

# IMPERIUM DER MENSCHEN



Dieses Dokument enthält Regeln und Hintergrund für ausgewählte neue Charaktermodelle, Einheiten und Magische Gegenstände aus Warhammer: The Old World – Arcane Journal – Empire of Man. Diese Regeln können zusätzlich zu jenen in der Armeeliste des Imperiums der Menschen in Strahlende Heere eingesetzt werden.

# IMPERIUM DER MENSCHEN

## STADTSTAAT NULN

**D**iese Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste des Imperiums der Menschen 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 Stadtstaats Nuln in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste in 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 Stadtstaats Nuln darstellen:

### Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

#### Charaktermodelle

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

- 0-1 General des Imperiums oder Lektor des Sigmar pro 1000 Punkte
- Hauptmänner des Imperiums, Kampfzauberer, Hexenjäger, Priester des Sigmar und Imperiale Technicusse
- 0-1 Kriegsaltar des Sigmar (gewählt als Reittier für einen Lektor des Sigmar)

#### Kern

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

- 1+ Regiment Nulner Staatstruppen oder Nulner Staatstruppen-Veteranen (siehe rechts)
- 0-1 Einheit Schützenreiter pro 1000 Punkte
- Freischärler-Miliz und Imperiale Bogenschützen

#### Elite

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

- Imperiale Bihandkämpfer, Pistoliere, Schützenreiter, Ritter des Imperiums und Kriegswagen
- 0-4 Kriegsmaschinen von der folgenden Liste pro 1000 Punkte:
  - Großkanone
  - Mörser

#### Selten

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

- Imperiale Straßenwächter
- 0-2 Kriegsmaschinen von der folgenden Liste pro 1000 Punkte:
  - Höllenfeuer-Salvenkanone
  - Höllensturm-Raketenlafette
  - 0-1 Imperialer Dampfpanzer pro 1000 Punkte

#### Söldner

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

- Imperiale Oger und Imperiale Zwergensöldner\*
- 0-2 Dammaz Drengi pro 1000 Punkte\*

*Beachte, dass Söldner-Einheiten den Regeln für Rüpelhafte Söldner auf Seite 279 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World unterliegen.*

*\*siehe Arcane Journal – Dwarfen Mountain Holds.*

#### Armeestandartenträger

Ein einzelner Hauptmann des Imperiums oder Imperialer Technicus deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben.

#### Magische Gegenstände

Jedes Modell in dieser Armee, das die Option hat, Magische Gegenstände zu erwerben, kann Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände des Imperiums der Menschen erwerben.



# SONDERREGELN DES STADTSTAATS NULN

**A**uf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung aller Armeesonderregeln, die für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die Berühmte-Armee-Zusammenstellungsliste des Stadtstaats Nuln verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln des Imperiums der Menschen in Strahlende Heere.

## Große Kanonen kennen keine Furcht

*Selbst die furchteinflößendsten Feinde verschwinden schnell durch die unermüdliche Nulner Artillerie.*

Imperiale Technicusse in einer Stadtstaat-Nuln-Armee (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen haben) erhalten die Sonderregel *Immun gegen Psychologie*, solange sich eine befreundete Kriegsmaschine in ihrer Befehlsreichweite befindet.

## Eingegrabene Stellung

*Nulns Technicusse schützen ihre Kriegsmaschinen mit Erdwällen.*

Während der Aufstellung darfst du ein einzelnes Modell, das kein Charaktermodell ist und dessen Truppentyp „Kriegsmaschine“ ist, für jeden Imperialen Technicus in deiner Armee „eingraben“. Eine eingegrabene Kriegsmaschine wird behandelt, als sei sie in halber Deckung und verteidigte ein niedriges lineares Hindernis. Sollte die Kriegsmaschine aus beliebigem Grund bewegt werden (einschließlich Vorhutbewegungen), ist sie nicht mehr eingegraben.

## Protzen

*Erfahrene Besatzungen können ihre Geschütze mit hoher Geschwindigkeit von von Pferden gezogenen Protzen einsatzbereit machen.*

- 0-1 Kriegsmaschine pro 1000 Punkte aus der folgenden Liste kann die Sonderregeln *Vorhut* und *Veteranen* haben:
  - Großkanone.....+5 Punkte
  - Mörser.....+5 Punkte
  - Höllenfeuer-Salvenkanone.....+15 Punkte
  - Höllenturm-Raketenlafette.....+10 Punkte

## Musketendrill

*Die erfahrenen Nulner Musketenschützen üben das Schießen in mehreren Gliedern.*

Einmal pro Spiel kann jede Abteilung Schützen der Staatstruppen in einer Stadtstaat-Nuln-Armee mit einem zusätzlichen Glied schießen.

## Nulner Staatstruppen

*Der Stadtstaat Nuln verfügt über eine große stehende Armee, gut ausgerüstet mit Hellebarden und Musketen.*

Regimenter Nulner Staatstruppen und Nulner Staatstruppen-Veteranen werden wie folgt erstellt mit den Profilen der Staatstruppen und Staatstruppen-Veteranen in der Armeeliste des Imperiums der Menschen (siehe Seite 57 in Strahlende Heere), begleitet von Abteilungen von Schützen der Staatstruppen (siehe Seite 58 in Strahlende Heere):

- Ein Regiment Nulner Staatstruppen besteht aus einem Hauptregiment Staatstruppen, begleitet von 1-2 Abteilungen Schützen der Staatstruppen und/oder Schwertkämpfer.
- Ein Regiment Nulner Staatstruppen-Veteranen besteht aus einem Hauptregiment Staatstruppen-Veteranen, begleitet von 1-2 Abteilungen Schützen der Staatstruppen und/oder Schwertkämpfer.
- Jede Einheit Staatstruppen oder Staatstruppen-Veteranen muss mit Hellebarden ausgerüstet sein.
- Jede Abteilung Schützen der Staatstruppen muss mit Musketen ausgerüstet sein.
- Eine Abteilung Schwertkämpfer besteht aus Staatstruppen mit Handwaffen und Schilden.
- Im Gegensatz zu üblichen Abteilungen dürfen Abteilungen eines Regiments Nulner Staatstruppen ein Modell kostenlos zu einem Feldwaibel (Champion) aufwerten.

## Schützenreiter-Veteranen

*Nuln setzt viele Schützenreiter-Veteranen ein, die es gewohnt sind, ihre Waffen vom Rücken eines galoppierenden Pferdes einzusetzen, um seine Grenzen zu schützen.*

Fernkampfwaffen von Schützenreitern in einer Stadtstaat-Nuln-Armee unterliegen nicht der Sonderregel *Gewichtig*.



# IMPERIUM DER MENSCHEN

## RITTERORDEN

**D**iese Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste des Imperiums der Menschen 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 Ritterorden-Armee in Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste in Strahlende Heere verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Ritterorden-Armee darstellen:

### Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

#### Charaktermodelle

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

- 0-1 Großmeister
- 1+ Kapitelmeister
- 0-1 Lektor des Sigmar oder Hohepriester des Ulric pro 1000 Punkte
- Hexenjäger, Priester des Sigmar and Priester des Ulric
- 0-1 Kriegsaltar des Sigmar (gewählt als Reittier für einen Lektor des Sigmar)

#### Kern

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

- 0-1 Einheit Ritter des Inneren Zirkels kann als Kernauswahl gewählt werden
- 1+ Einheit Ritter des Imperiums pro 1000 Punkte
- Imperiale Bogenschützen

#### Elite

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

- Ritter des Inneren Zirkels und Demigreifen-Ritter
- 0-1 Einheit Imperiale Staatstruppen oder Schützen der Staatstruppen

#### Selten

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

- Pistoliere

#### Armeestandartenträger

Ein einzelner Kapitelmeister deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben.

#### Magische Gegenstände

Jedes Modell in dieser Armee, das die Option hat, Magische Gegenstände zu erwerben, kann Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände des Imperiums der Menschen erwerben.



# SONDERREGELN DER RITTERORDEN

**A**uf dieser Seite findest du zusätzliche Regeln, die für die Zusammenstellung von Armeen gelten, die den verschiedenen Ritterorden des Imperiums angehören.

## Ritterorden

Obwohl sie viele Gemeinsamkeiten haben, unterschieden sich die Ritterorden des Imperiums stark in ihrer Organisation und in ihren Glaubenssätzen.

Der General einer Berühmten Armee der Ritterorden muss ein Großmeister oder Kapitelmeister sein, der einem der Ritterorden angehört, wie auf Seite 14 beschrieben. Jeder andere Kapitelmeister und jede Einheit Ritter des Imperiums, Ritter des Inneren Zirkels oder Demigreifen-Ritter muss demselben Ritterorden angehören wie dein General. Zusätzliche Einheiten können erlaubt oder beschränkt sein, je nachdem, welchem Ritterorden deine Armee angehört:

### Pantherritter

Die Pantherritter arbeiten unermüdlich daran, die Lande des Imperiums zu vereinen und die Alte Welt von Bösewichten zu befreien.

Eine Armee der Pantherritter kann 0-1 Einheit Ritter des Imperiums oder Ritter des Inneren Zirkels des Ordens des Weißen Wolfes als Söldner-Auswahl enthalten. Jene Einheit unterliegt nicht den Regeln für Rüpelhafte Söldner.

### Ritter des Weißen Wolfes

Als Anhänger des Ulric sind die Ritter des Weißen Wolfes wilde Krieger, die zur Verteidigung der Lande der Menschen kämpfen.

Eine Armee der Ritter des Weißen Wolfes darf beliebig viele Einheiten der Teutogengarde als Elite-Auswahlen und 0-1 Einheit Freischärler-Miliz als Kern-Auswahl pro 1000 Punkte enthalten. Deine Armee kann jedoch keine Lektoren des Sigmar, Priester des Sigmar oder Hexenjäger enthalten.

### Ritter des Sonnenordens

Die Ritter des Sonnenordens sind die Templer der Myrmidia und als solche hervorragende Krieger, die für Können berühmt sind.

Eine Armee der Ritter des Sonnenordens kann 0-2 Kampfzauberer als Charaktermodell-Auswahl pro 100 Punkte und 0-1 Großkanone oder Mörser als Elite-Auswahl pro 1000 Punkte enthalten. Deine Armee kann jedoch keine Lektoren des Sigmar oder Hohepriester des Ulric enthalten.

### Ritter des Morr

Die finster schauenden Ritter des Morr schützen die Lebenden und bewachen die Gärten der Toten vor bösen Mächten.

Eine Armee der Ritter des Morr kann Meisterzauberer und Kampfzauberer als Charaktermodell-Auswahlen enthalten. Jedoch kann deine Armee keine Lektoren des Sigmar, Priester des Sigmar, Hohepriester des Ulric oder Priester des Ulric enthalten.

### Ritter des Flammenden Herzens

Die Templer des Sigmarkults sind eifernde Krieger und verteidigen fanatisch das Imperium, das ihr Schutzherr einst gründete.

Eine Armee der Ritter des Flammenden Herzens kann beliebig viele Einheiten Flagellanten als Seltene Auswahlen enthalten. Deine Armee kann jedoch keine Hohepriester des Ulric oder Priester des Ulric enthalten.



## Harald Gemunsen, Großmeister der Pantherritter

Harald Gemunsen ist ein Großmeister. Er darf in jede Armee des Imperiums der Menschen 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
Harald Gemunsen	-	7	3	4	4	3	6	4	9	185
Schlachtross mit Rossharnisch	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

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

**Basegröße:** 30 x 60 mm

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:**

- **Harald Gemunsen:** Handwaffe, Bestienschlächter und Plattenrüstung
- **Schlachtross mit Rossharnisch:** Eisenbeschlagene Hufe (zählt als eine Handwaffe) und Rossharnisch

**Sonderregeln:** Erster Angriff, Gegenangriff, Geschickter Duellant, Großmeister der Pantherritter, Hass (Krieger des Chaos, Tiermenschen-Großherden & Dämonische Modelle), Immun gegen Psychologie, Magieresistenz (-1), Meister der Schlachten, Sammelruf, Schnelle Bewegung, Unnachgiebig, Veteranen

### Großmeister der Pantherritter

*Durch Jahre hervorragender Dienste, unermüdlichen Mut und Können hat sich Gemunsen den Titel des Großmeisters der Pantherritter verdient.*

Harald Gemunsen gehört dem Orden der Pantherritter an und darf einen einzelnen Würfel wiederholen, der bei einem Angriffswurf eine natürliche 1 zeigt, bevor abzulegende Würfel abgelegt werden. Zusätzlich darf Harald sich nur einer Einheit anschließen, die dem Orden der Pantherritter angehört.

### Geschickter Duellant

*Sich hinter Leibwächtern zu verstecken, schützt selten jemanden, der der scharfen Schneide von Gemunsen Axt entkommen will.*

Sollte Harald Gemunsen einen Feind in einer Herausforderung in einem Zug töten, in dem er angegriffen hat, darf er sofort eine zweite Herausforderung aussprechen. Falls diese Herausforderung angenommen wird, wird sie sofort ausgetragen, was bedeutet, dass Harald (aber nicht sein Reittier) in einer einzelnen Kampfrunde zwei Herausforderungen austragen darf.

	R	S	DS	Sonderregeln
Bestienschlächter	Nahkampf	S+1	-1	Magische Attacken, Rüstungsfluch (1), Todesstoß

**Anmerkung:** Bei Attacken gegen Tiermenschen-Großherden darf Harald Gemunsen misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

## Charaktermodell



**Harald Gemunsen  
Großmeister der  
Pantherritter**

„Wir schworen dem allmächtigen Ulric und unbezwingbaren Sigmar einen Eid, dass niemand mit dem Makel des Chaos am Leben bleiben soll, solange wir noch atmen, und ich sage euch, ich atme noch!“

*Harald Gemunsen vor dem  
Sturz der Herdensteine  
des Drakenwalds*

## General Hans von Löwenhacke

General Hans von Löwenhacke ist ein General des Imperiums. Er darf in jede Armee des Imperiums der Menschen 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
General Hans von Löwenhacke	4	6	5	4	4	3	4	4	9	190

<b>Truppentyp:</b>	Reguläre Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)
<b>Basegröße:</b>	25 x 25 mm
<b>Einheitengröße:</b>	1
<b>Ausrüstung:</b>	Handwaffe, Plattenrüstung, Richtspruch und der Greifenhelm
<b>Sonderregeln:</b>	„Haltet die Linie!“, Meisterlicher Strategie, Sammelruf, Söldnerkommandant, Unnachgiebig

### Söldnerkommandant

*Hans hat an der Seite vieler Söldnerkompanien der Alten Welt gekämpft und sich ihren Respekt verdient, sodass sie seinem Ruf in die Schlacht folgen.*

Wenn Hans der General der Armee ist, können befreundete Einheiten mit der Sonderregel *Söldner von seiner Regel Inspirierende Gegenwart* profitieren und er darf sich ihnen anschließen. Außerdem unterliegen befreundete Söldnerseinheiten nicht den Regeln für Rüpelhafte Söldner.

### Meisterlicher Strategie

*Hans hat sein Können auf zahllosen Schlachtfeldern der Alten Welt gegen alle möglichen Feinde erworben und ist daher einer der besten Befehlshaber des Imperiums.*

In Szenarios, in denen die Spieler darum würfeln, wer den ersten Zug hat, darfst du einen Modifikator von +1 oder -1 auf dein Wurfresultat anwenden.

### Der Greifenhelm

*Nach einem vernichtenden Sieg über die Orks der Blutigen Haava an den Grenzen Reiklands wurde der Greifenhelm für Hans gefertigt und hat ihn seitdem vor vielen tödlichen Hieben bewahrt.*

Durch den Greifenhelm hat Hans 5+ Rettung gegen jede erlittene Verwundung und ist immun gegen die Sonderregel *Todesstoß*. Wenn Hans einen *Todesstoß* erleidet, kann er wie üblich einen Rüstungswurf und Regenerationswurf ausführen. Wird die Verwundung nicht verhindert, verliert er einen einzelnen Lebenspunkt.

	R	S	DS	Sonderregeln
Richtspruch	Nahkampf	S+2	-2	Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2), Zweihändig geführt

## Charaktermodell



**General Hans von Löwenhacke**

„Für sein Heimatland zu kämpfen ist eine ehrenhafte Geschichte, aber es ist recht schwierig zu wissen, für wen du kämpfst, wenn deine Heimat zum Frühstück in Osterlund lag, zum Mittagessen zu Talabheim gehörte und zum Tee mit Reikland verbündet ist!“

*General Hans von Löwenhacke*

## Charaktermodell



### Prediger der Apokalypse

Viele Einwohner des Imperiums haben so schreckliche Entbehrungen erlebt, dass sie sich fragen, ob die Welt, in der sie leben, dem Untergang geweiht ist. Diese armen Seelen schwärmen wie die Motten zum Licht, um die verzweifelten Vorhersagen verrückter Untergangspropheten zu hören. In ihrer Hoffnungslosigkeit schließen sich viele diesen mittellosen Eiferern an, weil sie in deren Tiraden über verlorene Hoffnung und das Ende der Welt die Bestätigung ihrer Ängste finden. Diese Prediger des Untergangs ziehen mit einem Gefolge verrückter Flagellanten durch das Imperium und verbreiten das Evangelium der Hoffnungslosigkeit. Auch wenn die meisten Bürger sie ignorieren oder mit Müll bewerfen, um sie zu vertreiben, schleichen sich ihre Worte der Verzweiflung doch in Herz und Hirn so mancher Leute.

## Sendboten des Untergangs

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Sendbote des Untergangs	4	5	2	4	4	2	4	3	8	65

**Truppentyp:** Reguläre Infanterie (Charaktermodell)

**Basegröße:** 25 x 25 mm

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung:** Handwaffe

### Optionen:

- Kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Flegel..... +3 Punkte
  - Zweihandwaffe ..... +4 Punkte
- Kann magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von .....50 Punkten

**Sonderregeln:** Eiferer, Gebet der Verdammten, Hass (alle Feinde), Immun gegen Psychologie, Rasender Angriff, Verletzungen ignorieren (siehe Seite 61 von Strahlende Heere), Unerschütterlich, Ungestüm

### Gebet der Verdammten

*Wenn die vom Untergang geprägten Worte des Gebets der Verdammten sie immer mehr in Verzweiflung versetzen, stecken Flagellanten auch die schlimmsten Verwundungen ein.*

Während der Unterphase „Befehle“ seines Zuges kann dieses Charaktermodell versuchen, das Gebet der Verdammten zu sprechen, indem es einen Moralwerttest ausführt (unter Verwendung seines eigenen Moralwerts). Gelingt der Test, erhält dieses Charaktermodell und jede Einheit, der es sich angeschlossen hat, bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zugs“:

- 6+ Rettung gegen alle erlittenen Verwundungen
- 5+ Rettung gegen im Nahkampf erlittene Verwundungen durch einen Feind mit der Sonderregel *Angst* oder *Entsetzen*

### Eiferer

*Flagellantenscharen begrüßen Fanatiker, die die kommende Apokalypse predigen.*

Ein Charaktermodell mit dieser Sonderregel kann sich nur einer Einheit mit der Sonderregel *Fanatiker* anschließen.

### Prediger des Untergangs

Jede Armee des Imperiums der Menschen, die mindestens eine Einheit Flagellanten enthält, kann 0-1 Sendboten des Untergangs als Charaktermodell-Auswahl enthalten



## Teutogengarde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Teutogengardist	4	4	3	3	4	1	3	1	8	13
Erster Ritter	4	5	3	3	4	1	3	2	8	+8

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

### Optionen:

- Jede Einheit kann:
  - ein Modell zu einem Ersten Ritter (Champion) aufwerten .....+8 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
  - eine Magische Standarte erwerben im Wert von bis zu.....50 Punkten
- 0-1 Einheit kann die Sonderregel *Wächter des Tempels* haben.....+1 Punkt pro Modell

**Sonderregeln:** Geschlossene Ränge, Gut ausgebildet, Ulrics Segen, Unnachgiebig, Veteranen, Wächter des Tempels

### Ulrics Segen

*Mitglieder der Teutogengarde sind Ulric eifern ergeben und tragen von seinen Priestern geweihte Schutztalismane.*

Ein Modell mit dieser Sonderregel hat 6+ Rettung gegen Verwundungen durch Attacken mit der Sonderregel *Flammenattacken*.

### Wächter des Tempels

*Mitglieder der Teutogengarde, die erwählt wurden, das Heiligste des Tempels des Ulric zu bewachen, zählen zu den wildesten Krieger der Alten Welt.*

Wenn es in den Nahkampf verwickelt ist, kann ein Modell mit dieser Sonderregel Trefferwürfe mit einer natürlichen 1 wiederholen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Wolfshammer	Nahkampf	S+1	-2	Zweihändig geführt

**Anmerkung:** Wenn der Träger eines Wolfshammers ihn in einem Zug einsetzt, in dem er eine Angriffsbewegung von 3" oder mehr ausgeführt hat, hat er einen Modifikator von +2 auf seinen Stärkewert anstelle des üblichen +1.

### Beschützer der Wolfspriester

Jede Armee, die mit der Armeezusammenstellungsliste des Imperiums der Menschen erstellt wurde, kann 0-1 Einheit Teutogengarde als Eliteauswahl pro enthaltenem Kriegerpriester des Ulric enthalten. .



## Infanterie



### Teutogengarde

Die Teutogengarde ist die persönliche Leibwache Ar-Ulrics in seiner Rolle als Hohepriester des Kults des Ulric. Sie ist nach dem großen Stamm der Teutogen benannt, der an Sigmars Seite kämpfte, und die Mitglieder der Teutogengarde werden vom Ar-Ulric und ihrem Großmeister aus den Reihen der Ritter des Weißen Wolfes rekrutiert. Oft sind sie Mitglieder des Inneren Zirkels des Ordens, auch wenn der Auswahlprozess nur Leistung und nicht den Rang berücksichtigt, sodass einfache Brüder ebenso wahrscheinlich gewählt werden können. In die Teutogengarde aufgenommen zu werden, ist eine der größten Auszeichnungen, die ein Ritter des Weißen Wolfes erhalten kann, und die bereits furchterregende Entschlossenheit wird durch das Gewicht der Pflicht und der Ehre nur noch gestärkt.

## Infanterie



### Imperiale Oger

Oger sind von Natur aus neugierig, erfüllt von Wanderlust und dem Antrieb, weit zu reisen. Warum dies so ist, weiß man nicht, aber dadurch haben sich Oger in den vielen fernen Landen angesiedelt, darunter natürlich auch im Imperium. Neuerdings sind Oger ein immer häufigerer Anblick in den Dörfern und Städten des Imperiums, angezogen von den Münzen, die sie für den Dienst in den Heeren der rivalisierenden Provinzen verdienen können. Oger sind große, starke und wenig intelligente Kreaturen, die gut Befehle befolgen, was sie zu idealen Söldnern macht, die selten abgelehnt werden. Diese Söldner passen sich schnell an, geben ihr Geld für die Mode des Imperiums aus und investieren in gut gefertigte Waffen und moderne Feuerwaffen.

## Imperiale Oger

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Imperialer Oger	6	3	3	4	4	3	2	3	7	31
Oger-Hauptmann	6	3	4	4	4	3	2	4	7	+7

**Truppentyp:** Monströse Infanterie  
**Basegröße:** 40 x 40 mm  
**Einheitengröße:** 3+  
**Ausrüstung:** Handwaffen und Leichte Rüstung

### Optionen:

- Beliebige Modelle der Einheit können eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Zweihandwaffe .....+4 Punkte pro Modell
  - Morgenstern.....+2 Punkte pro Modell
  - Leichte Kanone.....+8 Punkte pro Modell
  - Ogerpistole.....+5 Punkte pro Modell
- Jede Einheit kann:
  - ein Modell zu einem Oger-Hauptmann (Champion) aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
  - Leichte Rüstung durch Schwere Rüstung ersetzen.....+3 Punkte pro Modell

**Sonderregeln:** Angst, Aufpralltreffer (1), Geschlossene Ränge, Ogerangriff, Rüstungsfluch (1), Söldner, Zusammengewürfelter Haufen

### Ogerangriff

Wenn Oger in den Kampf stürmen, benutzen sie ihre gewaltige Masse als Waffe, indem sie durch ihre enorme Wucht alles niederwalzen, mit dem sie zusammenstoßen.

Der Durchschlagswert von Aufpralltreffern, die von einem Modell mit dieser Sonderregel verursacht werden, wird um den gegenwärtigen Gliederbonus seiner Einheit verbessert.

	R	S	DS	Sonderregeln
Leichte Kanone	18"	4	-1	Rüstungsfluch (2)

**Anmerkung:** Wenn der Trefferwurf beim Schießen mit einer Leichten Kanone erfolgreich ist, verursacht sie W3 Treffer bei der feindlichen Einheit anstelle des üblichen einen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Ogerpistole	24"	4	-1	Rüstungsfluch (1), Schnellschuss

### Söldner

0-1 Einheit Imperiale Oger kann in den folgenden Armeezusammenstellungslisten als Söldner gewählt werden:

- Imperium der Menschen
- Zwergen-Bergstädte

Beachte, dass Söldner-Einheiten den Regeln für Rüpelhafte Söldner auf Seite 279 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World unterliegen.



## Imperiale Straßenwächter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Straßenwächter	-	3	4	3	3	1	3	1	7	18
Hauptmann	-	3	5	3	3	1	3	1	7	+6
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

**Truppentyp:** Leichte Kavallerie

**Basegröße:** 30 x 60 mm

**Einheitengröße:** 4+

**Ausrüstung:**

- **Straßenwächter:** Handwaffen, Armbrüste und Schwere Rüstung
- **Schlachtrosse:** Eisenbeschlagene Hufe (zählen als eine Handwaffe)

**Optionen:**

- Die gesamte Einheit kann Armbrüste durch Pistolenpaare ersetzen .....+1 Punkt pro Modell
- Jede Einheit kann:
  - ein Modell zu einem Hauptmann (Champion) aufwerten.....+6 Punkte pro Einheit
  - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+6 Punkte pro Einheit
  - die Sonderrgel *Vorgetäuschte Flucht* haben.....+2 Punkte pro Modell
- Ein Hauptmann kann seine Armbrust ersetzen durch:
  - Pistolenpaar .....+2 Punkte
  - Bündelpistole.....+2 Punkte
- Jede Einheit kann die Sonderregel *Vorhut* ersetzen durch:
  - *Überfall* .....+1 Punkt pro Modell
  - *Kundschafter* .....+1 Punkt pro Modell

**Sonderregeln:** Offene Ränge, Plänkler, Schießen und Verschwinden, Schnelle Bewegung, Vorhut, Wendige Kavallerie

### Wächter der Imperialen Fernstraßen

Jede Armee, die mit der Armeezusammenstellungsliste des Imperiums der Menschen erstellt wurde, kann 0-1 Einheit Straßenwächter pro 1000 Punkte als Elite-Auswahl enthalten.

### Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Straßenwächter können aus Imperialen Schützenreitern gebaut werden, die mit Armbrüsten der Schützen der Staatstruppen des Imperiums oder Pistolen ausgerüstet sind.



## Kavallerie



### Straßenwächter

Die Straßen und Fernstraßen des Imperiums sind gefährlich, da sie durch dichte Wälder und einsame Moore führen, von wandernden Herden blutdürstender Tiermenschen und Räuberbanden überrannt sind. Dazu kommt, dass das Reisen trotz der großen Menge Reisender, die täglich durch die Tore der Dörfer und Städte des Imperiums strömen, die Größe der Nation und die schiere Anzahl der Straßen eine ziemlich einsame Angelegenheit ist. Um die Bedrohungen des Reisens zu bekämpfen, verfügen die Provinzen des Imperiums über Straßenwächter, erfahrene Reiter, die ein wenig Sicherheit auf die Straßen bringen sollen, auf denen sie patrouillieren. Straßenwächter sind gut bewaffnet und exzellente Schützen und werden schnell zu abgehärteten Kämpfern, die ihre Feinde jagen.

## Streitwagen



### Kriegsmaschinen

Ein Kriegswagen ist im Grunde ein sehr großer und extrem schwerer Streitwagen, der seiner Besatzung ermöglicht, unter dem Schutz hoher Wände in die Schlacht zu ziehen, relativ sicher vor der Wirkung feindlicher Waffen. Auch wenn diese von Pferden gezogenen, gepanzerten Konstrukte in neuerer Zeit sehr populär in den Armeen des Imperiums geworden sind, sind sie keineswegs eine neue Erfindung und kein Gelehrter kann wirklich sagen, wann der erste Kriegswagen in die Schlacht rollte. Ihre Wiederkehr ist eine Antwort auf den überraschenden und erfolgreichen Einsatz in der Schlacht durch die Armeen Nulns, sodass rivalisierende Stadtstaaten und Provinzen diesem Beispiel schnell folgten.

## Imperiale Kriegswagen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Kriegswagen	-	-	-	5	5	6	-	-	-	140
Kriegswagen-Besatzung (x6)	-	3	3	3	-	-	3	1	8	-
Schlachtross mit Rossharnisch (x2)	7	3	-	3	-	-	-	3	1	-

**Truppentyp:** Schwerer Streitwagen

**Basegröße:** 60 x 100 mm

**Einheitengröße:** 1

**Rüstungswert:** 3+

**Ausrüstung:**

- **Kriegswagen-Besatzung:** Handwaffen und Verschiedene Waffen (siehe rechts)
- **Schlachtrosse mit Rossharnisch:** Eisenbeschlagene Hufe (zählen als eine Handwaffe)

**Sonderregeln:** Aufpralltreffer (W6+1, nur Kriegswagen), Geschlossene Ränge, Großes Ziel, Schwergewichtig, Stabile Feuerplattform, Stampfattacken (W3+1)

### Schwergewichtig

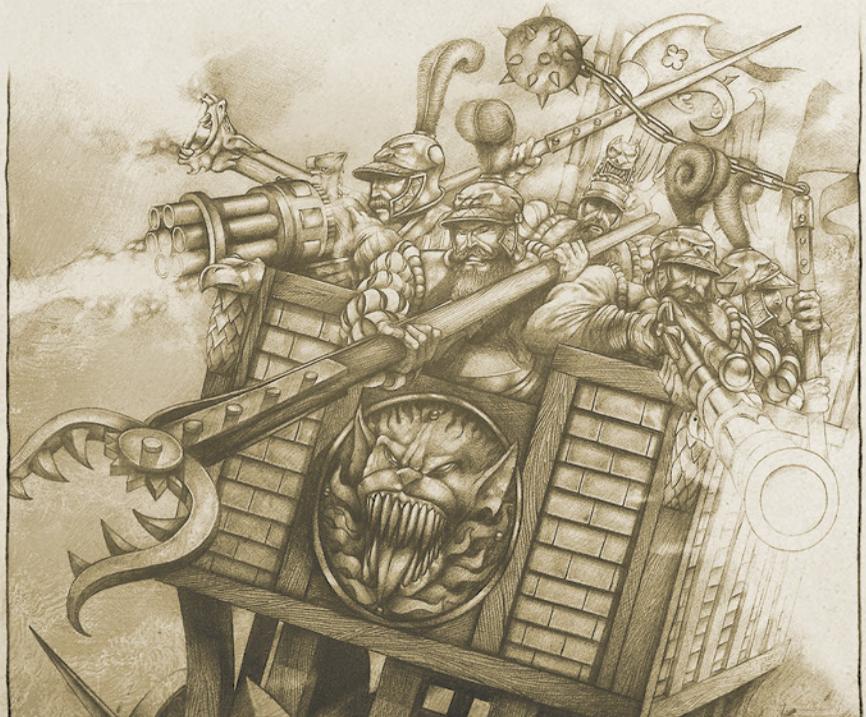
*Feinde, die unter das gewaltige Gewicht der eisenbeschlagenen Räder eines Kriegswagens geraten, werden in den Staub gequetscht.*

Stampfattacken eines Kriegswagens haben einen Durchschlagswert von -1. Zusätzlich und im Gegensatz zu anderen Streitwagen behandelt dieses Modell niedrige lineare Hindernisse wie gefährliches Gelände und nicht wie unpassierbares Gelände.

### Stabile Feuerplattform

*Während der langsamen Bewegung eines Kriegswagens kann die Besatzung darauf in alle Richtungen schießen und zielt vor jedem Schuss sorgfältig hinter den schwer gepanzerten Flanken.*

Um die Stabilität eines Kriegswagens darzustellen, können alle Fernkampfwaffen der Besatzung in der Fernkampfphase eingesetzt werden, auch wenn der Kriegswagen in diesem Zug marschiert ist.



## Verschiedene Waffen

Die Besatzung eines Kriegswagens verfügt über eine große Vielfalt von Waffen, die das Können der Meisterwaffenschmiede von Nuln und den Erfindungsreichtum der vielen Technicusse darstellt, die jedes Jahr ihren Abschluss an einer der vielen Hochschulen des Imperiums machen.

Zusätzlich zu seiner Handwaffe ist jedes Mitglied der Kriegswagen-Besatzung verschieden bewaffnet mit einer der folgenden einzigartigen Waffen:

- Donnerbüchse
- Langbüchse
- Repetierbüchse
- Kugeltette
- Hakenhellebarde
- Menschenfänger

Während der Fernkampfphase kann jedes Besatzungsmitglied mit einer Fernkampf-Waffe mit jener Fernkampf-Waffe schießen. Während der Nahkampfphase kann jedes Mitglied der Besatzung entweder seine Handwaffe oder seine einzigartige Waffe einsetzen. In beiden Fällen muss der kontrollierende Spieler für die verschiedenen Waffen einzeln würfeln, damit dem Gegner klar ist, welche Würfel für welche Attacken stehen und wohin sie gerichtet sind.

	R	S	DS	Sonderregeln
Donnerbüchse	12"	3	-1	Mehrfache Schüsse (W3), Salvenfeuer

**Anmerkung:** Ein mit einer Donnerbüchse bewaffnetes Modell erleidet keine negativen Modifikatoren für das Schießen auf lange Reichweite, für das Einsetzen der Sonderregel Mehrfache Schüsse (W3) oder während es die Angriffsreaktion Stehen und Schießen ausführt.

	R	S	DS	Sonderregeln
Langbüchse	36"	4	-1	Rüstungsfluch (1), Unhandlich

**Anmerkung:** Ein Modell mit einer Langbüchse kann ein bestimmtes Modell der Zieleinheit als Ziel wählen, beispielsweise einen Champion oder ein Charaktermodell.

	R	S	DS	Sonderregeln
Repetierbüchse	24"	4	-1	Mehrfache Schüsse (3), Rüstungsfluch (1)

	R	S	DS	Sonderregeln
Kugeltette	Nahkampf	S+3	-2	Rüstungsfluch (1), Schlägt zuletzt zu, Zweihändig geführt

	R	S	DS	Sonderregeln
Hakenhellebarde	Nahkampf	S+1	-2	Rüstungsfluch (2), Zweihändig geführt

	R	S	DS	Sonderregeln
Menschenfänger	Nahkampf	S	-1	Todesstoß, Zweihändig geführt

### Maschinen der Zerstörung

Jede Armee, die mit der Armeezusammenstellungsliste des Imperiums der Menschen erstellt wurde, kann 0-1 Kriegswagen pro 1000 Punkte als Seltene Auswahl enthalten.

**Charaktermodell-Reittier:** Ein Kriegswagen kann als Reittier eines Charaktermodells in deine Armee wie folgt aufgenommen werden. In diesem Fall werden seine Punkte zu denen seines Reiters addiert

#### Ein Imperialer Technicus kann als Reittier enthalten:

- Kriegswagen..... +140 Punkte

## Streitwagen



### Kriegswagen

Kriegswagen unterscheiden sich stark in ihrer Größe; manche sind mehrere Stockwerke hoch, werden von vielen Zugtieren gezogen und tragen Dutzende Soldaten und Scharfschützen in die Schlacht. Es kommt durchaus vor, dass das Konzept des Kriegswagens mit dem technologischen Wunder des Dampfpanzers vermählt wird oder aus dem Rumpf eines großen Schiffs gebaut wird. Solche riesigen Konstrukte sind jedoch problematisch und temperamentvoll. Daher setzen die rivalisierenden Armeen der Provinzen des Imperiums meist einfachere Konstruktionen ein, die eine Handvoll Soldaten tragen. Diese schwer gepanzerten Fahrzeuge bieten eine sichere Plattform, von der aus Schützen vernichtende Salven abgeben können, während ihr Gewicht den Feind unter eisenbeschlagenen Rädern zerquetscht.

# RITTERORDEN DES IMPERIUMS

**E**s ist unter den jungen Adligen des Imperiums üblich, besonders unter den jüngeren Söhnen und Töchtern, die nicht das Erbe ihrer Familie antreten werden, sich einem Ritterorden anzuschließen. Manche dieser Orden wie die finstere Schwarze Garde des Morr oder die fanatischen Ritter des Flammenden Herzens sind mit einem der vielen Kulte des Imperiums verbunden und nehmen nur entsprechende Mitglieder auf. Andere sind säkulare Organisationen, die jeden Adligen aufnehmen.

Um dies darzustellen, kannst du einen der folgenden Ritterorden wählen, den du in deine Armee des Imperiums der Menschen aufnimmst. 0-1 Großmeister oder Kapitelmeister und 0-1 Einheit Ritter des Imperiums, Ritter des Inneren Zirkels oder Demigreifen-Ritter in deiner Armee darf zu deinem gewählten Ritterorden aufgewertet werden.

*Beachte, dass, wenn deine Armee mit der Ritterorden-Berüchtigte-Armeezusammenstellungsliste erstellt wird (wie auf Seite 4 erklärt), jenes Limit von 0-1 nicht gilt. Stattdessen muss jede Einheit, die einem Ritterorden angehören kann, dem gleichen Ritterorden angehören, dem der General der Armee angehört.*

*Beachte außerdem, dass die Sonderregeln durch diese Aufwertungen nicht für die Reittiere der Modelle gelten.*

## Zulassung zum Orden

Ein Großmeister oder Kapitelmeister kann einem der folgenden Ritterorden angehören:

- Pantherritter .....+10 Punkte
- Ritter des Weißen Wolfes.....+15 Punkte
- Ritter des Sonnenordens.....+10 Punkte
- Ritter des Morr .....+15 Punkte
- Ritter des Flammenden Herzens .....+15 Punkte

Eine Einheit Ritter des Imperiums, Ritter des Inneren Zirkels or Demigreifen-Ritter kann einem der folgenden Ritterorden angehören:

- Pantherritter ..... +2 Punkte pro Modell
- Ritter des Weißen Wolfe..... +3 Punkte pro Modell
- Ritter des Sonnenordens..... +2 Punkte pro Modell
- Ritter des Morr ..... +3 Punkte pro Modell
- Ritter des Flammenden Herzens ..... +3 Punkte pro Modell



## Orden der Pantherritter

*Diese tapferen Krieger haben sich der Vernichtung des Chaos verschrieben und gehören zu den mächtigsten Ritterorden.*

Modelle, die dem Orden der Pantherritter angehören:

- müssen mit Lanzen bewaffnet sein (beachte, dass Modelle, die Magische Waffen erwerben können, dies wie üblich dürfen).
- können einen einzelnen Würfel mit einer natürlichen 1 bei einem Angriffswurf wiederholen, bevor abzulegende Würfel abgelegt werden.
- erhalten die Sonderregel *Hass* (*Krieger des Chaos, Tiermenschen-Großherden & Dämonische Modelle*).

Zusätzlich erhält ein Großmeister, Kapitelmeister oder eine Einheit Ritter des Inneren Zirkels der Pantherritter:

- die Sonderregel *Magieresistenz* (-1).

## Orden des Weißen Wolfes

*Die Ritter des Weißen Wolfes schwingen ihre berühmten Wolfshämmer mit urtümlicher Wut und zerschmettern Schilde und Schädel.*

Modelle, die dem Orden des Weißen Wolfes angehören:

- müssen mit Zweihandwaffen oder Hellebarden ausgerüstet sein, die sie durch Wolfshämmer (siehe Seite 9) kostenlos ersetzen können (beachte, dass Modelle, die Magische Waffen erwerben können, dies wie üblich dürfen).
- erhalten die Sonderregel *Rasender Angriff*.

Zusätzlich hat ein Großmeister, Kapitelmeister oder eine Einheit Ritter des Inneren Zirkels vom Orden des Weißen Wolfes:

- 5+ Rettung gegen Verwundungen durch Attacken mit der Sonderregel *Flammenattacken*.

## Sonnenorden

*Die Ritter des Sonnenordens sind wachsame Beobachter des Krieges, die auf dem Schlachtfeld nach Perfektion streben.*

Modelle, die dem Sonnenorden angehören:

- erhalten die Sonderregeln *Ausweichen* und *Flammenattacken*.

Zusätzlich kann ein Großmeister, Kapitelmeister oder eine Einheit Ritter des Inneren Zirkels vom Sonnenorden:

- einen zusätzlichen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt beanspruchen, wenn in einem Zug, in dem er bzw. sie angegriffen hat, sein bzw. ihr Kampfergebn berechnet wird. Dieser Bonus ist nicht kumulativ.

## Orden der Ritter des Morr

*Diese finster blickenden Krieger in pechschwarzer Rüstung wollen die Lebenden vor der stets präsenten Gefahr durch Untote schützen.*

Modelle, die dem Orden der Ritter des Morr angehören:

- erhalten die Sonderregel *Hass* (*untote Modelle*).
- haben 6+ Rettung gegen Verwundungen durch nichtmagische feindliche Attacken.

Zusätzlich erhält ein Großmeister, Kapitelmeister oder eine Einheit Ritter des Inneren Zirkels vom Orden der Ritter des Morr:

- die Sonderregeln *Angst* und *Magische Attacken*.

## Orden des Flammenden Herzens

*Diese fanatischen Ritter arbeiten mit dem Kult des Sigmar zusammen und haben sich einen Ruf als Schild der gläubigen Sigmariten verdient.*

Modelle, die dem Orden des Flammenden Herzens angehören:

- können nur einen Großmeister oder Kapitelmeister vom Orden des Flammenden Herzens, einen Lektor des Sigmar oder Priester des Sigmar anschließen.
- erhalten die Sonderregel *Hass* (*feindliche Zauberer, Orks & Goblins*).
- haben in der ersten Runde jedes Nahkampfs +1 Initiative.

Zusätzlich kann ein Großmeister, Kapitelmeister oder eine Einheit Ritter des Inneren Zirkels des Ordens des Flammenden Herzens:

- Trefferwürfe und Verwundungswürfe mit einer natürlichen 1 in der Nahkampfphase wiederholen.





**Erbstücke des Imperiums**

In den Annalen des gespaltenen Imperiums finden sich Geschichten zu vielen berühmten Reliquien und Waffen großer Helden. Auch wenn manche dieser berühmten Kriegswerkzeuge oder mancher verzauberter Plunder über die Jahrhunderte verloren gegangen ist, wird doch viel davon von den edlen Häusern der sozialen Elite des Imperiums als geschätztes Erbstück aufbewahrt. Dies tun auch die tapferen Ritterorden, deren Kapitelhäuser überall in den Provinzen des Imperiums zu finden sind, und verfügen daher über magische Trophäen aus ihren Siegen in der Alten Welt und darüber hinaus. Ihre Zeughäuser sind mit exotischen Waffen der Grenzgrafschaften und anderen Nachbarländern gefüllt, mit Bannern aus in Arabia erobertem Stoff und Dingen aus der Haut unbekannter Kreaturen.

# MAGISCHE GEGENSTÄNDE DES IMPERIUMS DER MENSCHEN

Die folgenden Seiten sind eine Ergänzung der Magischen Gegenstände des Imperiums der Menschen in Strahlende Heere. Diese Magischen Gegenstände gibt es nur in Armeen des Imperiums der Menschen und können auf genau die gleiche Weise wie gewöhnliche Magische Gegenstände erworben werden, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

**Besonders häufige Magische Gegenstände:** Jeder Magische Gegenstand, der mit einem Sternchen (\*) gekennzeichnet ist, gilt als besonders häufig, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

## Magische Waffen

### Hammer der Rechtschaffenheit .....50 Punkte

Dieser mächtige Hammer zerschmettert mit jedem Hieb Fleisch, Knochen und das Böse.

	R	S	DS	Sonderregeln
Hammer der Rechtschaffenheit	Nahkampf	S+2	-2	Magische Attacken, Schlägt zuletzt zu, Zweihändig geführt

**Anmerkung:** Modelle, die vom Hammer der Rechtschaffenheit getroffen werden, müssen für jeden erlittenen Treffer einen Moralwerttest ausführen. Misslingt der Test, verwundet der Treffer automatisch und kein Rüstungswurf ist erlaubt (Regenerationswürfe und Rettungswürfe können wie üblich ausgeführt werden). Gelingt der Test, werden Verwundungswürfe und Rüstungswürfe wie üblich ausgeführt.

### Perlmutterdolche .....35 Punkte

Diese leichten Dolche wurden aus polierten Stahl gefertigt, der in der Sonne glitzert, und ihr Träger sticht mit tödlicher Geschwindigkeit und Präzision zu.

	R	S	DS	Sonderregeln
Perlmutterdolche	Nahkampf	S	-1	Magische Attacken, Zusatzattacken (W3), Zweihändig geführt.

**Anmerkung:** Der Träger der Perlmutterdolche kann während der Nahkampffphase misslungene Trefferwürfe wiederholen.

### Silberstahlklinge .....30 Punkte

Wer diese gesegnete Klinge trägt, jagt die Toten und Verdammten mit unerreichtem Eifer.

	R	S	DS	Sonderregeln
Silberstahlklinge	Nahkampf	S+1	-1	Hass (Untote Modelle), Magische Attacken

**Anmerkung:** Die Silberstahlklinge kann nur von einem Modell einer Berüchtigten Armee der Ritterorden gewählt werden. Untote Modelle können gegen eine Verwundung durch diese Waffe keine Rüstungswürfe oder Regenerationswürfe ausführen.

### Von Trickschuss' Wundersame Arkebuse .....25 Punkte

Diese riesige Waffe verschießt großkalibrige Geschosse, die den Schädel eines Trolls zertrümmern können.

	R	S	DS	Sonderregeln
Von Trickschuss' Wundersame Arkebuse	36"	5	-2	Multiple Lebenspunktverluste (W3), Rüstungsfluch (1)

**Anmerkung:** Von Trickschuss' Wundersame Arkebuse kann nur von einem Modell einer Berüchtigten Armee des Stadtstaats NuIn gewählt werden. Der Träger dieser Waffe erleidet nicht den üblichen Modifikator von +1 für das Schießen auf lange Reichweite.

## Magische Rüstung

### Gorgonenschild ..... 40 Punkte

Dieser polierte Schild verfügt über die Macht der monströsen Gorgonen aus den Wüsten von Arabia.

Der Gorgonenschild ist ein Schild, der nur von einem Modell in einer Berichtigten Armee der Ritterorden gewählt werden kann. Zusätzlich erleiden feindliche Modelle in Basekontakt mit dem Träger einen Modifikator von -1 auf ihren Attackenwert (bis zu einem Minimum von 1).

### Doppelt gesegnete Rüstung ..... 25 Punkte

Diese Rüstung wurde von rechtschaffenen Händen verzaubert und gesegnet und ist ein Beispiel dafür, was ein vereintes Imperium erreichen kann.

Die Doppelt gesegnete Rüstung ist eine Plattenrüstung. Zusätzlich darf der Träger den Zauber *Hammerhand* aus der Lehre der Kampf magie (siehe Seite 320 im Regelbuch von Warhammer: The Old World) als Gebundenen Zauber mit Energiestufe 2 wirken.



## Talismane

### Hexenjägeramulett\* ..... 20 Punkte

Die Hexenjäger tragen schon lange Amulette, die sie vor dem Bösen schützen, das sie jagen.

Ein Modell mit einem Hexenjägeramulett hat die Sonderregel *Magieresistenz (-2)*. Zusätzlich kann der Träger eines Hexenjägeramuletts einmal pro Spiel einen einzelnen misslungenen Rüstungswurf wiederholen.

### Stundenglas des Schlächters ..... 10 Punkte

Während der Sand durch das Stundenglas rieselt, werden die Enthauptungsschläge und schnappenden Kiefer monströser Bestien langsam.

Feindliche Modelle mit dem Truppentyp „Monster“ erleiden einen Modifikator von -1 auf ihren Kampfgeschickwert, solange sie sich in Basekontakt mit dem Träger des Stundenglases des Schlächters befinden.

## Magische Standarten

### Banner der Pantherritter ..... 80 Punkte

Die Ehre, das Erbbanner der Pantherritter in die Schlacht zu tragen, erhalten nur wenige mutige Krieger.

Nur für einen Armeestandartenträger vom Orden der Pantherritter. Eine Einheit mit dem Banner der Pantherritter erhält die Sonderregel *Unerschütterlich*.

### Gobelin der Triumphe des Sigmar ..... 40 Punkte

Diese Standarte zeigt Sigmars heroische Siege und inspiriert andere, den Feinden des Imperiums mit der Waffe in der Hand zu begegnen.

Eine Einheit mit dem Gobelin der Triumphe des Sigmar darf während der ersten Runde eines Nahkampfs natürliche Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

### Ikone des Morr ..... 25 Punkte

Der blutgefrierende Einfluss des Totengottes ist um dieses makabere Totem herum am stärksten zu spüren.

Eine Einheit mit der Ikone des Morr erhält die Sonderregel *Angst*. Wenn sie bereits die Sonderregel *Angst* hat, erhält sie stattdessen die Sonderregel *Entsetzen*.

### Banner des Freistaats Nuln ..... 20 Punkte

Der Stadtstaat Nuln spielt im Krieg der Drei Imperatoren nicht mit und ist stattdessen stolz auf den Reichtum seiner Stadt.

Das Banner des Freistaats Nuln kann nur von einem Modell in einer Berichtigten Armee des Stadtstaats Nuln gewählt werden. Eine Einheit mit dem Banner des Freistaats Nuln erhält die Sonderregel *Unnachgiebig*.

## Verzauberte Gegenstände

### Blinzelmanns Fantastisches Fernrohr\* ..... 35 Punkte

*Das von seinem Namensgeber berühmt gemachte Taschenfernrohr erlaubt dem Träger, ferne Feinde auf dem Schlachtfeld zu erfassen.*

Ein Blinzelmanns Fantastisches Fernrohr kann nur von Modellen einer Berühmten Armee des Stadtstaats Nuln gewählt werden. Der Träger des Fernrohrs und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, erleidet nicht den üblichen Modifikator für das Schießen auf lange Reichweite.

### Glücksring ..... 20 Punkte

*Auch wenn Soldaten nahegelegt wird, nicht abergläubisch zu sein oder Glücksbringer zu tragen, wissen auch erfahrene Befehlshaber, dass sie das Schicksal nicht herausfordern sollten.*

Beschränkt. Der Träger des Glücksrings kann während der Nahkampfphase beliebige misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

### Ring des Taal ..... 20 Punkte

*Indem er den Namen des Taal anruft, des urtümlichen Gottes der Wildnis, schützt sich der Träger mit den Kräften der Natur.*

Beschränkt. Der Träger des Rings des Taal darf den Zauber *Eichenschild* aus der Lehre der Kampf magie (siehe Seite 321 im Regelbuch von Warhammer: The Old World) als Gebundenen Zauber mit Energiestufe 3 wirken.

## Arkane Artefakte

### Zweischweifiger Stab ..... 40 Punkte

*Auch wenn seine Herkunft unbekannt ist, erlaubt dieser unpraktische Stab seinem Träger, eine Flutwelle magischer Kraft zu entfesseln.*

Einmal pro Zug kann der Träger des Zweischweifigen Stabs versuchen, einen seiner Zauber ein zweites Mal zu wirken. Sollte er jedoch die Kontrolle verlieren, wird der Träger von den Winden der Magie überwältigt und erleidet W3 Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe oder Regenerationswürfe erlaubt sind (Retungswürfe können wie üblich ausgeführt werden), anstatt auf der Kontrollverlusttabelle zu würfeln.

### Mitternachtsfoliant ..... 30 Punkte

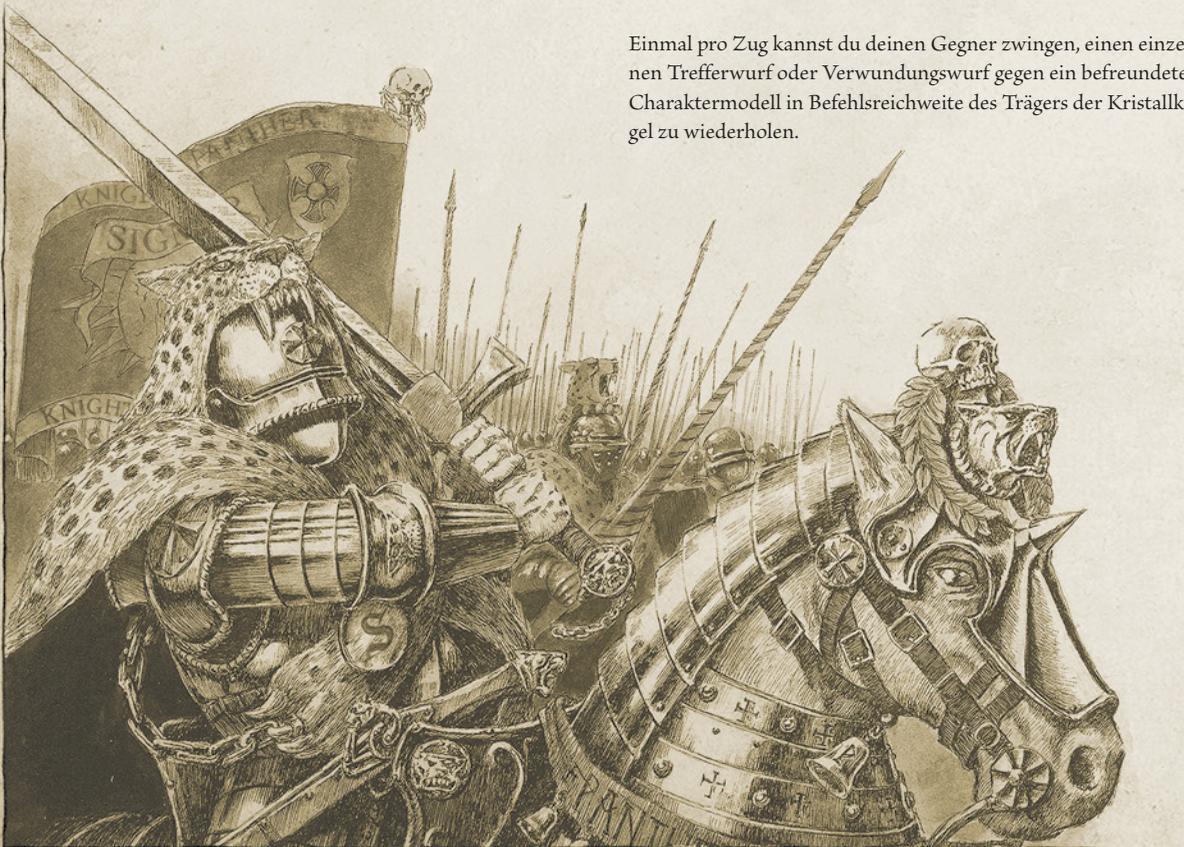
*Da Zauberer sich auf ihrem Weg zur Macht meist selbst überlassen werden, verwenden viele oft Texte, die für sterbliche Geister nicht gemacht sind.*

Der Träger des Mitternachtsfolianten darf einen Modifikator von +1 auf beliebige Zauberwürfe anwenden, wenn er Zauber aus der Lehre der Dämonologie, Schwarzen Magie oder Nekromantie wirkt. Zusätzlich kennt er einen Zauber (gewählt wie üblich) mehr, als seiner Magiestufe entspricht. Der Träger kann jedoch nur eine seiner Magiestufe entsprechende Anzahl Zauber pro Zug wirken und unterliegt der Sonderregel *Einzelgänger*.

### Kristallkugel ..... 20 Punkte

*Zauberer, die bei Hofe dienen, lesen häufig Omen und sagen die Zukunft voraus, um ihre Herren bestmöglich zu beraten.*

Einmal pro Zug kannst du deinen Gegner zwingen, einen einzelnen Trefferwurf oder Verwundungswurf gegen ein befreundetes Charaktermodell in Befehlsreichweite des Trägers der Kristallkugel zu wiederholen.





Darf nur zum persönlichen Gebrauch  
heruntergeladen/ausgedruckt werden.  
© Copyright Games Workshop Limited 2024

**CITADEL**  
MINIATURES

**Forge World**  
MINIATURES



WARHAMMER.COM