

WARHAMMER

THE OLD WORLD





INHALT

DIE CHAOSZWERGE	3
GESCHICHTE DER CHAOSZWERGE	9
ARMEELISTE DER CHAOSZWERGE	11
SONDERRERGELN DER CHAOSZWERGE	12
EAVY METAL	13
WAFFEN VON ZHARR NAGGRUND	21
KOMMANDANTEN	22
Prophet des Hashut	22
Dämonenschmied	22
Tyrann	23
Despot	23
Taur'Ruk	23
Hobgoblin Khan	24
CHARAKTER REITTIERE	25
Grosser Taurus	25
Taurus	25
Riesenwolf	25
Lammasu	25
EINHEITEN DER CHAOSZWERGE	26
Höllengarde	26
Hobgoblin Halsabschneider	26
Schwarzork Mobs	27
Fiese Gits	27
Unsterbliche	28
K'Daai Feuergolem	28
Stierzentauren	29
Hobgoblin Speerschleuder	29
Chaoszwerge Raketenwerfer	30
Magma Kanone	30
Eisendämon	31
Hobgoblin Wolfsreiter	32
Tremor Kanone	32
Todbriger	33
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	34
MAGIE	37
Lehre von Hashut	37
Dämonologie	38
Schwarze Magie	40
Elementarismus	42
REFERENZBOGEN	44

CHAOSZWERGE

Vor vielen Tausend Jahren wanderte das Zwergenvolk von seiner angestammten Heimat irgendwo in den Südlanden nordwärts. Sie zogen entlang des hohen Gebirgszugs, bekannt als Weltrandgebirge, und folgten der Spur von Erzen und Edelsteinen. Die Zwerge breiteten sich in den Bergen aus, getrieben von ihrer Gier nach den Geheimnissen von Gestein und Metall. Über viele Jahrhunderte gruben sie Schächte und riesige unterirdische Städte, sie versenkten Minen tief in den Bergwurzeln und bauten Tunnel, die sie weiter nach Norden führten.

Schließlich, irgendwann in ferner Vergangenheit, erreichten die Zwerge die Hochlandregion im äußersten Norden der das Weltrandgebirge, das sie Uzkul oder das Große Schädelland nannten. Hier fanden sie ein weites und unwirtliches Plateau vor, wo die Luft dünn und kalt und die Felsen karg waren. Viele kehrten nach Süden zurück, um die wachsende Zahl der Zwerge im Weltrandgebirge zu verstärken, andere zogen nach Westen in die kalten Lande von Norsca, doch einige der Abenteuerlustigsten wandten sich nach Osten und dann nach Süden entlang der trostlosen Trauerberge. Zuerst hielten diese weitverzweigten Zwergengstämme Kontakt zueinander, doch die östlichen Zwerge verteilten sich weit, und als die Zeit des Chaos kam, wurden die nördlichen Regionen für immer abgeschnitten. Die Zwerge des Westens glaubten, ihre östlichen Verwandten seien tot, vernichtet von den Fluten des Chaos, die aus dem Norden kamen, doch sie irrten sich. Das Chaos tötete die zähen Zwerge nicht. Stattdessen vollzog es eine schreckliche Veränderung an ihnen.

DIE DUNKLEN LANDE

Das Chaoszwergenreich liegt inmitten der Berge von Moum und der angrenzenden östlichen Ebene der Dunklen Lande. Es ist ein karger und trostloser Ort, wo die Natur sich ihren Weg gebahnt und die Berge auseinandergerissen hat. Zwischen den Gipfeln speien Vulkane schwarzen Rauch in den schmutzigen Himmel. In den Ebenen hängt der Gestank von Teergruben und Ölseen schwer in der Luft. Dampfende Lava aus dem Erdinneren bedeckt die Aschewüsten mit einer Decke aus brodelndem Magma.

Fast nichts kann in den Dunklen Landen wachsen. Das schwache Licht und die erstickende Luft sorgen dafür, dass das Land vegetationslos bleibt, abgesehen von einigen wenigen vereinzelt schwarzen Dornen.. Die Vulkane und klaffenden Gruben fördern allerlei Mineralien und Edelsteine aus der Erde: Gold und Silber, Eisen und Kupfer, Diamanten und Saphire sowie Schwefel, Öl und Teer. Es ist ein Land, reich an Materialien, die Zwerge besonders begehren.



DAS CHAOSZWERGREICH

Es lässt sich nicht mit Sicherheit sagen, wie oder wann die Zwerge des Ostens zu den Chaoszwergen wurden. Wahrscheinlich war es ein langsamer Prozess der Verzerrung und des Wandels. Denn Zwerge sind von Natur aus stur und resistenter gegen Magie als andere Geschöpfe. Nichtsdestotrotz wurden sie verändert. Ihre Zwergeninstinkte wurden pervertiert und verhöhten traditionelle Werte. Der gewaltige und monströse Turm von Zharr-Naggrund, der Stadt des Feuers und der Verwüstung, erhob sich auf der Ebene von Zharrduk. Diese monströse Stadt ist aus schwarzem Obsidian geformt und vom roten Schein tausender teuflischer Öfen gefärbt. Wo Zwerge die Magie meiden, nahmen die Chaoszwerge sie an und wurden zu mächtigen Zauberern, den Schöpfern arkaner Maschinen und schrecklicher Gebilde. Sie bauten den Turm von Zharr-Naggrund in Form eines Berges, der sich Stufe um Stufe zu seinem Gipfel erhob. Auf seiner Spitze errichteten sie einen Tempel für ihren bösen Gott Hashut, den Vater der Dunkelheit.

Rund um ihre finstere Stadt gruben die Chaoszwerge Minen in die Erde. Sie drangen tief in Gestein und Schmutz ein, auf der Suche nach den Schätzen, die darunter verborgen lagen. Sie bauten Maschinen in der Tiefe, die die Dampfkraft der Hitze des Gesteins nutzten. Sie gruben nach Kohle und häuften sie zu hohen schwarzen Hügeln auf. Sie bohrten nach Öl und Teer und gruben offene Gruben, um sie zu lagern. So entstanden Seen aus klebriger Schwärze über dem Land. In den Bergen brachen sie Steine und bauten daraus Straßen, um all ihre Ländereien miteinander zu verbinden, damit die geplünderten Reichtümer der Erde umso schneller in ihre gigantische Stadt fließen konnten.

Der Abfall jahrtausendelanger Arbeit bedeckt die Ebene von Zharrduk, wo die Industrie die Erde zerreit und die Oberfläche mit hässlichen Narben der Anstrengung übersät. Unter den flackernden Flammen unzähliger Schmieden arbeiten zahllose Tausende von Sklaven, Kreaturen vieler Rassen, die im Krieg gefangen genommen oder von den Orks des Westens verschleppt wurden, in den Betrieben der Chaoszwerge.

DER TURM VON HARR-NAGGRUND

Der Turm von Zharr-Naggrund liegt im Herzen des Chaoszwergenreichs und ist der Mittelpunkt all ihrer Aktivitäten und Unternehmungen. Obwohl es zahlreiche Minen, Werkstätten, Gießereien und Festungen in der Ebene von Zharrduk und darüber hinaus gibt, existiert nur eine einzige mächtige Stadt im gesamten Reich. Der Turm von Zharr-Naggrund ist aus Obsidian erbaut, schwarzem Vulkanglas, dessen Licht die Flammen der unzähligen Öfen reflektiert, die Tag und Nacht brennen. Die gesamte Stadt ist wie eine Zikkurat in Form hoher Stufen errichtet, wobei jede Stufe Hunderte von Metern hoch ist und von Zinnen gekrönt wird, die wie eine Reihe hässlicher Reißzähne nach oben ragen.

Jede Stufe ist quadratisch, und die unterste Stufe ist von vier riesigen, eisernen Steintoren durchbrochen. Die Tore sind fast so hoch wie die Mauern und massiv, weit über jeden offensichtlichen Bedarf hinaus. Von den östlichen und westlichen Toren führen Straßen, die mit Gold- und

Messingplatten gepflastert sind, zu den Bergen der Trauer und den Dunklen Landen. Die nördlichen und südlichen Tore sind die Schleusen, durch die das Wasser des Flusses Ruin strömt. Der kalte Fluss strömt von Norden in die Stadt und wird genutzt, um die riesigen Schmieden der Chaoszwergen-Zauberer zu kühlen, die dampfbetriebenen Maschinen anzutreiben und die Industrieabwässer nach Süden zu spülen. Wo er die Stadt verlässt, ist der Fluss rot und gelb von Schmutz gefärbt, mit giftigen Sedimenten beladen, und sein dampfendes Wasser ist dickflüssig und giftig. Eine übelriechende gelbe Wolke hängt über dem Fluss, und seine Ufer sind mit spektakulär gefärbten Schadstoffen bedeckt.

Tausend gewaltige Öfen lodern in der Weite von Zharr-Naggrund und verströmen den Duft der Metalle, die das Lebenselixier der Stadt sind. Die Stadt ist eine riesige, lebendige Werkstatt voller Rauch und Lärm, erleuchtet von ihren inneren Feuern und angetrieben von Maschinen von gewaltiger Größe und Kraft. Gigantische, dampfbetriebene Hämmer stanzen Eisen- und Bronzeplatten mit rhythmischen Dröhnen aus, wie die Hitze eines zyklischen Gottes.

Gewaltige Kessel mit brodelndem Metall ergießen ihren flüssigen Inhalt in kunstvoll geformte, verdrehte Gussformen. Das Dröhnen der Öfen, das Stöhnen gewaltiger Räder und das Mahlen arkaner Maschinen erfüllen die ölige Luft. Der Lärm und das Dröhnen enden nie. Die Dunklen Lande sind in dichte vulkanische Wolken und Rauch aus den Werkstätten Zharrduks gehüllt. So existiert der Turm von Zharr-Naggrund in einer zeitlosen Dämmerung, erleuchtet von den neun Feuern seiner eigenen Schmieden.

DER TEMPEL DES HASHUT

Auf dem Gipfel der Stadt thront der Tempel von Hashut, dem stierförmigen Gott der Chaoszwergen, den sie den Vater der Dunkelheit nennen. Dieser Tempel wird von Stierzentauren bewacht, Kreaturen, die vor langer Zeit aus Chaoszwergen mutiert sind. Sie haben den Körper eines Stiers und den Torso eines Chaoszwerchs, mit langen, struppigen Stoßzähnen und exotisch gelockten Bärten. Im Inneren des Tempels vollziehen seine Wächter blutrünstige Riten und werfen Gefangene in Kessel mit geschmolzenem Metall, begleitet vom widerhallenden Gemetzel der versammelten Chaoszwergen-Zauberer. Auf der Spitze des Tempels steht die eiserne Statue von Hashut. Ihr hohler, eiserner Bauch enthält einen mit Kohlen erhitzten Ofen, sodass die Statue rotglühend ist und jeder, der ihre Oberfläche berührt, brennende Wunden erleidet. Der Gott ist das Element der Stadt, ihre Gottheit und ihr Meister. deren Macht durch die Chaoszwergen-Zauberer fließt, für die Tausende von Sklaven in Feuer und Schmelzofen geopfert werden.

CHAOSZWERG-ZAUBERER

Die Chaoszwergen-Zauberer herrschen über den Turm von Zharr-Naggrund als Herren und Meister der Chaoszwergen und Hohepriester von Ilashut. Ihr Wissen ist tiefgründig und uralte. Die Verbindung von Maschinen und Magie erschuf arkane Maschinen der Macht und Zerstörung. Es waren Chaoszwergen-Zauberer, die die Stadt in vergangenen Zeitaltern erbauten, ihre Form aus Obsidian hauchten, ihre dunklen Mauern errichteten und ihre gewaltigen Tore formten. Sie sind wenige an der Zahl, wahrscheinlich nicht mehr als einige Hundert unter dem gesamten Volk der Chaoszwergen.

Im Tempel von Hashut treffen sich die Chaoszwergen-Zauberer zu einem großen Konklave des Bösen, um ihre Herrschaftspläne zu schmieden. Es gibt keinen Anführer und keine formale Hierarchie unter ihnen. Doch die lauteste Stimme gehört dem Ältesten und Mächtigsten, denn Chaoszwerge achten Alter und Wissen genauso wie andere Zwerge. Jeder Chaoszwergen-Zauberer kontrolliert einen Teil der Stadt mit ihren Werkstätten und Schmieden, Sklaven und Kriegeren als Teil seines persönlichen Herrschaftsgebiets.

Chaoszwerge sind, wie alle Zwerge in gewisser Weise, resistent gegen Magie, aber nicht immun gegen ihre Auswirkungen. Wenn Chaoszwergen-Zauberer Magie anwenden, dringt sie allmählich in ihre Körper ein und ruft einzigartige und schreckliche Veränderungen hervor. Nach vielen Jahrhunderten der Arbeit beginnt sich ein Chaoszwergen-Zauberer zu verändern; der Wandel vollzieht sich langsam, aber sobald er einsetzt, ist sein Schicksal besiegelt.

Angefangen bei seinen Füßen, beginnt der Chaoszwergen-Zauberer langsam zu unbeweglichem Stein zu erstarren. Zuerst werden seine Beine grau und fest, sodass er sich nicht bewegen kann. Seine Anhänger müssen ihn herumtragen, oder er lässt sie eine mechanische Maschine bauen, um ihn fortzubewegen. Dann versteinern sein Unterkörper und sein Oberkörper, was ihn außergewöhnlich widerstandsfähig macht. Sobald seine Arme zu Stein geworden sind, ist er völlig auf seine Anhänger angewiesen, um seine Magie zu wirken, da er nur noch sprechen und ihren Fortschritt beobachten kann. Nach einer Weile verwandelt sich sein ganzer Körper in Stein und er wird Eine Statue. Die Statuen der Chaoszwerge Zauberer sind aufgereiht entlang der Straßen rund um den Turm von Zharr-Naggrund. Sie bilden Reihe um Reihe grauer Steine und bewachen den Zugang zur Stadt.

CHAOSZWERGE - KRIEGER

Es gibt vergleichsweise wenige Chaoszwerge. Die große Zahl der Sklaven, die im Turm von Zharr-Naggrund und in der Ebene von Zharrduk schuften, übertrifft sie um ein Vielfaches. Alle Chaoszwerge gehören einem der Chaoszwergen-Zauberer. Sie sind seine Untertanen und zugleich seine Verwandten, verbunden durch Blutsbande, die alle Chaoszwerge für unzerbrechlich halten. Banden von Chaoszwergen durchstreifen die Dunklen Lande auf der Suche nach Gefangenen, die sie nach Zharr-Naggrund bringen, um dort in den Minen und Schmieden zu arbeiten oder sie im Tempel von Hashut zu opfern.

Die Beschaffung von Sklaven ist für Chaoszwerge von großer Bedeutung, da sie für den Betrieb ihrer Städte und Industrien vollständig auf Gefangene angewiesen sind. Banden von Chaoszwergen reisen Hunderte von Meilen, um Ork- oder Goblinfestungen in den Bergen von Mount zu plündern. Wenn sie einen Stamm besiegen, nehmen sie so viele Gefangene wie möglich mit in ihre Stadt. Je mehr Gefangene sie machen, desto erfolgreicher gilt die Expedition. Alle Eroberungskriege werden mit dem Ziel geführt, Sklaven zu erbeuten; die Chaoszwerge sind nicht daran interessiert, ihr Territorium weiter auszudehnen, denn die Berge der Trauer und die Ebene von Zharrduk bergen all den Reichtum, den sie benötigen. Manchmal marschieren ganze Heerscharen von Chaoszwergen gegen die Ork- und Goblinstämme und unterwerfen einen Stamm nach dem anderen, bevor sie mit Sklaven beladen zum Turm von Zharrnaggrund zurückkehren.

Die Chaoszwerge plündern auch den Norden und greifen die wilden, berittenen Menschenstämme des nördlichen Hochlands an. Doch diese Eroberungen sind für sie weit entfernt, und die Reiterstämme fliehen oft, anstatt zu kämpfen. Am weitesten westlich sind die Chaoszwerge bisher in die grünen Täler von Farside vorgedrungen: die Provinz Kislev, die in den östlichen Ausläufern des Weltrandgebirges liegt. Kleinere Gruppen von Chaoszwergen sind bis in die Gebiete um den Todespass vorgedrungen, wo sie auf die vielen Goblinstämme gestoßen sind, die im westlichen Teil der Dunklen Lande leben. Die Chaoszwerge treiben Sklavenhandel mit den Goblinstämmen und nutzen die Goblins lieber als Vermittler, anstatt weiter in die Alte Welt vorzudringen. Auf diese Weise wurden Zwerge und Menschen aus der Alten Welt zunächst von den Goblins gefangen genommen und dann an die Chaoszwerge verkauft, nur um ihre Tage zu beenden in den Gruben von Zharrduk oder auf den brennenden Altären von Hashut.

SCHWARZORKS

Vor vielen Jahren versuchten die Chaoszwergen-Zauberer, ihre eigene Ork-Rasse zu züchten, eine Sklavenrasse, die in den feindlichsten Gebieten ihres Reiches arbeiten konnte. Sie besaßen bereits Tausende von Ork- und Goblin-Sklaven, doch die Chaoszwerge fanden sie unbändig und ineffizient, da sie sich oft untereinander bekämpften. Mithilfe finsterner Magie und sorgfältiger Selektion erschufen die Chaoszwerge einen neuen Ork-Typus: stärker als ein gewöhnlicher Ork, aber loyaler und nicht zum Stänkern geneigt. So entstand die Rasse der Schwarzorks: Das Experiment funktionierte zunächst, doch die Chaoszwerge erkannten bald, dass ihre Geschöpfe zwar viel widerstandsfähiger waren, aber viel zu eigenwillig, um sie zu kontrollieren.

Gewöhnliche Ores und Goblins waren ständig von Streitigkeiten zerrissen und hatten daher nie Zeit, gegen ihre Herren zu intrigieren. Schwarzorks hingegen waren zu gut organisiert. Sie begannen oft Rebellionen und führten die anderen Ores und Goblins in bewaffnete Aufstände. Nach mehreren Beinahe-Katastrophen, als von Schwarzorks angeführte Armeen Teile des Turms von Zharr- Naggrund verwüsteten, beschlossen die Chaoszwerge, sie für immer aus der Stadt zu vertreiben. Viele Schwarzorks flohen in die Berge der Trauer, wo ihre Nachkommen bis heute leben, während andere die lange Reise nach Westen antraten und schließlich die Alte Welt erreichten. Die Chaoszwerge vernichteten viele Schwarzorks, ließen aber einige Stämme frei in den Bergen umherstreifen, um sie als Truppen für ihre Armeen rekrutieren zu können.

HOBGOBLINS

Auf dem Höhepunkt des größten und grausamsten Aufstands der Schwarzorks wurden die Chaoszwerge beinahe überwältigt. Ihren ehemaligen Sklaven zahlenmäßig weit unterlegen, wurden sie durch die Ebenen ihrer Stadt nach oben getrieben und kämpften um jede einzelne Ebene, immer näher an den Tempel von Hashut heran. In letzter Minute wurde die Stadt durch den Verrat der Hobgoblins gerettet, die, nachdem sie gemeinsam mit den Schwarzorks rebelliert hatten, erneut die Seiten wechselten und das Blatt gegen die Ork-Rebellen wendeten. Dadurch zogen sich die Hobgoblins den Hass der anderen grünhäutigen Völker zu, die ihnen bis heute zutiefst misstrauen.

Die Hobgoblins genießen die Gunst der Chaoszwerge und kümmern sich wenig darum, was andere Grünhäute von ihnen denken.

Anders als die anderen Sklaven der Chaoszwerge müssen sie nicht in den Gruben und Werkstätten arbeiten, sondern werden als Krieger eingesetzt. Sie sind ein hinterlistiges, bössartiges Volk, das im Dienste der Chaoszwerge genauso unehrlich und feige bleibt wie im Kampf für die Schwarzorks. Andere Grünhäute verachten sie und würden sie sicherlich töten, wenn sie nicht die Macht hätten, die sie unter den Chaoszwergen genießen.

Hobgoblins sind unverwechselbar. Sie sehen Goblins sehr ähnlich, sind aber größer. Allerdings sind sie bei weitem nicht so stämmig wie Orks. Ihr gesamtes Erscheinungsbild ist dünn und verschlagen, mit schmalen Augen und höhnischen Mäulern voller spitzer Zähne. Sie reiten auf riesigen Wölfen und tragen oft Waffen bei sich, um den Feind aus der Ferne zu beschießen. Die Chaoszwerge setzen viele Hobgoblins in ihren Armeen ein, vertrauen ihnen aber nicht wirklich. Sie wissen, dass die Hobgoblins von anderen Orks verachtet werden und den Schutz der Chaoszwerge zum Überleben benötigen.

Astragoth, Hohepriester des Hashut

Er ist der älteste lebende Chaoszwergenzauberer von Zharr-Naggrund. Als er auf dem Höhepunkt seiner Macht war, war er der mächtigste Zauberer, der seit über 1000 Jahren über die Ebene von Zharr geschritten ist.

Als Ältester Zauberer und Hohepriester des Hashut beherrscht er alle anderen Chaoszwergenzauberer und ist somit der Herrscher aller Dawi'zharr.

Inzwischen haben seine Kräfte allerdings begonnen, zu schwinden und der unaufhaltsame

Versteinerungsprozess hat seinen Körper erfasst. Vor mehr als einer Dekade konstruierte Astragoth eine mechanische Apparatur, die es ihm erlaubt, sich fortzubewegen, auch wenn seine Beine schon längst ihre Arbeit eingestellt haben, und selbst seine Hände sind bereits zu Stein geworden, und er hat sie durch Dampfhammer ersetzt, die Sklaven ihm anpassen mussten. Der ganze Mechanismus ist ein Musterbeispiel für die technische Kunstfertigkeit der Chaoszwerge und ihre finstere Verschmelzung von Magie und Wissenschaft.

Zhatan der Schwarze

Zhatan ist der Herrscher über eine Million schwarzer Seelen, die in den Tiefen der Stadt schuften. Unzählige glühende Schmieden und in erstickenden Qualm gehüllte Werkstätten spucken unablässig Waffen aus geschmiedetem Eisen und Harnische aus roher Bronze aus, und tausende von Sklaven arbeiten sich unter den mitleidlosen Peitschenhieben der Hobgoblinaufseher in Ketten zu Tode. Selbst in dieser Umgebung, in der es als normal gilt, daß den Arbeitern im Gash Kadrak - dem Tal des Elends - das Fleisch auf dem Rücken in Fetzen hängt, sticht Zhatan durch besondere Grausamkeit und bemerkenswerte Brutalität hervor.

Der Tyrann ist der persönliche Gefolgsmann von Ghorth, dem Grausamen, dem potentesten aller Chaoszwergenzauberer.

GESCHICHTE DER CHAOSZWERGE

Chaoszwerge stammen von den Zwergen ab, die das Weltrandgebirge und die Alte Welt bewohnen. Im Gegensatz zu ihren entfernten Verwandten wurden die Chaoszwerge durch die Länder, in denen sie lebten, entstellt; ihre natürlichen Instinkte wurden verdreht und pervertiert zu einer Verhöhnung traditioneller Zwergenwerte.

Imperiale Zeitrechnung

- 4500 Die Zeit der Ahnengötter. Es gibt keine schriftlichen Aufzeichnungen aus dieser Zeit, doch Legenden erzählen von der allmählichen Besiedlung des Weltrandgebirges durch Zwerge.

- 4300 Die abenteuerlustigsten Zwerge begeben sich auf eine Reise durch die kargen Hochlandregionen nördlich des Weltrandgebirges, das sie Zom Uzkul (oder das Große Schädelland) nennen, in der Ebene von Zharr.

- 4000 Der Kontakt zwischen den Zwergen der Weltenrandgebirge und den Zwergensiedlungen in den Dunklen Landen und Zom Uzkul ist abgebrochen. Die Zwerge des Westens glauben, ihre östlichen Verwandten seien von den Fluten des Chaos aus dem Norden vernichtet worden.

- 3500 Von ihren Göttern verlassen, wenden sich die Zwerge der Dunklen Lande der Verehrung des bösen Gottes Haxhuf, des Vaters der Finsternis, zu.

- 2700 Die Legende erzählt, wie die mächtige Zikkurat Mingol ZharrNaggrund (wörtlich: Die Große Zivilisation der Erde und Verwüstung) aus dunklem Eisen und schwarzem Obsidian von den mächtigsten Chaoszwerge-Zauberern erschaffen wurde.

- 2600 Versklavung von Ork- und Goblinstämmen in den Dunklen Landen und Bergen von Mourn.

- 150 Experimente von Chaoszwerge-Zauberern an gefangenen Ork- und Goblin-Sklaven führten zur Erschaffung der Schwarzorks.

Die Geschichte der Chaoszwerge ist im Dunkeln verborgen von der Zeit und den rauen Dunklen Landen, die ihr Reich von der Alten Welt trennen. Nur wenige sind durch diese karge, unwirtliche Einöde gereist und noch weniger sind entkommen, um von den Schrecken zu berichten, die sie dort erlebt haben.

Nur durch ihre unerbittliche Suche nach Sklaven, die in den verrotteten Minen und Öfen arbeiten müssen, die die Ebene von Zharr übersäen, werden die Chaoszwerge gezwungen, mit der Außenwelt in Kontakt zu treten.

- 100 Die Schwarzen Orks erweisen sich als unbändig und schwer zu kontrollieren. Nachdem sie einen bewaffneten Aufstand angeführt haben, der die unteren Ebenen von Zharr-Naggrund verwüstet, werden sie aus der Zikkurat vertrieben. Auf der Flucht entkommen die Schwarzen Orks zu den Weltenrandbergen und den Bergen von Mount.

- 500 Reichhaltige vulkanische Lagerstätten wurden erstmals in Gorgolh abgebaut.

- 1000 Um die stetig steigende Nachfrage nach Sklaven zu befriedigen, kreuzt die Flotte der Chaoszwerge auf dem Fluss Ruin und im Meer des Schreckens und versklavt jene Unglücklichen, die ihren Weg kreuzen. Ein großer Seekanal wird gebaut, der die Wasserfälle des Verderbens mit dem Meer des Chaos verbindet und der Flotte einen Ausgang im Norden ermöglicht.

- 2493 Schlacht am Grab von Anurell: Eine Chaoszwerge-Sklavenexpedition trifft südlich der Ebene der Knochen auf eine Hochelfenarmee.



ARMEELISTE DER CHAOSZWERGE

Diese Armeeliste wird für das Zusammenstellen einer Armee der Chaos Zwerge für The Old World verwendet. Auf den folgenden Seiten findest du Profile und Regeln für jedes Modell deiner Armee. Diese Seiten geben dir alle Informationen die du brauchst, um deine Modellsammlung zu Einheiten zu formen, die eine schlachtbereite Streitmacht bilden.

Armeezusammenstellungsliste

Charaktermodelle

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

- 0-1 Prophet des Hashut oder Chaos Zwerge Tyrann pro 1000 Punkte
- 0-1 Stierzentauren Taur'ruk pro ausgewählter Einheit Stierzentauren
- Dämonenschmied, Despot

Kern

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

- 1+ Einheiten Höllengardisten und Hobgoblin Halsabschneider
- 0-1 Schwarzork Mob

Elite

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

- Chaos Zwerge Unsterbliche, Hobgoblin Fiese Gits und Stierzentauren.
- 0-1 Kriegsmaschine der folgenden Auswahl pro 1000 Punkte:
 - Magma Kanone
 - Raketenwerfer
- 0-2 Hobgoblin Speerschleudern pro 1000 Punkte

Selten

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

- 0-1 Einheit Hobgoblin Wolfsreiter pro 1000 Punkte
- 0-1 Kriegsmaschine der folgenden Auswahl pro 1000 Punkte:
 - Tremor Kanone
 - Todbringer

Söldner

Bis zu 20 % des Punktwertes Ihrer Armee können ausgegeben werden auf Söldner.

Verbündete

Bis zu 25 % des Punktwerts Ihrer Armee können für ein einzelnes verbündetes Kontingent aus der folgenden Liste ausgegeben werden:

- Krieger des Chaos

Armeestandartenträger

Ein einzelner Despot 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 Punktbegrenzung erwerben.



SONDERREGELN DER CHAOSZWERGE

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine vollständige Beschreibung aller Armee-Sonderregeln, die von Modellen aus der Armeeliste der Chaoszwerge verwendet werden:

Ansturm

Aufpralltreffer die ein Modell mit dieser Sonderregel verursacht, haben einen Durchschlag von -2.

Hinterhalt

Wenn eine Einheit mit dieser Sonderregel mit einer gegnerischen Einheit in der Flanke oder im Rücken gebunden ist, darf sie gegen diese Einheit misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Schwarzscherben-Rüstung

Ein Modell mit dieser Sonderregel hat einen 5+ Rettungswurf gegen Verwundungen durch Attacken mit der Sonderregel Flammenattacken. Zusätzlich kann ein Zauberer mit dieser Regel Rüstung ohne Abzüge tragen.

Lodernder Körper

Zu Beginn jeder Nahkampfphase erleidet jedes Modell (Freund oder Feind) das sich in Basekontakt mit diesem Modell befindet und dieses Sonderregel nicht hat, einen Treffer der Stärke 3. Dieser Treffer hat die Sonderregel Flammenattacken.

Entschlossen

Modelle mit dieser Sonderregel erleiden einen Abzug von -1 auf alle Flucht- und Verfolgungswürfe (bis zu einem Minimum von 1).

Beachte: dieser Abzug gilt nicht für berittene Charaktere.

Höllengebunden

Ein Höllengebundenes Modell hat einen 6+ Rettungswurf gegen jede feindliche nichtmagische Verwundung und erhält die Sonderregeln Angst und Magische Attacken. Falls das Modell bereits Angst verursacht, verursacht es stattdessen Entsetzen. Zusätzlich kann ein Höllengebundenes Modell einmal pro Spiel einen Abweichungs- oder Artilleriewürfel neu werfen. Falls ein Höllengebundenes Modell auf der Fehlfunktionstabelle würfeln muss, erhält es einen -1 Modifikator auf das Wurfresultat.

Verzauberte Waffen

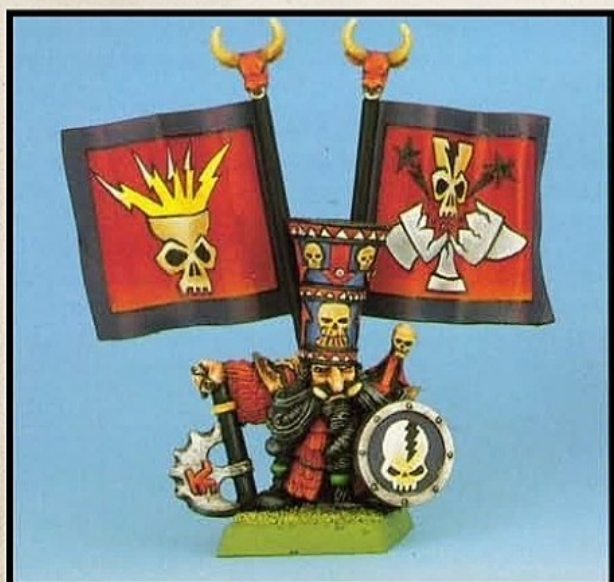
Eine Handwaffe die von einem Modell mit dieser Sonderregel getragen wird, hat die Sonderregel Magische Attacken und einen Durchschlag von -1. Beachte, dass diese Sonderregel nur bei einzelnen, nichtmagischen Handwaffen zum Tragen kommt und nicht das Reittier des Modells betrifft (falls es eines hat). Falls das Modell zwei Handwaffen oder eine andere Art von Waffe verwendet, kommt diese Sonderregel nicht zum Tragen.



CHAOSZWERGE HELDEN



CHAOSZWERGE TYRANN



CHAOSZWERGE DESPOT



PROPHET DES HASHUT

CHAOSZWERGE

Chaoszwerge sind böse, egozentrische Wesen, denen das Leben anderer völlig gleichgültig ist und die all ihre Arbeit dem Bau ihrer großen Stadt, dem Turm von Zharr-Naggrund, widmen. Chaoszwergearmeen durchstreifen die Dunklen Lande und darüber hinaus auf der Suche nach Sklaven, die in den Minen und Fabriken arbeiten oder ihrem dunklen Gott Hashut geopfert werden sollen.



Standartenträger



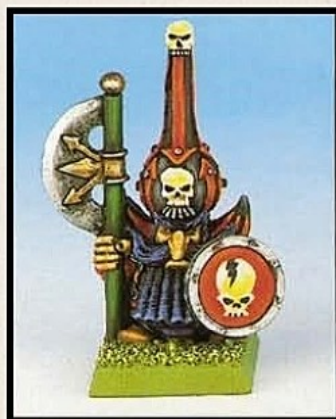
Standartenträger



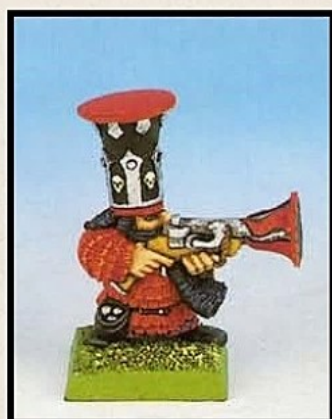
Musiker



Champion



mit Axt



mit Donnerbüchse



Champion

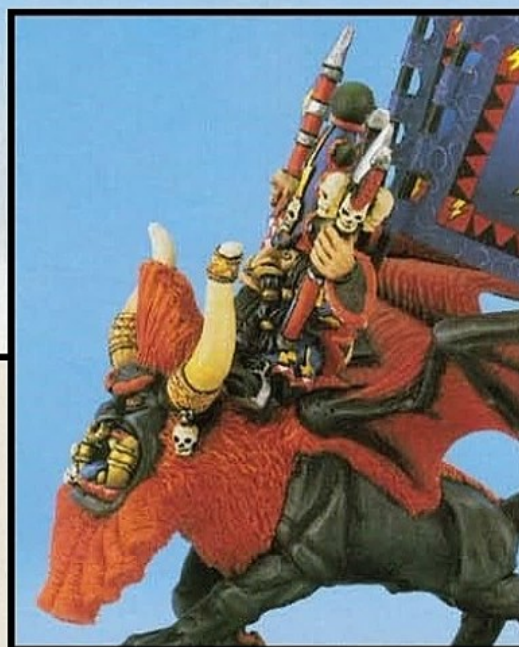
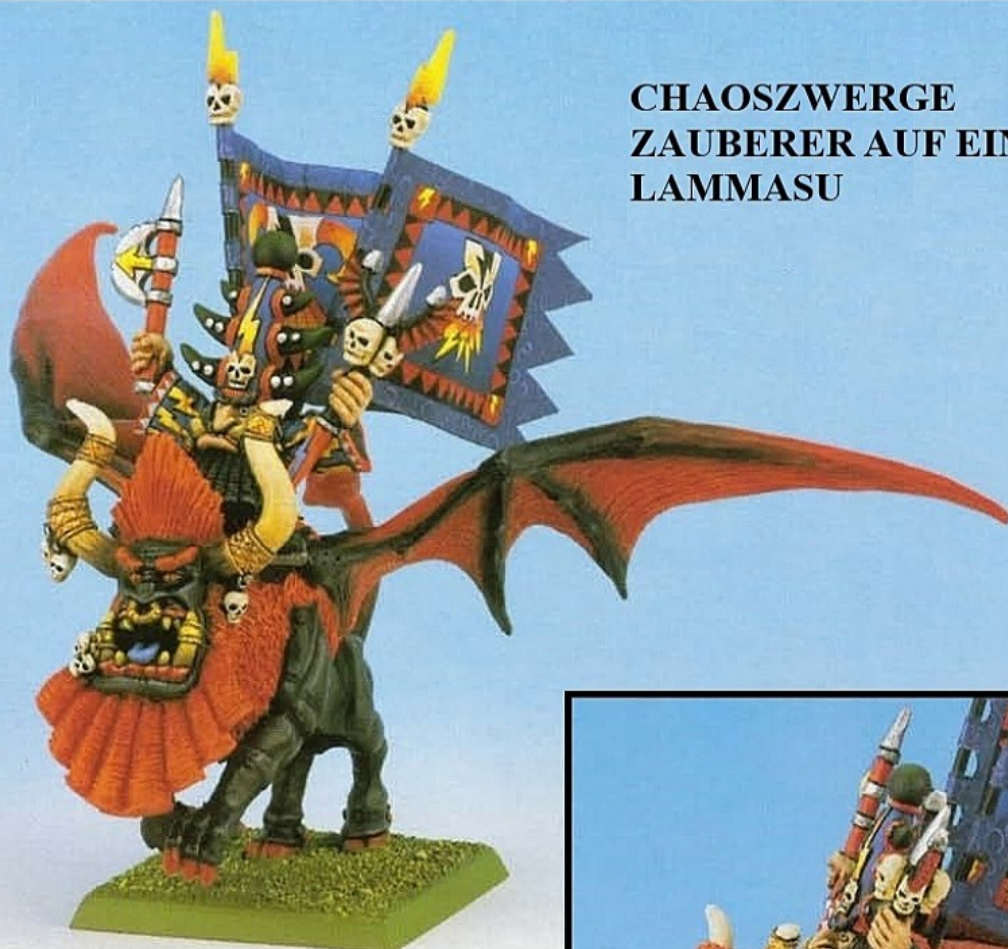


Ein Regiment Höllengardisten mit Donnerbüchsen



Musiker

CHAOSZWERGE ZAUBERER AUF EINEM LAMMASU



Details des Lammasu



Chaoszwerge
Armeestandarten und Wimpel



Ein Regiment Chaoszwerge - Unsterbliche



Großer Taurus



Tyrann auf
großem
Taurus

STIER- ZENTAUREN

Stierzentauren sind Kreaturen mit dem oberen Torso eines Chaoszwerge, aber dem Körper eines wilden Stiers. Vor vielen Jahrhunderten, als die Chaoszwerge zum ersten Mal von den Mächten des Chaos verdreht wurden, wurde ein Teil ihrer Rasse in Stierzentauren verwandelt. Diese mächtigen Kreaturen bewachen die große Statue von Hasfut im Tempel hoch oben im Turm von Zharr-Naggrund.



KRIEGSMASCHINEN

Die Chaoszwerge-Zauberer sind Meister darin, teuflisch verheerende Waffen zu erfinden. Die Tremorkanone und die Raketenwerfer wurden in den schwefelhaltigen Tiefen von Zharr-Naggrund geschmiedet und sind bereit, sich den Sklaven jagenden Kriegsbänden der Chaoszwerge anzuschließen. Die Hobgoblins verlassen sich auf den bewährten Steinschleuderer, um die stärkste Rüstung und feindliche Reihen zu durchdringen und Reihen ihrer Feinde zu zerstören.



Raketenwerfer



Hobgoblin Sperschleuder



■



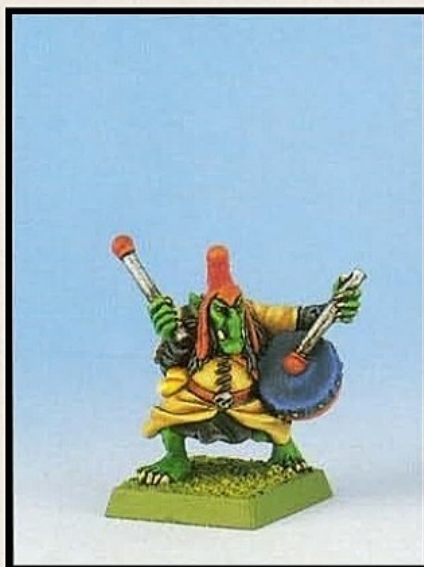
Tremorkanone

HOBGOBLINS

Hobgoblins sind größer als gewöhnliche Goblins, jedoch bei weitem nicht so kräftig wie Orks. Tatsächlich wirkt ihr gesamtes Erscheinungsbild dünn und verschlagen, mit schmalen Augen und Mündern voller spitzer Zähne. Die Chaoszwerge setzen viele böse Hobgoblins in ihren Armeen ein, vertrauen ihnen jedoch nicht wirklich. Die Chaoszwerge wissen, dass die Hobgoblins von anderen Grünhäuten verachtet werden und dass sie den Schutz der Chaoszwerge zum Überleben benötigen.



Champion



Musiker



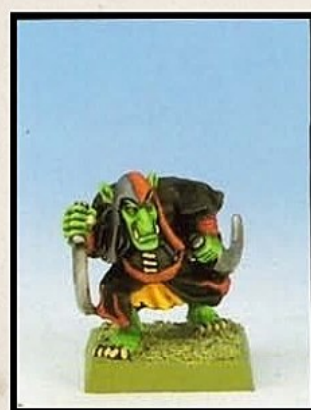
Standartenträger



Bogenschütze



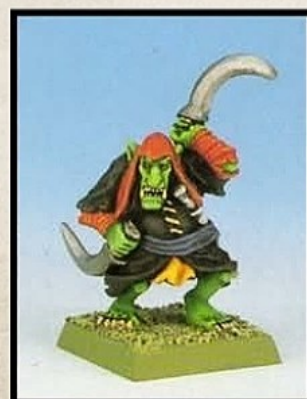
Wolfsreiter mit Bogen



Fiese Gits



Fiese Gits



Fiese Gits

SCHWARZORKS



Musiker



Schwarzork Krieger



Schwarzork Krieger



Schwarzork Krieger



Standartenträger



Ein Regiment Schwarzorks

WAFFEN VON ZHARR NAGGRUND

Die Chaoszwerge sind zu Recht als die Waffenschmiede der Verderblichen Mächte bekannt und ihre Schöpfungen bestehen nicht nur aus Eisen und Feuer, sondern auch aus Blut, Seelen und dem Urstoff des Chaos selbst.

Blut des Hashut

Diese mächtige alchemistische Substanz ist mit dämonischer Magie durchtränkt, die bei Kontakt mit Metall in geschmolzene Flammen ausbricht.

Eine Anwendung. Anstatt normal in der Nahkampfphase zu attackieren, kann ein Modell, das mit einer oder mehreren Phiolen mit dem Blut des Hashut eine Attacke ausführen um eine Phiole zu verwenden. Führe einen einzelnen Trefferwurf durch. Ist dieser erfolgreich erleidet der Gegner W6 Treffer. Diese Treffer können gegen eine Einheit oder gegen ein einzelnes feindliches Modell gerichtet werden. Um das Ziel zu verwunden, ist der nötige Verwundungswurf, der gleiche Wert, wie der Rüstungswert des Ziels. Trägt das Ziel, zum Beispiel, eine Schwere Rüstung, würde es auf 5+ verwundet werden, da der Rüstungswert 5+ beträgt. Es dürfen keine Rüstungswürfe gegen "Blut des Hashut" durchgeführt werden (Rettungs- und Regenerationswürfe können normal durchgeführt werden). Treffer mit dem "Blut des Hashut" besitzen die Sonderregeln Flammenattacken und Magische Attacken.

Dunkelgeschmiedete Waffe

Diese Waffen variieren in Stil und Form, ebenso wie die Fähigkeiten, die ihnen durch eingravierten Runen verliehen werden.

Eine Dunkelgeschmiedete Waffe ist eine Handwaffe und kann zusammen mit der Sonderregel Verzauberte Waffen verwendet werden. Zusätzlich würfelst du nach der Aufstellung, aber vor Beginn des ersten Zugs auf der untenstehenden Tabelle, um das Attribut dieser Waffe zu bestimmen. Die Waffe hat dieses Attribut für den Rest der Schlacht.

W6 Ergebnis

- 1 Infernale Klinge:** Diese Waffe erhält die Sonderregel *Flammenattacken*.
- 2 Böseartig:** Der Träger dieser Waffe erhält die Sonderregel *Hass* (alle Feinde).
- 3 Lebensfluch:** Diese Waffe erhält die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.
- 4 Dweomer-Entzug:** Der Träger dieser Waffe erhält die Sonderregel *Magieresistenz (-1)*.
- 5 Höllengeschmiedet:** Diese Waffe hat einen Stärke Modifikator von S+1.
- 6 Zauberwirker:** Falls der Träger dieser Waffe ein Zauberer ist, kann er +1 auf jeden abgelegten Zauberwurf addieren. Falls der Träger dieser Waffe kein Zauberer ist, erhöhe den Durchschlag der Waffe um -1.

Feuerglefe

Eine Feuerglefe ist eine kompakte, robuste Repetiermuskete mit einer einschneidigen Klinge, die es einem geübten Kämpfer erlaubt, sie wie eine Hellebarde im Kampf zu führen.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Fernkampf:	18"	4	-1	Rüstungsfluch (1),
Nahkampf:	-	+1	-1	Rüstungsfluch (1), Zweihändig geführt

Anmerkung: Eine Feuerglefe hat zwei Profile, die ihre doppelte Verwendung als Fern- und Nahkampfwaffe darstellen

Hagelschuss-Donnerbüchse

Hagelschuss-Donnerbüchsen sind breitläufige Waffen, die einen konzentrierten, aber kurzen Kugelhagel abgeben. Wenn diese Waffen in Massen abgefeuert werden, erzeugen sie einen tödlichen Sturm, der feindliche Formationen auslöschen kann.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Fernkampf:	12"	3	-1	Mehrfache Schüsse (W3), Salvenfeuer

Beachte: Ein Modell mit einer Hagelschuss-Donnerbüchse erleidet keine Abzüge für das Schießen auf lange Reichweite, Mehrfache Schüsse und Stehen und Schießen. Wenn 20 oder mehr Modelle derselben Einheit auf dasselbe Ziel schießen, dürfen sie außerdem alle Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Naphtabomben

Naphtabomben enthalten ein magisches Gemisch aus schwefelhaltigen Chemikalien und der destillierten Essenz untergegangener Feuertämonen. Beim Werfen zerspringen sie und setzen eine Masse brodelnder Flammen frei.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Fernkampf:	6"	3	-	Flammenattacken, Gewichtig, Schnellschuss

Anmerkung: Falls der Trefferwurf erfolgreich ist, verursachen Naphtabomben W3+1 Treffer bei der Zieleinheit, anstatt einem.

Prophet des Hashut

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Prophet	3	5	4	4	5	3	2	3	10	195
Dämonenschmied	3	4	4	4	4	2	2	2	9	85

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Schwere Rüstung	1	reguläre Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln

Schwarzscherben-Rüstung, Verzauberte Waffen, Infernaler Ingenieur, Entschlossen, Zaubererfluch, Unnachgiebig, **Hölleningenieur**: Solange dieses Modell nicht flieht oder im Nahkampf gebunden ist, darf eine befreundete Kriegsmaschine, die sich in dessen Kommandoreichweite befindet, einen Artillerie- oder einen Abweichungswürfelwurf pro Runde wiederholen. Zaubererfluch: Wenn dieses Modell einen Kontrollverlust erleidet, muss es sofort einen Widerstandstest ablegen. Schlägt der Test fehl verliert es einen einzelnen Lebenspunkt und erhält +1 Widerstand, anstatt auf der Kontrollverlusttabelle zu würfeln. Wenn der Test gelingt, wird normal auf der Kontrollverlusttabelle gewürfelt.

Magie

Ein Prophet ist ein Stufe 3 Zauberer. Ein Dämonenschmied ein Stufe 1 Zauberer. Sie verwenden Zauber aus einer der folgenden Lehren:

- Lehre von Hashut
- Dämonologie
- Schwarze Magie
- Elementarismus

Optionen

Kann eine der folgenden Optionen erhalten:

- Dunkelgeschmiedete Waffe +10 Punkte
- Naphtabomben +15 Punkte
- Blut des Hashut +20 Punkte/Phiole

Ein Prophet kann zum Stufe 4 Zauberer aufgewertet werden.

+30 Punkte

Ein Prophet darf Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesamtwert von

100 Punkte

Ein Prophet darf eines der folgender Reittiere erhalten:

- Großer Taurus +160 Punkte
- Taurus +120 Punkte
- Lammasu +95 Punkte

Ein Dämonenschmied kann zum Stufe 2 Zauberer aufgewertet werden.

+30 Punkte

Ein Dämonenschmied darf Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesamtwert von

50 Punkte

Ein Dämonenschmied darf eines der folgender Reittiere erhalten:

- Taurus +120 Punkte
- Lammasu +95 Punkte



Tyrann

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Tyrann	3	6	4	5	5	3	3	4	10	125
Despot	3	5	4	4	5	2	2	3	9	60

Ausrüstung

Handwaffe und Schwere Rüstung

Einheitengröße

1

Truppentyp

reguläre Infanterie

Basegröße

25 x 25 mm

Sonderregeln

Schwarzscherben-Rüstung, Verzauberte Waffen, Sammelruf, Entschlossen, Unnachgiebig

Optionen

Kann eine der folgenden Optionen erhalten:

- Dunkelgeschmiedete Waffe
- Zweihandwaffe

+10 Punkte

+4 Punkte

Kann eine der folgenden Optionen erhalten:

- Feuerglefe
- Hagelschuss-Donnerbüchse

+10 Punkte

+10 Punkte

Kann eine der folgenden Optionen erhalten:

- Pistole
- Naphtabomben

+5 Punkte

+10 Punkte

Kann einen Schild erhalten

+2 Punkte

Ein Tyrann darf Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesamtwert von

100 Punkte

Ein Despot darf Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesamtwert von

50 Punkte

Stierzentauren Taur'Ruk

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Taur'Ruk	7	5	2	5	5	4	4	4	9	145

Ausrüstung

Handwaffe und Schwere Rüstung

Einheitengröße

1

Truppentyp

monströse Kavallerie

Basegröße

50 x 75 mm

Sonderregeln

Rüstungsfluch (1), Zähne Haut (1), Schwarzscherben-Rüstung, Verzauberte Waffen, Angst, Erster Angriff, Aufpralltreffer (W3+1), Einzelgänger, Ansturm, Unnachgiebig, Schnelle Bewegung

Optionen

Kann eine der folgenden Optionen erhalten:

- Dunkelgeschmiedete Waffe
- Zusätzliche Handwaffe
- Zweihandwaffe

+10 Punkte

+3 Punkte

+4 Punkte

Kann einen Schild erhalten

+2 Punkte

Ein Taur'Ruk darf Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesamtwert von

75 Punkte

Hobgoblin Khan

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Khan	4	5	4	4	4	2	5	3	7	45
Ausrüstung	Einheitengröße						Truppentyp			Basegröße
Handwaffe und Wurfaffen	1						reguläre Infanterie			25 x 25 mm
Sonderregeln										
Hinterhalt, Ausweichen, Gesindel, Kriegerschar										
Optionen										
Kann eine der folgenden Optionen erhalten:										
• Zusätzliche Handwaffe										+3 Punkte
• Zweihandwaffe										+4 Punkte
• Kavalleriespeer										+2 Punkte
Die Wurfaffen dürfen durch einen Bogen ersetzt werden										+2 Punkte
Kann einen Schild erhalten										+2 Punkte
Kann Leichte Rüstung erhalten										+3 Punkte
Kann auf einem Riesenwolf reiten										+10 Punkte
Ein Khan darf Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesamtwert von										50 Punkte



Grosser Taurus

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Grosser Taurus	6	5	-	6	(+1)	(+4)	3	4	-	+160
Taurus	6	5	-	5	-	(+4)	3	3	-	+120

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Trampelnde Hufe und Spießhörner	1	Kampfkoloss	60 x 100 mm

Sonderregeln

Lodernder Körper, Geschlossene Ränge, Fliegen (9), Rasender Angriff, Großes Ziel, Stampfattacken (W3), Schnelle Bewegung, Entsetzen, **Aus Feuer geboren**: Jeder Taurus hat einen 3+ Rettungswurf gegen Verwundungen die durch Attacken mit der Sonderregel Flammenattacken verursacht wurden.

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
• Trampelnde Hufe	Nahkampf	Profil	-1	Flammenattacken
• Spießhörner	Nahkampf	+1	-3	Flammenattacken, Schlägt zuerst zu

Riesenwolf

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Riesenwolf	9	3	-	3	-	-	2	5	1	+10

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Klauen und Reißzähne (zählt als Handwaffe)	1	Leichte Kavallerie	25 x 50 mm

Sonderregeln

Wendige Kavallerie, Schießen und Verschwinden, Schnelle Bewegung

Lammasu

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Lammasu	6	4	-	5	-	(+3)	2	2	-	+95

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Klauen und Reißzähne (zählen als Handwaffe)	1	Monströse Kreatur	50 x 75 mm

Sonderregeln

Rüstungsfluch (2), Geschlossene Ränge, Fliegen (9), Rasender Angriff, Großes Ziel, Magieresistenz (-3), Stampfattacken (W3), Schnelle Bewegung, Entsetzen, **Magisches Miasma**: Jedes gegnerische Modell, das während der Nahkampfphase mit einer magischen Waffe das Charaktermodell attackiert welches einen Lammasu reitet, zählt als wäre es stattdessen mit einer normalen Handwaffe bewaffnet.

Optionen

Kann eine der folgenden Optionen erhalten:

- Keulenschwanz +10 Punkte
- Magische Ausdünstung +15 Punkte

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
• Keulenschwanz	Nahkampf	1	-2	-
• Mag. Ausdünstung	Nahkampf	4	-2	Atemwaffe, Magische Attacken

Höllengarde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Höllengardist	3	4	3	4	4	1	2	1	9	11
Aufseher	3	4	3	4	4	1	2	2	9	

Ausrüstung

Handwaffe und Schwere Rüstung

Einheitengröße

10+

Truppentyp

schwere Infanterie

Basegröße

25 x 25 mm

Sonderregeln

Geschlossene Ränge, Abteilung, Hauptregiment, Entschlossen, Schildwall, Unnachgiebig

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffen +2 Punkte/Modell
- Feuerglefen +4 Punkte/Modell
- Hagelschuss-Donnerbüchsen +5 Punkte/Modell

Die gesamte Einheit kann Schilde erhalten

+1 Punkt/Modell

Ein Höllengardist darf zum Aufseher aufgewertet werden

+6 Punkte

- Ein Aufseher darf eine Pistole erhalten

+3 Punkte

- Ein Aufseher darf Naphtabomben erhalten

+6 Punkte

- Ein Aufseher darf Magische Gegenstände erhalten für bis zu

25 Punkte

Ein Höllengardist darf zum Musiker aufgewertet werden

+6 Punkte

Ein Höllengardist darf zum Standartenträger aufgewertet werden

+6 Punkte

- Darf eine Magische Standarte erhalten für bis zu

50 Punkte

0-1 Einheiten pro 1000 Punkte darf folgende Aufwertungen erhalten:

- die Sonderregel *Gut ausgebildet* +1 Punkt/Modell
- die Sonderregel *Schwarzscherven-Rüstung* +1 Punkt/Modell

Hobgoblin Halsabschneider

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Halsabschneider	4	3	3	3	3	1	3	1	5	3
Boss	4	3	3	3	3	1	3	2	5	

Ausrüstung

Handwaffe und Schild

Einheitengröße

10+

Truppentyp

reguläre Infanterie

Basegröße

25 x 25 mm

Sonderregeln

Hinterhalt, Geschlossene Ränge, Horde, Gesindel, Kriegerschar

Optionen

Die gesamte Einheit darf ihre Schilde gegen Kurzbögeb ersetzen

kostenlos

Die gesamte Einheit darf leichte Rüstungen erhalten

+1 Punkt/Modell

Ein Halsabschneider darf zum Boss aufgewertet werden

+7 Punkte

Ein Halsabschneider darf zum Musiker aufgewertet werden

+5 Punkte

Ein Halsabschneider darf zum Standartenträger aufgewertet werden

+5 Punkte

Schwarzork Mobs

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schwarzork	4	4	3	4	4	1	3	1	8	12
Schwarzork Boss	4	4	3	4	4	1	3	2	8	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Plattenrüstung	5+	schwere Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln

Da Jungs, Geschlossene Ränge, Panik ignorieren, Ungestüm unterdrücken, Zusammengewürfelter Haufen, Spaltas, Rasender Angriff

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

• Zusätzliche Handwaffen	+1 Punkt/Modell
• Zweihandwaffen	+2 Punkte/Modell
Die gesamte Einheit kann Schilde erhalten	+1 Punkt/Modell
Ein Schwarzork darf zum Boss aufgewertet werden	+6 Punkte
• Ein Boss darf Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesamtwert von	25 Punkten
Ein Schwarzork darf zum Musiker aufgewertet werden	+6 Punkte
Ein Schwarzork darf zum Standartenträger aufgewertet werden	+6 Punkte
• Darf eine Magische Standarte erhalten für bis zu	50 Punkte
0-1 Einheiten pro 1000 Punkte darf folgende Aufwertungen erhalten:	
• die Sonderregel <i>Unnachgiebig</i>	+1 Punkt/Modell
• die Sonderregel <i>Veteranen</i>	+1 Punkt/Modell

Hobgoblin Fiese Gits

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Fiese Gits	4	4	4	3	3	1	4	1	5	6
Mörderboss	4	4	4	3	3	1	4	2	5	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Zusätzliche Handwaffen und Wurfaffen	10+	leichte Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln

Überfall, Hinterhalt, Ausweichen, Gesindel, Durch Deckung bewegen, Plänkler

Optionen

Die gesamte Einheit darf leichte Rüstungen erhalten	+1 Punkt/Modell
Ein Fieser Git darf zum Mörderboss aufgewertet werden	+6 Punkte
Ein Fieser Git darf zum Musiker aufgewertet werden	+6 Punkte



Unsterbliche

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Unsterbliche	3	5	3	4	4	1	2	2	9	19
Aufseher	3	5	3	4	4	1	2	3	9	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Plattenrüstung	10+	schwere Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln

Schwarzscherben-Rüstung, Geschlossene Ränge, Gut ausgebildet, Verzauberte Waffen, Hauptregiment, Entschlossen, Schildwall, Unnachgiebig, Veteranen, **Panik unterdrücken:** Solange diese Einheit nicht flieht, darf jede Einheit innerhalb von 6 Zoll mit der Sonderregel Gesindel misslungene Paniktests wiederholen.

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffen +2 Punkte/Modell
- Hellebarden +1 Punkt/Modell

Die gesamte Einheit kann Schilde erhalten

+1 Punkt/Modell

Ein Unsterblicher darf zum Aufseher aufgewertet werden

+7 Punkte

- Ein Aufseher darf eine Pistole erhalten +3 Punkte
- Ein Aufseher darf Naphtabomben erhalten +6 Punkte
- Ein Aufseher darf Magische Gegenstände erhalten für bis zu 25 Punkten

Ein Unsterblicher darf zum Musiker aufgewertet werden

+5 Punkte

Ein Unsterblicher darf zum Standartenträger aufgewertet werden

+5 Punkte

- Darf eine Magische Standarte erhalten für bis zu 100 Punkte

K'daai Feuergolem

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
K'daai Feuergolem	6	4	2	5	4	2	4	3	7	42
Seelenverbrenner	6	4	2	5	4	2	4	4	7	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe	3+	monströse Infanterie	40 x 40 mm

Sonderregeln

Lodernder Körper, Geschlossene Ränge, Verzauberte Waffen, Angst, Flammenattacken, Immun gegen Psychologie, Regeneration (5+), Unerschütterlich, Instabil, Warpgezücht

Optionen

Ein K'daai Feuergolem darf zum Seelenverbrenner aufgewertet werden

+7 Punkte

- Darf Magische Gegenstände erhalten für bis zu 25 Punkte



Stierzentauren

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Stierzentauren	7	4	2	4	5	3	3	2	8	56
Ba'hal	7	4	2	4	5	3	3	3	8	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Leichte Rüstung	3+	Monströse Kavallerie	50 x 75 mm

Sonderregeln

Zähe Haut (1), Schwarzscherben-Rüstung, Geschlossene Ränge, Verzauberte Waffen, Angst, Erster Angriff, Aufpralltreffer (W3), Einzelgänger, Ansturm, Unnachgiebig, Schnelle Bewegung

Optionen

Die gesammte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

• Zweihandwaffen	+4 Punkte/Modell
• Schilde	+3 Punkte/Modell
Ein Stierzentaure darf zum Ba'hal aufgewertet werden	+6 Punkte
• Darf Magische Gegenstände erhalten bis zu einem Gesamtwert von	25 Punkten
Ein Stierzentaure darf zum Musiker aufgewertet werden	+5 Punkte
Ein Stierzentaure darf zum Standartenträger aufgewertet werden	+5 Punkte
• Darf eine Magische Standarte erhalten für bis zu	50 Punkte

Hobgoblin Speerschleuder

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Speerschleuder	-	-	-	-	4	3	-	-	-	45
Hobgoblin Crew(2x)	4	3	3	3	3	2	3	1	6	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Leichte Rüstung	1	Kriegsmaschine	50 x 50 mm

Sonderregeln

Gesindel, Plänkler, Speerschleuder



Chaoszwerge Raketenwerfer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Raketenwerfer	-	-	-	-	6	3	-	-	-	120
Chaoszwerge Crew(2x)	3	3	3	3	4	2	2	1	9	

Ausrüstung

Handwaffe und Schwere Rüstung

Einheitengröße

1

Truppentyp

Kriegsmaschine

Basegröße

50 x 75 mm

Sonderregeln

Schwarzscherben-Rüstung, Plänkler, **Abrissraketen & Infernale Brandsätze**: Jede Runde kann ein Raketenwerfer eine der beiden folgenden Rakettentypen abfeuern:

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
• Abrissraketen	12-48"	3(6)	-(-3)	Rüstungsfluch (1), Bombardement, Unhandlich, Bewegen oder Schießen, Multiple Lebenspunktverluste (W6)

Beachte: Diese Waffe schießt wie eine Steinschleuder mit der Sonderregel Bombardement mit der 3" Explosionschablone und verwendet die Fehlfunktionstabelle für Schwarzpulverwaffen. Die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (W6) betrifft nur ein einzelnes Modell, dessen Base unter dem Mittelloch der Explosionschablone liegt.

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
• Infern. Brandsätze	12-48"	3	-	Bombardement, Unhandlich, Flammenattacken, Bewegen oder schießen

Beachte: Diese Waffe schießt wie eine Steinschleuder mit der Sonderregel Bombardement mit der 5" Explosionschablone und verwendet die Fehlfunktionstabelle für Schwarzpulverwaffen. Jede Einheit die einen oder mehrere nicht verhinderte Lebenspunktverluste durch diese Waffe erleidet muss einen Paniktest ablegen, so als hätte sie schwere Verluste erlitten.

Optionen

Die Einheit darf eine der folgenden Sonderregeln erhalten:

- *Höllengebunden* +30 Punkte
- *Dampfwagen* +10 Punkte

Magma Kanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Magma Kanone	-	-	-	-	6	3	-	-	-	125
Chaoszwerge Crew(3x)	3	3	3	3	4	3	2	1	9	

Ausrüstung

Handwaffe und Schwere Rüstung

Einheitengröße

1

Truppentyp

Kriegsmaschine

Basegröße

50 x 100 mm

Sonderregeln

Schwarzscherben-Rüstung, Plänkler, Flammenwerfer

Optionen

Die Einheit darf eine der folgenden Sonderregeln erhalten:

- *Höllengebunden* +30 Punkte
- *Dampfwagen* +10 Punkte



Eisendämon

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Eisendämon	5	-	-	8	7	7	-	-	-	275
Chaoszwerge Crew(3x)	3	3	3	3	4	3	2	1	9	

Ausrüstung	Rüstungswert	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe	3+	1	schwerer Streitwagen	60 x 100 mm

Sonderregeln

Geschlossene Ränge, Angst, Immun gegen Psychologie, Aufpralltreffer (W6+1), Großes Ziel, Stampfattacken (W3+1), Unerschütterlich, Wagenschlepper: Während der Bewegungsphase, können sich bis zu zwei befreundete Kriegsmaschinen mit der 'Dampfwagen' Aufwertung die sich komplett innerhalb des Rückenbereichs dieses Modells und innerhalb von 8" seiner Base befindet, mit diesem Modell bewegen. Diese Kriegsmaschinen müssen ihre Bewegung komplett innerhalb des Rückenbereichs dieses Modells und innerhalb von 8" seiner Base beenden. Solange sich dieses Modell nicht mit der Rumpelnde Zerstörung Sonderregel bewegt oder eine Angriffsbewegung durchführt, zählen diese Kriegsmaschinen in diesem Zug nicht als bewegt.

- **Zermalmende Räder:** Stampfattacken die von einem Eisendämon durchgeführt werden, haben die Sonderregel Rüstungsbrechend -2. Allerdings gilt diese Regel nicht gegen Modelle des Truppentyps Monströse Kavallerie, diese sind einfach zu groß um unter die Räder eines Eisendämons zu geraten. Zusätzlich, anders als andere Streitwagen, behandelt dieses Modell kleine lineare Hindernisse als offenes Gelände, anstatt unpassierbarem Gelände.
- **Rumpelnde Zerstörung:** Ein Eisendämon kann nicht marschieren. Stattdessen würfle einen W6 und addiere das Ergebnis zur Bewegung des Modells. Falls hierbei allerdings eine natürliche 1 gewürfelt wird, ist irgendetwas tief in der Höllenmaschine schief gelaufen und macht sie unbeweglich. Der Eisendämon stoppt augenblicklich und kann sich in diesem Zug nicht mehr bewegen.

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
• Dampfkanonade	18"	5	-1	Rüstungsfluch (1), Kanonade, Unhandlich

Wenn du mit einer Dampfkanonade schießst, wirfst du zwei Artilleriewürfel, bevor du Trefferwürfe ausführst. Die Anzahl der Schüsse entspricht der Summe beider Artilleriewürfel:

- Wurde mit einem der Artilleriewürfel eine „Fehlfunktion“ gewürfelt, erleiden alle Schüsse die von der Dampfkanonade abgeschossen werden einen Modifikator von -1 auf ihren Trefferwurf (anstatt auf einer Fehlfunktionstabelle zu würfeln).
- Wurde mit beiden Artilleriewürfeln eine „Fehlfunktion“ gewürfelt, werden keine Schüsse abgefeuert und das Modell verliert einen einzelnen Lebenspunkt (anstatt auf einer Fehlfunktionstabelle zu würfeln).

Nachdem die Anzahl der Schüsse bestimmt wurde, führst du wie gewöhnlich Trefferwürfe aus, wobei du die Ballistische Fertigkeit der Besatzung verwendest und alle etwaigen Modifikatoren einbeziehst.

Beachte: Um mit einer Dampfkanonade zu schießen, folge dem normalen Ablauf der Schussphase. Diese Waffe hat keinen 360° Sichtbereich, sondern kann nur in seinem Frontbereich schießen.

- **Schädelknacker:** Ein Eisendämon der mit einem Schädelknacker ausgerüstet ist, ersetzt die Sonderregel Aufpralltreffer (W6+1) durch die Sonderregel Aufpralltreffer (2W6+2) und erhält die Sonderregel Rüstungsfluch (1).

Optionen

Die Einheit darf eine der folgenden Sonderregeln erhalten:

Höllengebunden	+30 Punkte
Kann die Sonderregel <i>Dampfkanonade</i> gegen <i>Schädelknacker</i> tauschen	+10 Punkte

Hobgoblin Wolfsreiter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Wolfsreiterra	4	3	3	3	3	1	3	1	5	12
Boss	4	3	3	3	3	1	3	2	5	
Riesenwolf	9	3	-	3	-	-	3	1	-	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe, Leichte Rüstung und Schild	5+	leichte Kavallerie	25 x 50 mm

Sonderregeln

Hinterhalt, Ausweichen, Wendige Kavallerie, Schießen und Verschwinden, Offene Ränge, Plänkler, Schnelle Bewegung

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten

- Kavalleriespeere kostenlos
- Kurzbögen +1 Punkt/Modell

Ein Wolfsreiter darf zum Boss aufgewertet werden +8 Punkte

Ein Wolfsreiter darf zum Musiker aufgewertet werden +6 Punkte

Ein Wolfsreiter darf zum Standartenträger aufgewertet werden +6 Punkte

0-1 Einheiten pro 1000 Punkte darf folgende Aufwertungen erhalten:

- die Sonderregel *Vorgetäuschte Flucht* +2 Punkte/Modell
- die Sonderregel *Reservebewegung* +1 Punkt/Modell

Tremor Kanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Tremor Kanone	-	-	-	-	7	4	-	-	-	165
Chaoszwerge Crew(2x)	3	3	3	3	4	3	2	1	9	
Oger Lader	-	3	-	4	-	(+2)	2	(+2)	-	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Schwere Rüstung	1	Kriegsmaschine	25 x 50 mm

Sonderregeln

Schwarzscherben-Rüstung, Plänkler, **Beben:** Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet jede Einheit (Freund und Feind) die sich innerhalb von 2W6“ um das Mittelloch der Explosionsschablone befindet, einen -1 Modifikator auf ihre Eigenschaft bewegung und kann die Sonderregel Schnelle Bewegung nicht nutzen. **Langsames Nachladen:** Falls diese Waffe in deiner letzten Runde geschossen hat, ist sie in dieser Runde möglicherweise nicht in der Lage zu schießen. Würfle einen W6 bevor du mit dieser Waffe schießt. Bei einem Wurf von 1-2 ist der langsame und schwerfällige Ladevorgang noch nicht abgeschlossen und die Waffe kann in dieser Runde nicht schießen. Falls der Schreckensbeben-Mörser einen Ogerlader hat, wende einen +1 Modifikator auf diesen Wurf an.

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
• Bebenmörser	12-72"	3(6)	-(3)	Bombardement, Unhandlich, Bewegen oder Schießen, Multiple Lebenspunktverluste (W6), Beben, Langsames Nachladen

Optionen

Die Einheit darf eine der folgenden Sonderregeln erhalten:

- *Ogerlader* +20 Punkte
- *Höllengebunden* +30 Punkte
- *Dampfwagen* +10 Punkte

Todbringer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Todbringer	3	4	3	5	6	5	1	5	4	215
Chaoszwerge Treiber(3x)	3	4	-	3	-	-	2	1	9	

Ausrüstung	Rüstungswert	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe	4+	1	Kampfkoloss	100 x 150 mm

Sonderregeln

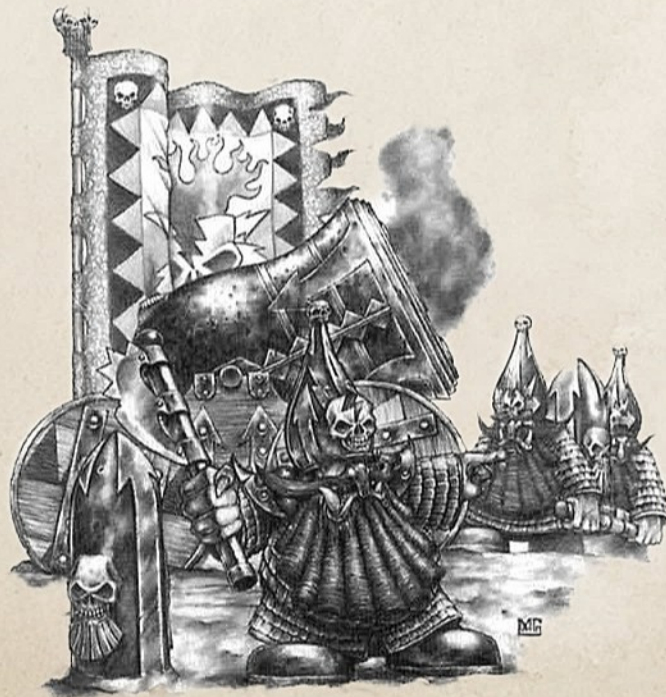
Geschlossene Ränge, Entsetzen, Immun gegen Psychologie, Aufpralltreffer (W6+1), Großes Ziel, Unerschütterlich, Monstertreiber, Regeneration(6), Rüstungsfluch(1), Verzauberte Waffen, Warpgezücht,

In Ketten geschlagene Wut: Führe in der Unterphase "Beginn des Zuges" jeden deiner Züge einen Moraltest für dieses Modell aus. Misslingt dieser Test, würfle sofort auf der Todbringer-Fehlfunktionstabelle:

- 1 Endlich frei!** Der Dämon befreit sich. Jede Einheit (befreundet oder feindlich) innerhalb von 3W6 Zoll erleidet W6 Treffer der Stärke 5 mit einem DS von -1. Sobald diese Treffer abgehandelt wurden, wird der Todbringer als Verlust aus dem Spiel entfernt.
- 2-4 Mampf!** Die Treiber des Todbringers werden von dem gefräßigen Dämon zum Glutofen gezogen. Entferne einen der Chaoszwergetreiber des Todbringers.
- 5-6 Bluuuut!** Der Todbringer zerbricht seine Ketten und bewegt sich sofort 3W6 Zoll, als unterläge er der Sonderregel Zufällige Bewegung und als wäre es die Unterphase "Pflichtbewegungen".

	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Sonderregeln
• Höllefeuer	12-60"	5(10)	-2(-5)	Bewegen oder Schießen, Bombardement, Multiple Lebenspunktverluste (W3), Unhandlich

Anmerkung: Diese Waffe schießt wie eine Steinschleuder, wobei sie die Sonderregel Bombardement, eine 3 Zoll Explosionsschablone und die Todbringer Fehlfunktionstabelle verwendet. Jede Einheit, die eine oder mehrere nicht verhinderte Verwundungen durch diese Waffe erleidet, muss einen Paniktest ausführen als hätte sie schwere verluste erlitten.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER CHAOSZWERGE

Die folgenden Seiten beschreiben Magische Gegenstände, die nur den Armeen der Chaoszwerge zur Verfügung stehen. Diese können von Modellen einer Untoten-Armee auf die selbe Weise erworben werden wie allgemeine Magische Gegenstände, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben

Magische Waffen

Schwarzer Hammer des Hashut.....60 Punkte

Dieser brennende, schwarzstielige Hammer trägt die gehörnte Rune des Hashut, Vater der Dunkelheit, und wird seit Jahrhunderten von den Champions von Zharr-Naggrund in die Schlacht getragen.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Schwarzer Hammer	Nahkampf	+2	-1	Flammenattacken, Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (W3)

Anmerkung: Gegen Modelle mit der Sonderregel Brennbar hat diese Waffe die Sonderregel Todesstoß.

Dunkelhammer.....50 Punkte

Diese mysteriöse Waffe unbekannter Herkunft schwelt mit einer dunklen Macht, die das Licht um sie herum zu verschlingen scheint und die Wärme ihrer Opfer verzehrt, so dass sie als verdorrte Hüllen zurückbleiben.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Dunkelhammer	Nahkampf	Profil	-2	Todesstoß, Magische Attacken

Anmerkung: Jedes feindliche Modell, das einen oder mehrere nicht verhinderte Lebenspunktverluste durch den Dunkelhammer erleidet, muss sofort einen Stärketest durchführen. Falls dieser Test misslingt verliert das feindliche Modell einen zusätzlichen Lebenspunkt.

Dolch der Boshaftigkeit.....35 Punkte

Diese Hakenklinge, die angeblich in einem uralten Hügelgrab gefunden wurde, flüstert jedem, der ihren Griff umfasst, Geschichten von Mord und Gewalt zu. Ihre Schärfe hat nie nachgelassen, egal wie viele Leben sie schon genommen hat.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Dolch der Boshaftigkeit	Nahkampf	Profil	-	Raserei, Hass (alle Feinde), Magische Attacken

Anmerkung: Anders als andere rasende Modelle, kann der Träger des Dolchs der Boshaftigkeit diese Sonderregel niemals verlieren.

Magische Rüstungen

Rüstung von Bazherak dem Grausamen.....50 Punkte

Einst vom Kastellan des Turms von Gorgoth getragen, wurde diese Rüstung zusammen mit dem ertrunkenen Leichnam ihres Besitzers aus dem Bittermeer gezogen um Überheblichen eine Warnung vor dem Preis der Hochmut zu sein.

Plattenrüstung. Der Träger der Rüstung von Bazherak dem Grausamen erhält die Sonderregeln Immun gegen Psychologie und Magieresistenz (-2).

Die Hochofenmaske.....40 Punkte

Diese eiserne Maske enthält die Essenz und die Qualen all derer, die vor ihr in den Opferfeuern umgekommen sind.

Kann mit anderer Rüstung kombiniert werden. Der Träger der Hochofenmaske verbessert seinen Rüstungswurf um 1 (bis zu einem Maximum von 2+). Zusätzlich hat der Träger einen 3+ Rettungswurf gegen Verwundungen von Attacken die mit der Sonderregel Flammenattacken verursacht wurden.

Talismane

Steinmantel.....30 Punkte

Aus dem gehäuteten Fleisch gescheiterter Zauberlehrlinge genäht, beschützt der Steinmantel seinen Träger und erinnert ihn an den Preis des Scheiterns.

Der Träger des Steinmantels erhält einen +1 Modifikator auf seinen Widerstand, aber auch einen -1 Modifikator auf seine Initiative.

Höllenscherbe.....20 Punkte

Die Bosheit des Trägers ruht in den schwarzen Tiefen der Höllenscherbe und wartet darauf, auf jeden losgelassen zu werden, der es wagt sein Blut zu vergießen

Falls der Träger der Höllenscherbe seinen letzten Lebenspunkt durch eine gegnerische Attacke in der Nahkampfphase verliert, erleidet die Eineit, die diese Attacke ausgeführt hat, W6 Treffer mit einer Stärke von 5 und DS -1.

Magische Standarten

Der Lammasubart.....65 Punkte

Dieses Totem zeigt das lüsterne Gesicht eines alten Mannes, unter dem ein blutverschmierter Bart weht, abgerissen von einem uralten Lammasu.

Eine Einheit die den Lammasubart trägt, erhält einen 6+ Rettungswurf gegen jede erlittene Verwundung und die Sonderregel Magieresistenz (-2). Zusätzlich erhalten alle befreundeten Einheiten in 6" Umkreis um das Modell, welches diese Standarte trägt, einen 5+ Rettungswurf gegen jede in der Fernkampfphase erlittene Verwundung und die Sonderregel Magieresistenz (-1).

Aschebanner.....30 Punkte

Wolken aus Ruß und Asche wehen von diesem schwelendem Wimpel, die seine Träger vor ihren Feinden verbergen.

Jedes feindliche Modell das die Einheit, welches das Aschebanner trägt, in der Fernkampfphase zum Ziel wählt, eine zusätzlichen -1 Modifikator auf seine Trefferwürfe.

Siegel des Aufsehers.....30 Punkte

Unter diesem hasserfüllten Banner müssen die Arbeitskräfte von Zharr-Naggrund ihren dunklen Herren die Treue schwören.

Befreundete Einheiten innerhalb von 9" um das Modell mit dem Siegel des Aufsehers verlieren die Sonderregel *Gesindel*.

Schleier der Vorfahren.....20 Punkte

Diejenigen, die unter diesem schwarzen Wimpel marschieren, der angeblich vom Leichnam eines namenlosen Vorfahren in längst vergangenen Zeiten gerissen wurde, kochen vor Wut auf ihre verhassten westlichen Verwandten.

Eine Einheit die den Schleier der Vorfahren trägt, erhält die Sonderregel *Hass* (Zwerge).

Verzauberte Gegenstände

Dämonischer Vertrauter.....30 Punkte

Die Chaoszwerge binden viele dämonische Kreaturen an ihren Willen. Im Kampf scharen sich diese Wesen um die Feinde ihres Meisters und ernähren sich hungrig von den Schutzzaubern, die sie umgeben.

Feindliche Modelle die mit dem Träger eines Dämonischen Vertrauten im Nahkampf gebunden sind, reduzieren den Rüstungswert jedes Rettungs- und Regenerationswurfs, den sie haben, um 1, bis zu einem Minimum von 6+.

Hauch des Hashut25 Punkte

Durch die schwärzesten aller Zauber kann der Hauch des Hashut in einem irdenes Gefäß versiegelt und auf seine Feinde losgelassen werden.

Eine Anwendung. Der Hauch des Hashut ist eine Atemwaffe mit dem folgenden Profil:

Stärke
4

DS
-2

Sonderregeln
Atemwaffe, Flammenattacken, Magische Attacken

Arkane Artefakte

Dämonenflakon.....50 Punkte

Dieses runenbeschriebene Gefäß birgt eine wütende dämonische Wesenheit von phänomenaler Macht. Wenn sie entfesselt wird, können seine Schreie Steine zerschmettern und den Erdboden spalten, während es in den Äther entflieht.

Eine Anwendung. Während der Strategiephase des Trägers, kann dieser den Dämonenflakon öffnen. Wenn er dies tut, müssen alle feindlichen Einheiten in der Kommandoreichweite des Charakters einen Paniktest ablegen.

Phiole mit Lammasublut.....40 Punkte

Das Blut eines Lammasu ist ein mächtiger Schutz gegen Magie. Wenn ein Zauberer es noch warm konsumiert, kann er die kleinsten Beschwörungen seiner Rivalen mit Leichtigkeit bannen.

Eine Anwendung. Ein Zauberer kann diesen Gegenstand, anstelle eines Bannversuchs verwenden. Falls er dies tut wird der Spruch automatisch gebannt und es ist kein Bannwurf notwendig.

Anmerkung: Beachte, dass eine Perfekte Beschwörung nicht gebannt werden kann.

Schriftrolle der Ahnen.....30 Punkte

Die Zauberer der Chaoszwerge schließen viele unheilvolle Verträge mit Dämonen, in der Hoffnung, ihre Macht zu vergrößern. Diese höllischen Verträge werden mit Blut auf Schriftrollen der Ahnen eingeätzt.

Eine Anwendung. Ein Zauberer kann diese Schriftrolle verwenden, wenn er versucht einen Spruch zu wirken. Falls er das tut, würfle mit 3W6 für den Zauberwurf (anstelle der normalen 2W6). Wenn jedoch ein 1er-Pasch auf zwei beliebigen Würfeln gewürfelt wurde zählt dies als Kontrollverlust.



LEHRE VON HASHUT



Reichweite: Selbst

Zauberwert: 10+

Aschestürme

Der Zauberer beschwört einen höllischen Sturm aus erstickend heißer Asche, der alles und jeden, der das Pech hat, auf seinem Weg gefangen zu werden, verbrüht und blendet.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleiden alle feindlichen Einheiten einen Modifikator von -1 auf ihre Trefferwürfe, die innerhalb von 9 Zoll um das Modell des Zaubernden ausgeführt werden (Würfe einer natürlichen 6 bleiben davon unberührt).

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 9+

Hashuts Flammen

Der feurige Atem von Hashut bricht um den Zauberer herum aus, umhüllt seinen Körper und versengt seine Feinde.

Eine einzelne feindliche Einheit, mit der sich der Zauberer im Nahkampf befindet, erleidet W3+1 Treffer der Stärke 4, jeweils mit einem DS von -1. Für diese Treffer gilt die Sonderregel *Flammenattacken*.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zaubernern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung

Reichweite: 18 Zoll

Zauberwert: 9+

Hashuts Fluch

Der Zauberer kanalisiert den Fluch, der seinem eigenen verdrehten Körper zugefügt wird, und wendet den dunklen Fluch von Hashut auf seine Feinde, wodurch ihre Knochen versteuern und ihr Fleisch grau und brüchig wird, bevor es zu Staub zerfällt.

Dieser Zauber kann nur gegnerische Charaktermodelle zum Ziel haben. Es kann jedoch jedes feindliche Charaktermodelle zum Ziel haben, das sich in Reichweite befindet und zu dem der Zauberer eine Sichtlinie ziehen kann, unabhängig von den üblichen Regeln nach denen Charaktere als Ziel ausgewählt werden können. Er kann sogar ein feindliches Charaktermodell als Ziel auswählen, das sich einer Einheit angeschlossen hat oder in einen Nahkampf verwickelt ist.

Der gegnerische Charakter muss sofort einen Widerstandstest ablegen. Wenn dieser Test bestanden wird, erleidet er W3 Treffer der Stärke 2, jeweils mit einem DS von -. Wenn dieser Test jedoch fehlschlägt, erleidet er W3+2 Treffer der Stärke 5, ohne dass Rüstungs- oder Regenerationswürfe erlaubt sind (Rettungswürfe können wie gewohnt versucht werden).

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

DÄMONOLOGIE



Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

1. Schattenross

Rabenschwarze dämonische Reittiere manifestieren sich und tragen Krieger auf unwirklichen Schwingen aus Finsternis durch die Luft.

Dieser Zauber kann nur befreundete Modelle als Ziel haben, deren Truppentyp „Infanterie“ ist. Wenn die befreundete Zieleinheit nicht fliegt und sich in dieser Bewegungsphase nicht bereits bewegt hat, erhält sie bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ die Sonderregel *Fliegen* (12).

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

2. Erstickende Finsternis

Auf Befehl des Dämonologen scharen sich seltsame Gestalten um den Feind, der Flüstern seinen Mut bröckeln lässt.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihre Werte Initiative (bis zu einem Minimum von 1) und Moralwert (bis zu einem Minimum von 2) und kann nicht von der Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* ihres Generals profitieren. Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberer“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 8+

3. Dämonischer Homunkuli

Die vielen Homunkuli des Dämonologen fallen über den Feind her, um mit ihren gestaltlosen Krallen und Zähnen an ihm zu reißen.

Eine einzelne feindliche Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet 2W6 Treffer der Stärke 2, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewöhnlich ausgeführt werden).

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: Selbst

Zauberwert: 10+

4. Dämonisches Gefäß

Auf Geheiß des Dämonologen strömen andersweltliche Wesenheiten hervor, um von seinen Verbündeten Besitz zu ergreifen und ihre Körper mit widernatürlicher Wildheit zu erfüllen.

Bis zum Ende des Zuges erhalten der Zauberer, sein Reittier und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, einen Modifikator +1 auf ihren Wert Stärke und Attacken (bis zu einem Maximum von 10), und der Durchschlagswert ihrer Waffe wird um 1 verbessert.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 8+

5. Chaosmalstrom

Ein Riss in der Realität tut sich auf, durch den dämonische Scheusale nach allem greifen, was sich zu nahe heranwagt.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 15 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als gefährliches Gelände behandelt. Sie bewegt sich zu Beginn jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine zufällige Richtung. Jede Einheit (befreundet oder feindlich), die von ihr berührt oder überquert wird, erleidet W6+1 Treffer der Stärke 3 mit DS -.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter). Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

6. Dämonische Kräfte

Der Dämonologe liest laut Verse aus einer geächteten Schrift vor; schon bald strotzen seine Verbündeten vor dämonischer Kraft.

Bis zum Ende dieses Zuges erhält die befreundete Zieleinheit einen Modifikator von +1 auf ihre Werte Bewegung, Widerstand und Initiative (bis zu einem Maximum von 10).

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 18 Zoll

Zauberwert: 9+

Heraufbeschwörung (Grundzauber)

Aus dem Reich des Chaos ruft der Dämonologe dämonische Bestien herbei, die über seine Feinde herfallen.

Die feindliche Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 4 mit einem DS von -1.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

SCHWARZE MAGIE



Reichweite: 18 Zoll

Zauberwert: 10+

1. Wort der Schmerzen

Mit einem Fingerschnippen beschwört der Magier einen tosenden Feuerball und schleudert ihn auf nahe Feinde.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -1 auf ihre Stärke und Widerstand (bis zu einem Minimum von 1). Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 8+

2. Strom der Fäulnis

Aus den Fingerspitzen des Magiers strömt verdorbene Magie hervor und schält das Fleisch von den Knochen seiner Feinde.

Platziere eine Flammenschablone so, dass das schmale Ende das Base des Zauberers berührt und das breite Ende sich über einer Einheit befindet, mit der er im Nahkampf verwickelt ist. Jedes Modell (befreundet oder feindlich), dessen Base sich unter der Schablone befindet läuft Gefahr, getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -1 zu erleiden.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 10+

3. Höllentor

Der Zauberer öffnet ein geheimes Portal durch das Reich des Chaos.

Dieser Zauber kann nur befreundete Charaktermodelle als Ziel haben; er kann auch befreundete Charaktermodelle als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt sind. Wenn das befreundete Zielcharaktermodell nicht flieht, kannst du es sofort vom Schlachtfeld entfernen und irgendwo innerhalb von 12 Zoll um seine ursprüngliche Position erneut aufstellen (aber weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt).

Beachte: Dieser Zauber erlaubt einem Charaktermodell, den Nahkampf zu verlassen.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

4. Phantasmaorgie

Finstere Visionen kommen über die feindlichen Reihen und treiben Krieger in blinder Panik und selbstmörderischen Wahnsinn.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosionsschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, bewegt sich die Schablone nicht und wird als gefährliches Gelände behandelt. Feindliche Einheiten, die ihre Bewegung innerhalb von 12 Zoll um die Schablone beenden, müssen sofort einen Paniktest ausführen. Misslingt der Test, müssen die Einheiten, die den geordneten Rückzug antreten oder fliehen, ihre Fluchtbewegung direkt von der Schablone weg ausführen. Einheiten, die den Test bestehen (oder nicht ausführen müssen) unterliegen der Sonderregel *Ungestüm*, solange sie innerhalb von 12 Zoll um die Schablone bleiben.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfsphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).

Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

5. Mordlust

In den Verbündeten des dunklen Zauberers baut sich widernatürlicher Zorn auf und erfüllt sie mit grauenhafter Blutgier.

Bis zum Ende des Zuges erhält die Zieleinheit die Sonderregel *Raserei und Hass* (alle Feinde).



VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiefase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 7+

6. Seelenfresser

Der finstere Zauberer reckt eine Krallenhand empor, um nach den Seelen seiner Feinde zu greifen.

Ein einzelnes feindliches Modell, mit dem der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet einen einzelnen Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (3)*, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewöhnlich ausgeführt werden).

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfsphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zaubern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 24 Zoll

Zauberwert: 8+

Blitz des Verderbens (Grundzauber)

Auf Geheiß des finsternen Zauberers fährt ein schwarzer Blitz aus dem Himmel herab und kracht mit aller Macht in die Erde.

Platziere eine kleine Explosionsschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch sich zentral über der feindlichen Zieleinheit befindet. Jedes feindliche Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -2 zu erleiden.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfsphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

ELEMENTARISMUS



Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 8+

1. Flammendes Schwert

Mit einer einfachen Geste beschwört der Elementarist ein großes Schwert aus Feuer herauf, um seine Feinde damit zu attackieren.

Eine einzelne feindliche Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet W6+1 Treffer mit Stärke 3 und einem DS -. Diese Treffer haben die Sonderregel Flammenattacken.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 21 Zoll

Zauberwert: 9+

2. Rostfluch

Der Elementarist flüstert einen Fluch, da verliert die Rüstung des Feindes auch schon den Glanz, rostet und bröckelt vom Leib.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihren Rüstungswert. Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

3. Elementargeist beschwören

Der Elementarist beschwört einen mächtigen Geist von Erde, Wind, Wasser und Feuer, der ihm zu Diensten sein soll.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 15 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als gefährliches Gelände behandelt, über das keine Sichtlinie gezogen werden kann. Die Schablone bewegt sich zu Beginn jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine zufällige Richtung. Jede feindliche Einheit, die von der Schablone berührt oder überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 4 mit einem DS von -1.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter). Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 10+

4. Erdwall

Mächtige Bollwerke erheben sich auf den Befehl des Elementaristen hin aus dem Erdreich und schützen seine Verbündeten.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erhält die befreundete Zieleinheit 5+ Rettung gegen jede erlittene Verwundung und zählt, als würde sie ein lineares niedriges Hindernis verteidigen, wenn sie angegriffen wird. Allerdings kann die Zieleinheit weder marschieren noch angreifen, solange dieser Zauber im Spiel ist.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 8+

5. Windstoß

Eine machtvolle Böe reißt feindliche Krieger aus ihren Reihen und schleudert sie gewaltsam zu Boden.

Die feindliche Zieleinheit erleidet W3+3 Treffer mit Stärke 5 und DS -1. Nachdem diese Treffer abgehandelt wurden, muss die Einheit Boden Preisgeben.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 9 Zoll

Zauberwert: 10+

6. Mystische Pfade bereisen

Der Elementarist zapft die Macht des Geomantischen Netzes an und öffnet einen Pfad, den seine Verbündeten beschreiten können.

Wenn die befreundete Zieleinheit nicht flieht und sich in dieser Bewegungsphase nicht bereits bewegt hat, kannst du sie sofort vom Schlachtfeld nehmen und irgendwo innerhalb von 12 Zoll um ihre ursprüngliche Position erneut aufstellen (aber weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt). Die befreundete Zieleinheit kann sich während dieser Bewegungsphase nicht noch einmal bewegen.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 7+

Sturmrufer (Grundzauber)

Der Elementarist kanalisiert die Mächte des Sturms gegen seine Feinde und peinigt sie mit kräftigen Böen und Eisregen.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -1 auf ihre Werte Bewegung und Initiative (bis zu einem Minimum von 1). Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf die Zieleinheit gewirkter Flüche sofort.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

ZUGREIHENFOLGE

1. Strategiephase

- 1.1 Beginn des Zuges
- 1.2 Befehle
- 1.3 Magie (Verzauberung/Enchantment, Fluch/Hex)
- 1.4 Sammeln

2. Bewegungsphase

- 2.1 Angriffe ansagen und Angriffsreaktionen
- 2.2 Angriffsbewegungen
- 2.3 Pflichtbewegungen
- 2.4 Restliche Bewegungen und Magie (Verlegungszauber/Conveyance)

3. Fernkampfphase

- 3.1 Einheit wählen und Ziel ansagen
- 3.2 Trefferwurf und Magie (Geschosszauber/Missile, Magiewirbel/Vortex)
- 3.3 Verwundungswurf und Rüstungswurf
- 3.4 Verluste entfernen und Paniktests

4. Nahkampfphase

- 4.1 Nahkampf wählen, austragen, Magie (Verheerungszauber/Assailment)
- 4.2 Kampfergebnis berechnen
- 4.3 Aufriebstest
- 4.4 Nachrücken und Verfolgen

BEWEGUNG

ANGRIFFSREAKTIONEN

- Angriff annehmen
- Stehen & Schießen
- Fliehen
- Schießen & Fliehen (Sonderregel)
- Gegenangriff (Sonderregel)
- Vorgetauschte Flucht (Sonderregel)

MANÖVER

- Schwenken
- Wenden (pro 90° Viertel des Bewegungswerts)
- Rückwärts bewegen (Halber Bewegungswert)
- Seitwärts bewegen (Halber Bewegungswert)
- Glieder umbilden (Halber Bewegungswert für bis zu 5 Modellen)
- Neuformierung (Gesamter Bewegungswert)

FERNKAMPF

BE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Trefferwurf	6+	5+	4+	3+	2+	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

FERNKAMPF TREFFERWURF MODIFIKATOREN

- Bewegen und Schießen -1
- Lange Reichweite -1
- Stehen und Schießen -1
- Schießen auf Plänkler (ES1) -1
- Ziel in halber Deckung -1
- Ziel in ganzer Deckung -2

FERNKAMPFWAFFEN

- Armbrust | 30" | S4 | Rüstungsfluch (2), Gewichtig
- Bündelmuskete | 24" | S4, DS-1, Rüstungsfluch (1), Mehrfachschuss (3), Gewichtig
- Bündelpistole | 12" | S4, DS-1, Rüstungsfluch (1), Mehrfachschuss (3), Schnellschuss
- Kriegsbogen | 24" | S3, Salvenfeuer
- Kurzbogen | 18" | S3, Schnellschuss, Salvenfeuer
- Langbogen | 30" | S3, Rüstungsfluch (1), Salvenfeuer
- Muskete | 24" | S4 | DS-1, Gewichtig
- Pistole | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsfluch (1), Schnellschuss
- Pistolenpaar | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsfluch (1), Schnellschuss, Mehrfachschuss (2)
- Repetierarmbrust | 24" | S3 | Rüstungsfluch (1), Mehrfachschuss (2)
- Repetierhandarmbrust | 12" | S3 | Mehrfachschuss (2), Schnellschuss
- Repetierhandarmbrustpaar | 12" | S3 | Mehrfachschuss (4), Schnellschuss
- Schleuder | 18" | S3 | Mehrfachschuss (2)
- Wurfaxt | 9" | S wie Werfer +1 | Schnellschuss
- Wurfwafler | 9" | S wie Werfer | Mehrfachschuss (2), Bewegen und Schießen, Schnellschuss
- Wurfspeer | 12" | S wie Werfer | Bewegen und Schießen, Schnellschuss

VERWUNDUNGSTABELLE (links Stärke, oben Ziel Widerstand)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	6	6	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	6	6	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	6	6	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	6	6	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	6	6
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	6
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

NAHKAMPF

NAHKAMPF TREFFERTABELLE (links Angreifer, oben Verteidiger)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
6	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
7	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
8	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

Eine natürliche '6' trifft automatisch.

NAHKAMPFWAFFEN

- Flügel | +2S und Rüstungsfluch (1) im Angriff | DS-2 | zweihändig
- Handwaffe | S wie Träger
- Hellebarde | +1S | DS-2 im Angriff | DS-1 | zweihändig, Rüstungsfluch (1)
- Lanze (Kav) | +2S erste Runde im Angriff | DS-2 | Rüstungsfluch (1)
- Morgenstern | +1S und Rüstungsfluch (1) nur im Angriff | DS-1 |
- Peitsche | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf, schlägt zuerst zu
- Pistolenpaar | S wie Träger | Zusatzattacke (1), zweihändig
- Speer (Kav) | +1S und DS-1 im Angriff, Tiefgestaffelter Kampf, keine Unterstützungsattacken bei Angriff
- Stoßspeer (Inf) | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf, +1 Ini bei Angriff auf Frontbereich, keine Unterstützungsattacken bei Angriff
- Wurfspeer (Inf) | S wie Träger | nur im Angriff Tiefgestaffelter Kampf
- Zusätzliche Handwaffe | S wie Träger | +1A | zweihändig
- Zweihandwaffe | +2S | DS-2 | Rüstungsfluch (1), schlägt zuletzt zu, zweihändig

KAMPFERGEBNIS

- Verursachte LP-Verluste je +1
- Zusätzliches Glied +1 pro Glied (bis +2, Horde +3)
- Überzahl (höhere ES) +1 (Infanteriemasse muss beteiligt sein)
- Closed Order (ES10+) +1
- Armeestandard +1
- Standarte +1
- Höhere Position +1
- Flanke +1
- Rücken +2
- Overkill (Herausforderung) je +1 über LP (bis +5)
- Andere Boni wie angegeben

USR

Ambusher	Überfall
Armor Bane (x)	Rüstungsfluch (x)
Armored Hide (x)	Zähe Haut (x)
Breath Weapon	Atemwaffe
Chariot Runners	Streitwagengarde
Close Order	Geschlossene Ränge
Counter Charge	Gegenangriff
Cumbersome	Unhandlich
Detachment	Abteilung
Dragged Along	Gezogen
Drilled	Gut ausgebildet
Ethereal	Körperlos
Evasive	Ausweichen
Extra Attacks (+x)	Zusatzattacken (x)
Fast Cavalry	Wendige Kavallerie
Fear	Angst
Feigned Flight	Vorgetäuschte Flucht
Fight in Extra Rank	Tiefgestaffelter Kampf
Fire&Flee	Schießen und Verschwinden
First Charge	Erster Angriff
Flaming Attacks	Flammenattacken
Flammable	Brennbar
Fly (x)	Fliegen (x)
Frenzy	Raserei
Furious Charge	Rasender Angriff
Hatred (x)	Hass (x)
Horde	Horde
Howdah	Sänfte
Ignore Cover	Deckung ignorieren
Immune to Psychology	Immun gegen Psychologie
Impact Hits (x)	Aufpralltreffer (x)
Impetuous	Ungestüm
Killing Blow	Todesstoß
Large Target	Großes Ziel
Levies	Gesinde
Löner	Einzelgänger
Magic Resistance (x)	Magieresistenz (x)
Magical Attacks	Magische Attacken
Mercenaries	Söldner
Monster Handlers	Monstertreiber
Monster Slayer	Monsterjäger
Motley Crew	Zusammengewürfelter Haufen
Move and Shoot	Bewegen und Schießen
Move or Shoot	Bewegen oder Schießen
Move Through Cover	Durch Deckung bewegen
Multiple Shots (x)	Mehrfache Schüsse (x)
Multiple Wounds (x)	Multiple Lebenspunkte (x)
Open Order	Offene Ränge
Poisoned Attacks	Giftattacken
Ponderous	Gewichtig
Quick Shot	Schnellschuss
Rallying Cry	Sammelruf
Random Attacks (x)	Zufällige Attacken (x)
Random Movement	Zufällige Bewegung
Regeneration (x)	Regeneration (x)
Regimental Unit	Hauptregiment
Requires Two Hands	Zweihändig geführt
Reserve Move	Reservebewegung
Scouts	Kundschafter
Shieldwall	Schildwall
Skirmishers	Plänkler
Stomp Attacks (x)	Stampfattacken (x)
Strike First	Schlägt zuerst zu
Strike Last	Schlägt zuletzt zu
Stubborn	Unnachgiebig
Stupidity	Blödsinn
Swiftstride	Schnelle Bewegung
Terror	Entsetzen
Timm-tim-berrrr!	Baum fällt!
Unbreakable	Unerschütterlich
Unstable	Instabil
Vanguard	Vorhut
Veteran	Veteranen
Volley Fire	Salvenfeuer
Warband	Kriegerschar
Warp-spawned	Warpgeläch

SONDERREGEL

Betrifft später auf die 4+ das Schlachtfeld an beliebiger Kante
Bei Verwundungswurf 6 reduziert sich die Rüstung um x
Erhöht Rüstungswurf um +x, auch eines Reiters
Kann Atemwaffe einmal pro Runde im Fernkampf einsetzen
SW können durchsehen und angreifen oder sich anschließen
+1 Kampfergebnis wenn Einheitenstärke 10 oder mehr
Reaktion gegen Angriffe in der Front von Kavallerie, Streitwagen, Monster
Kann nicht Stehen und Schießen
Kann als Abteilung eingesetzt werden
Nähe von 1" zu Infanterie überträgt Bewegungswert
Kostenlos Glieder umbilden vor Bewegung, kann in 8" marschieren
Können sich durch jegliches Gelände bewegen, mag. Attacken notwendig
Kann freiwillig vor Beschuss fliehen
Erhält zusätzliche Attacken
Kann Schnelles Wenden selbst nach Marsch ausführen
Verursacht Angst
Sammelt sich nach Flucht automatisch
Unterstützungsattacken möglich
Darf nach dem Beschuss als Angriffsreaktion noch fliehen
Einmalig. Beim ersten Angriff Ziel in Unordnung.
Modelle verursachen Angst bei Bestien und Schwärmen
Keine Regeneration gegen Flammenattacken
Modell kann x-Zoll weit fliegen
muss angreifen, +1 Attacke, keine Flucht, Immun gegen Angst/Panik/Entsetzen
Angriffsdistanz 3+" gibt +1 Attacke
Kann gegen bestimmten Feind Trefferwürfe in erster Runde wiederholen
Gliederbonus +1 möglich
Geteiltes Profil und Waffenplattform beim Kampfkoloss
Ignoriert halbe/volle Deckung im Fernkampf
Immun gegen Angst/Panik/Entsetzen, darf keine Flucht ansagen
Verursacht x Aufpralltreffer
Moraltest, wenn verpatzt Angriff
Verwundungswurf 6 tötet Infanterie/Kavallerie, nur Reiter möglich
Kein Abzug für Beschuss wegen Deckung, hinter Einheiten sichtbar
Kein General oder AST, verursachen keine Panik, außer bei Gesinde
Darf sich keiner Einheit anschließen oder Held an Einheit
Erschwert Zauber gegen Modell/Einheit um x
Attacke gilt als magisch
Kein General/AST, muss auf Rüpelhafte Söldner Tabelle würfeln
Verwundung wird verteilt 1-4 Monster, 5-6 Treiber
Verwundung von 6 tötet Monster Modell, keine Rüstung/Regeneration
Unterschiedliche Waffen/Rüstungswerte, festlegen vor Kampf
Kann nach Marsch Schießen
Kann nur Schießen ohne sich zu bewegen
Kein Abzug beim Bewegen und darf Wurf von 1 bei gefährlich wiederholen
Mehrere Schüsse, -1 zum Treffen
Verursacht x Wunden statt einer
Leichtere Formation als Geschlossene Ränge
6 beim Treffen gibt +2 beim Verwunden
Abzug -2 bei Bewegen und Schießen
Kein -1 für bewegt, kann immer Stehen und Schießen
Held kann zusätzlichen Sammeltest einer Einheit durchführen
Attackenzahl wird ausgewürfelt
Bewegungswert wird ausgewürfelt
Kann auf x+ Wunden regenerieren
Kann von Abteilungen begleitet werden
Kein Schild im Nahkampf
Kann nach Schießen noch bewegen
Nach Aufstellung platzieren, 12" vom Feind weg
Einmalig. Statt Geordneter Rückzug nur 2" Boden preisgeben
Lockere Formation
Kann zusätzlich x Stampfattacken ausführen, treffen automatisch, S des Modells
Ini 10
Ini 1
Einmalig. Erster Aufriebstest Option auf geordneter Rückzug vor Test
Modell/Einheit unterliegt Blödsinn (keine Bewegung, zaubert/bannen, schießen, nur Halten als Reaktion)
Plus 3" maximale Reichweite, +W6 bei Angriff/Flucht/Verfolgung
Verursacht Entsetzen
Großes Modell verursacht Schaden wenn es stirbt beim Hinfallen
Kein Aufriebstest, automatisch 2" Boden preisgeben
Verliert LPs über das Kampfergebnis, vor dem Aufriebstest
Nach Aufstellung normale Bewegung vor Spielbeginn
Kann Moraltest wiederholen, nicht Aufriebstest
Unbewegt schießen die Hälfte aller Modelle ab Rang 2, aufgerundet
Reihenbonus auf Moral, Angriffswürfe wiederholen
Kein Regenerationswurf gegen magische Attacken

Regelbuch Errata Juni 2025

SONDERREGELN

Blödsinn = nicht mehr bewegen, schießen, zaubern, bannen und können nur Halten als Reaktion
 Fliegen = bei Nachrücken oder Verfolgen immer Bodenbewegung
 Gift = wenn 6 bei Treffer, dann +2 bei Verwundung
 Großes Ziel = kann nur aus einer zusätzlichen Reihe beschossen werden, nicht mehr alle
 Kriegerschar/Warband = kein Moralbonus wenn auf Ungestüm getestet wird
 Raserei = +1 Attacke nur im Angriff oder Nachrücken
 Regeneration = ein Wurf pro verlorenem Lebenspunkt
 Ungestüm = Moraltest, wenn verpatzt Angriff
 Vorhut = wenn mit Vorhut bewegt kein Angriff in Runde 1 erlaubt

PLÄNKLER

Angriff nur erlaubt wenn mehr als die Hälfte der Modelle die feindliche Einheit sehen können

REGULÄRE UND SCHWERE INFANTERIE

Getümmel = zwei kämpfende Glieder wenn sie nicht angegriffen haben
 Infanteriemasse = +1 beim Kampfergebnis wenn Einheitenstärke größer als die des Gegners und mindestens eine Einheit mit dieser Regel beteiligt
 Parieren = +1 für Handwaffe & Schild (maximal 3+)

CHARAKTERE

Herausforderung = wenn einer der Beteiligten getötet wird, bevor Rivale oder Reittier attackieren konnten, sind jene Attacken verloren

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Ogerklinge 75p und Rubinring der Zerstörung 35p und nur noch Magiestufe 1

RÜSTUNG

Maximaler Rüstungswert 2+ für Kavallerie und Infanterie, sonst 3+

NAHKAMPF

- Aufpralltreffer vor Herausforderungen
- Attacken im Kämpfenden Glied und Unterstützungsattacken nur noch in Bewegungsreichweite falls kein Kontakt mit Gegner vorhanden
- +1 Closed Order Bonus nur ab Einheitenstärke 10
- +1 aufs Kampfergebnis bei Überzahl (höhere Einheitenstärke)

MAGIE

- Für den Bonus bei Zauber- und Bann-Wurf wird die Magiestufe halbiert (aufgerundet), also lvl 1/2 bekommen +1, 3/4 nur noch +2
- Vortex wird nach der ersten Bewegung, die über einer Einheit endet nicht mehr in gerader Linie weiterbewegt sondern zur geringstmöglich entfernten Kante dieser Einheit wo er platziert werden kann
- Bei Zäuberpatzer/Bannpatzer und dann 8-9 gewürfelt darf nur der Zauberer nicht mehr zaubern/bannen statt alle
- Zauberer die im Nahkampf sind dürfen Zauber bannen die gegen sie oder ihre Einheit gerichtet sind
- Um einen Vortex zu bannen muss man nun in Reichweite der Schablone sein.

Kampf magie:

Flammensäule/Pillar of Fire bewegt sich nun zufällig und auch über Schablone bewegen erzeugt Schaden
 Arkane Eile 9+ (statt 10+)
 Fluch des sinkenden Mutes 8+ (statt 9+)

Dämonologie:

Schattenross 8+ (statt 9+)
 Dämonisches Gefäß 9+ (statt 10+)
 Chaosmahlstrom = auch über Schablone bewegen erzeugt Schaden

Schwarze Magie:

Höllentor 9+ (statt 10+)

Elementarmagie:

Flammendes Schwert 7+ (statt 8+)
 Elementargeist beschwören = auch über Schablone bewegen erzeugt Schaden
 Erdwall 9+ (statt 10+)
 Mystische Pfade = Einheit kann sich dann noch bewegen

Weiße Magie:

Schild von Saphery 8+ (statt 9+)

Illusion:

Überwältigendes Blendwerk 8+ (statt 9+)
 Miasma der Täuschungen 10+ (statt 11+)

Nekromantie:

Todeskabale 8+ (statt 10+)
 Gespenstischer Mahlstrom 10+ (statt 11+) und kein Gefährliches Gelände mehr
 Fluch der Jahre 9+ (statt 10+)

Waagh-Magie:

Faust des Gork 8+ (statt 9+)
 Jetzt gehts los 8+ (statt 9+)
 Fuß des Gork = auch über Schablone bewegen erzeugt Schaden

SIEGPUNKTE

Bei 25% oder weniger Modelle/Lebenspunkte gibt die Einheit/das Modell 50% Siegpunkte

WARHAMMER

THE OLD WORLD

CHAOSZWERGE



Darf zum ausschließlich persönlichen Gebrauch
heruntergeladen/ausgedruckt werden.

© Copyright Games Workshop Limited 2023
www.forgeworld.co.uk

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM