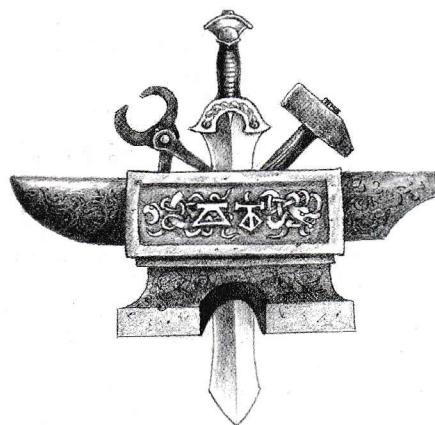


DIE ARMEELISTE DER ZWERGE

Sämtliche Armeelisten für Warhammer wurden so ausgelegt, daß sich die Spieler ihre Armee für eine festgelegte Punktzahl auswählen 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 pro Streitmacht durchaus einen ganzen Tag in Anspruch nehmen können. Die meisten Spieler bauen ihre Armeen in Blöcken von 500 oder 1000 Punkten auf. Sie beginnen also mit einer Kernarmee und erweitern diese dann jeweils um 500 Punkte. Wenn du auf diese Weise vorgehst, kannst du genau planen, welche neuen Einheiten du dir besorgen möchtest und hast obendrein mehr Zeit, deine Armee zu bemalen und auf dem Schlachtfeld zu testen.



Üblicherweise stehen beiden Spielern vor Beginn der Schlacht die gleiche Anzahl von Punkten, sagen wir z.B. 2000 Punkte, für die Zusammenstellung der Armee zur Verfügung. Nun wählen beide Spieler, anhand ihrer jeweiligen Armeeliste, eine Streitmacht aus, die dem festgelegten Punktwert entspricht. Du benutzt die Zwergenarmeeliste, 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 können, da es einfach nichts in deiner Armeeliste gibt, das du für diese wenigen überzähligen Punkte auswählen kannst.

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

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 der Rubrik Charaktermodelle abgerechnet.

Da Zwerge weder auf Monstern noch Streitwagen in die Schlacht reiten, findet diese Regel hier keine Anwendung.

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

Charaktermodelle dürfen jede beliebige Kombination von Waffen und Rüstung tragen, die auch für alle anderen Modelle deiner 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 folgenden Ergänzungssets. Die Punktkosten der jeweiligen Gegenstände kannst du den entsprechenden Karten entnehmen. Wie viele dieser magischen Gegenstände die verschiedenen Charaktermodelle tragen dürfen, haben wir in der untenstehenden Tabelle aufgeführt.

Charaktermodell	maximale Anzahl magischer Gegenstände
HELDEN	
Champion	1
Held	2
General	3

RUNENSCHMIED

Runenschmied (gleich welcher Stufe) 3

Einige Karten dürfen nur von bestimmten Armeen oder Charakterklassen benutzt werden. So können *Magiebanende Spruchrollen* beispielsweise nur von Zauberern oder Schamanen verwendet werden. Da Zwerge keine Magier in ihrer Armee haben, kannst du diese Karten nicht benutzen.

REGIMENTER

Der Großteil der Zwergenarmee besteht aus Einheiten. Wenn nicht anders ausgeführt, müssen Regimenter mindestens 5 Modelle aufweisen, während es keine Beschränkungen 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.

Alle Einheiten haben einen Anführer, der genausoviel kostet, wie die normalen Krieger der Einheit und auch die gleiche Ausrüstung trägt. Wahlweise kannst du jeder Einheit einen Standartenträger und/oder einen Musiker mitgeben. Auch diese tragen die Standardausrüstung der Truppe, kosten aber doppelt so viele Punkte, wie ein normaler Zwerg. Für eine genauere Beschreibung von Standartenträgern und Musikern schlag bitte im *Warhammer Regelbuch* nach.



Einige Einheiten 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 Punkteanteil für Regimenter.

Du darfst deine Einheiten von Champions anführen lassen, die maximal einen magischen Gegenstand mit sich führen dürfen. Champions können eine Einheit anführen, sie können aber auch zusätzlich zu einem anderen Anführer eingesetzt werden. In beiden Fällen dürfen sie die Einheit unter keinen Umständen verlassen. Die Punkte für Champions und ihre Ausrüstung zählen zum Punkteanteil für Charaktermodelle und nicht zum Punktebudget für Regimenter.

Beachte, daß für Slayer Sonderregeln gelten. Sie dürfen beliebig viele Champions enthalten. Obendrein gibt es drei verschiedene Arten von Slayerchampions: Riesen-, Drachen- und Dämonenslayer.

KRIEGSMASCHINEN

Kriegsmaschinen umfassen alle Artilleriemodelle und sonstige Maschinen, die den Zwergen zur Verfügung stehen, wie zum Beispiel Kanonen, Speerschleudern usw.

MONSTER

Du kannst Monster für deine Armee kaufen, die neben den gewöhnlichen Truppen in die Schlacht ziehen.

VERBÜNDETE

Die Armee der Zwerge darf bis zu einem Viertel ihrer Gesamtpunktkosten für Verbündete verwenden. Verbün-

dete werden aus den entsprechenden Armeebüchern ausgewählt. Deine Zwergenarmee darf z.B. Hochelfen oder das Imperium als Verbündete beinhalten, die du aus der Armeelisten der Hochelfen oder der imperialen Armeelisten 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 bieten sich an, wenn du deine Miniaturensammlung erweitern willst und geben dir 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. Die sonst üblichen Punktkostenanteile gelten nicht innerhalb des Verbündetenkontingents, andere Beschränkungen gelten aber weiterhin (z.B. dürfen Alliertenkontingente höchstens einen General haben). Du darfst keine Monster aus der Verbündetenliste auswählen.

Es steht dir frei, ob du den General der Verbündeten mitführen möchtest. Falls du einen verbündeten General in deiner Armee hast, solltest du beachten, daß für ihn die Sonderregeln für Generäle nicht gelten. Der verbündete General zählt als normales Charaktermodell.

DAS FERTIGKEITENPROFIL

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

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

MAXIMALE UND MINIMALE ANZAHLEN

Normalerweise gibt es keine Beschränkungen für die Anzahl von Modellen in einer Einheit. Sollte es doch Beschränkungen hinsichtlich der Verfügbarkeit von Charaktermodellen oder speziellen Einheiten geben, steht dies ausdrücklich in der Armeeliste. Du mußt z.B. immer einen General einsetzen, darfst aber niemals mehr als diesen einen haben.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

In der Zwergenarmee gibt es eine ganze Reihe von Charaktermodellen, auf deren Namen und Herkunft nicht näher eingegangen wird. Am Ende der Armeeliste haben wir jedoch einige der berühmtesten Zwerge aufgeführt, die jemals ihren Fuß in die Alte Welt gesetzt haben. Diese besonderen Persönlichkeiten werden mit samt ihrer persönlichen Vorgeschichte präsentiert und verfügen über spezielle Profile sowie besondere magische Gegenstände. Du kannst diese speziellen Charaktermodelle entsprechend den für sie gültigen Angaben wie jeden anderen Held oder General in deiner Armee benutzen.

RÜSTUNG

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

Rüstung	Rettungswurf
keine	keiner
leichte Rüstung oder Schild	6+
leichte Rüstung mit Schild oder schwere Rüstung	5+
schwere Rüstung mit Schild	4+

AUSRÜSTUNGSLISTE

In der folgenden Liste haben wir die üblichen Waffen und Rüstungen der Warhammer Welt mit ihren Punktkosten aufgeführt. Diese Ausrüstungsgegenstände werden alle ausführlich im Warhammer Regelbuch erläutert, wir haben sie hier aufgeführt, um dir das lästige Hin-und-herblättern 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 so nicht mit einem Schild kombiniert werden). Alle Waffen, die ein Charaktermodell trägt, müssen an der Miniatur zu erkennen sein. Slayer-champions dürfen eine andere Ausübung als der Rest ihrer Einheit tragen.

Ausrüstungsgegenstände die mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind, werden nicht von Zwergen verwendet und dürfen also auch nicht von Helden oder Runenschmieden getragen werden. Sie wurden lediglich der Vollständigkeit halber aufgeführt. Beachte, daß Zwergencharaktere normalerweise keine Muskete, wohl aber Pistolen tragen dürfen. Der Champion einer Einheit von Musketenschützen hingegen darf entweder eine Muskete oder eine Pistole tragen.



AUSRÜSTUNGSLISTE

NAHKAMPFWAFFEN

Eine Handwaffe wie z.B. eine Axt, eine 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*	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 Reittiere*	4

PUNKTEVERTEILUNG

Charaktermodelle	0-50%	Zwerge dürfen maximal die Hälfte des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Charaktermodelle ausgeben.
Regimenter	25%+	Zwerge müssen mindestens ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Regimenter ausgeben. Beachte, daß Champions unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden, obwohl sie zu einer bestimmten Einheit gehören.
Kriegsmaschinen	0-25%	Zwerge dürfen maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Kriegsmaschinen ausgeben.
Monster	0-25%	Zwerge dürfen maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Monster ausgeben (dürfen <u>nicht</u> als Reittiere benutzt werden).
Verbündete	0-25%	Zwerge können sich mit dem Imperium, den Bretonen, Wald- oder Hochelfen verbünden und dürfen bis zu einem Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Verbündete ausgeben.

CHARAKTERMODELLE

Deine Zwergenarmee darf zu höchstens 50% ihres Gesamtpunktwertes aus Charaktermodellen bestehen, die du aus der nachstehenden Liste auswählen kannst. Du mußt immer einen General kaufen. Aber abgesehen davon darfst du im Rahmen deines Punktebudgets eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen auswählen.

1 ZWERGGENERAL 160 Punkte

Die Armee muß einen General enthalten, der sie anführt. Dieser General ist für gewöhnlich ein kampferprobter, mächtiger Zwergherrscherr, beispielsweise das Oberhaupt eines altehrwürdigen Klans oder vielleicht sogar ein Zwergenkönig.

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

AUSRÜSTUNG: Jeder Zwergengeneral besitzt automatisch eine Einhandwaffe. Dabei handelt es sich fast immer um eine Axt, typischerweise ein uraltes Familienerbstück seines Klans.

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

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der General darf maximal drei magische Gegenstände besitzen. Du kannst diese aus geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* runenmagische Gegenstände erschaffen.

SONDERREGEL: Falls es sich bei deinem General um den Hochkönig der Zwerge handelt, darf er auf dem Runenthron in die Schlacht ziehen, der von vier Thronwachen getragen wird. Die Gesamtkosten dieses Runenthrons einschließlich der Thronträger betragen 140 Punkte. Eine ausführliche Beschreibung des Runenthrons mitsamt Spielregeln findest du auf den Seiten 64 und 65 dieses Buches.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hochkönig	3	7	6	4	5	3	5	4	10
Thronträger	3	5	4	4	4	1	3	2	9

0-1 ARMEESTANDARTE 98 Punkte

Die Armee darf auf Wunsch eine Armeestandarte zusammen mit ihrem Standartenträger enthalten. Dabei könnte es sich um ein uraltes Klanbanner oder die Standarte einer Wehrstadt der Zwerge handeln.

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

AUSRÜSTUNG: Jeder Armeestandartenträger besitzt automatisch ein Schwert und eine Armeestandarte.

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

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der Armeestandartenträger ist ein Champion. Er darf daher einen magischen Gegenstand besitzen. Du kannst diesen aus geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* einen runenmagischen Gegenstand erschaffen. Dieser magische Gegenstand darf auch eine magische Standarte sein, oder du kannst die normale Standarte mit einer Schutzrunen beschriften.



HELDEN 104 Punkte

Die Armee darf so viele Helden enthalten, wie du willst und es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Bei diesen Helden mag es sich um bedeutende Klanführer, Zwerge adliger Abstammung oder kampferprobte, alte Zwergveteranen handeln, die sich die Achtung ihrer Kameraden durch herausragende Heldentaten verdient haben.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zwergenheld	3	6	5	4	5	2	4	3	10

AUSRÜSTUNG: Jeder Held besitzt automatisch eine Axt, einen Kriegshammer oder eine andere Einhandwaffe.

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

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Held darf maximal zwei magische Gegenstände besitzen. Du kannst diese aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* runenmagische Gegenstände erschaffen.

