

# ZWERGEN-BERGSTÄDTE



Dieses Dokument enthält Regeln und Hintergrund für ausgewählte neue Charaktermodelle, Einheiten und Magische Gegenstände aus Warhammer: The Old World – Arcane Journal – Dwarfen Mountain Holds. Diese Regeln können zusätzlich zu jenen in der Armeeliste der Zwergen-Bergstädte in Strahlende Heere eingesetzt werden.

# ZWERGEN-BERGSTÄDTE KÖNIGLICHER CLAN

Diese Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste der Zwergen-Bergstädte aus Warhammer: The Old World – Strahlende Heere und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.

Wenn du eine Armee des Königlichen Clans in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste aus Strahlende Heere verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee des Königlichen Clans darstellen:

## Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

### Charaktermodelle

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 1+ König oder Thain
- 0-1 Runenamboss oder Runenmeister pro 1.000 Punkte
- Runenschmiede

### Kern

Mindestens 25 % des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- Königliche Clankrieger, Langbärte und Armbrustschützen

### Elite

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Hammerträger und Zwergenkarren (ohne Bergwerker-Karren)
- 0-3 Kriegsmaschinen aus der folgenden Liste pro 1.000 Punkte:
  - Speerschleuder
  - Grollschleuder

### Selten

Bis zu 25 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Grenzläufer, Eisenbrecher und Eisendrachen

### Söldner

Bis zu 25 % des Punktwerts deiner Armee können für Söldner ausgegeben werden, einschließlich:

- Imperiale Zwergensöldner
- 0-4 Dammaz Drengi
- 0-1 Goblinschnitter pro 1.000 Punkte

Beachte, dass Söldnereinheiten den Regeln für „Rüpelhafte Söldner“ gemäß Seite 279 des Regelbuchs für Warhammer: The Old World unterliegen.

### Armeestandartenträger

Ein einzelner Thain oder Runenschmied kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger Standartenrunen ohne Punktbegrenzung erwerben.

### Runengegenstände

Modelle, die optional Runen erhalten dürfen, dürfen dies wie auf Seite 32 in Strahlende Heere beschrieben tun.



# SONDERREGELN DES KÖNIGLICHEN CLANS

**A**uf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung jeder der Armeesonderregeln, welche für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die Berühmte-Armee-Zusammenstellungsliste des Königlichen Clans verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln der Zwergen-Bergstädte auf Seite 39 in Strahlende Heere. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln der Zwergen-Bergstädte.

## Wut der Ahnen

Wenn ein königlicher Clan in den Krieg zieht, inspirieren die ehrwürdigen Krieger des Heeres die jüngeren Generationen mit glorreichen Geschichten über die Helden der alten Zeit.

Während eines Zuges, in dem eine Einheit einer Königlicher-Clan-Armee eine Angriffsbewegung von mindestens 3 Zoll oder eine Nachrückenbewegung ausgeführt hat, erhält sie einen Modifikator von +1 auf ihren Stärkewert.

## Reichtümer und Erbstücke

Die Königlichen Clans der Zwerge gehören zu den reichsten Bewohnern der Alten Welt und das bedeutet, dass sie mit den besten Waffen und Rüstungen in den Krieg ziehen.

Charaktermodelle dieser Armee dürfen zusätzliche 25 Punkte für Runen ausgeben. Einheiten, die Standartenrunen erhalten dürfen, dürfen zusätzliche 25 Punkte für Standartenrunen ausgeben (außer Königliche Clankrieger, der Bonus ist Teil ihres Profils.)

## Einen Groll beilegen

Einen Groll zu rächen bedeutet, den Feind nicht nur zu besiegen, sondern ihm auf dem Schlachtfeld vollkommen zu demütigen.

Benenne nach der Aufstellung, aber vor Beginn des ersten Zuges, ein einzelnes feindliches Charaktermodell. Aus irgendeinem Grund hat es sich einen Platz im Buch des Grolls verdient und muss Gerechtigkeit erfahren. Alle befreundeten Modelle erhalten die Sonderregel Hass (benanntes feindliches Charaktermodell). Dazu erhältst du 75 Bonus-Siegespunkte, wenn das benannte Charaktermodell am Ende der Schlacht tot oder vom Schlachtfeld geflohen ist oder flieht.

„Lasst die Kriegshörner erschallen und versammelt das Heer!  
Wir marschieren in den Krieg!“

Hochkönig Alriksson von Karaz-a-Karak



# EXPEDITIONSSTREITMACHT DER ZWERGEN-BERGSTÄDTE

**D**iese Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste der Zwergen-Bergstädte aus Warhammer: The Old World – Strahlende Heere und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.

Wenn du eine Expeditionsstreitmacht-Armee in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste aus Strahlende Heere verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du die neuen Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Expeditionsstreitmacht darstellen:

## Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

### Charaktermodelle

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 1+ Maschinist oder Sappeur-Maschinist
- 0-1 Dämonenslayer oder Drachenslayer
- Thaine und Runenschmiede

### Kern

Mindestens 25 % des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- Zwergenkrieger, Musketenschützen und Zwergenkarren
- 0-1 Einheit Grenzläufer pro 1.000 Punkte
- 0-1 Einheit Kundschafter-Gyrokopter darf pro 1.000 Punkte als Kernausswahl gewählt werden

### Elite

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Bergwerker, Kundschafter-Gyrokopter und Gyrokopter
- 0-3 Kriegsmaschinen aus der folgenden Liste pro 1.000 Punkte:
  - Speerschleuder
  - Grollschleuder
  - Kanone

### Selten

Bis zu 33 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Gyrobomber
- 0-1 Einheit Slayer
- 0-2 Kriegsmaschinen aus der folgenden Liste pro 1.000 Punkte:
  - Orgelkanone
  - Flammenkanone

### Söldner

Bis zu 25 % des Punktwerts deiner Armee können für Söldner ausgegeben werden, einschließlich:

- Imperiale Zwergensöldner
- 0-2 Dammaz Drengi pro 1.000 Punkte
- 0-1 Goblinschnitter pro 1.000 Punkte

Beachte, dass Söldnereinheiten den Regeln für „Rüpelhafte Söldner“ gemäß Seite 279 des Regelbuchs für Warhammer: The Old World unterliegen.



### Armeestandartenträger

Ein einzelner Thain oder Maschinist kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger Standartenrunen ohne Punktbegrenzung erwerben.

### Runengegenstände

Modelle, die optional Runen erwerben dürfen, dürfen dies wie auf Seite 32 in Strahlende Heere beschrieben tun.



# SONDERREGELN DER EXPEDITIONSTREITMACHT

**A**uf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung jeder der Armeesonderregeln, welche für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die Berühmte-Armee-Zusammenstellungsliste des Expeditionstreitmacht verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln der Zwergen-Bergstädte auf Seite 39 in Strahlende Heere. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln der Zwergen-Bergstädte.

## Expeditionsschützen

Nach zahllosen Stunden sorgfältiger Übung mit ihren Musketen können die Schützen einer Expeditionstreitmacht eine vernichtende Feuerwalze entfesseln, während sie auf den Feind vorrücken.

- 0-1 Einheit Musketenschützen pro 1.000 Punkte darf für je +1 Punkte pro Modell zu Expeditionsschützen aufgewertet werden. Expeditionsschützen erleiden keinen negativen Trefferwurfmodifikator für Bewegungen und Schießen. Außerdem dürfen beliebige Maschinisten für je +10 Punkte zu Expeditionsschützen aufgewertet werden.

## Funktion geht vor Gestaltung

Die Artillerie von Expeditionstreitmächten ist auf ihre einfachste Form reduziert, um ihre tödliche Feuerkraft schneller zum Einsatz zu bringen als konventionelle Kriegsmaschinen.

Beim Schreiben deiner Aufmarschliste darfst du den Widerstandswert beliebiger der folgenden Kriegsmaschinen um 1 reduzieren (bis zu einem Minimum von 1):

- Kanone
- Orgelkanonen
- Flammenkanone

Jede Kriegsmaschine, deren Widerstandswert auf diese Weise reduziert wird, verliert auch die Sonderregel *Bewegen oder Schießen*.

## Unterirdischer Hinterhalt

Während der Rest der Expeditionstreitmacht überirdisch marschiert, versuchen Gruppen von Bergwerkern, den Feind von unten zu umzingeln.

Wenn deine Armee eine Einheit Bergwerker enthält, darfst du, nachdem beide Seiten aufgestellt haben, aber bevor der erste Zug des Spiels beginnt, zwei Minenmarker (rund, 32 mm) plus je einen zusätzlichen Marker für jede weitere Bergwerkereinheit deiner Armee legen. Jene Marker können an beliebige Orte auf dem Schlachtfeld gelegt werden, die sich nicht

- in der gegnerischen Aufstellungszone befinden.
- innerhalb von 12 Zoll um einen anderen befreundeten Minenmarker befinden.
- innerhalb von 6 Zoll um eine feindliche Einheit befinden.
- innerhalb von 3 Zoll um ein besonderes Geländestück oder einen Zielmarker befinden.

Wenn eine Einheit Bergwerker als Reserven auf dem Schlachtfeld eintrifft, kann sie beliebig auf dem Schlachtfeld innerhalb von 6 Zoll um einen Minenmarker aufgestellt werden, aber nicht innerhalb von 6 Zoll um eine feindliche Einheit. Die Einheit kann in diesem Zug nicht angreifen und gilt für das Schießen als bewegt, kann aber ansonsten handeln wie üblich.



## Thorgrim Ulleksson, Kharl des Dammaz Kron

Thorgrim Ulleksson ist ein Thain. Er darf in jede Armee der Zwergen-Bergstädte aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Thorgrim Ulleksson	3	6	4	4	5	3	3	3	10	250

**Truppentyp:** Schwere Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)

**Basegröße:** 25 x 25 mm

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:** Handwaffe, Grolltilger, der Grollstein, die Rüstung von Skaldour und Schild

**Sonderregeln:** Grollwissen, Gromrilrüstung, Hass (Orks & Goblins), Magieresistenz (-1), Resolut, Sammelruf, Unnachgiebig

### Grollwissen

*Thorgrim verfügt über ein so großes Grollwissen, dass er leicht mit Worten das Feuer der Wut in seinen Verwandten anfachen und ihren Zorn gegen den Feind entfesseln kann.*

Sobald Thorgrim den Grollstein aufgestellt hat (siehe unten), ersetzen er und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, die Sonderregel *Hass (Orks & Goblins)* durch die Sonderregel *Hass (alle Feinde)*.

### Der Grollstein

*Sobald dieser schmuckvolle Stein auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wissen alle um Thorgrim, dass es keinen Rückzug geben kann, bis der Kharl des Dammaz Kron seine Aufgabe für beendet erklärt.*

Während einer beliebigen Unterphase „Beginn des Zuges“ darf Thorgrim den Grollstein aufstellen. Sobald er aufgestellt ist, erhalten Thorgrim und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, die Sonderregel *Unerschütterlich* und bestehen automatisch jeden Paniktest. Wenn der Grollstein aufgestellt wurde, können Thorgrim und seine Einheit nicht mehr Fliehen als Angriffsreaktion wählen und sich nicht mehr bewegen, außer um Boden preiszugeben oder eine Nachrückenbewegung oder Neuformierung auszuführen.

### Die Rüstung von Skaldour

*Die Rüstung von Skaldour ist mit mächtigen Runen graviert und hat zahllose Klängen abgewehrt und Thorgrim in vielen blutigen Schlachten beschützt.*

Die Rüstung von Skaldour ist eine Schwere Rüstung. Zusätzlich hat ihr Träger 4+ Rettung gegen die Sonderregel *Todesstoß* oder gegen Lebenspunktverluste durch eine Attacke mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (X)*.

### Grolltilger

*Diese runenübersäte Waffe wird schon lange von den Kharls des Dammaz Kron eingesetzt.*

	R	S	DS	Sonderregeln
Grolltilger	Nahkampf	S+2	-1	Magische Attacken, Rüstungsfluch (1)

**Anmerkung:** Grolltilger ist mit der Meisterrune des Schadens und der Paraderune graviert, wie auf den Seiten 33 & 34 von *Strahlende Heere* beschrieben.

## Charaktermodell



**Thorgrim Ulleksson,  
Kharl des  
Dammaz Kron**

„Was mit der Welt nicht stimmt und wir nicht mit den Blättern unserer Äxte berichtigen können, werden wir rächen.“

*Thorgrim Ulleksson,  
Kharl des Dammaz Kron*

## Ungrim Eisenfaust, Slayerkönig von Karak Kadrin

Ungrim Eisenfaust ist ein König. Er darf in jede Armee der Zwerge-Bergstädte aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Ungrim Eisenfaust	3	9	4	4	6	3	5	4	10	315

- Truppentyp:** Schwere Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)  
**Basegröße:** 25 x 25 mm  
**Einheitengröße:** 1  
**Ausrüstung:** Handwaffe, die Axt des Dargo, die Slayerkrone und Leichte Rüstung  
**Sonderregeln:** Gromrilrüstung, Hass (Orks & Goblins),  
 Immun gegen Psychologie, König der Slayerfestung, Letzter Hieb, Magieresistenz (-2), Resolut, Sammelruf, Slayer, Unerschütterlich

### König der Slayerfestung

*Hin- und hergerissen zwischen seinen Eiden als Slayer und König führt Ungrim Eisenfaust Armeen von Slayern an der Seite seiner königlichen Garde in die Schlacht.*

Ungrim Eisenfaust kann sich einer Einheit Hammerträger oder Slayer anschließen (obwohl er nicht die Sonderregel *Einzelgänger* hat). Eine Einheit Hammerträger, der sich Ungrim Eisenfaust angeschlossen hat, erhält die Sonderregeln *Immun gegen Psychologie* und *Unerschütterlich*, solange er in der Einheit bleibt. Wenn Ungrim Eisenfaust als General einer Königlicher-Clan-Armee gewählt wird, gilt außerdem:

- Dämonenslayer und Drachenslayer können als Charaktermodell-Auswahl gewählt werden.
- 0-1 Einheit Slayer pro 1.000 Punkte darf als Kern-Auswahl gewählt werden.
- 0-4 Dammaz Drengi pro 1.000 Punkte dürfen als Elite-Auswahl gewählt werden.

### Slayer

*Um lange als Slayer zu überleben, muss ein Krieger außergewöhnlich geschickt und wild sein.*

Wenn dieses Modell einen Verwundungswurf ausführt, ist ein Wurfresultat von 4+ immer ein Erfolg, ungeachtet des Widerstandswerts des Ziels.

### Die Slayerkrone

*Dieser majestätische Helm wurde seit der Zeit König Baragors von jedem Slayerkönig getragen.*

Der Träger der Slayerkrone verbessert seinen Rüstungswert um 2. Zusätzlich hat ihr Träger 5+ Rettung gegen alle erlittenen Verwundungen.

### Die Axt des Dargo

*Die Axt des Dargo, eine Runenwaffe von monströser Größe, wurde aus den Splittern von König Baragors zerbrochener Axt hergestellt und mit Drachenblut und Eiseneiden der Rache gehärtet.*

	R	S	DS	Sonderregeln
Die Axt des Dargo	Nahkampf	S+2	-3	Magische Attacken, Monsterjäger

## Charaktermodell



**Ungrim Eisenfaust,  
Slayerkönig von  
Karak Kadrin**

„Ich fürchte, dass ich niemals einen Feind finden werde, der mich zu meinen Ahnen schicken kann. Wenn nicht, muss ich damit zufrieden sein, Grobi, Urks und Trolle zu töten. Die finde ich überall, wo ich hinschauen!“

*Ungrim Eisenfaust,  
Slayerkönig von Karak Kadrin,  
in seiner Rede nach seinem Sieg  
in der Schlacht von Drakenmoor*

## Burlok Damminson

Burlok Damminson ist ein Maschinist. Er darf in jede Armee der Zwerge-Bergstädte aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die diese Option enthält. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Burlok Damminson	3	5	5	4	4	2	2	3	10	85

- Truppentyp:** Schwere Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)  
**Basegröße:** 25 x 25 mm  
**Einheitengröße:** 1  
**Ausrüstung:** Hammer der Esse, Nietpistole und Schwere Rüstung  
**Sonderregeln:** „Bleibt in Deckung, Herr“, Entfernungsmesseroptik, Gromrilrüstung, Hass (Orks & Goblins), Magieresistenz (-1), Resolut, Unnachgiebig, Vorbereitete Stellungen, Zwergengefertigt

### Vorbereitete Stellungen

*Burlok ist ein Experte darin, schnelle und gut zu verteidigende Barrieren zu errichten, um seine Artillerie und Schützen vor Schaden zu schützen.*

Während der Aufstellung kannst du Nicht-Charaktermodell des Truppentyps Kriegsmaschine und eine einzelne Einheit Armbrustschützen oder Musketenschützen „befestigen“. Eine befestigte Einheit zählt als hinter halber Deckung befindlich und als würde sie ein niedriges lineares Hindernis verteidigen. Sollte die befestigte Einheit sich aus irgendeinem Grund bewegen, ist sie nicht mehr befestigt.

### Entfernungsmesseroptik

*Dank einer exzentrischen Ansammlung gläserner Linsen kann Burlok die Feuerkraft der Zwerge selbst auf extreme Entfernungen leiten.*

Solange Burlok nicht flieht oder in den Nahkampf verwickelt ist, kann einmal pro Zug in der Fernkampfphase eine befreundete Einheit Armbrustschützen, Musketenschützen oder eine zwergische Kriegsmaschine innerhalb seiner Befehlsreichweite alle Trefferwürfe mit einer natürlichen 1 als Ergebnis wiederholen oder einen Artilleriewürfel erneut werfen. Zusätzlich erleiden Burlok und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, nicht den üblichen Modifikator von -1 auf Trefferwürfe für das Schießen auf lange Reichweite.

### „Bleibt in Deckung, Herr“

*Hinter einer massigen Kriegsmaschine ist ein Maschinist gut vor Beschuss geschützt.*

Ein Charaktermodell mit dieser Sonderregel kann nicht Ziel feindlicher Fernkampfattacken oder Zauber sein, solange es sich in 3 Zoll um befreundete Einheiten des Truppentyps „Kriegsmaschine“ befindet.

	R	S	DS	Sonderregeln
Hammer der Esse	Nahkampf	*	-2	Flammenattacken

**Anmerkung:** Bevor Burlok Attacken mit dieser Waffe ausführt, wirf einen Artilleriewürfel, um ihren Stärkewert zu ermitteln. Wenn eine Fehlfunktion erwürfelt wird, verliert Burlok einen Lebenspunkt und führt in diesem Zug keine Attacken aus.

	R	S	DS	Sonderregeln
Nietpistole	10"	3	-2	Rüstungsfluch (1)

**Anmerkung:** Bei einem erfolgreichen Trefferwurf verursacht diese Waffe W3 Treffer bei der feindlichen Zieleinheit anstatt des üblichen einen Treffers.

## Charaktermodell



**Burlok Damminson**

„Nun ja, wenn alles gut läuft, wird es dieses Mal nicht explodieren ...“

*Burlok Damminson*

## Charaktermodell



### Zwergensappeure

Wenn eine Expeditionsstreitmacht in die Schlacht zieht, arbeiten die Sappeure Hand in Hand mit den Maschinisten, um das Zwergenheer auf den kommenden Konflikt vorzubereiten. Mit einem erfahrenen Sappeur an der Spitze kann eine Kriegerschar hinter meisterlich gefertigten Barrikaden auf den Einsatz warten oder schnell in Schützenlöchern Deckung suchen. Wenn diese temporären Schanzwerke erstellt sind, arbeiten die Sappeure daran, den Boden auf dem Anmarschweg des Feindes auf die neue befestigte Stellung aufzubrechen, sodass er über unebenes Gelände vorrücken muss, während er von Stürmen aus Armbrustbolzen, Schrot und Kanonenkugeln getroffen wird.

## Sappeur-Maschinisten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Sappeur-Maschinist	3	4	5	4	4	2	2	2	9	70

**Truppentyp:** Schwere Infanterie (Charaktermodell)

**Basegröße:** 25 x 25 mm

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:** Handwaffe und Schwere Rüstung

### Optionen:

- Kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Pistole.....+6 Punkte
  - Pistolenpaar.....+10 Punkte
- Kann beliebige der folgenden Optionen erhalten:
  - Zweihandwaffe.....+4 Punkte
  - Muskete.....+8 Punkte
- Kann Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen erwerben bis zu einer Summe von..50 Punkten

**Sonderregeln:** „Eingraben!“, Gromrilrüstung, Hass (Orks & Goblins), Magieresistenz (-1), Resolut, Unnachgiebig, Zwergengefertigt

### „Eingraben!“

*Ein Sappeur leitet den schnellen Bau von Schanzen an, die seine Kameraden vor dem Feind schützen.*

Während einer beliebigen Unterphase „Befehle“ kann dieses Charaktermodell seine Einheit zum Schanzen anleiten, indem es einen Moralwerttest (mit seinem eigenen Moralwert) ausführt. Wird der Test bestanden, wird dieses Charaktermodell und jede Einheit, der es sich angeschlossen hat „befestigt“. Eine befestigte Einheit zählt als hinter halber Deckung befindlich und als würde sie ein niedriges lineares Hindernis verteidigen. Sollte die Einheit sich aus irgendeinem Grund bewegen, ist sie nicht mehr befestigt.

### Feindliches Gelände

*Unter dem wachsamen Auge eines Sappeurs arbeiten jene unter seinem Befehl ständig daran, das Schlachtfeld zu einem besonders gefährlichen Ort für den Feind zu machen.*

Jedes feindliche Modell, das seine Bewegung in Befehlsreichweite mindestens eines Charaktermodells mit dieser Sonderregel (das nicht flieht oder in den Nahkampf verwickelt ist) beendet, muss einen Test für gefährliches Gelände ausführen.



## Dammaz Drengi

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dammaz Drengi	3	5	0	5	4	2	3	2W3	10	50

**Truppentyp:** Schwere Infanterie (Charaktermodell)  
**Basegröße:** 25 x 25 mm  
**Einheitengröße:** 1  
**Ausrüstung:** Wirbelnde Klingen des Todes (zählt als Handwaffe)

### Optionen:

- Kann Waffenrunen erwerben bis zu einer Summe von.....50 Punkten

**Sonderregeln:** Aufpralltreffer (W3+1), Dammaz Drengi, Einzelgänger, Erster im Getümmel, Gromrilwaffen, Hass (Orks & Goblins), Immun gegen Psychologie, Letzter Hieb, Magieresistenz (-2), Resolut, Unerschütterlich, Vorhut, Wirbelwind des Todes, Zufällige Attacken

### Dammaz Drengi

*Mit jedem Sieg betrauert ein Dammaz Drengi seine Unfähigkeit, einen würdigen Untergang zu finden.*

Am Ende der Schlacht ist ein Dammaz Drengi, der getötet wurde, keine Siegespunkte wert. Wenn jedoch ein Dammaz Drengi noch am Leben ist, erhält der gegnerische Spieler Bonus-Siegespunkte in Höhe von 100% der Punktkosten das Dammaz Drengi.

### Erster im Getümmel

*In der Schlacht stürmen die Dammaz Drengi an der Spitze der Zwerge voran und suchen nach würdigen Feinden.*

Dieses Modell erhöht seine maximale mögliche Angriffreichweite um 3 Zoll und darf bei einem Angriffswurf einen Modifikator von +W3 auf das Ergebnis anwenden.

### Wirbelwind des Todes

*Dammaz Drengi pflügen rücksichtslos in die feindlichen Reihen und lassen ihre runengravierten Waffen in tödlichen Schwüngen wirbeln.*

Von diesem Modell verursachte Aufpralltreffer werden mit dem Profil seiner Wirbelnden Klingen des Todes abgehandelt. Wenn dieses Modell einen Verwundungswurf ausführt, ist außerdem ein Wurf Ergebnis von 4+ immer ein Erfolg, ungeachtet des Widerstandswerts des Ziels.

### Söldner

0-3 Dammaz Drengi dürfen in beliebigen der folgenden Großes-Heer-Zusammenstellungen als Söldner gewählt werden:

- Zwerge-Bergstädte
- Imperium der Menschen

*Beachte, dass Söldnereinheiten den Regeln für „Rüpelhafte Söldner“ gemäß Seite 279 des Regelbuchs für Warhammer: The Old World unterliegen.*



## Infanterie



### Zwergische Dammaz Drengi

Selbst unter den wahnsinnigen Slayern gelten die Dammaz Drengi als verrückte Einzelgänger. Von Kopf bis Fuß mit Runentätowierungen des Schutzes bedeckt, werfen sie sich mit grobem Leichtsin in die Schlacht und schlagen mit an Ketten befestigten Äxten auf ihre Feinde ein, die als wirbelnde Klingen des Todes bekannt sind. Wenn ein Dammaz Drengi in Kontakt mit einem feindlichen Regiment kommt, peitscht er mit seinen rasiermesserscharfen Äxten in tödlichen Schwüngen der Zerstörung um sich und färbt den Boden mit dem Blut seiner Feinde, schneidet durch Gliedmaßen und hackt Köpfe ab, stets auf der Suche nach einem Feind, der stark genug ist, ihm das ruhmreiche Ende zu geben, nachdem er so verzweifelt verlangt.

## Infanterie



### Königliche Clankrieger

Die königlichen Clans der Bergstädte der Zwerge sind unermesslich reich, da sie über Jahrhunderte Berge von Münzen gesammelt und ihre Schatztruhen mit Edelsteinen und Edelmetallen gefüllt haben. Wenn die Krieger eines königlichen Clans in den Krieg ziehen, tun sie dies in fein gearbeiteten Gromrilrüstungen und bewaffnet mit meisterlich gefertigten und runenbedeckten Hämmern und Äxten. Doch was die Krieger eines königlichen Clans wirklich von anderen abhebt, ist ihr Stolz. Ein Verwandter eines Königs oder einer Königin der Karaz Ankor zu sein und als würdig zu gelten, an deren Seite zu kämpfen, ist ein großes Privileg, und die Krieger der königlichen Clans sind darauf eingeschworen, wieder und wieder ihren Wert im Dienste ihrer Stadt zu beweisen.

## Königliche Clankrieger

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Königlicher Clankrieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	10
Königlicher Clanveteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	+6

**Truppentyp:** Schwere Infanterie  
**Basegröße:** 25 x 25 mm  
**Einheitengröße:** 5+  
**Ausrüstung:** Handwaffen, Schilde und Schwere Rüstung

### Optionen:

- Jede Einheit kann:
  - Schilde durch Gromriläxte ersetzen (siehe unten) .....+1 Punkt pro Modell
  - ein Modell zu einem Königlichen Clanveteran aufwerten (Champion) .....+6 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten .....+6 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Musiker aufwerten .....+6 Punkte pro Einheit
  - Standartenrunen erwerben bis zu einer Summe von .....75 Punkten
- Ein Königlicher Clanveteran kann erwerben:
  - Waffenrunen bis zu einer Summe von .....25 Punkten
  - Talismanrunen bis zu einer Summe von .....25 Punkten
- 0-1 Einheit pro 1.000 Punkte kann:
  - die Sonderregel *Gut ausgebildet* haben .....+1 Punkt pro Modell
  - die Sonderregel *Unnachgiebig* haben .....+1 Punkt pro Modell
  - die Sonderregel *Veteranen* haben .....+1 Punkt pro Modell

**Sonderregeln:** Geschlossene Ränge, Gromrilrüstung, Gromrilwaffen, Hass (Orks & Goblins), Magieresistenz (-1), Resolut, Schildwall

	R	S	DS	Sonderregeln
Gromril-Zweihandaxt Nahkampf	S+2	-3		Zweihändig geführt, Schlägt zuletzt zu

### Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Königliche Clankrieger lassen sich am besten darstellen, indem Hammerträger-Modelle mit einer Mischung aus Handwaffen und Schilden oder Zweihandäxten anstelle ihrer üblichen Zweihandhämmer bewaffnet werden.



## Imperiale Zwergensöldner

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Krieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	8
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	+5

**Truppentyp:** Schwere Infanterie

**Basegröße:** 25 x 25 mm

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Handwaffen und Leichte Rüstung

### Optionen:

- Die gesamte Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Zweihandwaffen.....+2 Punkte pro Modell
  - Stoßspeere.....+1 Punkt pro Modell
  - Armbrüste.....+2 Punkte pro Modell
  - Musketen.....+3 Punkte pro Modell
- Jede Einheit kann:
  - ein Modell zu einem Veteran aufwerten (Champion) .....+5 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
  - Schilde erhalten.....+1 Punkt pro Modell
  - Leichte Rüstung durch Schwere Rüstung ersetzen .....+1 Punkt pro Modell
- Ein Veteran kann Waffenrunen erwerben bis zu einer Summe von.....25 Punkten
- 0-1 Einheit pro 1.000 Punkte kann:
  - die Sonderregel *Gut ausgebildet* haben.....+1 Punkt pro Modell
  - die Sonderregel *Veteranen* haben .....+1 Punkt pro Modell
  - Standartenrunen erwerben bis zu einer Summe von.....50 Punkten

**Sonderregeln:** Geschlossene Ränge, Hass (Orks & Goblins), Magieresistenz (-1), Resolut, Schildwall

### Söldner

0-1 Einheit Imperiale Zwergensöldner darf in beliebigen der folgenden Großes-Heer-Zusammenstellungslisten als Söldner gewählt werden:

- Zwergen-Bergstädte
- Imperium der Menschen

Beachte, dass Söldnereinheiten den Regeln für „Rüpelhafte Söldner“ gemäß Seite 279 des Regelbuchs für Warhammer: The Old World unterliegen.



## Infanterie



### Imperiale Zwerge

Obwohl die Festen des Welt-randgebirges in der fernen Vergangenheit gegründet wurden, haben viele Zwerge ihr Zuhause im Grauen Gebirge und den Himmelspfeilern im Westen und Süden gefunden. Manche von ihnen haben sich sogar dazu entschieden, in den Städten und Dörfern des Imperiums zu leben, wo sie die Arbeit ihrer Vorfahren weiter führen, die Sigmars Volk beibrachten, wie man hohe Steinmauern baut und Waffen aus Stahl fertigt. Wenn diese Zwerge zum Krieg gerufen werden, marschieren sie oft an der Seite der Menschen des Imperiums, wobei sie ähnliche Waffen und Rüstungen wie ihre menschlichen Verbündeten tragen und manche sogar die von den Menschen bevorzugten langen Stoßspeere führen anstelle der traditionellen Waffen ihrer Verwandten.

## Kavallerie



### Kundschafter-Gyrokoopter

Da Gyrokoopter und Gyrobomber häufiger auf dem Schlachtfeld eingesetzt werden, entstand der Bedarf nach einer leichteren Maschine, die deren Rolle als Kundschafter und Boten übernehmen konnte. Indem ein Teil der schweren Panzerung entfernt wurde, konnten die Maschinisten eine schnellere Variante bauen, die Widerstandsfähigkeit gegen Geschwindigkeit tauschte, wodurch die Maschine schnell zwischen den Festungen fliegen oder abgeschnittene Expeditionen versorgen konnte. Auch wenn etwas Panzerung und die Bombenladung geopfert wurden, kann der Kundschafter-Gyrokoopter immer noch mit seinen Schnellfeuer-Ratterkanonen den Tod vom Himmel regnen lassen.

## Kundschafter-Gyrokoopter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Kundschafter-Gyrokoopter	1	4	4	4	4	3	2	2	9	60

**Truppentyp:** Monströse Kavallerie

**Basegröße:** 50 x 50 mm

**Einheitengröße:** 1-2

**Ausrüstung:** Handwaffe, Ratterkanone und leicht gepanzerter Rumpf (zählt als Schwere Rüstung)

**Sonderregeln:** Aufpralltreffer (W3), Erweiterte Formation, Fliegen (10), Hass (Orks & Goblins), Magieresistenz (-1), Plänkler, Schießen und Verschwinden, Schnelle Bewegung, Vorhut, Zuschlagen und Verschwinden

### Erweiterte Formation

*Während sie über den Gipfeln fliegen, nehmen Einheiten von Kundschafter-Gyrokooptern eine erweiterte Formation ein, um die Bewegungen des Feindes besser wahrnehmen zu können.*

Solange sich eine Einheit aus Kundschafter-Gyrokooptern in Lockerer Formation befindet, muss sich jedes Modell innerhalb von 3 Zoll um ein anderes Modell derselben Einheit befinden, statt innerhalb des üblichen 1 Zoll.

### Zuschlagen und Verschwinden

*Kundschafter-Gyrokoopter tauchen aus dem Nichts auf, kommen plötzlich vom Himmel herab oder erheben sich hinter dichtem Terrain, um den Feind zu treffen und wieder zu verschwinden.*

Wenn sie eine Nahkampfrunde gewinnt, darf eine Einheit mit dieser Sonderregel sich entscheiden, einen geordneten Rückzug anzutreten, anstatt nachzurücken oder zu verfolgen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Ratterkanone	24"	4	-1	Bewegen und Schießen, Mehrfache Schüsse (W6), Rüstungsfluch (1), Schnellschuss, Zwergengefertigt

### Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Kundschafter-Gyrokoopter werden durch normale Gyrokoopter dargestellt, die mit den hinteren Leitwerken des Gyrobombers anstelle der üblichen mit Bomben gebaut werden, außerdem mit einer Ratterkanone anstelle der üblichen Dampfkanone.



## Zwergenkarren

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Zwergenkarren	-	-	-	4	5	3	-	-	-	65
Zwergenbesatzung (x1)	-	4	4	3	-	-	2	1	8	-
Zugpony	6	3	-	3	-	-	3	1	-	-

**Truppentyp:** Leichter Streitwagen

**Basegröße:** 50 x 75 mm

**Einheitengröße:** 1

**Rüstungswert:** 5+

### Ausrüstung:

- **Zwergenbesatzung:** Handwaffen
- **Zugpony:** Eisenbeschlagene Hufe (zählen als Handwaffe)

### Optionen:

- Ein Zwergenkarren muss eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Bugmans-Karren.....kostenlos
  - Bergwerker-Karren.....kostenlos

**Sonderregeln:** Aufpralltreffer (W3), Hass (Orks & Goblins), Magieresistenz (-1), Offene Ränge, Resolut

### Bugmans-Karren

Ein Humpen Bugmans XXXXXX und ein aufregendes Trinklied reichen immer aus, um jeden Zwerg dazu zu inspirieren, sich eine Axt zu schnappen und den Feind anzugreifen.

Während der Unterphase „Befehle“ ihres Zugs erhält jede Zwergeneinheit, die nicht flieht oder in den Nahkampf verwickelt ist und sich innerhalb von 6 Zoll um einen befreundeten Bugmans-Karren befindet (der ebenfalls nicht flieht oder in den Nahkampf verwickelt ist), bis zum Ende des Zuges einen Modifikator von +1 auf ihren Bewegungswert.

Beachte, dass dieser Modifikator nicht kumulativ ist.

### Bergwerker-Karren

Bergwerker setzen Karren ein, um Sprengpulver unter die Erde zu transportieren. In Kriegszeiten transportieren diese Karren frische Vorräte und Munition an die Front.

Jede Zwergeneinheit innerhalb von 3 Zoll um einen befreundeten Bergwerker-Karren, der nicht flieht und nicht in den Nahkampf verwickelt ist, darf eine Angriffsreaktion Stehen und Schießen und/oder Fernkampfattacke ausführen, als wäre sie mit Sprengladungen ausgerüstet (siehe Seite 26 von Strahlende Heere). Wirf außerdem einen W6, wenn ein Bergwerker-Karren seinen letzten Lebenspunkt in der Nahkampfphase durch eine feindliche Attacke verliert. Bei 4+ explodiert der Bergwerker-Karren und jede Einheit (Freund oder Feind) innerhalb von 3 Zoll erleidet W6 Treffer der Stärke 3 mit DS -1 und der Sonderregel *Flammenattacken*.

### Tross

Jede Armee, die mit der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste der Zwergen-Bergstädte zusammengestellt wird, darf 0-4 Zwergenkarren als Seltene Auswahlen enthalten.

## Streitwagen



### Zwergische Gepäckkarren

Wenn die Zwerge große Mengen Fracht transportieren müssen, verlassen sie sich dazu auf kräftige, von zähen Ponys gezogene hölzerne Karren. Ob Schwarzpulver, Munition oder sogar schwappende Fässer des berühmten Zamnil Bugmans XXXXXX, die Karren und ihre Ponys begleiten die Zwerge in den Krieg und sorgen dafür, dass sie gut ausgerüstet sind, um sich den Prüfungen vor ihnen zu stellen.

## Kriegsmaschine



### Goblinschneider

Trotz seiner unleugbaren Effizienz und Genialität ist der Goblinschneider aufgrund seiner fragwürdigen Herkunft eine selten in den Heeren der Zwerge anzutreffende Maschine. Gerüchteweise sollen die ursprünglichen Blaupausen einem berühmten Maschinisten gestohlen und die Konstruktion vom Dieb vollendet worden sein und bei ihrer Enthüllung eine wilde Fehde in der Maschinistengilde ausgelöst haben, in der sich die rivalisierenden Fraktionen gegenseitig beschuldigten. Viele Maschinisten wurden wegen dieses Vorfalls aus der Gilde ausgeschlossen, rasierten aus Scham ihre Bärte ab und nahmen diese großartigen Kriegsmaschinen mit, die kein vernünftig denkender Zwerg freiwillig bedienen würde. Bis heute behaupten manche Schurken, diese Waffe erfunden zu haben, und nur Mitglieder des Slayerkults sind bereit, als Besatzung zu dienen.

## Goblinschneider

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Goblinschneider	-	-	-	-	6	3	-	-	-	120
Slayerbesatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	10	-

**Truppentyp:** Kriegsmaschine

**Basegröße:** 50 x 50 mm (Kriegsmaschine), 25 x 25 mm (Besatzung)

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:** Goblinschneider und Handwaffen

### Optionen:

- Kann Maschinenrunen erwerben bis zu einer Summe von .....50 Punkten

**Sonderregeln:** Hass (Orks & Goblins), Immun gegen Psychologie, Magieresistenz (-1), Plänkler, Unerschütterlich

	R	S	DS	Sonderregeln
Goblinschneider	36"	4	-1	Bewegen oder Schießen, Rüstungsfluch (1), Unhandlich, Wirbel der Vernichtung

**Anmerkung:** Diese Waffe verwendet die Fehlfunktionstabelle für Steinschleudern.

### Sonderregeln des Goblinschneiders

**Wirbel der Vernichtung:** Mit einer einzelnen Salve wirbelnder Äxte kann ein Goblinschneider mehrere Truppenränge durchschlagen. Wirf beim Abfeuern eines Goblinschneiders einen Artilleriewürfel, bevor du Trefferwürfe ausführst. Die Anzahl der abgefeuerten Schüsse entspricht dem Wurfresultat des Artilleriewürfels plus einem Modifikator von W3:

- pro Glied (einschließlich des hinteren Glieds, auch wenn es unvollständig ist), wenn der Goblinschneider sich im Front- oder Rückenbereich befindet.
- pro Reihe, wenn der Goblinschneider sich im Flankenbereich der Einheit befindet.

Wenn auf dem Artilleriewürfel eine Fehlfunktion gewürfelt wird, werden keine Schüsse abgefeuert und ein kritischer Fehler ist eingetreten. Wirf sofort auf der entsprechenden Fehlfunktionstabelle, um die Fehlfunktion zu ermitteln.

### Innovative Maschinisten

Jede Armee, die mit der Großes-Heer-Zusammenstellungliste der Zwerge-Bergstädte zusammengestellt wird und mindestens einen Legendären Slayer enthält, darf 0-1 Goblinschneider pro 1.000 Punkte als Seltene Auswahl enthalten.



# RUNENTÄTOWIERUNGEN



Viele Mitglieder des Slayerkults zahlen große Summen in Gold, um mächtige Runen auf ihre Haut tätowiert zu bekommen. Solche Tätowierungen unterschieden sich vielfach in ihrem Zweck, aber sie alle werden von Slayern auf der Suche nach einem großartigen Untergang getragen.

Um dies darzustellen, können manche Charaktermodelle Runentätowierungen erhalten. Diese können auf demselben Modell nicht mehrfach gewählt werden und keine Charaktermodelle in deiner Armee dürfen die gleiche Kombination aus Runentätowierungen tragen:

- **Dammaz Drengi:** Können bis zu drei Runentätowierungen erwerben.
- **Dämonenslayer:** Können bis zu zwei Runentätowierungen erwerben.
- **Drachenslayer:** Können eine einzelne Runentätowierung erwerben.

**Rune der Entehrten ..... 50 Punkte**  
*Dieses schreckliche Zeichen verlängert die Scham des Trägers.*

Nur für Dämonenslayer und Drachenslayer. Sobald ein Modell mit dieser Runentätowierung auf seinen letzten Lebenspunkt reduziert wird, erhält es 3+ Rettung gegen jede weitere erlittene Verwundung. Jedoch ist am Ende der Schlacht ein Modell mit dieser Runentätowierung, das getötet wurde, keine Siegespunkte wert. Wenn es noch am Leben ist, erhält der gegnerische Spieler Bonus-Siegespunkte in Höhe von 100% seines Punktwerts.

**Rune der endlosen Schlacht..... 40 Punkte**  
*Wer diese Tätowierung trägt, kann seine Wut nicht im Zaum halten, wenn die Schlacht beginnt.*

Während der Nahkampfphase jedes Zugs, in dem ein Modell mit dieser Runentätowierung angegriffen hat, erlaubt ihm jede Attacke, die eine nicht verhinderte Verwundung erzeugt hat, sofort eine zusätzliche Attacke auszuführen.

*Beachte, dass zusätzliche Attacken, die nicht verhinderte Verwundungen erzeugen, und nicht verhinderte Verwundungen durch die Sonderregel Aufpralltreffer (X) nicht von dieser Sonderregel profitieren.*

**Rune der Leichtsinigen ..... 35 Punkte**  
*Slayer mit dieser Tätowierung kämpfen voller brennender, unkontrollierbarer Wut.*

Ein Modell mit dieser Runentätowierung erhält die Sonderregel *Raserei* und hat während der Nahkampfphase einen Modifikator von +1 auf seine Trefferwürfe. Jedoch haben feindliche Modelle, die dieses Modell während der Nahkampfphase als Ziel wählen, ebenfalls einen Modifikator von +1 auf ihre Trefferwürfe.

**Rune der Hasserfüllten..... 30 Punkte**  
*Diese unangenehme Tätowierung erfüllt den Träger mit Hass und Verbitterung.*

Ein Modell mit dieser Runentätowierung erhält die Sonderregel *Hass (alle Feinde)*.

**Rune der Zähigkeit..... 25 Punkte**  
*Das Fleisch der so Tätowierten wird hart wie Stein.*

Ein Modell mit dieser Runentätowierung hat einen Modifikator von +1 auf seinen Widerstandswert.

**Rune der Unerschrockenen ..... 15 Punkte**  
*Die mit dieser Tätowierung Gezeichneten suchen die tödlichsten Feinde, um sie zum Zweikampf herauszufordern.*

Ein Modell mit dieser Runentätowierung muss Herausforderungen immer aussprechen und annehmen (wenn möglich). Während einer Herausforderung kann dieses Modell misslungene Trefferwürfe wiederholen.

**Rune der Wut ..... 15 Punkte**  
*Wer diese Rune auf seiner Haut trägt, ist von Zorn erfüllt.*

Ein Modell mit dieser Runentätowierung hat einen Modifikator von +1 auf seinen Attackenwert.

**Rune des Kriegers..... 10 Punkte**  
*Nur die geschicktesten Krieger dürfen dieses Zeichen tragen.*

Ein Modell mit dieser Runentätowierung hat einen Modifikator von +1 auf seinen Kampfgeschickwert.

**Rune der flammenden Wut..... 5 Punkte**  
*Die Wut der Ahnen brennt hell in dieser feurigen Rune.*

Ein Modell mit dieser Runentätowierung hat die Sonderregel *Flammenattacken*.



# MASCHINISTENWAFFENRUNEN

**S**o mancher junge Zwergenmaschinist hat eine Menge Zeit damit verbracht, geniale und effektive Möglichkeiten zu finden, Runen auf tragbare Fernkampfaffen wie Armbrüste und Musketen zu gravieren. Zu ihrem Ärger und der Bestätigung der Warnungen ihrer Vorgänger misslingen die meisten dieser Versuche, aber einige Ausnahmen existieren.

Die folgenden Waffenrunen können nur auf eine Armbrust oder Muskete graviert werden. Diese Runen folgen allen üblichen Regeln für Waffenrunen, wie in Strahlende Heere beschrieben.

## **Meisterrune des Tötens ..... 50 Punkte**

*Die Macht dieser Meisterrune hat schon Riesen, Trolle und sogar Drachen in Deckung rennen lassen.*

Bei einem Verwundungswurf gegen einen Feind mit dem Truppentyp „Kampfkoloss“ mit einer mit dieser Rune gravierten Waffe ist ein Wurf Ergebnis von 3+ immer ein Erfolg, ungeachtet des Widerstandswerts des Ziels. Zusätzlich erhält eine mit dieser Rune gravierte Waffe die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

## **Meisterrune der Durchschlagskraft ..... 40 Punkte**

*Projektile aus dieser Waffe durchschlagen Rüstung und Fleisch, ohne abzubremesen, wodurch der Träger mit einem Schuss Reihen von Feinden niedermähen kann.*

Eine mit dieser Rune gravierte Waffe hat einen Modifikator von +1 auf ihren Stärkewert. Zusätzlich schießt eine mit dieser Rune gravierte Waffe wie eine Speerschleuder mit der Sonderregel *Durch und durch* (siehe Seite 223 des Regelbuchs von Warhammer: the Old World).

## **Meisterrune der flammenden Explosion ..... 35 Punkte**

*Bei Kontakt mit dem Feind explodiert ein Schuss aus Waffen mit dieser mächtigen Rune zu einem Schauer brennender Fragmente.*

Bei einem erfolgreichen Trefferwurf verursacht eine mit dieser Rune gravierte Waffe 2W3 Treffer beim Ziel anstatt des üblichen einen Treffers.



## **Rune der erschütternden Kraft ..... 30 Punkte**

*Diese Rune wird auf die Munition graviert und verwirrt den Feind mit einem Lichtblitz und donnerndem Lärm.*

Eine Einheit, die von einer Attacke mit einer mit dieser Rune gravierten Waffe getroffen wird, erhält bis zum Beginn deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ die Sonderregel *Blödheit*.

## **Rune der Treffgenauigkeit ..... 20 Punkte**

*Diese Rune ist bei älteren Maschinisten beliebt und hilft dem Träger, Ablenkungen zu ignorieren und sich auf das Ziel zu konzentrieren.*

Eine mit dieser Rune gravierte Waffe erleidet keine negativen Trefferwurfmodifikatoren.

## **Rune des Schnellfeuers ..... 15 Punkte**

*Dank einiger kluger Innovationen und einer besonderen Rune kann diese Waffe eine Salve in der Zeit abfeuern, in der ähnliche Waffen nur einen Schuss abgeben.*

Eine mit dieser Rune gravierte Waffe erhält die Sonderregeln *Mehrfache Schüsse (2)* und *Schnellschuss*.

## **Rune des geschmolzenen Stahls ..... 10 Punkte**

*Diese Rune gibt dem Projektil die Kraft und Hitze der brennenden Esse.*

Eine mit dieser Rune gravierte Waffe erhält die Sonderregel *Flammenattacken*.

## **Rune der Verzauberung ..... 5 Punkte**

*Einfache Runenmagie hilft ansonsten weltlicher Munition, magische Schutzzeichen und andersweltliche Panzerung zu durchschlagen.*

Eine mit dieser Rune gravierte Waffe erhält die Sonderregel *Magische Attacken*.



Darf zum ausschließlich persönlichen Gebrauch  
heruntergeladen und ausgedruckt werden.  
© Copyright Games Workshop Limited 2024  
[www.forgeworld.co.uk](http://www.forgeworld.co.uk)



WARHAMMER.COM