CHAMPIONS 48 Punkte

Jedes Regiment darf maximal einen Champion enthalten, der immer wie der Rest seiner Einheit ausgerüstet sein muß (Punktkosten siehe Ausrüstungstabelle). Eine Ausnahme bilden Slayer- und Musketenschützen-Einheiten. Slayerregimenter dürfen mehrere Slayerchampions aufweisen. Musketenschützen-Champions dürfen auch mit einer oder zwei Pistolen bewaffnet werden.

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

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Champion muß immer mit genau den gleichen Waffen und derselben Rüstung ausgestattet werden wie die normalen Krieger seines Regiments (Punktkosten siehe Ausrüstungstabelle).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Champion darf einen magischen Gegenstand besitzen. Du kannst diesen aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* einen runenmagischen Gegenstand erschaffen.

SLAYERCHAMPIONS

Riesenslayer 63 Punkte

Drachenslayer 136 Punkte

Dämonenslayer 210 Punkte

Jedes Slayerregiment darf eine beliebige Anzahl von Slayerchampions enthalten, wenn es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Slayer bilden eine Ausnahme von der üblichen Regel, daß jedes Regiment nur einen einzigen Champion einschließen darf. Es gibt drei verschiedene Stufen von Slayerchampions: Riesenslayer, Drachenslayer und Dämonenslayer. Deine Slayerregimenter dürfen beliebig viele Slayerchampions enthalten, aus nur einer oder mehreren verschiedenen Champiomnstufen, ganz wie du möchtest.

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

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Slayerchampion wird mit den gleichen Waffen ausgestattet wie die normalen Krieger seines Regiments: Jedes Modell darf entweder eine Einhandaxt, zwei Einhandäxte oder eine Zweihandaxt führen (Punktkosten siehe Ausrüstungstabelle). Achtung: Im Unterschied zur üblichen Regel müssen die zu einer Einheit zusammengefaßten Slayer nicht die gleiche Ausrüstung besitzen. Jeder Slayer, egal ob normaler Trollslayer oder Champion, darf sich stattdessen auf eine der drei genannten Arten ausrüsten. Beachte, daß Slayer niemals Rüstung tragen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Slayerchampion darf einen einzelnen magischen Gegenstand besitzen. Du kannst diese Zauberwaffe aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* eine runenmagische Waffe erschaffen. Beachte hierbei, daß es sich bei diesem magischen Gegenstand stets um eine Waffe handeln muß. Beachte darüber hinaus, daß ein Charaktermodell im Besitz einer magischen Waffe nicht gleichzeitig eine andere Waffe führen darf (siehe hierzu die Regeln im *Warhammer Magiset*). Es macht daher keinen Sinn, einem Slayerchampion zwei Waffen zu geben, wenn du ihm eine magische Waffe zuordnen willst.

HINWEIS: Slayerchampions bilden insofern eine Ausnahme von den üblichen Regeln, da eine Slayereinheit so viele Champions enthalten darf, wie du möchtest. Du kannst auf Wunsch also sogar Einheiten aufstellen, die ausschließlich aus Slayerchampions bestehen. Auch diese Einheiten müssen natürlich mindestens fünf Modelle stark sein.

0-1 RUNENSCHMIED

Runenschmied 78 Punkte

Runenmeister 187 Punkte

Runengroßmeister 306 Punkte

Runenamboß mit 2 Wachen +200 Punkte

Die Armee darf einen Runenschmied enthalten. Runenschmiede sind mächtige Persönlichkeiten hohen Alters. Sie haben ihr Leben mit dem Studium der Runenkunde verbracht und sind ehrwürdige Gestalten, die sich sowohl in der Kriegskunst wie auch der Runenmagie ausgezeichnet auskennen. Es gibt wohl kaum einen Gegner, den sie noch nicht bekämpft oder besiegt hätten.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Runenschmied	3	6	4	4	5	2	3	2	9
Runenmeister	3	7	5	4	6	3	4	3	10
Runengroßmeister	3	8	6	5	6	4	5	4	10

AUSRÜSTUNG: Jeder Runenschmied besitzt automatisch eine Axt, einen Kriegshammer oder eine andere Einhandwaffe.

WAFFEN/RÜSTUNG: Jeder Runenschmied darf nach freier Wahl mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch allen anderen Kriegern dieser Armee liste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungs-Tabelle).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Jeder Runenschmied, egal welcher Stufe, darf maximal drei magische Gegenstände besitzen. Dies stellt eine Ausnahme von den üblichen Regeln dar und liegt im besonderen Wesen der Runenschmiede begründet. Du kannst diese magischen Gegenstände aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* eigene, runenmagische Gegenstände erschaffen.

SONDERREGEL: Der Runenschmied darf auf einem Runenamboß in die Schlacht ziehen, der von zwei Wachen begleitet wird. Jeder Wachkrieger ist ein Zwergenchampion, trägt schwere Rüstung und ist mit einem zweihändigen Kriegshammer bewaffnet. Sie dürfen sich nie mehr als 4 Zoll weit vom Runenamboß entfernen. Um dies zu ermöglichen, sind sie von den normalen Verfolgungsregeln ausgenommen. Solange der Runenschmied am Leben ist, sind die Wachen immun gegen alle Auswirkungen der Psychologieregeln und können auch nicht aufgerieben oder in die Flucht geschlagen werden. Die Gesamtkosten dieses Runenambosses einschließlich der Amboßwachen und ihrer Ausrüstung betragen 200 Punkte. Eine ausführliche Beschreibung des Runenambosses findest du auf den Seiten 68 und 69 dieses Buches.



REGIMENTER

Deine Zwergenarmee muß zu mindestens 25% ihres Gesamtpunktwertes aus Einheiten bestehen, die du aus der nachstehenden Liste auswählen darfst. Der Anteil Regimenter darf auch höher liegen, wenn du es willst. In einigen Fällen darfst du höchstens ein einziges Regiment einer bestimmten Truppenart auswählen. Du darfst beispielsweise nur eine einzige Einheit Langbärte in deine Armee eingliedern. Es gibt jedoch keine Obergrenze für die Größe einer Einheit. Falls im folgenden Abschnitt nicht anders angegeben, muß jede Einheit jedoch aus mindestens fünf Modellen bestehen.

0-1 REGIMENT LANGBÄRTE 15 Punkte pro Modell

Die Armee darf höchstens ein Regiment Langbärte enthalten. Im Langbart-Regiment versammeln sich nach altem Brauch die ältesten Krieger der Zwergenarmee, und wie der Name schon sagt, sind deren Bärte durchweg sehr lang und vom hohen Alter ergraut. Die Langbärte haben schon in zahllosen Kriegen gefochten und weitaus härtere Anstrengungen ertragen, als die jüngeren ZERGE es sich jemals vorstellen könnten. Mit Vorliebe klagen sie grummelnd darüber, daß die heutigen Goblins viel kleiner und schmächtiger als früher seien und daß heutzutage niemand mehr so gute Waffen oder Rüstungen wie in ihren Jugendtagen herstellen würde. Langbärte gelten als die zähdesten und starrsinnigsten aller ZERGE und zählen zu den besten Kriegern der Armee.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Langbart	3	5	3	4	4	1	3	1	9

AUSRÜSTUNG: Alle Langbärte tragen knöchellange Kettenhemden, die als schwere Rüstung zählen, und führen Schilder. Sie sind stets mit Einhandwaffen ausgerüstet, beispielsweise Äxten oder Schwertern.

RÜSTUNGSWURF: 4+ (für schwere Rüstung und Schild)

OPTIONEN: Die Langbärte dürfen eine magische Regimentsstandarte mit sich führen. Du darfst diese aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder du erschaffst anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* eine runenmagische Standarte.



Langbart



Hammerträger

0-1 REGIMENT HAMMERTRÄGER . 15 Punkte pro Modell

Die Armee darf höchstens ein Regiment Hammerträger enthalten. Die Hammerträger sind die ZERGE des Königs, eine Schar kampferprobter Krieger, deren Aufgabe in Friedenszeiten darin besteht, die Gemächer ihres Königs zu bewachen, und in der Schlacht, ihn als Leibgarde zu schützen. Jede Wehrstadt der ZERGE besitzt einen eigenen König und folgerichtig auch ein eigenes Regiment Hammerträger, das sich stets aus den besten Kriegern dieser ZWERGENDOMÄNE zusammensetzt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hammerträger	3	5	3	4	4	1	3	1	9

AUSRÜSTUNG: Alle Hammerträger tragen knöchellange Kettenhemden, die als schwere Rüstung zählen, und führen Schilder. Sie sind mit kunstvoll verzierten Kriegshämmern bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 4+ (für schwere Rüstung und Schild)

OPTIONEN: Deine Hammerträger dürfen bei Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell ihre üblichen Einhandhämmer auch gegen schwere, zweihändige Kriegshämmern eintauschen. Die Hammerträger dürfen eine magische Regimentsstandarte mit sich führen. Du kannst diese entweder aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen, wobei ihre Punktkosten dann direkt auf der jeweiligen Karte aufgedruckt sind, oder du erschaffst anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* deine eigene runenmagische Standarte.



Eisenbrecher

0-1 REGIMENT**EISENBRECHER 20 Punkte pro Modell**

Die Armee darf höchstens ein Regiment Eisenbrecher enthalten. Unter vielen Wehrstädten der Zwerge erstrecken sich tiefe Stollen, die von den Dawi schon lange aufgegeben wurden. In diesen Tunnels haben sich im Laufe der Zeit alle möglichen Arten bösartiger Kreaturen eingenistet, beispielsweise Nachtgoblins, Skaven und Trolle. Überall dort, wo diese alten und aufgegebenen Minengänge in noch bewohnte Ebenen münden, haben die Zwerge die Zugänge versperrt. Die Aufgabe der Eisenbrecher besteht darin, sämtliche alten Gänge zu überwachen und die Wehrstadt vor Überfällen zu beschützen. Daher verbringen sie die meiste Zeit ihres Lebens auch weit unter der Erde, in den tiefsten, am wenigsten besuchten Teilen ihrer Wehrstadt. Wegen der enormen Gefahren bei der Ausübung ihrer Pflichten tragen sie ständig schwere Rüstungen, die obendrein mit der Steinrune versehen sind.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Eisenbrecher	3	5	3	4	4	1	3	1	9

AUSRÜSTUNG: Alle Eisenbrecher tragen eiserne Vollrüstungen, die als schwere Rüstung zählen, und führen Schilder. Sie sind stets mit Einhandwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: 3+ (für schwere Rüstung, Schild und Steinrune)

OPTIONEN: Die Eisenbrecher dürfen eine magische Regimentsstandarte mit sich führen. Du darfst diese entweder aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen, wobei ihre Punktkosten dann direkt auf der jeweiligen Karte aufgedruckt sind, oder du erschaffst anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln eine runenmagische Standarte.

SONDERREGEL: Die von den Eisenbrechern getragene Rüstung ist mit der Steinrune beschriftet. Sie bilden eine Ausnahme von der normalen Regel, daß für gewöhnlich nur Charaktermodelle magische Rüstung tragen dürfen. Aber die Aufgabe der Eisenbrecher ist so gefährlich, daß sie diesen Schutz auch bitter nötig haben! Die Steinrune verbessert ihren Rüstungswurf von 4+ (schwere Rüstung und Schild) auf 3+. Falls das Eisenbrecher-Regiment einen Champion enthält, muß auch dessen Rüstung mit der Steinrune versehen werden. Trotzdem darf er noch einen weiteren magischen Gegenstand besitzen.

ZWERGEN-KRIEGER 11 Punkte pro Modell

Die Armee beliebig viele Regimenter Zwergenkrieger enthalten, wenn es dir deine hierfür zu Verfügung stehenden Punkte erlauben. Diese Zwergenkrieger gelten als grimmige und zu Allem entschlossene Kämpfer. Wegen ihres ausgeprägten Starrsinns weigern sie sich in der Schlacht standhaft, jemals vor dem Feind zurückzuweichen. Nur unter den allerdramatischsten Umständen ziehen sie sich zurück.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Zwergenkrieger tragen Kettenhemden, die als leichte Rüstung zählen, und führen Schilder. Sie sind mit Einhandwaffen ausgerüstet, wobei sie Äxte bevorzugen.

RÜSTUNGSWURF: 5+ (für leichte Rüstung und Schild)

OPTIONEN: Jedes Regiment Zwergenkrieger darf entweder gegen Bezahlung von +2 Punkten pro Modell seine Einhandwaffen gegen Zweihandwaffen eintauschen oder gegen Bezahlung von +1 Punkt pro Modell mit Speeren ausgerüstet werden. Jedes Regiment Zwergenkrieger kann eine magische Standarte mit sich führen. Du darfst diese aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder du erschaffst anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* eine runenmagische Standarte.

**ARMBRUST-SCHÜTZEN 13 Punkte pro Modell**

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Armbrustschützen enthalten, wenn es dir deine hierfür zu Verfügung stehenden Punkte erlauben. Da sich die Zwerge aufgrund ihres gedrungenen Körperbaus nicht als Bogenschützen eignen, haben sie sich stattdessen auf mächtige Armbrüste spezialisiert.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Armbrustschützen der Zwerge tragen Kettenhemden, die als leichte Rüstung zählen. Sie sind mit Armbrüsten bewaffnet und tragen eine Einhandwaffe.

RÜSTUNGSWURF: 6+ (für leichte Rüstung)

OPTIONEN: Jedes Regiment Armbrustschützen darf gegen Bezahlung von +2 Punkten pro Modell seine Einhandwaffen gegen Zweihandwaffen eintauschen. Jedes Regiment Armbrustschützen darf gegen Bezahlung von +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden, was den Rüstungswurf dieser Krieger auf 5+ verbessert. Jedes Regiment Armbrustschützen darf außerdem eine magische Standarte mit sich führen. Du darfst diese entweder aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder du erschaffst anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* eine runenmagische Standarte.



Musketenschützen

MUSKETEN-SCHÜTZEN 13 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Regimenter Musketenschützen enthalten. Die Schützen sind mit schweren Musketen ausgerüstet.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Musketenschützen tragen Kettenhemden, die als leichte Rüstung zählen. Sie sind mit Musketen ausgerüstet und tragen eine Einhandwaffe.

RÜSTUNGSWURF: 6+ (für leichte Rüstung)

OPTIONEN: Jedes Regiment Musketenschützen darf eine magische Standarte mit sich führen. Du darfst diese entweder aus den geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen, wobei ihre Punktkosten dann direkt auf der jeweiligen Karte aufgedruckt sind, oder du erschaffst anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* deine eigene runenmagische Standarte.

SONDERREGEL: Ein Champion der Musketenschützen ist das einzige Charaktermodell der Zwerge, das eine Feuerwaffe besitzen darf. Anstatt seiner Muskete darf er auch eine oder gar zwei Pistolen tragen (Punktkosten siehe Ausrüstungstabelle).

0-1 REGIMENT BERGWERKER 13 Punkte pro Modell

Die Armee darf höchstens ein Regiment Bergwerker enthalten. Die Bergwerker der Zwerge sind stets mit einem schweren Zweihandpickel bewaffnet.

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

AUSRÜSTUNG: Alle Bergwerker tragen schwere Kettenhemden. Sie sind mit Zweihandpickeln bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 5+ (für schwere Rüstung)

OPTIONEN: Jedes Regiment von Bergwerkern darf gegen Bezahlung von +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden, was den Rüstungswurf dieser Krieger auf 4+ verbessert. Jedes Regiment Bergwerker kann eine magische Standarte mit sich führen. Du darfst diese entweder aus geeigneten Karten des *Warhammer Magiesets* auswählen oder du erschaffst anhand der im vorliegenden Buch erläuterten Regeln für *Runenmagie* eine runenmagische Standarte.

SLAYER 11 Punkte pro Modell

Die Armee darf zwar mehrere Regimenter Slayer enthalten, aber die Zahl dieser Slayerregimenter darf niemals größer sein als die Gesamtzahl aller anderen Zergeneinheiten. Slayer sind seltsame und äußerst gefährliche Zwerge. Sie haben die Aufnahmegelübe des Slayerkultes abgelegt und sich somit dazu verpflichtet, in der Schlacht den Tod durch Feindeshand zu suchen, wobei der Gegner so gefährlich wie nur irgend möglich sein muß. Nur ein Zwerg, der große Schande oder ein schmerzvolles Leid hinnehmen mußte, wird sich für ein Leben als Slayer entscheiden.

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

AUSRÜSTUNG: Die Slayer weigern sich, irgend eine Rüstung zu tragen, da sie jeden Gedanken an Selbstschutz grundsätzlich ablehnen und der Angriff ist ihr Lebensinhalt. Sie tragen daher mindestens eine Einhandaxt. Und zwar meist eine riesig große Axt!

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Die Slayerregimenter sind in mehrerlei Hinsicht ungewöhnlich. So ist es beispielsweise nicht erforderlich, daß in derselben Einheit zusammengefaßten Slayer alle gleich bewaffnet sind: Einige dürfen gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell ihre Einhandaxt gegen eine Zweihandaxt eintauschen, während andere gegen Bezahlung von zusätzlichen +1 Punkt pro Modell eine Axt in jeder Hand führen dürfen. Es bleibt völlig deiner Entscheidung überlassen, ob du diese Sonderregel nutzen möchtest und wie viele Slayer du verschieden bewaffnest. Auf Wunsch kannst du deine Slayer auch wie üblich alle einheitlich bewaffnen, denn das erleichtert ihre Handhabung im Kampf natürlich sehr.

Slayereinheiten stellen auch insofern eine Besonderheit dar, als sie nicht nur einen, sondern beliebig viele Champions enthalten dürfen. Es gibt sogar drei verschiedene Arten Slayerchampions. Diese werden auf Seite 84 dieses Buches eingehend beschrieben.



Slayer

KRIEGSMASCHINEN

Die Zwerge gelten als stolze Handwerker, die alles, was sie anpacken, mit großer Sorgfalt erledigen. Der Stand ihrer Technik ist äußerst hoch, und sie erweisen sich als sehr geschickt im Bau von Gebäuden, Tunnels und Maschinen aller Art. In der Schlacht setzen sie mehrere verschiedene Arten von Kriegsmaschinen ein. Manche davon sind so einzigartig, daß nur die Zwerge wissen, wie man sie baut und benutzt. Deine Zwergenarmee darf zu höchstens 25% ihres Gesamtpunktwertes aus Kriegsmaschinen bestehen, die du aus der folgenden Liste auswählen darfst.



GYROOPTER 100 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Gyroopter enthalten, solange es dir deine hierfür zu Verfügung stehenden Punkte erlauben.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gyroopter	24	-	-	-	7	3	-	-	-
Pilot	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Geschütz	Reichweite		Stärke		Schaden		Rettungsw.		
Dampfkanone	Feuerschablone		4		1		Keiner		

SPEER-SCHLEUDERN 54 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Speerschleudern enthalten, solange es dir deine hierfür zu Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jede Speerschleuder wird von einer aus drei Kriegern bestehenden Geschützmannschaft bedient und verteidigt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Geschütz	Reichweite		Stärke		Schaden		Rettungsw.		
Speerschleuder	48 Zoll	5 -1 pro Glied		W4			Keiner		

AUSRÜSTUNG: Die Bedienungsmannschaft einer Speerschleuder ist automatisch mit Einhandwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Die Bedienungsmannschaft einer Speerschleuder darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.

STEINSCHLEUDERN

Kleine Steinschleuder 74 Punkte pro Modell

Große Steinschleuder 104 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Steinschleudern enthalten, solange es dir deine hierfür zu Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jede Steinschleuder wird von einer aus drei Kriegern bestehenden Geschützmannschaft bedient und verteidigt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Steinschleuder	-	-	-	-	-	7	3	-	-
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9

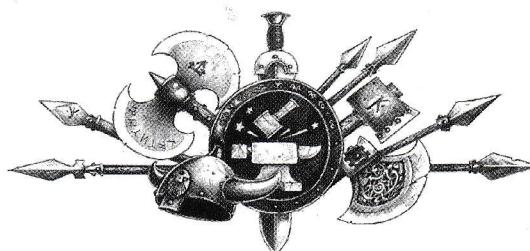
Geschütz Reichweite Stärke Schaden Rettungsw.

Kleine Steinschleuder	48 Zoll	7	W3	Keiner
Große Steinschleuder	60 Zoll	10	W6	Keiner

AUSRÜSTUNG: Die Bedienungsmannschaft einer Steinschleuder ist automatisch mit Einhandwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Die Bedienungsmannschaft einer Steinschleuder darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.



FLAMMEN-KANONEN 119 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Flammenkanonen enthalten, solange es dir deine hierfür zu Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jede Flammenkanone wird von einer aus drei Kriegern bestehenden Geschützmannschaft bedient und verteidigt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Flammenkanone	—	—	—	—	—	7	3	—	—
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Geschütz Reichweite Stärke Schaden Rettungsw.

Flammenkanone	12 Zoll	5	W3	-2
---------------	---------	---	----	----

AUSRÜSTUNG: Die Bedienungsmannschaft einer Flammenkanone ist automatisch mit Einhandwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Die Bedienungsmannschaft einer Flammenkanone darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.

ORGELKANONEN *64* 65 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Orgelkanonen enthalten, solange es dir deine hierfür zu Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jede Orgelkanone wird von einer aus drei Kriegern bestehenden Geschützmannschaft bedient und verteidigt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Orgelkanone	—	—	—	—	7	3	—	—	—
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Geschütz		Reichweite		Stärke		Schaden		Rettungsw.	
Orgelkanone	24 Zoll		10		W3		Keiner		

AUSRÜSTUNG: Die Bedienungsmannschaft einer Orgelkanone ist automatisch mit Einhandwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Die Bedienungsmannschaft einer Orgelkanone darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.

KANONEN 104 Punkte pro Modell

Die Armee darf beliebig viele Kanonen enthalten, solange es dir deine hierfür zu Verfügung stehenden Punkte erlauben. Jede Kanone wird von einer aus drei Kriegern bestehenden Geschützmannschaft bedient und verteidigt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kanone	—	—	—	—	—	7	3	—	—
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Geschütz		Reichweite		Stärke		Schaden		Rettungsw.	
Kanone	48 Zoll		10		W4		Keiner		

AUSRÜSTUNG: Die Bedienungsmannschaft einer Kanone ist automatisch mit Einhandwaffen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Die Bedienungsmannschaft einer Kanone darf gegen Bezahlung von zusätzlichen +2 Punkten pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.

MONSTER

DRACHEN

DRACHE 450 PUNKTE PRO MODELL
GROSSER DRACHE 600 PUNKTE PRO MODELL
KAISERDRACHE 750 PUNKTE PRO MODELL

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

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

RIESENSPINNE 50 Punkte

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

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

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

RIESENSKORPION 50 Punkte

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

SCHWÄRME 100 Punkte pro Schwarm

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
EIDECHSEN	4	3	0	3	2	5	1	5	10
FLEDERMÄUSE	8	3	0	3	2	5	1	5	10
FRÖSCHE	4	3	0	3	2	5	1	5	10
INSEKTEN	4	3	0	3	2	5	1	5	10
RATTEN	6	3	0	3	2	5	1	5	10
SCHLANGEN	3	3	0	4	2	5	1	5	10
SKORPIONE	4	3	0	4	2	5	1	5	10
SPINNEN	4	3	0	3	2	5	1	5	10

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

KÖNIG KAZADOR VON KARAK AZUL

494

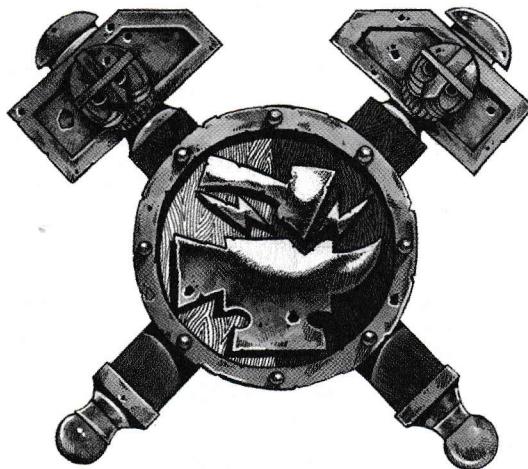
174 Punkte

Kriegshammer von Karak Azul +170 Punkte

Königsrüstung von Karak Azul +100 Punkte

Donnerhorn +50 Punkte

Kazador ist ein stämmiger Zwerg von großer Leibesfülle und unglaublicher Stärke, selbst wenn man seine Kraft am hohen Maßstab der Zwergenkönige mißt. Man erzählt sich, daß er einmal mit bloßen Händen ein vollbepacktes Erzpony in Sicherheit getragen hätte, das gestolpert war und sich in einem Felsspalt verfangen hatte. In seinen jüngeren Jahren war er jederzeit bereit, dieses Kunststück zu wiederholen, wenn man ihn herausforderte. Seine Jugendjahre verbrachte Kazador mit ausschweifenden Festgelagen und wüsten Raufereien, grölendem Singen und rauhem Humor sowie natürlich in Schlachten. Sogar einer solch großen Vielzahl von Schlachten, daß es selbst den Orks zu viel wurde und sie die Gegend um Karak Azul mieden. Daß er über ein Königreich herrschte, daß ringsum von erbosten Grünlingen umgeben war, bereitete Kazador wenig Kopfschmerzen. Er empfand diese Lage sogar als recht angenehm und verbrachte die Sommermonate unverdrossen in den Bergen, wo er sich auf die Jagd nach Goblins machte.



Traurigerweise sind diese Tage vorbei. Heutzutage vermag nichts mehr dem König Freude zu bereiten. Kazador findet keinen Geschmack mehr am Speisen, sogar das Bier schmeckt ihm nur noch schal und kann seine Lebensgeister nicht mehr wecken. Er jagt keine Goblins oder lacht brüllend über Witze. Heute sitzt er nur noch in der Finsternis von Karak Azul und brütet vor sich hin. Seine Untertanen führen seinen Niedergang auf einen Orkangriff zurück, bei dem Gorfang, der Chefoberboß von Schwarzerberg, in Kazadors Wehrstadt eindrang und Karak Azul plünderte und verheerte. Obwohl die Orks wieder zurückgeschlagen wurden, nahmen sie Gefangene mit, darunter viele von Kazadors engsten Verwandten. In jeder wachen Minute leidet Kazador darunter, daß seine eigenen Leute in den Verliesen des Schwarzerbergs verfaulen und daß es ihm bis heute nicht gelang, seine Brüder zu retten oder wenigstens ihren Tod zu rächen.

Kazrik, dem Sohn des Königs, widerfuhr ein ebenso schreckliches Schicksal. Obwohl er im Thronsaal des Königs gemeinsam mit seinen Stammesbrüdern in Gefangenschaft geriet, verschleppten ihn die Orks nicht sondern rasierten ihm alle Haare (und seinen Bart) ab und nagelten ihn zum Zeichen ihrer Verachtung auf Kazadors Thron fest. Der König versprach daraufhin demjenigen, der die Entführten zurückbringen würde, seinen halben Schatzhort und immerhin noch ein Viertel des

Schatzes demjenigen, der die toten Leiber der Verschleppten nach Karak Azul zurückzubringen vermöge, damit sie dort in Frieden ruhen können. Wer auch immer Gorfang tötet, erhält freie Auswahl aus allen Reichtümern des Königs. Da Kazador so vermögend ist, wie es nur ein Zwergenkönig sein kann, hat dieses Angebot für eine Menge Aufregung in den Zwergendomänen gesorgt.

Die einzige Sache, die König Kazadors noch aufzuheitern vermag, ist wenn er eine alte Fehde zu Ende bringen kann. Zu diesem Zweck hat er Armeen im gesamten, von den Dawi bewohnten Gebiet angeführt. Er wurde zu einem finsternen Rächer, einem unnachgiebigen Verfolger aller Feinde seines Volkes. Wenn er seine Heere in die Schlacht führt, läßt er stets sein großes Donnerhorn erschallen. So verkündet er weithin die Ankunft von König Kazador, der abermals gekommen ist, um Vergeltung zu üben. Vielleicht hofft er, daß er Gorfang eines Tages nochmals auf dem Schlachtfeld begegnen und sich an seinem Feind zu rächen vermag, um endlich die Bürde der Schuld und Verantwortung ablegen zu können, die auf seinem Herzen lastet.

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

AUSRÜSTUNG: Kazador ist mit dem großen *Kriegshammer von Karak Azul* bewaffnet und in die *Königsrüstung von Karak Azul* gekleidet. Außerdem trägt er ein uraltes Horn, das *Donnerhorn* genannt wird (die Kosten dieser runenmagischen Gegenstände müssen zusätzlich zu Kazadors Punktkosten bezahlt werden).

DER KRIEGSHAMMER VON KARAK AZUL

Der große Kriegshammer von Karak Azul befindet sich schon seit Grunngis Zeiten im Besitz der Königsfamilie. Die magische Waffe kann nur von einem Mitglied von Kazadors eigenem Clan angehoben werden, jedem anderen verweigert sie den Dienst. Der gewaltige, zweihändige Kriegshammer ist aus Gromril geschmiedet und trägt eine ungewöhnlich mächtige Kombination von Zauberrunen: die Meisterrune des Todes (jede Verletzung kostet den Gegner alle Lebenspunkte), die Kampfgeschickrune (+1 auf Kampfgeschick) und die Krafrune (doppelte Stärke gegen alle Wesen, die widerstandsfähiger als Kazador sind).

DIE KÖNIGSRÜSTUNG VON KARAK AZUL

Diese Panzerung wurde in den Tagen der Alten gefertigt und seither von jedem König Karak Azuls getragen. Die Rüstung besteht aus edelstem Gromril. Sie trägt die Adamant-Meisterrune (+2 auf Rüstungs-Rettungswurf) und die Widerstandsrune (wiederholter Rettungswurf mit +4).



DAS DONNERHORN

Das Donnerhorn wurde aus einem uralten Stoßzahn geschnitten. Es wird behauptet, daß die Zwerge diesen Hauer aus dem tiefen Süden mitgebracht haben. Das Signalhorn zeigt die Meisterrune der Furcht (darf nur einmal benutzt werden und macht jeden Feind einen Spielzug lang unbeweglich, wenn ihm ein Moralwert-Test mißlingt).

Vertraue auf Stein und Eisen - Stein und Eisen waren schon immer die einzigen Freunde der Zwerge.

Altes Zwergensprichwort

UNGRIM EISENFAUST, SLAYERKÖNIG VON KARAK KADRIN 210 Punkte

425

Dargos Axt +90 Punkte
Slayerkrone +55 Punkte
Drachenmantel +70 Punkte

Vor vielen Jahren erlitt Ungrims ferner Urah, König Baragor, einen tragischen Verlust, der ihn dazu trieb, den Slayerschwur abzulegen. Was genau der Grund für diesen plötzlichen Entschluß war, ist in Karak Kadins Buch des Grolls nicht verzeichnet, ebensowenig wie in den Annalen seiner Könige, nicht einmal im Buch der Tage dieser Wehrstadt. Es wird jedoch angenommen, daß der Anlaß der Tod seiner Tochter war. Sie starb in den Klauen des Drachen Skaladrak auf ihrem Weg zur Hochzeit mit dem Prinzen von Karaz-A-Karak. Jedenfalls wurde Baragor am Ende der erste Slayerkönig von Karak Kadrin.

Zwischen seinen sich widersprechenden Verpflichtungen hind und hergerissen, dem Schwur eines Slayers, den Tod zu suchen, und dem Eid eines Königs, sein Volk zu behüten und zu beschützen, vermochte Baragor anfangs keines dieser Gelübde zu erfüllen. Am Ende siegte der gesunde Zwergenverstand, und Baragor fand einen Weg, seine zwei Schwüre gleichzeitig zu achten. Er begründete in Karak Kadrin den Tempel des Grimmir, die höchste Kultstätte der Slayer, und schuf mittels großzügiger Spenden an den Slayerkult dort eine Zuflucht für die Slayer aus allen Zwergendomänen. Bald wurde Karak Kadrin als umstrittene Heimat des Slayerkultes anerkannt, der zuvor nur eine zerstreute Schar von Einzelgängern dargestellt hatte, die einsam, ziellos und entwurzelt durch die Berge wanderten.

Obgleich Baragor seinen eigenen Todesschwur nicht erfüllen durfte, vermochte er doch anderen dabei zu helfen, ihren Eid einzulösen. Auf diese Weise konnte er seiner Ehre Genüge tun und wurde dafür von allen Landsleuten als weiser und vernünftiger Zerg geachtet. Baragor starb bei einem Stolleneinsturz in den Tiefen unter Karak Kadrin, ohne daß er seinen eigenen Slayerschwur je verwirklichen konnte. Sein Sohn Dargo erbte deshalb nicht nur das Königreich sondern ebenso den unerfüllten Schur seines Vaters. Er wurde somit der zweite in einer langen Linie von Slayerkölingen. Sein heute lebender, direkter Nachkomme ist König Ungrim Eisenfaust.

Nun trägt Ungrim die Bürde des von seinem Vorfahren abgelegten Slayerschwurs. Sein eigener Name, Ungrim, bedeutet *eidegebunden* oder *Eidbrecher* und bildet eine ständige Ermahnung an seine zweifache Verantwortung. Wie Baragor vor ihm verfügt auch Ungrim über einen gesunden Zwergenverstand, einen starken Arm und Treue zur Zwerghheit, die vielleicht nur ein Zwerghenkönig völlig zu verstehen vermag. Er ist ein großer Krieger und gilt sogar in den Augen des Hochkönigs als der beste lebende Befehlshaber und erfahrenste seiner Generäle. Es waren Ungrim Eisenfaust und die Zerge aus Karak Kadrin, die den Chefberobö Gnashrak in der Silbertalschlacht besiegten und gefangennahmen. Dies setzte Gnashraks Bedrohung von Karak Kadrin ein Ende, rettete ohne Zweifel das Reich des Hochkönigs vor dem Untergang und brachte Ungrim die ewige Dankbarkeit seines Volkes ein. Hochkönig Thorgrim Grollbart machte Ungrim in Anerkennung seiner Verdienste und Taten ein wertvolles Geschenk. Es handelt sich um jenen Drachenmantel, den Runenschmied Heganbor einst für Hochkönig Finn Verdrussblick aus der Haut des Drachen Fryska anfertigte.

Als Zeichen seiner Königswürde trägt Ungrim die Slayerkrone auf dem Kopf. Es ist ein gehörnter Helm mit einer goldenen

Krone, auf der eine leuchtend orangefarbene Sichel thront, die wie der Sichelhaarschnitt der Slayer aussieht. Auch der Bart des Königs ist gemäß dem Slayerbrauch mit leuchtendem Orange gefärbt und mit goldenen Ringen und leuchtfarbenen Bändern verknüpft. Ungrims Erscheinung drückt aus: Hier steht Zoll für Zoll ein König und Slayer! Er trägt eine gewaltige Zweihandaxt von ungeheuren Ausmaßen, die mit mächtvollen Zauber runen beschriftet wurde. Diese als *Dargos Axt* bezeichnete Waffe wurde einst aus den Überresten von Baragors eigener Kriegsaxt neu geschmiedet und mit einer Inschrift, dem auf Khazalid niedergeschriebenen Slayerschwur, versehen.

PROFIL

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ungrim	3	7	6	4	5	3	5	4	10
Runenmagie-Bonus				+1	+1				

AUSRÜSTUNG: Ungrim Eisenfaust trägt schwere Rüstung, über die er den schweren Drachenmantel legt. Er ist mit *Dargos Axt* bewaffnet und trägt die *Slayerkrone* auf dem Kopf. (Die Kosten dieser runenmagischen Gegenstände müssen zusätzlich zu Ungrims Punktkosten bezahlt werden.)

DARGOS AXT

Die zweihändige Axt des Dargo ist eine mächtige Waffe, in die eine Schadensrunen (jede Verletzung kostet den Gegner W6 Lebenspunkte) und eine Paraderune (1 Gegner verliert 1 Attacke) eingraviert sind.

DIE SLAYERKRONE

Dieser majestätische Helm ist Teil der Königsrüstung und weist zwei eingravierte Rüstungsrunen auf. Es sind die Eiserrune (+1 auf Widerstandsfähigkeit) und die Steinrune (+1 auf Rettungswurf: bewahrt Ungrim in Verbindung mit seiner schweren Rüstung also bei RW 4+ vor Schaden).

DER DRACHENMANTEL

Der Drachenmantel ist mit der Meisterrune der Vergeltung (überträgt Nahkampfschaden bei 4+ auf den attackierenden Gegner), der Schmiedefeuerrune (macht immun gegen Feuer und Hitze) und der Glücksrune (darf nur einmal benutzt werden und gestattet eine Wurfwiederholung) beschriftet.



SONDERREGELN

Als Slayerkönig unterliegt König Ungrim zumindest teilweise den gleichen Sonderregeln wie alle anderen Slayer, wenn auch nicht allen. Die Unterschiede sind nachstehend erläutert:

1. Ungrim ist immun gegen die Auswirkungen der Psychologieregeln (Angst, Entsetzen, Panik etc.), ausgenommen, daß er *Haß* gegen Grünlinge (Orks, Goblins und Snotlings) hegt wie jeder andere Zwerg. Wenn Ungrim eine Einheit anführt, mußt du allerdings beachten, daß Ungrim trotz seiner eigenen Immunität gezwungen ist, zusammen mit seinem Regiment zu fliehen, wenn dieses aufgrund von Angst oder Panik flüchtet. Siehe hierzu auch das Kapitel *Helden und Zauberer* im *Warhammer Regelbuch*.

2. Ungrim kann im Nahampf nicht aufgerieben und in die Flucht geschlagen werden, wenn er alleine kämpft. Wenn er eine Einheit anführt, dann werden alle Psychologie-, Auftrieb- oder Sammel-Tests dieser Einheit wie üblich gegen seinen Moralwert ausgewürfelt. Genau wie oben für die Psychologieregeln erklärt, ist Ungrim trotz seiner eigenen Immunität gezwungen, zusammen mit dem von ihm angeführten Regiment zu fliehen, wenn dieses in die Flucht geschlagen wird. Siehe hierzu ebenfalls das Kapitel *Helden und Zauberer* im *Warhammer Regelbuch*.
3. Slayerfertigkeit: Wenn er Gegner bekämpft, deren Widerstandsfähigkeit größer als seine eigene Stärke ist, gilt Ungrims Stärkewert als ebenso hoch wie die Widerstandsfähigkeit seines Gegners. Ungrims Schadenswürfe sind daher bei jedem Wurfergebnis von 4 oder höher erfolgreich. In dieser Hinsicht gilt Ungrim als ein Dämonenslayer (siehe Seite 79 dieses Buches).

RUNENGROSSMEISTER KRAGG, DER GRIMMIGE 309 Punkte

Kraggs Hammer +165 Punkte
Kraggs Rüstung +150 Punkte
Runenstab +45 Punkte

669

Kragg ist der oberste Runengroßmeister von Karaz-A-Karak. Er ist der älteste und bei weitem mächtigste aller lebenden Runenschmiede, ein bärbeißiger alter Zwerg, so stark und unverwüstlich wie eine sturmerprobte Eiche. Sein gewaltiger, weißer Bart reicht ihm bis zu den Füßen hinab. Seine riesigen, buschigen Brauen beschirmen Augen, die tiefen Brunnen gleich in eine rauhe Gesichtslandschaft gebettet sind, die wie aus einer Granitklippe gemeißelt wirkt. Ihr Ausdruck zeigt ein ständiges Mißfallen. Dieser Mißmut ist allerdings recht normal für einen Zwerg seines Alters, der schon viele Wunder geschaut und einen unaufhaltsamen Niedergang der Handwerkskunst und der Achtung hiervor erlebt hat. Aus allen Zwergendomänen kommen Runenschmiede in Karaz-A-Karak zusammen, um zu seinen Füßen zu sitzen und seinen weisen Worten zu lauschen. Denn Kragg kennt viele Geheimnisse der alten Tage, die von anderen schon längst vergessen wurden und stellt eine lebende Verbindung zu den beinahe sagenumwobenen Zeiten der Vergangenheit dar.

Kragg verläßt die Gewölbhallen von Karaz-A-Karak nur äußerst selten. In den tiefsten Tiefen der Wehrstadt verfügt er praktisch über sein ureigenes Reich: eine weiträumige Ansammlung von Bergwerken und Schmiedewerkstätten nahe dem Fuß des Berges, wo viele Runenschmiede unter Kraggs Anleitung an großartigen Projekten arbeiten.

Kragg ist mit den edelsten Waffen ausgerüstet, die ein Runenschmied überhaupt herzustellen vermag. Sein riesiger Hammer, den er schon als junger Runenschmiedemeister gefertigt hatte, zeigt Kraggs urenigne, verborgene und geheime Zauberrune. Der alte Zwerg hütet seine Kenntnisse ebenso eifersüchtig wie seinen Ruf und hat das Geheimnis seiner Meisterrune bislang noch mit keinem seiner Lehrlinge geteilt, so daß nur er selbst weiß, wie man sie einsetzt. Vielleicht wird der Meister dieses Wissen eines Tages seinem Nachfolger beibringen. Aber bisher hat er noch keinen Runenschmied gefunden, den er als würdig genug erachtet, um seine Erkenntnisse zu erben.

Zusätzlich zu seinem Schmiedehammer legt Kragg eine Runenrüstung an, wenn er in den Krieg zieht, und trägt einen Stab, der mit Talismanrunden gewaltiger Macht beschnitzt ist.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kragg	3	8	6	5	6	4	5	4	10
Runenmagie-Bonusse					10			+1	

AUSRÜSTUNG: Kragg trägt im Kampf für gewöhnlich eine schwere, runenmagische Gromrilrüstung. Außerdem ist er mit einem Runenstab und einem Runenhammer bewaffnet (die Kosten dieser Runenmagischen Gegenstände müssen jeweils zusätzlich zu Kraggs eigenen Punktkosten bezahlt werden).

Kraggs Hammer

In seinen Hammer hat Kragg seine ureigene Meisterrune graviert. Sie stellt die größte Hinterlassenschaft dar, die der alte Runenschmied dem Zwergenreich vererben wird, falls er ihr Geheimnis überhaupt jemals freigibt. Kragg hat diese Rune ursprünglich nur entwickelt, um ihm beim Schmieden zu helfen. Sie erhitzt den Hammer bis zur Rotglut und überträgt diese Hitze dann auf alles, was der Hammer berührt. Obendrein treibt die Zauberrune den Hammer beim Schwingen mit unwiderstehlicher Gewalt vorwärts. Die Glut dieser Waffe ist so groß, daß jeder durch Feuer verwundbare Gegner bei einem Treffer den gleichen Schaden erleidet, als ob er tatsächlich in Brand gesetzt worden wäre. Gleichzeitig verleiht Kraggs Hammer seinem Besitzer eine Stärke von 10. Über die Kraggrune hinaus zeigt die Waffe auch noch eine Attackenrune und eine Schadensrune. Dadurch erhält Kragg eine zusätzliche Nahkampfattacke, und jeder erfolgreiche Schadenswurf raubt dem Gegner statt nur einem gleich W6 Lebenspunkte auf einen Schlag, falls diesem der gegebenenfalls erlaubte Rettungswurf mißlingt.

**Kraggs Rüstung**

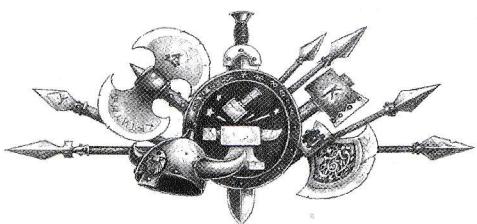
Seine Rüstung hat Kragg aus schwerem Gromrileisen geschmiedet. Im Laufe seiner vielen Jahre hat der Runengroßmeister die Panzerung in langer und harter Arbeit so verbessert, daß jedes einzelne Teil ein liebevoll gestaltetes Kunstwerk wurde. Die Rüstung trägt die Adamant-Meisterrune (Gesamtrettungswurf 2+), die Magieschluckende Rune (automatischer Magiebann) und die Widerstandsrune (wiederholter Rettungswurf mit 4+).

Runenstab

Dieser archaische Eichenstab ist mit dem Schädel eines Minotauren gekrönt, den Kragg erschlug, als er noch ein Jüngling von gerade eben hundert Lenzen war. Er hat den Schädel mit Bronze überzogen, um ihn vor Verfall zu schützen. Auf den Stab selbst hat Kragg die Schmiedefeuerrune, die Zauberbannende Rune und die Schneisenrune geschnitten. Diese Zauberrunen machen Kragg immun gegen alle Feuer- und Hitzeattacken, ermöglichen ihm einmal pro Schlacht das automatische Bannen eines einzelnen gegnerischen Zauberspruchs und gestatten ihm, sich ohne Einschränkungen auch durch schwieriges Gelände zu bewegen.

GOTREK GURNISSON & FELIX JAEGAR**Gotrek 225 Punkte****Gotreks Axt.....+125 Punkte****Felix..... 77 Punkte****Felix' Schwert.....+50 Punkte**

Gotrek Gurnisson ist mit Sicherheit der am wenigsten erfolgreiche Trollslayer seines Zeitalters. Seine lange Suche, den Tod durch die Hand eines würdigen Gegners zu finden, blieb bislang unerfüllt. Bei seiner Suche hat er unzählige Monster, Skaven, Orks, Tiermenschen und Goblins niedergestreckt. In seinem langen Leben wurde er im Imperium sowohl schon als Gesetzloser verfolgt, als auch als Mitstreiter in den Menschenarmeen willkommen geheißen. Niemand weiß, warum er den Slayereid abgelegt hat. Es brachte bislang noch niemand den Mut auf, ihn danach zu fragen, nicht einmal sein Kumpan Felix Jaegar.



Gotrek hat sich nun schon viele Jahre lang vergeblich abgemüht, den Heldentod zu finden. Aber er scheint einfach zu mächtig zu sein oder zu viel Glück zu haben, um zu sterben! Seine zahlreichen Abenteuer haben ihn bereits von Tilea im Süden bis Norsca im Norden und über den Großen Ozean sogar bis zum verlorenen Kontinent Lustria verschlagen. Es wird behauptet, daß er sich in den frühen Tagen seiner Wanderungen bis in die Chaoswüste vorgewagt hätte und von dort mit seiner Axt als Trophäe zurückgekehrt sei. Diese Waffe mag einer der Gründe sein, warum Gotrek so lange überlebt hat. Denn ihre Macht kann sich mit jener der sagenumwobenen Axt des Grimnir messen, die von Thorgrim Grollbart geführt wird, dem Hochkönig aller Dawi. Kein Runenschmied war jemals in der Lage, die auf der Axtklinge eingeschriebenen, archaischen Zauberrunen zu entziffern. Kein Feind war jemals imstande dieser Waffe zu widerstehen. Seit er die Axt erwarb, wurde Gotrek im Kampf nahezu unbesiegbar. Der

Trollslayer verlor zwar schon ein Auge, als er das Tor zur Diehlfestung eigenhändig und ohne fremde Hilfe gegen einen ganzen Stamm von Goblin Wolfsreitern siegreich verteidigte, nur im Kampf gegen ein furchtbare Monstern umzukommen, scheint für ihn unmöglich zu sein.

Der Mensch Felix Jaegar ist der jüngste Sohn des wohlhabenden Wollhändlerklans der Familie Jaegar. Er weite als Student an der Universität von Altdorf, bis man ihn dort hinauswarf, weil er einen Mitschüler im Zweikampf tötete. Von seiner Familie enterbt, nahm er das unstete Leben eines mittelmäßigen Dichters und politischen Stimmungsmachers auf. Jedenfalls bis zu jenem verhängnisvollen und volltrunkenen Tag, an dem sich sein Schicksal mit jenem von Gotrek verknüpfte. Felix war einer der Räderführer der Fenstersteueraufstände in Altdorf. Die Volksversammlung weitete sich schnell zu Unruhen aus, zog Plünderungen und solch bedrohliche Straßenschlachten nach sich, daß der Imperator seine Ritter ausschickte, um die öffentliche Ordnung wiederherzustellen.

Viele Unschuldige kamen zwischen den Hufen der Ritter und der tobenden Volksmeute um. Von seiner Beteiligung an einer Sache entsetzt, die ein Gemetzel zu werden drohte, versuchte Felix, sich zwischen die angreifenden Ritter und eine Menschenmenge in Panik geratener Frauen und Kinder zu werfen. Möglicherweise von der schieren Dummheit und Sinnlosigkeit von Felix' Heldentat beeindruckt, schritt nun Gotrek ein. Er erschlug kurzerhand zehn Ritter und brachte Felix in Sicherheit. Anschließend begaben sich die beiden auf eine unbeschreibliche Zechtour. Als Felix am nächsten Tag erwachte, erinnerte er sich voller Entsetzen, daß er geschworen hatte, dem Slayer überall hin zu folgen und seinen Untergang in einem Heldengedicht zu verewigen. Seit jenem Tag begleitet er Gotrek mehr oder weniger unfreiwillig quer durch das Imperium und die Grenzgrafschaften.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gotrek	3	8	6	4	5	3	*5*	4	10
Felix	4	6	5	4	4	2	5	3(5)	8

GOTREKS AUSRÜSTUNG: Gotrek ist mit seiner zweihändigen Runenaxt bewaffnet.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der einzige magische Gegenstand, den Gotrek besitzt, ist seine Runenaxt. Ihre Wirkungsweise wird auf einer Karte für magische Gegenstände im Farbteil dieses Buches beschrieben. Die Kosten dieses Gegenstandes müssen zusätzlich zu Gotreks Punktkosten bezahlt werden.

FELIX' AUSRÜSTUNG: Felix Jaegar ist mit einem magischen Schwert bewaffnet und trägt eine leichte Rüstung.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Felix Jaegar besitzt eine *Schnelle Bronzeklinge* aus dem Warhammer Magieset, die ihm zwei zusätzliche Attacken verleiht (die Kosten dieses Gegenstandes müssen zusätzlich zu Felix' Punktkosten bezahlt werden).

SONDERREGELN

Gotrek Gurnisson ist ein Slayer und unterliegt den üblichen Sonderregeln für Slayer, mit der Besonderheit, daß er stets nur zusammen mit dem Menschen Felix Jaegar kämpft. Gotrek kann deshalb niemals einer Einheit beitreten oder sie gar anführen, solange Felix lebt. Darüber hinaus unterliegt er auch der Sonderregel *Gotreks Verbängnis*. Diese wird nach den Angaben über Felix erläutert, weil sie beide Charaktermodelle betrifft.

Felix Jaegar darf wegen seines Eides nur zusammen mit dem Slayerzwer Gotrek Gurnisson kämpfen. Er kann deshalb niemals einer Einheit beitreten oder sie gar anführen, solange Gotrek lebt. Solange sein Kampfgefährte am Leben ist, teilt Felix sogar dessen Immunität gegenüber allen Psychologie- und Aufrieb-Tests. Falls Gotrek im Kampf fällt, darf Felix sich wieder wie üblich einer Einheit anschließen und sie auch führen. Solange Gotrek lebt, unterliegt auch Felix der nachstehend beschriebenen Sonderregel Gotreks Schutzen. Mit Gotreks Tod erlischt diese Regel.

GOTREKS VERHÄNGNIS: Ein ums andere Mal hat Gotrek den Tod betrogen. Ein ums andere Mal hat er Situationen überlebt, die kein Sterblicher überleben dürfte, gleichgültig, wie stark, zäh, vom Glück begünstigt oder fähig er sein mag. Es scheint fast, als ob das Schicksal, die Zwergengötter oder eine andere höhere Macht Gotreks Leben für ein dramatisches Finale aufsparen würde. Vielleicht machen sie sich aber auch nur einen Spaß daraus, Gotrek die Erfüllung eines Lebens als Slayer zu verwehren. Um dieses Verhängnis im Spiel darzustellen, mußt du jedesmal, wenn Gotrek oder Felix nach den üblichen Regeln einen Lebenspunkt verlieren würden, einen W6 werfen. Bei einem Wurfergebnis von 4 oder höher darfst du diese Verwundung mitsamt Schaden ignorieren. Der

Treffer wurde entweder durch die Macht des Schicksals abgefälscht oder einer der beiden Charaktere konnte gerade noch rechtzeitig aus dem Explosionsgebiet wegspringen, oder ein zufälliger magischer Windstoß zerstreute die Energie des attackierenden Zaubertrucks. Gotreks Verhängnis bewahrt das Paar auch vor feindlicher Magie. Bei einem W6-Wurf von 4 oder höher verliert jeder gegnerische Zaubertruck, der die zwei üblicherweise beeinflussen würde, seine Wirkung auf Gotrek und/oder Felix. Aber Achtung: Dieser W6-Wurf rettet nur Gotrek und Felix selbst vor den Auswirkungen des Zaubers, er bannt den Spruch nicht vollständig. Der Zaubertruck kann sich deshalb gegebenenfalls trotzdem wie üblich auf andere nahestehende Modelle auswirken.

Merkwürdigerweise scheint Gotreks Verhängnis gleichzeitig zu verhindern, daß die beiden Helden sich jemals irgendwo friedlich niederlassen, irgendwelchen Besitz behalten oder auch nur einfach Geld verdienen können. Aufgrunddessen haben die beiden Schwierigkeiten, überhaupt irgendwelche Besitztümer zu behalten. Gotrek darf daher nur seine Axt, und Felix nur sein sein Schwert besitzen. Du kannst den beiden keine weiteren Ausrüstung kaufen. Als drittes sorgt Gotreks Verhängnis dafür, daß die beiden nie getrennt werden und daher stets Seite an Seite kämpfen.

HOCHKÖNIG THORGRIM GROLLBART 160 Punkte

<i>625</i>	Das Große Buch des Grolls	+50 Punkte
	Runenthron.....	+140 Punkte
	Skaldors Rüstung	+75 Punkte
	Drachenkrone von Karaz.....	+75 Punkte
	Grimnirs Axt	+125 Punkte

Thorgrim ist ein direkter Nachfahre des ältesten und edelsten aller Zwergenherrscher. Das Blut von Ahngott Grungni höchstselbst fließt in seinen Adern, und hinter den buschigen Augenbrauen seiner Stirn verbirgt sich die Weisheit der Zwergengöttin Valaya. Die Hochkönige sind von altersher die Hüter des *Großen Buchs des Grolls*, des ältesten und wichtigsten aller Fehdenbücher. Dieser in Zwergensprache als *Dammaz Kron* bezeichnete Foliant erzählt die Geschichte allen Unrechts und Verrates, das man dem Volk der Dawi in seiner langen Geschichte jemals angetan hat. Die Hochkönige haben das Pergament dieses Buches mit ihrem eigenen Blut beschrieben.

Von Zeit zu Zeit bietet sich den Zwergen die Gelegenheit, ein altes Unrecht endlich ausgleichen oder rächen zu können. In diesem Fall gebührt dem Hochkönig die Ehre, die entsprechende Eintragung im Buch des Grolls mit tiefer Genugtuung durchstreichen zu dürfen. Allerdings kommt dergleichen nur äußerst selten vor, da es die Zwerge für gewöhnlich vorziehen, einen alten Groll zu hegen und zu pflegen, statt Vergangenes irgendwann einmal auf sich beruhen zu lassen. Daher kann man auch alle im Dammaz Kron durchgestrichenen und beglichenen Schulden selbst heute immer noch lesen, und sie bleiben dadurch für alle Zeiten unvergessen. Es wird den Zwergen warm ums Herz, wenn sie sich in traitem Kreise über eine vergolte Fehde und die Geschichte, wie die Rache endlich vollzogen werden konnte, unterhalten können. Denn die Dawi sind ein ausgesprochen nachtragendes und unversöhnliches Volk. Daher berichtet das Dammaz Kron von einer solch großen Vielzahl empörender Untaten und Beleidigungen anderer Völker oder gar der Götter selbst, daß dem Zwergenvolk sein süßer, tiefer Groll gegen andere nie vergehen muß. Die Zwergensprache kennt dementsprechend zwar keinerlei Wort für Vergebung oder Nachsicht, dafür aber um so zahlreichere und feinsinnigere Abstufungen für die Begriffe Rache, Vergeltung und Entschädigung.

Von frühester Jugend an hat Thorgrim davon geträumt, sein Volk eines fernen Tages umfassend rächen und das Große Buch des Grolls dann vielleicht sogar ganz beiseite legen zu können, nachdem er jede einzelne Fehdeschuld ausstreichen konnte, die das Buch enthält. Dergleichen wäre natürlich sogar in tausend Lebensspannen unmöglich, aber die Zwerge sind entschlossene Leute und wenn sie sich erst einmal etwas vorgenommen haben,

äußerst beharrlich und dickköpfig. Thorgrim bewahrt den Folianten Tag und Nacht an seiner Seite auf, legt die alten Blätter beim Schlafen unter sein Kopfkissen und trägt das Buch in seinen wachen Stunden ständig mit sich herum. Es war Thorgrim schon mehrfach möglich, einige Hader aus dem Buch zu streichen. Beispielsweise rang er dem Burgmeister von Altdorf eine Entschädigung in Höhe von 1000 Goldstücken ab, zum Ausgleich der Ehrbeschneidung, die man Borin Bullenbrüller bei den Tumulten in Altdorf zugefügt hatte.

Wenn Thorgrim in den Krieg zieht, was recht häufig der Fall ist, führt er das Große Buch des Grolls stets mit sich. Thorgrim wird von vier stämmigen Säntenträgern hoch auf dem Runenthron herumgetragen und teilt von dort herab mächtige Hiebe mit der Grimnir-Axt aus. Obendrein trägt er im Kampf die Drachenkrone von Karaz-A-Karak auf dem Kopf.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Thorgrim	3	7	6	4	5	3	5	4	10

AUSRÜSTUNG: Thorgrim Grollbart ist mit Grimnirs Axt bewaffnet und trägt Skaldors Rüstung. Beides sind runenmagische Gegenstände, deren Wirkungsweise auf den entsprechenden Karten für magische Gegenstände im Farbteil dieses Buches beschrieben wird.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Thorgrim ist für gewöhnlich mit Grimnirs Axt bewaffnet und trägt Skaldors Rüstung. Außerdem trägt er im allgemeinen die Drachenkrone von Karaz auf dem Kopf und führt das Große Buch des Grolls mit sich. Die Kosten dieser runenmagischen Gegenstände müssen jeweils zusätzlich zu Thorgrims eigenen Punktkosten bezahlt werden.

SONDERREGELN: Thorgrim Grollbart darf sich von vier Säntenträgern auf dem Runenthron in die Schlacht tragen lassen. Die Sonderregeln für den Runenthron werden ausführlich im Kapitel *Kriegsmaschinen* dieses Buches beschrieben. Die Kosten des Runenthrons müssen zusätzlich zu Thorgrims Punktkosten bezahlt werden.

PSYCHOLOGIE-SONDERREGELN: Aufgrund seiner völligen Hingabe für die Sache der Vergeltung allen Unrechts, das man den Zwergen angetan hat, empfindet Thorgrim für jeden Gegner Haß, gleichgültig wer dieser Feind sein mag. Er unterliegt daher den Psychologieregeln für Haß, wie sie ausführlich im *Warhammer Regelbuch* beschrieben werden. Die vier Säntenträger, auf deren Schultern Thorgrims Runenthron ruht, unterliegen ebenfalls denselben Regeln. Beachte jedoch, daß die Thronträger von diesem Haß nur betroffen sind, solange Thorgrim in ihrer Nähe ist. Falls der Runenthron benutzt wird, um einen anderen Zwergenkönig zu tragen, oder falls Thorgrim im Kampf fällt, empfinden die Thronträger keinen automatischen Haß gegen alle Gegner mehr.



ADRIAN SMITH



JOHN BLANCHE

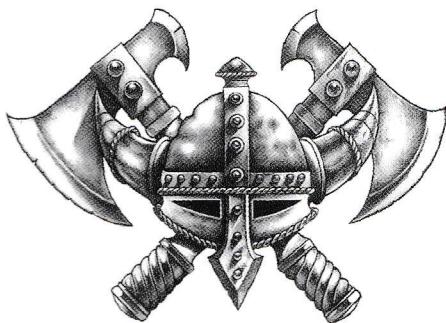
JOSEF BUGMAN 111 Punkte

Bugmans Runenaxt+40 Punkte

Bugmans Bierkrug+25 Punkte

Josef Bugman war der unter den Zwergen berühmteste Braumeister aller Zeiten. Bei den Dawi gilt die Braukunst als eine Fertigkeit, die ebenso wertvoll wie die eines jeden anderen Handwerkers ist. Alle Zwerge trinken regelmäßig riesige Mengen Bier und genießen nichts mehr als einen mit wildem Zechen und rauhem Gesang verbrachten Abend. Es gibt eine Vielzahl von berühmten Zwergenbieren und viele bekannte Braumeister, aber der Name Josef Bugman ragt daraus als ein unerreichtes Vorbild für Qualität hervor. Seine Familie stammt ursprünglich aus den Drachenbergen und wurde in den Norden verschlagen, als die Bergwerke bei Ekrund den Orks in die Hände fielen. Viele der heimatlos gewordenen Zwerge vom Drachenberg zogen ins Graue Gebirge, wo sie neue Wehrstädte und Bollwerke errichteten. Später wanderten einige dieser Zwerge weiter ins Imperium, wo sie sich unter den Menschen als Handwerker und Schmiede ansiedelten.

Josef Bugmans Vater Zamnil richtete sich mit dem Familienbetrieb in den östlichen Wäldern des Imperiums ein. Er baute am Rande des kristallklaren Flusses Sol ein Brauhaus, an jener Stelle, wo sich der Wasserlauf kaskadenartig von den Ausläufern des Grauen Gebirges herab ergießt. Um sein Starkbier einfacher an die Menschen absetzen zu können, nahm Zamnil den Namen Samuel Bugman an. Als dann sein Sohn geboren wurde, nannte er diesen Josef. Falls Josef Bugman jemals einen richtigen Khazalidnamen besaß, was recht wahrscheinlich ist, so bleibt dieser bis heute unbekannt. Nach dem Tode seines Vaters erweiterte Josef dessen Geschäftsbetrieb und erworb sich einen beachtlichen Ruf für die edle Qualität und Stärke seiner Biere. Es fiel Bugman leicht, seine Fässer auf Frachtkähnen den Fluß hinunter bis in die großen Städte des Imperiums zu verschiffen, wo sich sein Gebräu als äußerst beliebt erwies. Bald wuchs Bugmans Brauerei zu einer kleinen, eigenständigen Zwergesiedlung an, und auch andere Familien zogen aus dem Grauen Gebirge zu ihm.



Binnen weniger Jahre wurde Bugman ein wohlhabender Bierhändler und ein vergleichsweise zufriedener Zwerg. Mit triumphalen Erzeugnissen wie 'Bugmans XXX' und dem berüchtigten 'Trollbock' wurden sein Name und seine Braukunst in allen Zergendomänen bekannt. Seine kleine Gemeinde lag weitab von allen üblichen Handelsrouten und wurde von den Armeen oder Plünderern, welche die Gegend heimsuchten, daher für gewöhnlich links liegen gelassen.

Eines Tages reiste Josef Bugman mit einer Ladung von Bugmans eigens für den Imperator angesetztem Spezialgebräu flussaufwärts. Als er nach Hause zurückkehrte, erspähte er zwischen den Bäumen eine rußige Rauchfahne, die sich von seiner Brauerei sanft in die Luft emporkräuselte. Er dachte, daß es wohl wieder an der Zeit wäre, den großen Schornstein zu fegen. Erst als sein Frachtkahn die Flussbiegung umschifft, erblickte Bugman die rauchenden Ruinen seiner Siedlung. Eine plündernde Goblinhorde hatte die Brauerei entdeckt. Sie hatten den gesamten Biervorrat in einer trunkenen Zerstörungsorgie



versoffen und die Braukessel zerschmettert. Leere Fässer trieben auf dem Fluß, und nirgends war ein Zeichen der vormaligen Bewohner zu erkennen. Jeder einzelne von ihnen war von den Goblins in ein ungewisses Schicksal verschleppt worden.

Bugman und seine wenigen, mit ihm gereisten Kameraden schworen den Goblins furchtbare Rache für ihre abscheuliche Untat. Sie beschlossen, die Banditen zu jagen und ihre Verwandten wenn irgend möglich aus den Klauen der Grünlinge zu retten. Die Zergenschar verfolgte die Goblins quer durch das Weltrandgebirge bis in die dahinterliegende Wildnis. Seitdem hat man nur noch wenig von ihnen gehört, mit Ausnahme von Gerüchten über verheerende, unter den Grünlingen angerichtete Verwüstungen, gerissene Hinterhalte und nächtliche Überfälle auf Goblinlager. Manchmal taucht Bugmans Bande sogar unvermutet wieder aus der Wildnis auf, zerlumpt und blutbefleckt, um sich einer Zwergenarmee anzuschließen, die sich gerade auf eine große Schlacht gegen Goblins vorbereitet. Sie bleiben aber auch dann stets unter sich und hocken meist nur dichtgedrängt um ihr Lagerfeuer, mit einem merkwürdigen Glitzern in den Augen und den Händen fest um Humpen ihres wertvollen Starkbieres geklammert.

PROFIL

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Josef Bugman	3	6	5	4	5	2	4	3	10
Runenmagie-Bonusse				+1				+1	

AUSRÜSTUNG: Josef Bugman ist für gewöhnlich mit einer Zweihandaxt und einer Armbrust bewaffnet. Er trägt leichte Rüstung und einen Schild. Die Axt ist eine Runenwaffe, deren Wirkungsweise nachstehend beschrieben wird.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Josef Bugman ist mit einer zweihändigen Runenaxt bewaffnet, in die eine Stärkerune (+1 auf Stärke) und eine Attackenrunе (+1 auf Attacken) eingraviert sind. Außerdem besitzt er *Bugmans Bierkrug*, ein einzigartiges, magisches Familienerbstück, das verlorene Lebenspunkte wiederzugeben vermag. Seine genaue Wirkungsweise wird auf einer eigenen Karte für magische Gegenstände im Farbteil dieses Buches beschrieben. Die Kosten dieser runenmagischen Gegenstände müssen jeweils zusätzlich zu Bugmans eigenen Punktkosten bezahlt werden.

GILDENMEISTER DER MASCHINISTEN BURLOK DAMMINSON 130 Punkte

210

Burloks Hammer+25 Punkte

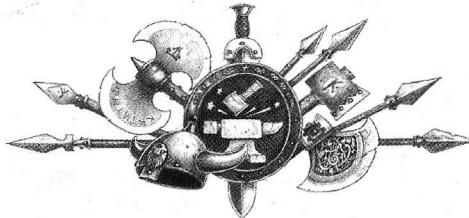
Burloks Rüstung+55 Punkte

Die Maschinistengilde der Zwerge ist eine urale Handwerksgilde. Bei den Gilde der Dawi handelt es sich um besondere Klans, in welchen die Väter ihre Fertigkeiten und Kenntnisse an ihre Söhne weitervererben. Burlok, Sohn von Dammin, ist der oberste Gildenmeister der gesamten Maschinistengilde, der Anführer der ganzen Zunft. Von den Maschinisten stammen zum einen alle Pumpen und Maschinen, zum anderen auch die Erfindungen der technisch hochentwickelter Kriegsmaschinen der Dawi, beispielsweise die Flammenkanone und der Gyrokopter.

Die Zwergenmaschinisten besitzen eine sehr fortschrittsfeindliche Einstellung, fühlen sich den alten Gebräuchen stark verbunden und sind sehr stolz auf ihre Handwerkskunst. Sie verschönern ihre Maschinen über die handwerklich herausragende Schmiedekunst hinaus daher gerne mit kunstvollen Bronzeverzierungen. Der Anblick einer meisterlich gefertigten und feinsinnig verzierten Maschine erfüllt die Augen jedes Zwergenhandwerkers mit Tränen der Freude, und Burlok stellt in dieser Hinsicht keine Ausnahme dar. Zudem vertritt auch er sehr althergebrachte Ansichten, stellt sich jeder Neuerung in den Weg und glaubt felsenfest daran, daß die alten und bewährten Mittel und Wege eben doch die besten seien. In dieser Beziehung stellt er ein Musterbeispiel für die Grundeinstellung der Maschinistengilde dar, deren Ziele sich eher darauf ausrichten, überliefertes Wissen zu bewahren und das Niveau ihrer Handwerkskunst hochzuhalten, statt neue Gedanken und Ideen auszuprobieren. Die Dawi halten ganz allgemein nicht viel von neuen Ideen, die, wie jeder Zerg glaubhaft zu versichern vermag, immer nur Ärger einbringen. Naturgemäß widersetzen sich einige der jüngeren Maschinisten dieser verknöcherten Meinung und überraschen ihre Gildenbrüder manchmal mit verblüffenden und fremdländischen Erfindungen. Aber solche empörend unverschämten Eigenbrötler erwartet fast unausbleiblich ein schlimmes Ende.

Burlok dagegen ist kein solch junger Zerg mehr. Den meisten seiner Lehrlinge fällt es sogar schwer zu glauben, daß er überhaupt jemals jung war. Obwohl es nicht allgemein bekannt ist, war Burlok in seiner Jugend tatsächlich einer jener rebellischen Jungzwerge, die von den älteren Zwergen oft auch als Halbstarke bezeichnet werden. Zusammen mit seinem ebenso ungestümen Freund Sven Hitzkopffries war er in unerlaubte Neuerungen verwickelt. Zu ihren vielen Erfindungen zählte die

Warpfeuer-Destille, eine erstaunlich weit fliegende Wunderrakete und das legendäre Dampfradiofon. All diese Erfindungen wurden von Burloks Vater Dammin entdeckt, als Burlok und Sven ein experimenteller Druckkessel in die Luft flog und Burlok einen Arm abriß. Nach seinem Unfall und dem rigorosen Eingreifen seines Vaters kam Burlok ein wenig zur Besinnung und sah seinen Irrweg ein. Sven, ein Meister im aushecken wirren Ideen dagegen machte mit der Erfindung einer Alkoholgasmaschine weiter und baute sogar ein Schiff, das er mit diesem Motor antrieb. Am Ende sah sich die Maschinistengilde, die sich selbst als durchaus großzügig und aufgeklärt empfindet, doch gezwungen, den obrigkeitseidlichen und abenteuerlustigen Sven aus ihrer Zunft auszuschließen.



Burlok dagegen blieb und hat große Dinge erreicht. Falls er sich jemals danach zurücklehnt, die wilden und technisch umwälzenden Tage seiner Jugend noch einmal zu erleben, dann weiß er das mit Sicherheit gut zu verbergen. In seinem langen Leben hat er die Maschinistengilde schon bei vielen Gelegenheiten auch in die Schlacht geführt. Sein linker Arm, den er bei jener gewaltigen Explosion verlor, die seinen jugendlichen Ausschweifungen ein Ende bereitete, hat er durch einen mechanischen Kunstarma ersetzt. Im Laufe der Jahre hat Burlok diese Einrichtung immer weiter verbessert, bis sie schließlich jedem lebendigen Arm überlegen wurde. Es ist diese Apparatur, welche Burlok seine außergewöhnliche Stärke verleiht.

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

AUSRÜSTUNG: In der Schlacht ist Burlok Damminson mit einem Kriegshammer bewaffnet, der hochentwickelten und tödlichen Abart eines Handwerkerhammers. Er trägt eine schwere Gromrlrüstung. Die Kosten dieser zwei runenmagischen Gegenstände müssen jeweils zusätzlich zu Burloks eigenen Punktkosten bezahlt werden.

Burloks Hammer

In Burloks Hammer ist die magische Meisterrune der Flinkheit (Waffenträger schlägt immer zuerst zu) eingraviert.

Burloks Rüstung

In Burloks schwere Gromrlrüstung sind eine Steinrune (bewahrt in Verbindung mit der Rüstung bei RW 4+ vor Schaden) und eine Eisennrune (+1 auf Widerstandsfähigkeit) eingraviert.



Jede Zwergenfamilie besitzt ihren eigenen Schatzhort, ihre persönlichen Reichtümer und Familienerbstücke, welche die Quelle ihres Wohlstandes bilden. Zwerge bewahren ihre Wertsachen nicht in einer Bank auf. Tatsächlich würde sogar der bloße Gedanke, sein Gold jemandem anderen zu überlassen, damit dieser darauf aufpaßt, jeden Zerg weich in den Knieen werden lassen. Denn alle Dawi wollen ihre Schätze ständig bei der Hand haben und genau wissen, wo ihr Hort ist, nämlich wohl verborgen vor dem Zugriff der Außenwelt. Aus diesem Grunde haben die Zwerge eine Reihe von nützlichen Tarnrunen gefunden. Darüber hinaus sind sie auch außergewöhnlich geschickte Baumeister von verborgenen Türen, versteckten Gängen und unauffindbar verkleideten Geheimfächern und -schubladen. Eine der beliebtesten Abendvergnügungen der Zwerge besteht darin, daß die Familie sich, kurz bevor sie sich zur Nachtruhe begibt, vor dem Kamin versammelt und gemeinsam das Familienvermögen zählt. Nachdem sie einige glückliche Stunden damit verbracht hat, ihre Reichtümer zu liebkoseln, kann sich die Zwergenfamilie zufrieden zu Bett begeben. Die beruhigende Gewißheit, daß ihr Schatz wohl verwahrt in einem sicheren Versteck liegt, beschert ihnen einen angenehmen Nachschlummer.

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE

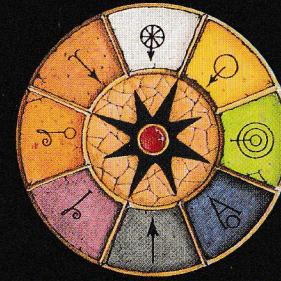
DAS GROSSE BUCH DES GROLLS

Das Große Buch des Grolls verzeichnet alle jemals am Volk der Zwerge verübten Schandtaten. Sein mit dem Blut von Königen geschriebener Inhalt berichtet von unverzeihlichen Akten des Verrats, unbezahlten Schulden und alten Blutfechten. Im Laufe der Jahrhunderte wurden die Buchseiten vom Haß und dem Zorn ihrer Autoren so durchdränkt, daß der Foliant dabei magische Energien speicherte und nun eine Aura rechtschaffener Empörung ausstrahlt, die lautlos nach Vergeltung schreit.

Das Charaktermodell im Besitz dieses Buches und jeder Krieger einer von ihm angeführten Einheit wird auf dem Schlachtfeld allen Feinden mit Haß gegenüberstehen. Eine vollständige Beschreibung der Regeln für Haß findet sich im Warhammer Regelbuch.

**DARF NUR VON EINEM
ZWERGENKÖNIG BENUTZT WERDEN**

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 75 PUNKTE

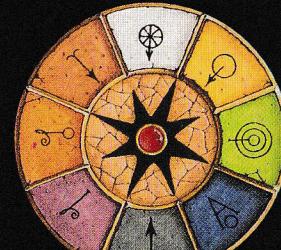
SKALDORS RÜSTUNG

Skaldor hat diese Rüstung bereits in grauer Vorzeit gefertigt und die Geheimnisse seiner Runen mit ins Grab genommen. Die Skaldor-Rüstung gehört zum Kronenschatz der Könige von Karaz-A-Karak.

Skaldors Rüstung verleiht ihrem Träger einen Rettungswurf von 2+ (wie schwere Rüstung mit Schild und gepanzerten Kriegsrob). Allerdings läßt sich dieser Rettungswurf durch einen Schild oder eine zusätzliche Panzerung nicht weiter verbessern. Mißlingt dem Rüstungsträger sein Rettungswurf, dann darf er sofort noch ein zweites Mal würfeln. Diesmal wird er bei einer 4 oder höher vor Verletzungen bewahrt, wobei eventuelle Rettungswurfmodifikationen aufgrund der Stärke der Attacke keine Anwendung finden. Ein Wurfergebnis von 4 oder höher bewahrt deshalb automatisch vor jedem Schaden. Auch falls der Rüstungsträger von einer magischen Waffe attackiert wird, gegen die kein Rettungswurf erlaubt ist, darf er diesen 4+ Rettungswurf trotzdem ausführen. Außerdem ist der Rüstungsträger immun gegen alle Feuerattacken, wie Drachenatem, oder Warp-Flammenwerfer.

**DARF NUR VON EINEM
ZWERGENKÖNIG BENUTZT WERDEN**

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 75 PUNKTE

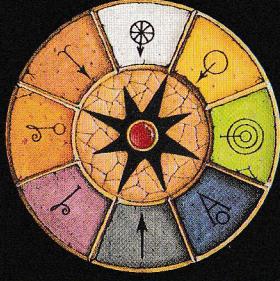
DRACHENKRONE VON KARAZ

Die Drachenkrone von Karaz ziert das Haupt der Hochkönige von Karaz-A-Karak schon seit Gründung dieser Stadt. Sie trägt die Runeninschrift 'Za', die Herrscheronne, das Zeichen der Befehlsgewalt über das gesamte Zwergenvolk. Die Krone darf deshalb nur von einem Zwergenkönig getragen werden!

Das Charaktermodell im Besitz dieser Krone und eine von ihm angeführte Einheit sind immun gegen Angst und Entsetzen. Darauf hinaus würfelt die vom Kronenträger befehligte Einheit alle Auftriebsteils stets gegen den Moralwert ihres Anführers aus, wobei vom Wurfergebnis keine der sonst üblichen Abzüge aufgrund von Magie oder Kampfergebnis gültig werden. Falls der Moralwert des Kronenträgers also beispielsweise 10 beträgt, dann würfelt seine Einheit ihre Auftriebsteile unabhängig von Kampfergebnissen immer gegen den Wert 10 aus.

**DARF NUR VON EINEM
ZWERGENKÖNIG BENUTZT WERDEN**

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 125 PUNKTE

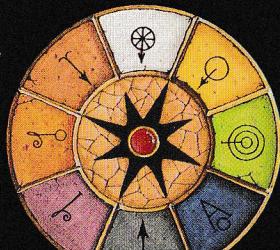
GRIMNIRS AXT

Grimnir ist im hohen Norden im Kampf gegen die finsternen Chaosgötter verschollen. Aber bevor er dorthin abreiste, schenkte er seinem Sohn Morkrim noch eine seiner Äxte. Diese Axt wurde von den Hochkönigen der Zwerge seither von Generation an Generation weitervererbt. Ihre Schneide wird niemals stumpf, und auf ihrer Klinge prangen leuchtende Runen, deren Geheimnisse zusammen mit den Ahngöttern aus der Welt verschwanden.

Jeder Treffer mit dieser Axt fügt dem Gegner bei einem W6-Wurf von 2 oder höher automatischen Schaden zu, unabhängig von der Stärke des Axträgers oder der Widerstandsfähigkeit seines Ziels. Zudem bietet normale Rüstung dem Gegner keinerlei Schutz gegen Grimnirs Axt. Rüstungswürfe sind nur erlaubt, falls das Opfer magische Rüstung trägt, und selbst diese unterliegen einer Rettungswurfmodifikation von -3. Bei jeder nicht durch einen erfolgreichen Rettungswurf verhinderten Verletzung verliert der Gegner zudem nicht nur 1, sondern W3 Lebenspunkte. Oger oder Trolle verlieren dabei sogar W6 Lebenspunkte.

**DARF NUR VON EINEM
ZWERGENKÖNIG BENUTZT WERDEN**

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

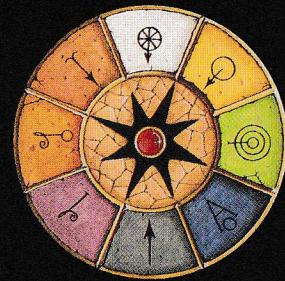
ZAUBERSPRUCH 25 PUNKTE THORIS FEUERRING

Thoris Feuerring ist mit einem dunklen Rubin besetzt. Im Herzen dieses Juwels flackert eine ewige Flamme, die dort in ferner Vergangenheit von einem mächtigen Runenschmied eingeschlossen wurde.

Der Ring darf nur einmal pro Schlacht benutzt werden. Der Besitzer dieses Rings darf dessen Zauberkraft zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Spielzugs enfesseln, vorausgesetzt, es hält sich innerhalb von 6 Zoll um den Ringträger kein gegnerisches Modell auf. Er erzeugt in einer Entfernung von 6 Zoll von dem Träger und der Einheit, der er angehört, einen Flammenwall, der genauso lang ist wie die Einheit. Die Feuermauer hält bis zum Beginn des nächsten Spielzugs des Ringbesitzers an. Der Flammenwall darf nicht auf gegnerische Modelle gezaubert werden. Nur Feindmodelle, die immun gegen Feuer sind, vermögen diese Barriere zu durchqueren. Alle anderen Modelle können den Flammenwall nicht überwinden, sondern werden zum Anhalten gezwungen, wenn sie darauf zumarschieren. Für Schußzwecke gilt der Flammenwall als mannhohne Einheit, die jede Sicht versperrt.

DARF NUR VON ZWERGEN
BENUTZT WERDEN

MAGISCHER GEGENSTAND



ZAUBERSPRUCH

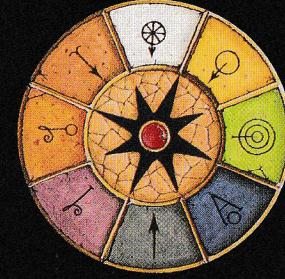
MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE DAS GOLDENE ZEPTER VON NORGRIM

Man nimmt an, daß das Goldene Zepter einst für die Könige von Karak Azul geschmiedet wurde. Im Laufe der Jahrhunderte haben sie es unzählige Male in die Schlacht getragen. Seine handwerkliche Vollkommenheit ist so wunderbar, daß man schon erlebt, wie gestandene Handwerksmeister bei Berührung des Zepfers in Tränen ausbrachen.

Das Charaktermodell im Besitz dieses Zepfers und alle Krieger einer von ihm angeführten Zwergeinheit erlangen durch die Zauberkraft des Zepfers mächtige Fähigkeiten. Im jedem Spielzug darf diese Einheit wahlweise einen der folgenden Bonuswerte nutzen: Sie darf entweder ihre Bewegungsfähigkeit um +1 erhöhen (beim Angriff um +2), sie darf die Stärke jedes ihrer Kämpfer um +1 erhöhen, oder sie darf die Wurfergebnisse aller Rettungswürfe ihrer Kämpfer um +1 verbessern. Der Spieler dieser Einheit muß zu Beginn seines Spielzugs ansagen, welchen Bonus er wählt.

DARF NUR VON ZWERGEN
BENUTZT WERDEN

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

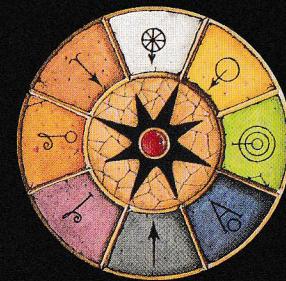
MAGISCHER GEGENSTAND 125 PUNKTE GOTREKS AXT

Diese Axt befindet sich im Besitz des Slayers Gotrek Gurnisson. Wo er sie gefunden hat, bleibt sein Geheimnis. Sie weist Runeninschriften auf, aber dabei handelt es sich um solch archaische Zeichen, daß es noch keinem Runenschmied gelungen ist, sie zu lesen oder nachzubilden. Ihr hohes Alter und ihre gewaltige Zauberkraft stehen jedoch außer Zweifel.

Jeder erfolgreiche Treffer mit dieser Axt wird seinem Ziel bei einem W6-Wurf von 2 oder höher einen Lebenspunkt rauben, unabhängig von der Stärke des Trägers oder der Widerstandsfähigkeit des Opfers. Zudem bietet normale Rüstung dem Gegner keinerlei Schutz. Rettungswürfe sind nur erlaubt, falls das Opfer magische Rüstung trägt, und selbst diese unterliegen einer Modifikation von -3. Bei jeder nicht durch einen erfolgreichen Rettungswurf verhinderten Verletzung verliert der Gegner zudem nicht 1, sondern W3 Lebenspunkte. Drachen oder Dämonen verlieren sogar W6 Lebenspunkte.

DARF NUR VON
SLAYERN BENUTZT WERDEN

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

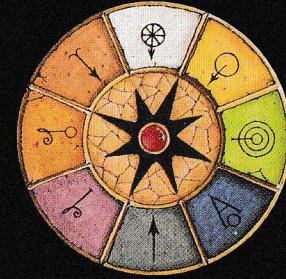
MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE BUGMANS BIERKRUG

Braumeister Bugman erhielt diesen Humpen zu jener Zeit, als er noch weite Reisen unternahm, um sein Starkbier an die Königshöfe zu verkaufen. Der Deckelkrug besitzt eine für Zwerghumpen typische Form, verleiht seinem Inhalt aber erstaunliche Heilkräfte und bringt zugleich jede Geschmacksnuance des eingefüllten Gebräus zur Geltung.

Der Bierkrug darf bis zu drei Mal pro Schlacht benutzt werden, um eine Verletzung zu heilen, danach ist seine Zauberkraft erschöpft. Das Charaktermodell im Besitz dieses Humpens und jeder Krieger aus seiner Einheit darf außerhalb der Nahkampfphase jederzeit aus dem Krug trinken, was jeweils einem Kämpfer pro Spielzug einen verlorenen Lebenspunkt zurückgibt. Der Bierkrug darf allerdings nur einmal pro Spielzug eingesetzt werden (deinem eigenen oder dem deines Gegenspielers). Die Lebenspunkte können zudem nicht über den Normalwert des Trinkenden gesteigert werden, egal wie oft er aus dem Krug trinkt.

DARF NUR VON ZWERGEN
BENUTZT WERDEN

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND