



# WARHAMMER CE

# GRIMOIRE

## DIE ALTE WELT

Länder	2
Völker	5
Chronik	8

## KAMPAGNEN

Kampagnenregeln	21
Skirmish (englisch)	28
Skirmish 58 Scenarios (englisch)	31
Kriegerbanden	90
Schiffe	98
Bebaute Gebiete	106
Belagerungen	107

## NEUE ARMEEN

<b>Sturm des Chaos</b>	
- Archaons Horde	110
- Bretonischer Kreuzzug	110
- Seewache von Lothorn	111
- Armee von Middenland	112
- Klan Eshin	115
- Slayerarmee von Karak Kadrin	116
- Grimgors Harte Horde	118
- Armee von Sylvania	119
- Kult des Slaneesh	120
<b>Lustria</b>	
- Gesegnetes Heer	122
- Hof der Pestilenz	123
<b>Neue Armeen</b>	
Albion	124
Cathay	127
Halblinge	135
Ind	140
Khanate	145
Nippon	152

## APPENDIXLISTEN

<b>Dunkeelfen</b>	
Stadtgarde	158
Sklavenjäger	158

<b>Echsenmenschen</b>	
Südlande	158

<b>Stämme der Grünhäute</b>	
Nachtgoblinhorde	159
Gemeine Goblinhorde	159
Wildorkhorde	159
Gebirgs- oder Trollland-Waaagh!	159
Nomadischer Dusterland-Waaagh!	159
Snotlinghorde	159

<b>Imperium</b>	
Garde des Imperators	160
Artilleriezug von Nuln	160
Sigmaritenarmee	160
Marienburger Söldnerarmee	160
Kult des Ulric	160
Kreuzzugsarmee	160

<b>Skaven</b>	
Klan Eshin	161
Klan Skryre	161
Seuchenklan	161
Züchterklan	162

<b>Vampirfürsten</b>	
Von Carstein	163
Nekromantenarmee	163
Necrarch	163
Lahmia	163
Blutdrachen	164
Strigoi	164

## CHARAKTERMODELLE

Besondere Charaktermodelle	165
----------------------------	-----

### Disclaimer

The WarhammerCE rule set and army lists are completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, 40,000, Warhammer, the Warhammer logo, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 logo, Citadel, the Citadel logo, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, the Twin-tailed Comet logo, Warhammer Ancient Battles, Warhammer Historical, Warhammer Historical logo, Blood Bowl, Necromunda, Space Hulk, Battlefleet Gothic, Dreadfleet, Mordheim, Inquisitor, Warmaster, Epic, Gorkamorka, Talisman, White Dwarf and all associated marks, logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, and the distinctive likenesses thereof, from the Warhammer and Warhammer 40,000 universes are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.



# LÄNDER

## DIE ALTE WELT

Die Alte Welt ist das Zentrum der intellektuellen Menschheit. Im östlichen Teil befindet sich das Imperium, westlich davon das Königreich Bretonia, sowie das Königreich der Waldelfen, Athél Loren. Südlich Bretonias liegt Estalia mit seinen Kleinkönigreichen und Tilea, eine Ansammlung unabhängiger Stadtstaaten. Daneben gibt es das Gebiet der Grenzgrafschaften, eine anarchische Region, in welcher sich entehrte Adlige aus Bretonia und dem Imperium ihre Minifürstentümer geschaffen haben. Mit den in den Bergen lebenden Zwergen befinden sich hier die meisten aller Völker.

## Imperium

Das Imperium, auch bekannt als Sigmars Reich ist das mächtigste Reich der Menschen und gleichzeitig der Alten Welt. Heute ist das Imperium eines der mächtigsten Reiche der alten Welt und die größte von Menschen regierte Nation. Das Reich erstreckt sich von den Ausläufern des Grauen Gebirges und der Grenze zu Bretonia im Westen bis zum Weltrandgebirge im Osten, vom Schwarzen Gebirge im Süden bis Kislev im Norden. Nach wie vor benutzen die einfachen Leute auch heute noch den Begriff des Kaiserreichs oder des Kaisers, während Gelehrte vom Imperium und dem Imperator sprechen. Es wird seit 2502 IC von Karl Franz regiert.

## Mootland

Das Mootland, von den Bürgern des Imperiums auch oft nur als Moot bezeichnet, ist das traditionell das Siedlungsgebiet der Halblinge. Das Gebiet zwischen den Aver, dem Oberaver und den Blauwasser ist etwa 120x100 Meilen groß. Obwohl es auf den ersten Blick wie ein wundervoller Ort mit weiten Tälern und sanften Hügeln aussieht ist es bei genauerer Betrachtung überfüllt mit heruntergekommenen Dörfern die oft sehr verdeckt sind. Die Dörfer verwalten sich alle selbst und Entscheidungen werden in Dorfsitzungen getroffen. In diesen Sitzungen wird auch jedes Jahr ein Ältester gewählt der das Dorf bei den großen Versammlungen vertritt in denen wichtige Entscheidungen getroffen werden die das ganze Land betreffen. Das Mootland besitzt kein stehendes Heer und somit auch keine Staatsfarben, obwohl das Zeichen des Hahnes sehr populär ist. Bei der Verteidigung verläßt man sich hauptsächlich auf die Hilfe des Imperiums und stellt nur Milizen auf.

## Bretonia

Bretonia, früher Bretonnia, ist das Land der Ritterlichkeit und Ehre. Ihr Glaube an die Herrin des Sees spornt sie zu unnatürlichen Taten an. Die Reitkunst Bretonias ist in der ganzen Welt bekannt und angesehen. Doch nicht nur die Reitkunst macht die Bretonen in der ganzen Welt bekannt, sondern auch ihre speziell gezüchteten Schlachtrösser, genießen ein hohes Ansehen. Eine bretonische Armee besteht hauptsächlich aus Rittern und sind so ein eindrucksvoller Anblick, die meisten Ritter werden jedoch auch noch von diversen Bauernregimentern begleitet, welche deren Leibeigene sind.

## Estalia

Estalia ist eine Halbinsel am südwestlichsten Ende der Alten Welt, südlich von Bretonia. Von Tilea im Osten ist Estalia durch das Abasko Gebirge getrennt, wobei der tileatische Stadtstaat Tobaró noch auf dem estalischen Festland liegt. Die Bewohner sind überwiegend Händler, und die bedeutendsten Städte Estalias - Magritta und Bilbali - liegen an der Westküste, während das trockene Inland von ärmlischer Landwirtschaft geprägt ist und von armen aber sehr stolzen Menschen bewohnt wird. Man kann einen Estalier tödlich beleidigen, wenn man ihn versehentlich mit einem Tileaner verwechselt oder auch bloß irrtümlich auf Tileanisch anspricht. Estalianische Schiffe aus Magritta und Bilbali fahren nach Norden bis Marienburg oder Erengard. Andere segeln nach Arabia, und weiter an die Küste der Südländer oder sogar über den großen Ozean nach Lustria, während Karawanen bis ins Reikland ziehen.

## Stadtstaaten von Tilea

Die Stadtstaaten von Tilea sind kleine Reiche im Süden des Imperiums. Diese mächtigen Städte, die das dünn besiedelte Umland beherrschen, weisen unterschiedliche Regierungsformen auf, die von despotischen Handelsfürsten bis hin zu republikanischen Konzilen reichen. Sie beherrbergen in ihren Mauern ebenso geckenhafte Prinzen wie reichen Händlern und skrupellose Geldverleiher, gefährliche Assassinen und Duellisten die sich der Vendetta widmen genauso, fortschrittlichen Handwerkern und zahlreiche Künstler. Tatsächlich ist es so, das die Tileaner

sich für die mutigsten Kämpfer und die talentiertesten Handwerker der Alten Welt halten. Tilea gilt als Heimat der Söldner, da die sich untereinander befehdenden Handelsstädte kein stehendes Heer unterhalten, sondern ausschließlich Söldnerarmeen unter Führung charismatischer Söldnergeneräle einsetzen. Während die Tileaner bereitwillig Angehöriger anderer Völker und Rassen - einschließlich der Grünhäute - als Söldner anheuern, sichern sie die Grenze zum Ork-verseuchten gesetzlosen Gebiet der Grenzgrafschaften mit der mächtigen Festung Monte Castello gegen die Gefahr einer Invasion. Weiterhin ist Tilea für seine Armbrustschützen und seine Pikenträger berühmt, die einen Großteil der Söldnerarmeen ausmachen, ebenso wie für seine riskanten Expeditionen und Entdeckungsfahrten in die Neue Welt, die Südländer und in den Fernen Osten. Die Hafenstädte - Tobaró, Miragliano, Remas und Luccini - unterhalten große Galeerenflotten, und streiten miteinander sowie mit den Piraten Sartosas und den Korsaren Arabias um die Seeherrschaft über die Tileatische See.

## Athel Loren

Der große Wald von Athél Loren ist das Königreich und die heilige Heimat der Waldelfen, welche sie erbittert gegen Eindringlinge verteidigen. Zum Königreich zählen die bewaldeten Flächen, die großen Lichtungen, sowie die Steppen in der näheren Umgebung. Athél Loren ist ein Ort von starker Magie. Die Waldelfen sind keineswegs seine einzigen Bewohner: Neben unzähligen Tierarten unterschiedlicher Größe existieren hier noch diverse magische Kreaturen, die in einem symbiotischen Verhältnis mit den Elfen leben. Vertreter dieser Waldgeister sind die humanoiden Dryaden und die mächtigen Baummenschen. Wenn Athél Loren verteidigt werden muss, bilden diese Wesen zusammen mit den Waldelfen schlagkräftige Armeen. Athel Loren ist jedoch nicht die einzige Heimat der Waldelfen. So gibt es im Laurelorn Wald ebenfalls einige Waldelfen, und es heißt sogar das es am Ostrand des Weltrandgebirges einige wenige Waldelfen leben.

## Albion

Albion ist die Nebelinsel und wird ebenfalls manchmal als eigener Kontinent angesehen. Die Bewohner weit hinter den Zivilisationsstandards der Alten Welt zurück, selbst hinter der der Norse. Druiden und Riesen durchstreifen das von ewigem Regen durchnässte Land und überall erheben sich Steinkreise und Menhire.

## Norsca

Norsca ist ein eisiges und rauhes Land im hohen Norden der Warhammerwelt. Es ist die Heimat der Norse oder Nordmänner. Nach Süden wird dieses von Felsklippen, kargen Bergwiesen und Nadelwäldern dominierte Land von der Krallensee und dem Chaosmeer begrenzt, deren Wellen an die gefrorenen Strände spülen. Dennoch liegen hier die sicheren Häfen der Nordmänner. Im Norden geht Norsca in die Chaoswüste über, die den Nordpol der Warhammerwelt umgibt. Das Land ist jedoch durch ein hohes Gebirge und die Gefrorene See weitgehend vor Angriffen des Chaos geschützt.

Von den Fjorden Norscas stechen die berühmten Langboote der Norse in die See, um als Piraten die Schifffahrtsrouten und Küsten heimzusuchen. Die Norse mögen zwar Barbaren sein, die die Chaosgötter unter vielen verschiedenen Namen und Aspekten anbeten, aber sie sind auch hervorragende Seeleute. So fuhren sie bis nach Sartosa, Ulthuan, Albion und selbst nach Lustria, wo die Norse die Kolonie Skeggi gründeten.

In der Wildnis Norscas hausen zahlreiche Bestien, welche von den Norse gejagt werden, wie Bären, riesige Wölfe und selbst uralte Mammuts. Der Fluch des Wer ist in Norsca ebenfalls sehr verbreitet, und auch zahlreiche Trolle und Tiernischen machen die Wälder und Schluchten unsicher.

Außerdem ist Norsca auch die Heimat der Norscazwerge, die hierher zur selben Zeit eingewandert sind, als die Ahnen der Chaoszwerge sich in den Ländern der Finsternis niederließen. Sie haben dort in den unwirtlichen Bergen die nördlichsten Wehrstädte des Zwergenvolkes errichtet: Kraka Drak, die größte und bekannteste, Kraka Dorden und Kraka Ornsmotek noch weiter nördlich, Kraka Ravnvake, in unangenehmer Nähe der Skavenstadt Höllengrube und den Hafen Sjoktraken an der gefrorenen See. Trotzdem reisen gelegentlich wagemutige Händler aus Erengard oder Marienburg nach Norsca, um von den Norse in Friedenszeiten Bernstein, Met und kostbare Pelze einzuhandeln. Einige Siedlungen an der Südküste des Landes waren sogar offizielle Alliierte des Imperiums, was im Sturm des Chaos aus ihnen wurde, ist jedoch unbekannt.

## Wehrstädte der Zwerge

Die befestigten Städte der Zwerge werden als Karak oder Wehrstädte bezeichnet. Sie sind die Hauptstädte der jeweiligen Königreiche gleichen Namens. Jede Wehrstadt der Zwerge wird von einem König beherrscht, und ist damit ein eigenes Zwergenkönigreich, auch wenn alle nominell dem Hochkönig von Karaz-A-Karak unterstehen. Jede Wehrstadt macht ihre



eigene Politik und gelegentlich gibt es sogar Fehden und selbst kriegerische Auseinandersetzungen zwischen einzelnen Wehrstädten, die sich dann oft über Jahrhunderte hinziehen, da beleidigte Zwerge nur schwer zu versöhnen sind und Grolle getilgt werden müssen.

## Das Tiefenreich der Skaven

Das Tiefenreich der Skaven besteht aus tausenden von Tunneln die sich meilenweit unter der Erde erstrecken. Ganze Kontinente sind untertunnelt vom hohen Norden Kislevs bis Arabia im Süden. Vom fernen Cathay im Osten bis zu den dampfenden Dschungeln Lustrias im Westen. Praktisch jeder Ort der Welt ist durch das Tiefenreich erreichbar. Lediglich nach Ulthuan reichen die Tunneln der Skaven bisher noch nicht.<sup>3.1</sup> Doch nicht alle Tunnel sind von den Skaven selbst gegraben worden, vor allem unter den Gebirgen der alten Welt nutzen die Skaven die Tunnel der Zwerge. Andere Tunnel wurden den Nachtgoblins abgerungen und dem Tiefenreich angegliedert. Doch jedes Jahr treiben die Sklaven der Skaven weitere Tunnel in die Erde. Unter jeder Stadt in der alten Welt, und den meisten Städten an den exotischen Küsten, gibt es einen Zugang zum Tiefenreich. Unter der Erde tobt in den Tunneln ein endloser Krieg zwischen den Skaven, den Goblins und den Zwergen die versuchen ihre uralten Hallen zu verteidigen. An den Knotenpunkte des Tiefenreich befinden sich die so genannten Skavenfestungen. Diese Orte an denen sich der Großteil der Klans sammelt sind der Ausgangspunkt für die Angriffe auf die Oberwelt.

## Tiermenschen

Tiermenschen - auch Bestien des Chaos genannt - ist die Zusammenfassung für eine ganze Reihe von abscheulichen, widernatürlichen Kreaturen, welche durch die verderbende Macht des Chaos während der Zeit des Warptorbruchs aus den Vorgängern der Menschen entstanden sind: Ungors, Gors, Bestigors sowie die stierköpfigen Minotauren und die Centigors - Zentauren, die statt eines Menschen- einen Tiermenschenoberkörper besitzen. Sie haben eine den Menschen ähnliche Intelligenz, agieren jedoch wie wilde Tiere. Richter Kless geht davon aus, das es etwa doppelt so viele Gor-Tiermenschen gibt, wie Menschen. Und das sie von Arabia und den Südländern bis in den höchsten Norden Norscas existieren, selbst in Gebieten wie dem Wald von Loren.

Die verschiedenen Tiermenschen variieren sehr stark in Erscheinungsbild und Körpergröße, aber allen gemeinsam sind gespaltene Hufe, Fell und Hörner. Die Größe von letzteren ist dabei ein Statussymbol, mehr noch als die Fellfarbe, die durch Schmutz, Blut und Kriegsbemalung oft ohnehin nicht so klar zu erkennen ist. Alle Tiermenschen - selbst die schwächlichen Ungors - sind sehr zäh, und den meisten Menschen oder Elfen körperlich überlegen. Abgesehen von einem Fetzen als Lendenschurz und gefundenen oder gestohlenen Rüstungsteilen tragen sie zumeist keine Kleidung. Einige Tiermenschen werden von den Chaosgöttern zusätzlich mit Mutationen wie Hummerscheren, Tentakeln oder Extragliedmaßen gesegnet. In früheren Zeiten wiesen die Tiermenschen kein einheitliches Erscheinungsbild auf, auch wenn Stier- oder Ziegenartige zahlenmäßig überlegen waren.

Das Erscheinungsbild der Tiermenschen unterscheidet sich von Region zu Region. So gibt es:

- Tiermenschen, wie sie in der Alten Welt und der Chaoswüste vorkommen
- Affenmenschen, in den Südländern
- Tiermenschen mit schuppiger Haut in Naggaroth
- Tigerartige Tiermenschen in Cathay

## Orks

Orks leben in den Bergen und dunklen Wäldern der Alten Welt, den Dürsterlanden und den Ländern der Finsternis, von wo aus sie in unregelmäßigen Abständen gewaltige Eroberungsfeldzüge unternehmen die sie Waaagh!s nennen. Sie führen eine Vielzahl an Truppen in die Schlacht, von denen jedoch nur wenige disziplinierte Kämpfer sind. Dafür stehen ihnen aggressive Wildschweine und bössartige Lindwürmer als Reittiere zur Verfügung, und ihre Schamanen können die zornige psychische Energie, die von einer Orkhorde ausgeht, in der sogenannten Waaaghmagie kanalisieren. Die kleineren Goblins werden von den Orks in der Regel versklavt, und unterdrückt, stellen aber trotzdem einen erheblichen Anteil der Kämpfer in den Armeen der Orks und Goblins. Ohne die erbeutete oder nachgeahmte Ausrüstung von Menschen und die Versklavung und die Lehren der Chaoszwerge, die ihnen das Schmieden und den Umgang mit Metall beibrachten, wären die Orks heute noch auf dem Stand der Wildorks. Vor allem die Chaoszwerge formten die Orks zu dem, was in der Alten Welt nun als Orks bekannt ist. Sie sind die wichtigsten Verbündeten der Orks, und werden von den Orks sogar als "Heilige" behandelt, da sie ihnen die Geheimnisse der Metallverarbeitung und der Kriegskünste lehrten.

## Goblins

Während die Orks ihre Stellung mit der Größe ihrer mächtigen Hauer zur Schau stellen, geht es bei den Goblins meist darum, wer am lautesten ist. Goblins sind in der Regel ziemlich fies, gemein, heimtückisch, mit einem

Hang zur Grausamkeit und einem kindischen Humor ausgestattet und zu meist feige. Mit ihrer persönlichen Hygiene ist es nicht weit her, und sie neigen dazu, andere Lebewesen zu quälen und Dinge, die sie nicht stehlen oder wegschleppen können, nur so zum Spaß zu zerstören. Zum Teil werden die Goblins von den Orks - ebenso wie von den Chaoszwergen und Ogern - versklavt, obwohl sie bei weitem schlauer, raffinierter und geschickter sind, als ihre größeren, grünhäutigen Verwandten.

Diese Tatsachen wissen die Gobbos auch auszunutzen und nehmen regelmäßig ihre Verwandten beim Handeln aus. Freie Goblinstämme leben nomadisch, zum einen, weil sie nie länger an einer Stelle bleiben können, da sie sehr schnell den vollkommen berechtigten Ruf von Dieben erlangen, und ihre Kolonnen besitzen immer volle Wagen mit Altmetall, Waffen, Nahrung, gefangenen Tieren oder Menschen. Diese Handelsreisen der Goblins werden oft von unzähligen Wolfreitern begleitet. Goblinbosse prahlen gern mit ihrem Reichtum, und so findet sich neben unzähligen goldenen Ringen, Dolchen auch der größtmögliche Helm in seinem Besitz.

## ULTHUAN

Ulthuan - die Urheimat aller Elfen - ist eine sagenumwobene Insel, die sich zwischen der Alten Welt und Neuen Welt befindet. Sie wird in 11 Elfenkönigreiche unterteilt: Eataine, Saphery, Yvresse, Avelorn, Cothique, Chrace, die Schattenländer (auch als Nagarythe bezeichnet), Ellyrion, Tiranoc und Caledor. Die Hauptstadt aller Hochelfen ist Lothorn, eine Hafens- und Handelsmetropole am Zugang zum Inneren Meer Ulthuan. Sie ist die größte Stadt der Warhammerwelt. Die Insel wird vom Anulii-Gebirge in äußere und innere Reiche geteilt. Das Gebirge zieht außerdem einen Großteil der magischen Energie der Warhammerwelt an, die sich im Zentrum des Inneren Meeres von Ulthuan auf der Insel der Toten sammelt. Dieser magische Mahlstrom stellt sicher, dass die Welt nicht von den Dämonen des Chaos überschwemmt wird. Er wurde während des ersten großen Krieges gegen das Chaos, unmittelbar in Folge des Falls der Alten von den begabtesten Magiern der Hochelfen erschaffen.

## DIE NEUE WELT

Die Neue Welt wird grob von zwei riesigen Reichen dominiert: Naggaroth und dem Reich der Echsenmenschen. Auch wenn es kleinere Gebiete anderer Nationen gibt, haben diese gemeinsam jedoch nicht annähernd so viel Macht wie die beiden Reiche.

## Naggaroth

Das Königreich der Dunkelelfen liegt nördlich von Lustria auf derselben Landmasse, jedoch geographisch durch hohe Gebirge und Wälder getrennt in einer vollkommen anderen Klimazone. Hier herrscht ganzjährige Kälte. Naggaroth ist aufgeteilt in mehrere Stadtstaaten gegliedert, die Hauptstadt und Sitz des Hexenkönigs Malekith ist Naggarond.

## Lustria

Viele Tausend Meilen südlich von Naggaroth erstreckt sich im südlichen Teil des Kontinents das Land Lustria. Hier leben die Echsenmenschen in ihren Tempelstädten. Das heutige Reich der Echsenmenschen ist jedoch nur noch ein kleiner Rest von einer längst vergangenen Pracht, weswegen auch viele der Städte nurmehr noch unbewohnte Ruinen sind. Eine der wichtigsten, immer noch existierende Tempelstädte ist Itza. Die Slann, welche über die anderen Echsenrassen herrschen, sollen direkte Nachkommen der Alten sein.

## SÜDLÄNDE

Der Begriff Südländer steht sowohl für den Kontinent, umgangssprachlich jedoch eher für die fast vollständig von Dschungel bedeckte Heimat der Echsenmenschen. Diese haben aber praktisch keinen Kontakt zu ihren Verwandten in Lustria. Außerdem liegen in dieser grünen Hölle die Domänen des Seuchenklans der Skaven, nach dem dieser aus Lustria vertrieben wurde. Daneben leben in den Südländern zahllose Stämme von Wildorks und Waldgoblins, die noch unkultivierter und weniger zivilisiert sind, als die durchschnittlichen Grünhäute der Alten Welt. Die Menschenstämme, welche in den Dschungeln ihr primitives Leben fristen, sind nach Meinung der Forscher aus der Alten Welt ebenfalls recht primitiv, und in Geschichten werden immer wieder kleinwüchsige Pygmäen (engl. Pygmies) erwähnt, die einer dunkelhäutigen Version der Hablinge ähnlich sein sollen. An der Westküste, südlich von Arabia gibt es eine kleine imperiale Enklave bzw. Kollonie, die Neue Küste genannt wird. Ausserdem liegt Legenden zufolge eine mächtige Hochelfenfestung die den Seeweg nach Cathay und Indesh überwacht an der Südspitze der Südländer.

## Dürsterlande

Die Landschaft ist hier von Wüsten, karstigem Felsboden und karger Steppe oder großen Sumpfgebieten geprägt. Die Steppengebiete der Dürsterlande welche im Norden an den Golf der Tränen und im Süden an Nehekharra, das







Reich der Toten grenzen, werden von Orks und Goblins sowie früher von nomadischen Menschenstämmen bewohnt, die teilweise das Chaos anbeteten. Außerdem findet man hier viele vorzeitliche Grabhügel und auch die Ruinen der Stadt des untergegangenen Nekromantenkönigreichs von Morgheim oder Mourkain. Irrtümlich wird die Bezeichnung Dusterlande manchmal auch für die Länder der Finsternis gebraucht.

## Arabia

Arabia ist die Nordwestgrenze der Südländer. Es wird von Handelshäfen, Korsaren und Wüstenstämmen dominiert, und von Sheiks, Kalifen und Sultanen beherrscht. Sultan Jaffar fiel von hier aus in Estalia ein, und löste so die Kreuzzüge aus.

## Nehekhara

Nehekhara ist eine versunkene Hochkultur, von welcher nur noch die Nekropolen künden, aus welchen sich gelegentlich die Gruftekönige erheben. Sie verbindet die Dusterlande mit den Südländern.

## DIE ÖSTLICHEN LÄNDER

Die Östliche Welt bestehen vor allem aus den Ländern der Finsternis, Ind, Cathay, Kuresh und der Östlichen Steppe. Oft werden aber auch die Dracheninseln und Nippon hinzugerechnet.

### Länder der Finsternis

Die Länder der Finsternis liegen östlich des Weltrandgebirges, und sind zu großen Teilen eine lebensfeindliche Landschaft aus karstigem Fels, Geröll, toten Staubwüsten und im Süden sowie im Norden kargen Steppenregionen. Im Osten grenzen Sie an die Trauerberge, welche die Ogerkönigreiche beherbergen, während sie im Norden in die Chaoswüsten übergehen, und im Süden die Küste des Meeres der Verzweilung bilden. Gelegentlich werden die Länder der Finsternis irreführend als Dusterlande bezeichnet, von denen sie jedoch durch das südliche Weltrandgebirge getrennt sind. Dunkle Lande ist ein weiteres Synonym für die Länder der Finsternis.

### Zwerge und Grünhäute in den Ländern der Finsternis

Insbesondere der Nordosten der Länder der Finsternis bildet mit dem Tiefland der Ebene von Zharr das Reich der Chaoszwerge, welche hier ihre freudlose Hauptstadt Zharr-Naggrund errichtet, und das ganze Land in einen industriellen Alptraum verwandelt haben, vergiftet vom Qualm ihrer Essen und bedeckt mit Abraum der Minen und Asche ihrer Schmelzöfen. Ungezählte Sklaven schufteten hier für ihre finsternen Herren, die Orks und Goblins ebenso versklavt haben, wie Menschen, Elfen und unglückliche Zwergenabenteurer, die ihren Expeditionen in die Hände fielen. Angetrieben werden diese Sklavenkolonnen von den Hobgoblins, verräterischen Grünhäuten aus dem Fernen Osten, die aus freien Stücken mit den Chaoszwerge paktieren! Genau dieses Gebiet in den Ländern der Finsternis ist reich an Gold, Silber, Kupfer, Eisen, Diamanten, Saphieren, aber auch an Schwefel, Öl und Teer.

Ziemlich in der Mitte der Länder der Finsternis liegt das Hochplateau von Gorgoth, das vom Turm von Gorgoth überragt wird. Von dort führen die gepflasterten Straßen der Dawi'zharr, auf denen die der Erde entrissenen Bodenschätze zu den gefrässigen Industrien Zharr-Naggrunds transportiert werden, durch die Tore von Zharr und über die Ebene von Zharrduk in der Hauptstadt der Chaoszwerge.

Auf der Ostseite des Weltrandgebirges (also am westlichen Rand der Länder der Finsternis) gibt es zahlreiche alte Zwergenfestungen, welche teils verlassen, von Erdbeben und Vulkanausbrüchen zerstört, teils von den Grünhäuten besetzt sind (was die Zwerge mit besonderem Groll erfüllen).

### Untote in den Ländern der Finsternis

Auch die Silberspitze ist hier zu finden, jene Zwergenfestung an der Silberstraße, welche das Zentrum der Macht Neferatas bildet, der Herrin des Vampirclans der Lahmia. In den Ländern der Finsternis selbst erheben sich - besonders weiter südlich - eine Reihe von Vulkanen.

Im Südosten des Weltrandgebirges liegt auch die Schorfsee, ein von Warpstein verseuchtes Binnenmeer, welches durch den Einschlag eines kolossalen Meteoriten entstanden sein muß, und an dessen Ufern der erste und größte Nekromant Nagash die Stadt Nagashizzar errichten ließ, unter welcher die Fluchgrotte liegt! Die nördliche Uferregion der Schorfsee wird deswegen auch gelegentlich als Einöde des Nagash bezeichnet.

Ganz im Südwesten der Länder der Finsternis liegen die toten Einöden, welche in die Knochenwüste übergehen, wo die Gebeine urzeitlicher Drachen in der Sonne bleichen, da sich diese Monster einst dorthin zum Sterben zurückzogen. Seit dem Einfall des Chaos und nach dem Nagash den Fluch des Untods in die Warhammerwelt brachte erheben sie sich gelegentlich als untote Zombiedrachen. Weiter im Südosten liegen die Ruinen von Voraghs Festung, wo einst der erste und größte Ghoulkönig aus der verkommenen Blutlinie der Strigoj regierte, ehe er dem Geschoss einer Goblin-Speerschleuder zum Opfer fiel.

### Andere Völker in den Ländern der Finsternis

In den Regionen der Länder der Finsternis, in denen wenigstens noch irgendetwas grünes wächst (und seien es auch nur knochenhartes Steppengras und dornige Sträucher) ziehen sowohl nomadische Stämme der Orks und Goblins als auch Horden von Chaosbarbaren umher. Crom der Eroberer sammelte hier sein Heer, mit welchem er durch die Gebiete der Zwerge während des Sturms des Chaos versuchte, ins Imperium ein und den Verteidigern Middenheims in den Rücken zu fallen.

Im Südosten der Länder der Finsternis ragen die sog. Wächter auf, welche eine Art permanentes Lager, primitive Handelsstadt und Zwischenstation auf dem Weg in die Ogerkönigreiche bilden. Hier regiert Malron Augenschlucker, der Ogertyrann des Augenschluckerstamms. Außerdem erheben sich im Südosten der Länder der Finsternis auch die beiden südlichsten Chaoszwergefestungen Dämonenstein und der schwarze Turm, deren Herren die Gnoblars so sehr fürchten, daß sie sich freiwillig in die Knechtschaft der Oger im Trauergebirge begaben.

Am sogenannten kochenden Delta, wo der von den Abfällen der Industrien der Chaoszwerge vergiftete Fluß Ruin in das Meer der Verzweilung mündet, liegt die verkommene Handelsstadt Sauflecken. Hier leben menschliche Händler und diebische Gnoblars, und versuchen aus den Expeditionen auf der Gewürzstraße, welche hier von der Elfenbeinstraße abzweigt, und weiter nach Ind führt, Profit zu schlagen.

### Östliche Steppen

Die Östlichen Steppen sind riesige Steppenregionen und verbinden die Alte Welt mit den Nördlichen Chaoseinöden und mit Cathay. Sie sind Heimat von berittenen Nomaden, häufig Hobgoblins aber auch Chaosbarbaren. Auch die Oger leben hier bzw. in den Trauerbergen, die die Ostgrenze der Länder der Finsternis bilden.

### Ogerkönigreiche

Weit im Osten der Alten Welt, jenseits des Reichs der Chaoszwerge liegen die wilden Ogerkönigreiche in den Trauerbergen. Sie alle sind Teil des Königreichs des Obertyrannen Speckus Goldzahn und ihm Tribut schuldig. Ist ein Oger bereits eine meist totbringende Gefahr für Dörfer, Siedlungen oder Gehöfe, sind Banden oder ganze Stämme für jedes Volk weit mehr als ein unkontrollierbares Ärgernis. Es war Speckus Goldzahn der sie erstmals einte. Hierzu nutze er fast menschliche Schläue und unzählige Gnoblarspione, als auch die brutale Gewalt seines Goldzahnstamms, welcher nicht nur der größte, sondern auch der am besten Ausgerüstetste Stamm der Ogerkönigreiche ist. Durch die stetige Gefahr vom Goldzahnstamm attackiert zu werden gibt es einen relativen Waffenstillstand zwischen den Stämmen. Dieser wird am Fleischtag während des Großen Fressens bekräftigt.

### Cathay, Ind, Dracheninseln, Nippon und Kuresh

Viel ist über diese Region nicht bekannt, doch sind es wohl weitgehend Menschenreiche mit zahlreichen Elfenkolonien. Eine Ausnahme hierzu sind die Dracheninseln. Im Grenzgebirge zwischen Cathay und den Ländern der Finsternis leben überwiegend Oger.

### CHAOSWÜSTE

Die Chaoswüste - oder eigentlich die Chaoswüsten, da es zwei gibt - breiten sich an Nord- und Südpol der Warhammerwelt rund um die abgestürzten Sternentore der Alten aus. Andere Bezeichnungen dafür sind Chaosödländer oder Chaosödländer. Sie sind verzerrte, unwirkliche Regionen, wo sich das Reich des Chaos mit der Realität der Warhammerwelt vermischen. Dadurch verlieren - je näher man den Quellen der rohen Energie des Chaos kommt, die die ehemaligen Sternentore sind - die Naturgesetze ihre Gültigkeit: Gefühle und Gedanken können Gestalt annehmen, es kann Blut regnen, oder brennender Schnee fallen, metallene Bäume wachsen aus dem Boden und Felsen schweben auf magischen Winden. Dämonen können nur in der Chaoswüste dauerhaft existieren, da sie die rohe Energie des Chaos benötigen, um eine feste körperliche Form zu erhalten. Orte die in Minuten zu erreichbar scheinen, entfernen sich immer weiter.

In der Chaoswüste verändern sich sämtliche dort lebenden Wesen. Pferde erhalten etwa schärfere Zähne, rotglühende Augen und dunkleres Fell. Auch die Zunge des Tieres verändert sich und wird oftmals lang und schlangenartig. Außerdem wird ein Pferd, das sich zum Chaosross verändert, vom Wesen her viel sicherer. Es scheut nicht mehr, und wenn es nicht geritten wird, bleibt es regungslos stehen. Zudem wird es zu einem grausamen Fleischfresser, was auch für andere Pflanzenfresser und harmlose Herdentiere gilt, die unter den Einfluß des Chaos geraten. Menschen, die sich längere Zeit in der Chaoswüste aufhalten, benötigen kein Wasser, kein Schlaf und keine Nahrung mehr, und der Verstand wird hellwach.





## Die nördliche Chaoswüste

Die Nördliche Chaoseinöde, die Nordlande, Nördliche Wüste oder auch Nördliche Chaoswüste rund um den Nordpol der Warhammerwelt bildet die Heimat von Chaosbarbaren und Chaoskriegerern sowie ungezählten Tiermenschen, Monstern und Mutanten und unzähligen Harpien. Sie liegen östlich vom Chaosmeer, entlang den Grenzen zum Reich des Chaos. Die Erde selbst windet sich hier vor Mutationen, zahlreiche Vulkane und Felsspalten erheben sich hier aus dem Boden.

Da in den Chaoswüsten alles so vollständig mit der rohen, mutierenden Energie des Chaos durchtränkt ist, ist alles Leben, das sich dort findet, mehr oder weniger bis zur Unkenntlichkeit von Mutation entstellt. Jene Chaosbarbaren, die wie die Norse am Rand der Chaosödländer leben, oder etwa durch die Länder der Finsternis ziehen, sind von anderen Menschen äußerlich nur wenig zu unterscheiden. Für die Stämme, deren Siedlungsgebiete am weitesten im Norden und damit am nächsten zu den Toren des Chaos liegen, gilt das allerdings schon längst nicht mehr. Die Angehörigen dieser verfluchten Völkerschaften wie etwa der Tong, gleichen mehr Dämonen als Menschen und von vielen Bestien, die in den Chaoswüsten zur Belustigung der Chaosgötter ihren ewigen Kampf kämpfen, kann man beim besten Willen nicht sagen, was sie einmal waren. Immer, wenn die Macht des Chaos langsam anwächst, dehnt sich die nördliche Chaoswüste nach Süden aus, so daß sich die unsichtbare Grenze zwischen den Chaosödländern und dem Land der Trolle in südlicher Richtung verschiebt. Wenn die Macht der dunklen Götter wieder schwächer wird, zieht sie sich wieder ein Stück nach Norden zurück. Allerdings hat die nördliche Wüste nie das gesamte Gebiet wieder freigegeben, das sie während eines großen Einfalls der Mächte des Chaos in die Alte Welt verschlungen hat.

So wächst die Chaoswüste - ungeachtet aller Rückschläge - Stück für Stück, und wird vermutlich eines Tages die Warhammerwelt komplett verschlungen haben, was das Ende allen Lebens in seiner natürlichen Form bedeuten würde. Trotz aller Gefahren sind es nicht wenige Schatzsucher, die den Gerüchten von ganzen Bergen, die sich in Gold und Edelsteine verwandeln oder mächtiger Artefakte unterliegen und aus der zivilisierten Welt in diese Gebiete ziehen. Nur wenige kommen zurück, und wenn, sind sie meist mutiert, wahnsinnig und sicherlich nicht reich. Wandelt man über die Wüsten, so hört man stets Kampfslärm, und tut gut daran, sich ihm nicht zu nähern. Die Champions des Chaos ziehen hier mit ihren Chaoshorden gegeneinander, hunderte von ihnen, und kämpfen gegen Monster, Ork Horden oder gegeneinander.

## Die südliche Chaoswüste

Über die Südliche Chaoseinöde rund um den Südpol der Warhammerwelt ist kaum etwas bekannt, außer, daß dort Dämonen umgehen und eine gewaltige Menge an Tiermenschen existieren. Vermutlich herrschen dort die für Chaoswüsten üblichen Bedingungen.

Quelle: <http://whfb-de.lexicanum.com/wiki/Warhammerwelt>

# VÖLKER

## Echsenmenschen

Echsenmenschen sind immer auf der Suche nach verschwundenen Artefakten der sogenannten Alten, der Götter, die ihrer Meinung nach die Welt geschaffen haben und deren Diener sie sind. Echsenmenschen werden von den dicken, froschartigen Slanns befehligt, die enorme magische Fähigkeiten haben. Heutzutage leben allerdings nur noch wenige Slanns der späteren Generationen. Von der ersten Generation lebt heute kein Slaan mehr, und auch von der zweiten gibt es nur noch ausgesprochen wenige. Mit jeder Generation wurden die Slanns schwächer (was nicht heißt, dass ein Slaan der vierten Generation nicht einfach ein Schiff versenken kann). Die mächtigsten noch lebenden Slann sind die der zweiten Generation. Weiterhin gibt es die intelligenten amphibienartigen Skinks und die groben Sauruskrieger, die eigens für den Kampf und zur Verteidigung der heiligen Tempelstädte gezüchtet wurden. Komplettiert wird das Volk durch eine Vielzahl von großen und kleinen Reptilienkreaturen, wie feuerspeienden Salamandern und Teradons, eine Flugsaurierart. Andere von den Echsenmenschen für ihre Zwecke eingespannte Monster sind die großen Stegaden (ähnelt einem Triceratops) mit Kampfplattformen für die Skinks und die Carnosaurier, gigantische Fressmaschinen (ähnlich dem T-Rex) die von Saurushelden geritten, in den Krieg ziehen.

## Skaven

Skaven sind ein böses Rattenvolk. Tausende von pelzigen Rattenkriegerern besiedeln die Kanalisationen der Menschen. Die Skaven unterteilen sich in verschiedene Clans, die an verschiedenen Wegen zur Vernichtung aller Feinde der gehörnten Ratte arbeiten. Einige Clans arbeiten an besonderen Maschinen wie der Clan Skryre, der angeführt wird von den Warlockechnikern, den Ingenieuren dieser höllischen Maschinen. Clan Eshin, welcher aus Assassinen, Gossen- und Schattenläufern besteht, wird bei anderen Kriegerclans sehr geschätzt, denn seine Mitglieder sind sehr geübt darin, Rivalen und Konkurrenten lautlos auszuschalten (wenn auch für einen hohen Preis). Der Züchterclan, welcher seinen Sitz in der Höllengrube bezieht, züchtet widerwärtige Mutanten mit Hilfe des von den Skaven begehrten Warpsteins (einer Art magisch-radioaktiven Gesteins, das eine „Manifestation“ von Chaosmagie darstellt). Aus den verschiedensten Teilen aller möglichen Lebensformen nähert die großen Mutatoren die riesigen, hässlichen Rattenoger zusammen. Der größte Held des Züchterklans ist *Skrotz der Mutant*, ein Rattenmensch der über drei Arme verfügt und unter schwärendem Hunger leidet. Ein weiterer mächtiger Clan ist der Seuchenclan. Als eine Expedition in Lustria verschollen ging, wurde sie von den Krankheiten der Dschungel geplagt und viele der Skaven starben. Mit der Zeit begannen die Überlebenden wahnsinnig zu werden und die Seuchen anzubeten und sahen es als eine Art Ehre an, von den Krankheiten zerfressen zu werden. Sie verbreiteten immer mehr neue Seuchen in der Heimat der Echsenmenschen, und viele ihrer Tempelstädte gingen zu Grunde. Doch Tesacotel (ein Skink Schamane) konnte die Gefahr aus Lustria vertreiben und der Größte Teil des Seuchenclans verließ den Dschungel, doch ist die Gefahr durch die Skaven noch lange nicht zuende. Irgendwann werden alle Skaven an die Oberfläche brechen und die Welt in ein Schlachthaus verwandeln, sie werden die anderen Völker versklaven und töten. Und niemand wird sie aufhalten können...

## Hochelfen

Die Hochelfen sehen sich selbst als das zivilisierteste und älteste Volk der Welt an, wofür sie von den anderen Völkern als arrogant angesehen werden. Sie haben den Grad der Magiebeeinflussung schon perfektioniert, als die Menschen noch Barbaren wie die Orks gewesen sind. Ihre Schiffslotten haben das ganze Meer erkundet, wobei an vielen Orten Stützpunkte und Städte gegründet wurden. Angeführt vom Phönixkönig und der Immerkönigin stehen sie für das Gute in der Welt. Ihre Macht gründet auf Magie und Disziplin, die sich in ihrer schnellen und agilen Armee widerspiegelt. Als das Chaos über die Welt hereinbrach, lehrten sie die Menschen die Magie, um gemeinsam mit ihnen den Gegner zu bekämpfen. Ihre Erzfeinde sind die Dunkelelfen, ihre dunklen Vettern, die sich in einem blutigen Bruderkrieg um die Vorherrschaft Ulthuans von ihnen trennten.

## Dunkelelfen

Die Dunkelelfen sehen sich als die rechtmäßigen Anwärter auf den Thron Ulthuans und trachten immerwährend danach, die Hochelfen endlich vernichten zu können, Ulthuan in Besitz zu nehmen und ihr altes Reich Nagarythe, das von einem hinterhältigen Zauber der Hochelfen während des Bürgerkrieges mit einer gigantischen Welle versenkt wurde (nach Ansicht der Hochelfen hat es Malekith (Herrscher der Druchii) seinen Zauberern selbst befohlen), wieder aus den Fluten auftauchen zu lassen. Um die Herrschaft über die Dunkelelfen liegen die männlich dominierten Krieger und die weiblich dominierten Zauberehrinnen (ein Edikt Malekiths des Hexenkönigs, Sohn des Aenarion und der Morathi verbietet männlichen Druchii das Studieren und Erlernen der Magie) in ständiger Rivalität zueinander, obwohl auch Frauen bei den Dunkelelfen einen großen Teil der Krieger stellen. Wie auch bei den Hochelfen rekrutieren sich die normalen Fußtruppen aus der normalen Bevölkerung der Dunkelelfen in Naggaroth. Währenddessen durchstreifen ihre schwarzen Schiffe und schwarzen Archen (Festungen aus dem alten Nagarythe, die bei dessen Zerstörung von Dunkelelfen-Magiern mit Magie zum Schwimmen gebracht wurden) die Weltmeere auf der Suche nach Sklaven und sonstiger Kriegsbeute, die sie dann mit in ihr verfluchtes Reich nehmen und dort an die Adligen verkaufen (bei den Dunkelelfen bedeuten viele Sklaven viel Macht und Einfluss). Ihre gepanzerte Kavallerie reitet auf dummen aber gefährlichen Nauglir (mit Drachen verwandte Reitechsen von Höhlen unterhalb der Hauptstadt der Dunkelelfen) in den Krieg und mächtige Monster wie Hydren und Wesen wie Harpien unterstützen ihre Raubzüge. Die Gesellschaft der Dunkelelfen ist höchst kriegerisch geprägt und ohne Sinn für das Schöne, abgesehen vom Sinn für kunstvolles Töten des Gegners (Zitat Malekiths: „Wir sind das zivilisierteste Volk der Welt: Wir kennen mehr exquisite Tötungsarten als alle anderen.“)







## Waldelfen

Während sich die meisten Elfen nach dem Krieg des Bartes nach Ulthuan zurückzogen, zogen es einige Elfenstämme weiterhin vor, am Rande Athel Lorens zu leben. Doch während der Fortschritt der Welt die Wälder immer mehr verkleinerte, mussten die Waldelfen sich immer stärker zurückziehen und immer verbissener um ihren Lebensraum kämpfen. Die größte Kolonie Waldelfen lebt in dem Wald Athel Loren, einem Wald innerhalb des Landes Bretonia. Der Wald Athel Loren gilt als einer der ältesten Wälder der Warhammerwelt, der von den alten Göttern selber gepflanzt wurde und mit Magie und Geistern versehen wurde. Als die Elfen sich dorthin zurückziehen mussten, begegnete selbst Ihnen der Wald sehr feindselig. Als der Wald jedoch im Winter, als er am schwächsten war, gegen die Zwerge um sein Leben kämpfen musste, standen die Waldelfen ihm bei. Nun sah der Wald die Elfen mit anderen Augen und begann sie als Teil von sich zu akzeptieren. Die Waldelfen dürfen im Wald Athel Loren leben und werden von den Waldgeistern akzeptiert oder zumindest toleriert, dafür müssen die Waldelfen den Wald beschützen, vor allem im Winter. Heute sind die Waldelfen ein höchst misstrauisches Völkchen, welches sich gemeinsam mit den Tieren und Geistern der Wälder gegen Eindringlinge jeder Art zur Wehr setzt und Bündnisse jeder Art nur unter den dringlichsten Umständen eingetht.

Die Waldelfen machen einen wesentlich primitiveren Eindruck als ihre Vettern, wie z.B. die Hoch- oder Dunkelelfen, da sie nicht in festen Häusern wohnen, sondern im Einklang mit der Natur leben. Sie leben zurückgezogen und wollen vom Treiben der Welt nichts wissen. Die Abschottung geht sogar so weit, dass unbefugte Eindringlinge entweder unfreundlich zurückgewiesen oder im Wald von den ausgezeichneten Bogenschützen der Waldelfen niedergemacht werden. Andererseits verbindet die Waldelfen in bestimmten Situationen ein Zweckbündnis mit anderen Völkern, z.B. mit den Bretonen, an deren Land ihr Waldreich Athel Loren angrenzt. Wenn sich die Mächte des Chaos erheben, die Bretonen dringend Hilfe brauchen oder sich irgendjemand ihres Waldes bemächtigen will, schlagen die Waldelfen hart zu. Mit Guerilla-Überfällen ihrer enorm guten Bogenschützen, zerschmetternden Angriffen durch Baummenschen und auf übergroßen Raubvögeln reitenden Helden werden die Gegner vertrieben.

## Bretonen

Die Bretonen sind ein Volk von adligen Rittern und armen Bauern. Während die bretonischen Ritter in Burgen leben und schmausen, von Gerechtigkeit, Barmherzigkeit und großen Taten redend, leben die einfachen Bauern in kleinen Katen. Dabei werden die gesellschaftlichen Verhältnisse nicht als ungerecht kritisiert, sondern als gottgegeben akzeptiert. Der Hauptteil der bretonischen Armee besteht aus schwer gerüsteten Rittern. In ihrer Jugend ziehen die Söhne Adliger aus, um auf dem Schlachtfeldern der alten Welt ihren Mut zu beweisen. Diese sogenannten Fahrenden Ritter sind noch unerfahren aber stürzen sich voller Übermut und Todesverachtung auf die Gegner. Erweist sich ein Fahrender Ritter als würdig, wird er ein vollwertiger Ritter des Königs mit eigenem Wappen. Diese Klasse umfasst den größten Teil der bretonischen Ritterschaft. Einige Ritter des Königs ziehen sogar auf Pegasi in die Schlacht. Manchmal kommt es vor, das Ritter des Königs ihre Burg verlassen, um sich auf die Suche nach dem heiligen Gral zu begeben. Oft braucht es Jahre des Herumziehens durch Bretonia und auch bis weit darüber hinaus, bevor ein Ritter auf seiner Queste nach vielen Abenteuern und Schlachten die Gunst der Herrin des Sees erringen kann, indem er den besagten, heiligen Gral findet. Anschließend bietet die Herrin dem Questritter an, aus dem Gral zu trinken, doch wenn er annimmt, ist seine Queste fehlgeschlagen, da es in seinem Kodex heißt „Widerstehe ALLEN Versuchungen“. Lehnt der Questritter ab, hat er endgültig bestanden und darf nun wirklich aus dem Gral trinken - aus ihm wird ein heiliger Gralsritter. Diese ziehen sich von allem Weltlichen zurück und beziehen Gralskapellen und andere eremitische Orte um magische Artefakte zu beschützen. Im Kampf werden die Ritter von ihren Bauern unterstützt, die mit Hellebarde, Speer oder Bogen ihrer Kriegspflicht nachkommen. Einige Bauern, die sich im Kampf auszeichneten, dürfen auch als berittene Gefolgsleute in die Schlacht ziehen (eine große Ehre für die Bauern, da normalerweise nur Ritter ein Pferd reiten dürfen)! Andere Bauern werden auch zum Dienst an den großen Trebuchets herangezogen, große Steinschleudern. Manchmal werden die Ritter auch von Fanatikern begleitet, die voller Verehrung für die Ritter an jeder Schlacht ihrer Idole teilnehmen wollen.

## Das Imperium

Das Imperium wurde durch den ersten Imperator gegründet. Dieses war ein strahlender Held mit Namen Sigmar, der die damals primitiven, verstreuten Stämme der Menschen einigte und sie in den Krieg gegen die Grünhäute und ihre Verbündeten (Orks, Goblins, Riesen, Trolle...) führte. Letztendlich triumphierte die Menschheit über die grüne Horde und man machte Sigmar zum Menschenkönig. Sigmars heilige Waffe war der Ghal Maraz, zwergisch für "Schädelspalter", eine Runenwaffe ungeheurer Kraft, die ihm von den Zwergen geschenkt worden war, als Zeichen ihrer Dankbarkeit für die Rettung ihres Hochkönigs, dem obersten König der Zwerge, durch Sigmar. Der Imperiale Hauptkult verehrt Sigmar heute als Gott. Daneben gibt es noch den Kult des Ulric, der vor allem von den Bewohnern Middenheims und Talabheims praktiziert wird und den Kult um den Gott des Todes, Morr, er wird von nahezu allen imperialen Bürgern verehrt, vor allem von den Soldaten, da er ein ständiger Begleiter eines jeden ist und eigentlich jedes Haus im Imperium einen Schrein des Morr hat.

Das Imperium besteht aus einzelnen Provinzen und Stadtstaaten, die alle ihren eigenen Kurfürst haben und unter dem Imperator zusammengefasst sind. Jede Provinz und jeder Stadtstaat besitzt eine eigene Armee, die im Falle eines Angriffs auf das Imperium für gemeinsame Aufgaben zusammengestellt und sogar unter dem Befehl des Imperators persönlich in die Schlacht ziehen kann. Die Stärke der imperialen Armee liegt vor allem in ihrer Disziplin, Menschen haben eine bestimmte Formationstaktik, das Kämpfen mit Abteilungen perfektioniert, und den technischen Errungenschaften der Technicus-Akademie. So ist das Imperium reich an verschiedensten Schusswaffen, von Pistolen und Musketen bis zu Kanonen und Mörsern. Sogar Dampfmaschinen, die mit starken Panzerplatten versehen sind, rollen bisweilen auf das Schlachtfeld. Doch auch traditionelle Truppen, wie schwer gepanzerte Ritter und Haufen von Hellebardenträgern, Schwertkämpfern, Musketenschützen, Speerträgern und Bogenschützen kommen zum Einsatz. Magische Unterstützung bekommen die Truppen des Imperium von den Magiern der Magieschulen in Altdorf.

## Kislev

Kislev besteht aus drei großen (Kislev, Erengard und Praag) und einigen kleineren Städten und wird von den Bojaren unter einem Zaren regiert. Kislev ist relativ klein, und hat eine kleine aber gut ausgebildete Armee. Den Kern der Armee bilden die Flügelulanan, eine schwere Kavallerie mit befiederten Metallstangen auf dem Rücken, die auf Grund ihres eigentümlichen Geräusches beim Ritt den Gegner oft in Verwirrung stürzen. Die leichte Reiterei der unter den Kisleviten vereinigten primitiveren Volksstämme besteht aus guten Bogenschützen.

## Orks & Goblins

Die Armeen der Orks und Goblins, auch als Grüne Horden bezeichnet, sind ein loser Zusammenschluss verschiedener aggressiver und primitiver Volksstämme unter der Führung eines besonders kräftigen Individuums (dem "Waaagh!-Boss"). Rohe Gewalt und Masse dominieren die Taktik einer Horde. Durch ihre Schamanen und die Anbetung ihrer Götter Gork und Mork können sie allerdings auch auf magische Kräfte in der Schlacht zurückgreifen.

## Gruftkönige von Khemri

Khemri war einstmals eine stolze, mächtige und überaus reiche Nation ägyptischer Prägung. Doch auf Grund der Kriege mit den ersten Vampiren, die in Nehekara überhaupt erst entstanden sind, ist Khemri nun eine untergegangene Zivilisation, die jedoch noch immer um einen Platz in der Welt der Lebenden kämpft und ihr Gold keinem Eindringling freiwillig übergibt. Durch mächtige Magie halten sich die mumifizierten Hohepriester in einem Halbleben und lassen die Truppen Khemris und ihrer Anführer wenn Eindringlinge ihre Reiche bedrohen, auferstehen. Streitwagen werden von skelettierten Pferden gezogen, die Infanterie und Kavallerie Khemris setzt sich staubig schlurfend in Bewegung. Die Priester haben aus totem Gebein Kriegsmaschinen gebaut, die an Riesen, Skorpione und Katapulte erinnern und durch die Magie der Priester zusammengehalten werden. Ushabti sind zum Leben erwachte Statuen, die den ägyptischen Herrschern in ihrem Tode dienen und mit brutaler Gewalt die Gegner angreifen.

## Vampire

Die Vampire leben entweder sehr versteckt und zurückgezogen in alten Ruinen, Burgen, Gruften und Friedhöfen, in eigenen Palästen in Herrschaftsbereichen und Provinzen mit menschlichen Untergebenen oder auch direkt integriert unter den Menschen in angesehenen Positionen der Gesellschaft. In letzterem Fall tarnen sie ihr Vampirdasein unter einer Maskerade und ziehen die Fäden zur Machterhaltung im Hintergrund, in





den beiden erstgenannten Fällen treten sie zum Teil offen als Vampire in Erscheinung. Die Hintergründe, die zu Kriegen mit Armeen der Vampire führen, sind so unterschiedlich wie die Blutlinien selbst. Teilweise führen die Vampire auch Kriege gegen die Artgenossen der verwandten Blutlinien. Im Kriegsfall führen die Vampirgrafen und -gräfinnen ihre untoten Armeen zwar an, jedoch besteht eine solche Armee zum größten Teil nicht aus Vampiren, sondern aus von ihnen zum Leben erweckten Horden untoter Skelette, Zombies und Ghoule. Auch Wölfe, Fledermäuse, Banshees, Gespenster und Geister findet man in diesem gotischen Horror, der von einer angreifenden Vampirarmee ausgeht. Sehr eindrucksvoll ist die Schwarze Kutsche.

## Zwerge

Zwerge mögen Gold und Bier, sind klein, stur und tragen Bärte, mögen auf gar keinen Fall Grünhäute (d.h. Orks und Goblins) und Ratten. Elfen und Magie sind ihnen ebenfalls ein leidiges Thema, weswegen sie auch beides meiden. Diese Vorstellungen hat man von typischen Zwergen und sie passen auch auf jene der Warhammerwelt.

Wenn die Zwerge in den Krieg ziehen, sind sie nicht nur stur und langsam, sondern auch sehr zäh. Ihre Krieger verfügen zum Großteil über sehr gute Rüstungen. Den Kern der Armee bilden die Klankrieger und ihre ehrenwerten älteren, erfahreneren Verwandten, die Langbärte, sowie die Armbrust- und Musketenschützen. Besondere Einheiten wie etwa die Grenzläufer oder Bergwerker bieten einige taktische Möglichkeiten: Sie übernehmen Kundschafterrollen oder können Überraschungsangriffe durchführen. Die Eisenbrecher und Hammerträger sind die Eliten der Armee. Besondere Erwähnung verdienen auch die Slayer (Zwerge, die ihre Ehre verloren haben - sie suchen in der Schlacht den Tod gegen einen möglichst starken Gegner, um ihre Ehre im Tode wiederzuerlangen). Die gesamte Armee zeichnet sich durch ihre außerordentliche Kampfmoral und Furchtlosigkeit aus. Hervorhebenswert ist auch das zwergische Gespür für Technologie, dank dem die Zwerge viele Kriegsmaschinen entwickelt haben. Das Repertoire zwergischer Kriegsmaschinerie reicht von Speer- und Steinschleudern („Grossschleuder“), über hochwertige Kanonen bis hin zu weitaus exotischeren Konstrukten wie etwa der Flammenkanone, der Orgelkanone oder dem dampfbetriebenen, flugfähigen Gyrokooper. Die Kriegsmaschinen werden oft von Maschinisten begleitet, was sie noch effektiver und verheerender macht.

## Horden des Chaos

Vier Chaosgötter streiten um die Vorherrschaft in der Warhammer-Welt, im Warp, im Universum: Nurgle, Herr über alle Krankheiten der Welt, Verbreiter der Pestilenz und Seuche; Slaanesh, der Dunkle Prinz, Herr über die unterdrückten Perversitäten in den menschlichen Seelen, Empfindung von Schmerz und Leid als Lust, aber auch von Kunst und Exzesse; Tzeentch, Gott der Magie, der Veränderung, der Hoffnung und der Wandlung, Weber des Schicksals; und zu guter letzt Khorne, der blutige Kriegsgott und Verabscheuer der Magie auf seinem Thron auf dem Schädelberg der Opfer, die von seinen Champions erschlagen wurden - brutal, unnachgiebig, blutrünstig. Die zivilisierten Menschen des Imperiums (und auch andere Völker die sich Ordnung und Zivilisation verschrieben haben) stehen zum Teil in scharfem Gegensatz und ständigem Kampf gegen das Chaos und seine Prinzipien und Anhänger.

Wer sich einem der vier Chaosgötter unterwirft und stark genug ist sich der Gunst der Götter für würdig zu erweisen, wird mit Macht und übermenschlichen Fähigkeiten gesegnet (Khorne z.B. verleiht enorme Kraft, Champions des Tzeentch hingegen sind starke Magier) und darf seine Stämme anführen, mit anderen Stämmen vereinigen und den Krieg in die geordnete Welt tragen um sie dem Prinzip ihres Gottes Untertan zu machen. Die Armeen des Chaos können aus Horden sterblicher Krieger und Barbaren bestehen, alternativ aber auch Tiermenschen und Dämonen beinhalten. Reine Dämonen- bzw. Tiermenschenarmeen siehe *Bestien des Chaos* und *Dämonenlegionen*).

## Bestien des Chaos

Tiermenschen sind eine Ausprägung des Einflusses des Chaos. Zum Teil handelt es sich bei den Tiermenschen um Menschen, die durch die Berührung mit dem Chaos zu tierhaften Wesen mutierten, manchmal sind es auch Tiere, die durch das Chaos zu schlimmen intelligenten Bestien mutierten. Auf jeden Fall sind Tiermenschen eine chaosverderbte Perversion der Natur mit Hass auf alles, was noch normal ist. So fallen sie über Reisende und einsame Siedlungen her und plündern diese vollständig, scheuen sich aber auch nicht, sich zusammenzurotten und ganzen Armeen die Stirn zu bieten. Auf Füßen und auf Hufen, teilweise mit Streitwagen

ausgerüstet stürmen die Tiermenschen aus den Wäldern hervor und fallen den feindlichen Truppen in die Flanke, kesseln sie ein und zerschlagen sie. Ihre Guerilla-Taktik wird im Spiel durch eine Sonderregel repräsentiert, die es ihnen erlaubt max. die Hälfte ihrer Truppen nicht gleich zu Beginn der Schlacht aufzustellen sondern zu einem späteren Zeitpunkt nach einem geglücktem Würfelwurf an einem beliebigen Punkt das Schlachtfeld betreten zu lassen.

## Ogerkönigreiche

Oger sind eher als neutral zu bezeichnen. Allerdings tun sie für Futter und Gold fast alles. Sie treten zwar als Händler und Söldner in Erscheinung, jedoch verteidigen sie ihr Gebiet auch gegen Eindringlinge. Ogerarmeen bestehen hauptsächlich aus den großen massigen Ogeren mit ihren starken Waffen, darunter Keulen, Zweihandwaffen, tragbare Kanonen (!) etc. Unterstützt werden die Oger von sogenannten Gnoblars, eine goblinoid Rasse, die den Goblins ähnelt. Gnoblars mischen sich im Gefecht unter die Oger, bilden aber auch eigene Regimenter und bedienen auch ein spezielles Katapult (Schrottschleuder). Magisch verlassen sich die Oger auf die "Wanstmagie", also Eingeweidemagie. Dies gibt den religiösen Hintergrund der Oger wieder, der sich zum großen Teil über die Nahrungsaufnahme manifestiert, mit dem Magen als dem Sitz der Seele etc. Die Wanstmagie ist ziemlich zuverlässig, kann aber die Fleischer (so werden die Zauberer der Oger bezeichnet) selbst auch schädigen.

## Söldner

Die Stadtstaaten Tileas unterhalten kein stehendes Heer, doch in jeder Stadt gibt es Profisoldaten, die ihr Handwerk verstehen und für ihre eigene Stadt, aber auch für andere Städte oder Länder in den Kampf ziehen. Inzwischen ziehen die tileanischen Städte auch Söldner aus anderen Regionen an, Elfen, Oger, Orks, Hobgoblins, Nordländer, abenteuerlustige junge Männer aus dem Imperium und in Ungnade gefallene bretonische Ritter... Aus den unterschiedlichsten Gründen versammeln sie sich unter dem Banner eines gefeierten Söldnergenerals, um Ruhm und Reichtum in den Schlachten für fremde Herren zu suchen.

## Chaoszwerge

Chaoszwerge sind die inzwischen „verstorbenen“ (Games Workshop hat die Produktion und den Vertrieb dieses Volkes eingestellt), bösen Verwandten der Zwerge und leben östlich des Weltrandgebirges in den Düsterlanden. Zurückzuführen sind die Chaoszwerge auf Zwergenexpeditionen in diese Gebiete, welche durch die Einflüsse des Chaos korumpiert wurden.

Quelle: [http://de.warhammeronline.wikia.com/wiki/Warhammer\\_Fantasy](http://de.warhammeronline.wikia.com/wiki/Warhammer_Fantasy)





# CHRONIK

-15000 bis -5590 Die Alten

Die Alten erreichen die Warhammer Welt und lassen sich in Lustria nieder. Erschaffung der Slann, Saurus, Skinks und Kroxigore. Gründung der ersten Pyramidenstädte. Itza ist die erste Stadt der Welt. Trennung der Kontinente und Erschaffung des Weltenteiches.

-5589 bis -4420 Das Warptor

Kollaps des Warptores am Nordpol. Das Tor stürzt auf den Nordpol. Das Chaos erwacht in dieser Zone zum Leben. Die Alten verschwinden. Viele Echsenstädte werden zerstört. Die ältesten Slann verschwinden ebenfalls. Armeen der Echsenmenschen erringen den Sieg über dämonische Horden.

-5000 Zeitalter der Ahngötter

Die Zwerge besiedeln das Weltenrandgebirge. Die Zwerge bezeichnen die Zeit als Zeitalter der Ahngötter.

-4499 Große Chaosinvasion

Die Zwerge und Hochelfen begegnen sich. Nach kurzer Zeit des Handels wird ihre Beziehung unterbrochen: Das Chaos strömt aus der Chaoswüste und überzieht die Welt mit Zerstörung.

Auf Ulthuan durchschreitet Aenarion das Heilige Feuer, wird dadurch zum ersten Phönixkönig der Hochelfen und verteidigt danach das Asuryanheiligtum gegen Morkars Chaoshorden.

Grimnir, ein Ahngott der Zwerge, reist in den Norden um das Chaostor zu schließen. Nach heftigem Kampf gegen die Chaosgötter gelingt ihm sein Vorhaben zumindest teilweise.

-4498 Aenarion erreicht Caledor

Aenarion trifft in Caledor ein. Er wird dort von Caledor Drachenbändiger als Auserwählter des Elfengottes Asuryan anerkannt. Der große Drache Idraugnir wird Aenarions treues Reittier. Sie fliegen zu Vauls Schmiede, wo Aenarions Drachenrüstung zusammen mit vielen Waffen geschmiedet wird. Diese werden einst die wertvollsten und bestgehütetsten Familienschätze der Hochelfen. Nach heutigem Elfenrecht darf jedermann den Titel eines Prinzen führen, der den Besitz einer dieser uralten Zauberwaffen nachweisen kann.

-4497 Hochelfenoffensive gegen das Chaos

Als die Drachenreiter der Elfen von den Bergen Caledors herabströmen und den Kampf erstmals offensiv zum Feind tragen, beginnt der eigentliche Krieg und Widerstand gegen das Chaos.

-4479 Aenarions Heirat

Das Chaos wird zurückgeschlagen und in Ulthuan herrscht eine Zeitlang relativer Friede. Aenarion heiratet die Immerkönigin Astarielle und hat mit ihr zwei Kinder, Yvraine und Morelion.

-4470 Die Rückkehr des Chaos nach Ulthuan

Die Mächte des Chaos greifen Avelorn an. Die Immerkönigin wird getötet, und ihre Kinder gelten als verschollen. In Wahrheit sind sie in der sicheren Obhut des Baummenschen Eichenherz. Von Trauer und Schmerz überwältigt, fliegt Aenarion zur Insel des Unheils und zieht Khaines Schwert aus dem Altar. Mit dieser schrecklichen Waffe ausgerüstet ist er eine Zeitlang fast unbesiegbar.

-4461 Aenarion rettet Morathi

Aenarion rettet die Hexe Morathi vor einer Bande Shlaaneshkrieger. Sie heiraten und halten in Nagarythe Hof.

-4460 Wiederherstellung der elfischen Steinsäulen

Caledor Drachenbändiger gelangt zu der Erkenntnis, daß es nur einen Weg gibt das Chaos aufzuhalten: Man muß die Winde der Magie aus dieser Welt ableiten. Er macht sich daran, das uralte Netzwerk der magischen Steinsäulen, das in Ulthuan bereits seit Anbeginn der Zeiten bestanden hatte, wiederherzustellen und zu erweitern.

-4458 Geburt von Malekith

Morathi schenkt Aenarion einen Sohn, Malekith, den späteren Hexenkönig von Naggaroth.

-4420 Erschaffung des Mahlstroms

Die Schlacht um die Insel der Toten. Bei diesem schicksalhaften Kampf erschafft Caledor Drachenbändiger den magischen Mahlstrom. Aenarion wird tödlich verwundet, fliegt mit letzter Kraft zur Insel des Unheils und stößt dort Khaines Schwert wieder in den Steinaltar zurück. Aenarions toter Körper wird nie gefunden.

-4419 Bel Shanaar wird Phönixkönig / Forschungsreisen

Die Krönung des 2. Phönixkönigs Bel Shanaar besiegelt das Ende des Krieges gegen das Chaos. Es beginnt eine großartige Epoche des Wiederaufbaus von Ulthuan, bei der Tiranoc zu einer Vormachtstellung unter den Elfenreichen aufsteigt.

Erste Hochelfenentdecker dringen in den Dschungel von Lustria vor.

-4300 Uzkul

Ehrgeizige Zwerge erreichen den nördlichsten Zipfel des Weltenrandgebirges, ein von den Gebeinen toter Lebewesen übersäten Gebiet. Das Land wird Uzkul oder „Großes Schädelland“ genannt.

-4164 Elfische Koloniengründung

Die Gründung der ersten Elfenkolonien an der Ostküste der neuen Welt. Malekith besiegt den Chefoberboss Gritok Rotfang und rettet damit die Stadt Athel Thoralien vor dem Untergang.

Die Elfen gründen dabei auch Sith Rionnasc'namishathir, die „Festung der Sandküste“, das spätere Marienburg. Zwerge siedeln sich bei ihnen an und verrichten einen großen Teil der Konstruktionsarbeiten.

-4119 Elfen landen in der Alten Welt

Die Elfen landen in der Alten Welt. Malekith schließt mit dem Zwergenkönig Snorri Weißbart Freundschaft. Gemeinsam beginnen die Armeen der Elfen und Zwerge die Überreste des Chaos aus dem Land zu jagen. Während sich die Elfenkolonien zu voller Blüte entfalten, fließt ein Strom des Reichtums nach Ulthuan.

-4000 Uzkul wird vergessen

In den über das Weltenrandgebirge verstreuten Zwergengstämmen geht der Kontakt zu ihren Verwandten im Dusterland, in Uzkul, verloren. Die dortigen Zwerge werden für tot, geschlagen durch die Kräfte des Chaos, gehalten.

-3500 Entstehung der Chaoszwerge

Eine neue Chaosinvasion dringt auf die Zwerge ein. Die Zwerge in Uzkul beginnen, Hashut, den Vater der Finsternis, zu verehren.

-3419 Der Kult der Sinnesfreuden

Der Kult der Sinnesfreuden setzt zu seinem langsamen Siegeszug in Nagarythe und schließlich über ganz Ulthuan an.

-2839 Bund ewiger Freundschaft zwischen Elfen und Zwergen

Phönixkönig Bel Shanaar besucht persönlich die neugegründete Zwergengstadt Karaz-a-Karak. Er besiegelt den Bund ewiger Freundschaft zwischen Elfen und Zwergen. Malekith bleibt als Botschafter bei den Zwergen zurück und unterhält freundschaftliche Beziehungen zu den Zwergenkönigen. Für einige Zeit leben Elfen und Zwerge friedlich nebeneinander.

-2789 Malekiths Wanderschaft

Malekith begibt sich auf seine viele Jahre andauernde Wanderschaft rund um die ganze Welt. Er sucht nach magischen Artefakten aus alter Zeit.

-2775 Der eiserne Reif

In den Ödlanden des Nordens findet Malekith in der Ruinenstadt Vorshgar den magischen eisernen Reif.

-2774 Enthüllung des Kultes der Sinnesfreuden

Malekith kehrt nach Ulthuan zurück und zeigt seine eigene Mutter als Slaaneshanbeterin an. Es wird dadurch öffentlich enthüllt, daß der Kult der Sinnesfreuden sich insgeheim der Anbetung des Chaosgottes Slaanesh verschrieben hat.

-2751 Massaker beim Asuryanheiligtum

Bel Shanaar vergiftet sich nach einer substanzlosen Anklage von Malekith, er bete die Chaosgötter an, selbst. Malekith ermordet die Hochelfenprinzen im Asuryanheiligtum und macht sich selbst zum Phönixkönig. Er erleidet im heiligen Feuer fürchterliche Verbrennungen und wird grässlich entstellt. Er flieht mit seinen Anhängern nach Nagarythe. Später im gleichen Jahr versuchen von ihm gedungene Meuchelmörder, den zukünftigen







Phönixkönig Caledor I. zu ermorden. Er wird jedoch von Jägern aus Chrace gerettet, den Vorfahren der Weißen Löwen.

-2749 Caledor I. wird Phönixkönig  
Caledor I. wird zum Phönixkönig gekrönt. In Ulthuan bricht ein Bürgerkrieg aus.

-2739 Malekiths Gefolgschaft wächst  
Die dem Chaos anheimgefallenen Zaubererprinzen fliehen aus Saphery und schließen sich Malekith an. Hotek, ein abtrünniger Vaulpriester, stiehlt den Heiligen Hammer aus Vauls Schmiede und schlägt sich damit nach Nagarythe durch.

-2736 Der Hexenkönig  
Melekith läßt sich für immer in seiner Schwarzen Rüstung einschließen und wird von seinen Gefolgsleuten fortan als Hexenkönig verehrt. Der Bürgerkrieg in Ulthuan eskaliert weiter.

-2724 Sieg über den Hexenkönig  
Phönixkönig Caledor besiegt den Hexenkönig in der Schlacht von Maledor. Der Hexenkönig flieht und beschließt, seinen Geheimplan in die Tat umzusetzen.

-2723 Die Abspaltung  
Die Abspaltung in Ulthuan: Als Ergebnis der vom Hexenkönig verursachten Störungen des magischen Mahlstroms versinkt ein großer Teil des nördlichen Ulthuan im Meer. Die Abtrünnigen Zauberer erschaffen die schwarzen Archen und ziehen damit in den kalten Norden der Neuen Welt. Dort gründen sie Naggaroth, das Königreich der Dunkelelfen. Zu diesem Zeitpunkt können die Hochelfen kaum etwas tun um sie daran zu hindern. Tiranoc wird von den Meeresfluten verschlungen, und auch die anderen Reiche Ulthuans werden von den entfesselten magischen Energien verheert. Die Verbindung zu ihren Kolonien in der Alten Welt reißt ab.

-2700 Zharr Naggrund  
Den Legenden der Chaoszwerge zufolge wird in dieser Zeit durch Beschwörungen ihrer mächtigsten Zauberer die gigantische Stadt Zharr-Naggrund, der Turm des Feuers und der Trostlosigkeit, vollkommen aus schwarzem Obsidian erschaffen.

-2630 Zweiter Bürgerkrieg der Elfen  
Ein Invasionsheer der Dunkelelfen kehrt nach Ulthuan zurück, und der Krieg nimmt erneut seinen Lauf. Caledor gruppiert die Hochelfenarmeen zur Verteidigung um und beginnt mit dem Bau der Festungsanlagen zum Schutz der Pässe im Norden Ulthuans.

-2600 Chaoszwerge expandieren  
Armeen der Chaoszwerge unterwerfen sämtliche Grünling-Stammesverbände zwischen der Ebene von Zharr und den Bergen von Gorgoth.

-2599 Die „Unbesiegte Festung“  
Die Hochelfen stellen das Greifentor, die „Unbesiegte Festung“ fertig. Es ist das erste einer Reihe von Bollwerken, welche eines Tages alle Zugänge zu den Inneren Ländern Ulthuans versperren werden. Der Krieg tobt unvermindert weiter, wobei die Dunkelelfen Zugang zu den inneren Reichen Ulthuans suchen. Die Hochelfen können dies jedoch verhindern.

-2500 - 2000 Aufstieg von Nehekhara durch Settra / Gründung von Khemri  
Der Aufstieg der ersten menschlichen Zivilisation in Nehekhara beginnt durch die Eroberungszüge ihres Gründers, des Königs Settra. Er erobert benachbarte Länder und verlangt Tribut von ihnen, sein Imperium wächst und erweitert sich in alle Richtungen. Als Herz Nehekharas wird die große Stadt Khemri erbaut.  
Settra ist besessen davon, ewig zu leben und befiehlt seinen Priestern, alles zu erlernen, was sein Leben verlängern kann. Sie vermögen zwar nicht, ihm das ewige Leben zu schenken, doch sie versprechen, dass er im Paradies erwachen und für alle Ewigkeit herrschen werde.  
Die folgenden regierenden Priesterkönige Nehekaras lassen sich, wie Settra auch, nach ihrem Tod mumifizieren und in riesigen Pyramiden beisetzen. Die Grabfelder und Pyramiden nennen sie Nekropolen.  
Mehr und mehr Pyramiden entstehen, während Nehekhara wächst.

-2425 Erste Versenkung einer Schwarzen Arche  
Bei der Insel des Unheils versenkt das hochelfische Drachenschiff „Idraugnir“ mit seinem magisch geschmiedeten und verzauberten Rammsporn Sternenklinge die Schwarze Arche „Palast des Freudigen Vergessens“. Es ist die erste Versenkung einer schwarzen Arche. Das

Ereignis kennzeichnet den Beginn der Seehoheit der Hochelfen über die Dunkelelfen.

-2343 Kavernen unter Hag Graef  
Die Dunkelelfen beginnen mit der Erforschung der neuentdeckten Kavernen unter Hag Graef. Ihre erste in die Höhlen ausgesandte Expedition kehrt nie zurück. Spätere Forschergruppen finden unzählige Höhlen und Tunnel, die sich bis weit unter das Schwarzgratgebirge erstrecken. Die Dunkelelfen nennen das neue Höhlenreich Unterwelt. Schließlich bringen ihre Kundschafter die ersten, jemals von Dunkelelfen gefangenen Kampfexen zurück.

-2319 Erster Einsatz von Kampfexen  
Erstmals reiten Dunkelelfenritter auf Kampfexen in die Schlacht. Trotz ihrer großen Schlagkraft ist ihre Zahl zu klein, um einen nachhaltigen Einfluß auf die ausgefochtenen Schlachten zu nehmen.

-2219 Säuberung Ulthuans  
Den Hochelfen gelingt es, die letzten Dunkelelfen aus den Norden Ulthuans zu vertreiben. Sie beginnen mit der Säuberung der Nordmeere von den Dunkelelfenschiffen.

-2217 Angriff auf die Insel des Unheils  
Phönixkönig Caledor I. befiehlt den ersten einer Reihe von unter einem unglücklichen Stern stehenden Kriegszügen gegen die von Dunkelelfen besetzte Insel des Unheils.

-2200 Eroberung der Insel des Unheils  
Die Hochelfen erobern die Insel des Unheils. Obwohl es ihm die Macht verleihen würde, den Hexenkönig endgültig zu besiegen, zieht Caledor I. Khaines Schwert nicht aus dem Steinaltar. Auf dem Rückweg nach Ulthuan trennt ein gewaltiger Sturm Caledors Flaggenschiff „Idraugnir“ vom Rest der Flotte. Mit zerfetzten Segeln wird es direkt vor die Küste Ulthuans getrieben und dort von Dunkelelfenpiraten überrannt. Caledor I. stürzt sich ins Meer, um nicht in Gefangenschaft zu geraten.

-2198 Caledor II. wird Phönixkönig  
Caledor II., der Sohn des letzten Phönixkönigs, wird in Ulthuan zum vierten Phönixkönig gekrönt.

-2197 Wiederaufbau in Ulthuan  
Ein unbeständiger Friede legt sich über Ulthuan. Die überlebenden Elfen aus Tiranoc und dem Rest des einstigen Nagarythe beginnen mit dem Wiederaufbau ihrer Reiche. Die überlebenden Elfen aus Nagarythe, das inzwischen als Schattenland bezeichnet wird, beginnen ein zielloses Leben als Nomaden, um sich den Zwängen der Zivilisation zu entziehen.

-2188 Handel zwischen Zwergen und Elfen  
Die unterbrochenen Beziehungen der Hochelfen und Zwergen werden wiederhergestellt. Die Zwerge erfahren vom elfischen Bürgerkrieg. Erneut setzt reger Handel ein.

-2005 Der Plan des Hexenkönigs  
Als Hochelfen verkleidete Dunkelelfen beginnen mit Raubzügen gegen die Handelskarawanen der Zwerge. Zwergenhändler werden überfallen und ermordet, Zwergensiedlungen geplündert und Dunkelelfenprovokateure betrügen ehrliche Zwergenhandwerker um ihr Gold. All das gehört zum Plan des Hexenkönigs, der die Zwerge gegen die Hochelfen aufbringen soll. Viele Hochelfen werden von Zwergen erschlagen, weil die Zwerge sich bedroht fühlen.

-2000 Caledor II. ignoriert Zwerge / Nagashs Geburt / Gründung von Skavenblight / Fehde  
Phönixkönig Caledor II. ignoriert Beschwerden der Zwerge wegen der Überfälle. Ein zunehmend schärferer Ton bestimmt die Beziehungen der beiden Völker.

In Khemri wird Nagash geboren.

Die uralte, später als Skavenblight bekannte Stadt, wird von den Menschen gegründet. Sie wächst schnell zur Einwohnerstärksten Stadt der Alten Welt an. Die Position der Stadt: nördlich zwischen Tilea und Estalia, abgeschirmt vom Gebirge.

Uralte Aufzeichnungen aus Zlatan berichten von einer Fehde der Echten mit der verlorenen Zwergenstadt Karak Zorn.

-1997 Der Bartkrieg





Der zwergische Hochkönig Gotrek Sternenbrecher versucht den Krieg zwischen Elfen und Zwergen noch zu verhindern. Er schickt einen Botschafter nach Ulthuan. Die Forderungen der Zwerge nach Entschädigung werden nur mit Hochmut begegnet, der Botschafter wird mit abgeschnittenem Bart aus Ulthuan geworfen. Der Krieg bricht zwischen Hochelfen und Zwergen aus. Die Hochelfen nennen ihn „Krieg des Bartes“. Die Zwerge nennen den Krieg „Krieg der Vergeltung“. Er wird schließlich die Kraft beider Reiche ausbluten und zu langen Jahren erbitterter Rachefehden führen. Die Zwerge belagern Tor Alessi (heutzutage Standort der bretonischen Hafenstadt L'Anguille) mehrere Male, Sith Rionnasc namishathir wird lange belagert und fällt schließlich, nachdem die Zwerge einige Jahrzehnte lang die Stadt besetzt haben, wird sie niedergebrannt. Zwerge fällen aus Boshaftigkeit ganze Wälder. Eine kleine Gruppe von Elfen bewacht den Wald von Loren.

-1974 Gotreks Sohn wird getötet

Caledor II. tötet Snorri Halbhand, den Sohn von König Gotrek, der ihn zum Zweikampf herausforderte, bevor der Phönixkönig rechtzeitig zur Jagdsaison nach Ulthuan zurückkehrt.

-1969 Caledors Bruder wird getötet

Morgrim, ein Vetter von Snorri Halbhand, tötet in der Schlacht von Oeragor den Hochelfengeneral Imladrik, den Bruder Caledors.

-1968 Nagash erlernt die Schwarze Magie

Eine Gruppe gefangener Dunkelelfen, die durch ungünstige Winde nach Zhandri kamen, weiht den Priester Nagash in die Geheimnisse der schwarzen Magie ein. Nagash lernt sehr schnell. Danach streckt Nagash den Anführer der Dunkelelfen im Magieduell nieder und läßt die überlebenden Dunkelelfen in der großen Pyramide bei Khemri lebendig einmauern.

-1959 Nagashs Aufstieg

Durch Mord und Intrigen reißt Nagash die Macht über Khemri an sich. Schließlich erschlägt den Priesterkönig von Khemri und nimmt dessen Platz ein.

-1950 Nagashs Versuche / Fortschritte in Skavenblight

Nagash beginnt, seine schwindende Jugend mit einem Elixir zu verlängern, das er aus menschlichem Blut destilliert, eine Perversion der Künste der Priester Nehekaras. Er wählt einige verkommene Adelige aus, die das Land in seinem Namen regieren. Durch ihre stark verlängerte Lebensspanne beginnen sie, sich selbst als Götter und die Menschen als Vieh zu betrachten. Sie fangen an, das Licht zu scheuen und harren in dunklen Kellern aus, bis die Nacht beginnt.

Nagash befiehlt den Bau der Schwarzen Pyramide, einem Bauwerk, das selbst die große Pyramide von Khemri klein erscheinen läßt.

Ein umherziehender Zwergenklan aus dem Schwarzen Gebirge knüpft Handelsbeziehungen zu Skavenblight und siedelt sich schließlich dort an. Mit Hilfe der Zwerge wächst die Stadt noch schneller, und man erreicht große Fortschritte in Architektur und Technik.

-1949 Zerstörung von Athel Maraya

Unter der Führung von Morgrim vernichten die Zwerge die Elfenkolonie Athel Maraya.

-1880 Bau des Großen Tempels in Skavenblight

Die Menschen in Skavenblight beginnen mit dem Bau eines großen Tempels, unterstützt von den Zwergen. Die Bautätigkeit hält die nächsten hundert Jahre an.

-1780 Die ersten Skaven

Der Tempel in Skavenblight ist fertiggestellt. Vom Morrslieb beginnt Warpstein auf die Stadt herabzureggen. Binnen eines Jahres wird die Stadt von mutierten, aufrechtgehenden Ratten überannt, den ersten Skaven. Die Stadt geht als „Tylos“ in die Legenden Tileas ein.

-1750 Die Schwarze Pyramide / Krieg gegen Nagash

Die Schwarze Pyramide in Khemri ist vollendet. Die übrigen Priesterkönige Nehekaras formen eine Allianz und erklären Nagash den Krieg, geführt von Lahmizzar von Lahmia.

-1666 Belagerung von Ghronnd

Eine gewaltige Chaosarmee zieht durch die Chaoswüste nach Süden und fällt in Naggarothe ein. Die Horde belagert Ghronnd, aber die Stadt hält, bis ein vom Hexenkönig geführtes Entsatzheer eintrifft und die Chaoshorde besiegt. Die Dunkelelfen erleiden zwar hohe Verluste, können die Chaosarmee jedoch restlos auslöschen.

-1650 Sieg der Priesterkönige über Nagash / Die ersten Vampire

Nach Jahren des Krieges wird Nagash in die Schwarze Pyramide von Khemri zurückgedrängt. In einer gewaltigen Schlacht vor der Pyramide wird Lahmizzar erschlagen, doch als sein Sohn das Kommando übernimmt, kann Nagashs Macht schließlich gebrochen werden. Man nimmt an, dass er tot ist, doch er kann entkommen und flieht nach Norden.

Nagashs Bücher werden heimlich nach Lahmia gebracht, wo Königin Neferata im Geheimen beginnt, sich die schwarze Magie Nagashs anzueignen. Sie wird die erste der Vampire, teilt das Elixier, das sie zu einem Vampir gemacht hat, mit elf ihrer Günstlinge, und scharft so und einen Hofstaat bluttrinkender Lamianer um sich. Königin Khalida von Lybaras erkennt das Böse in Lahmia, wird aber von Neferata ermordet, um das Geheimnis der Vampire zu wahren.

-1602 Caledors Reise

Caledor II. reist in die Alte Welt, um den Sieg über die Zwergenkönige selbst anzuführen.

-1601 Ende des Bartkrieges

In der Schlacht vor Tor Alessi fällt Caledor II. im Zweikampf mit Gotrek Sternenbrecher. Die Zwerge können die Phönixkrone an sich nehmen. Lauthals ihren Sieg verkündend, ziehen die Zwerge in die Berge zurück und verweigern jeden weiteren Kampf. Während sich die Heerscharen der Hochelfen gerade zu einem selbstmörderischen Angriff auf Karaz-a-Karak sammeln, erreicht sie die Nachricht, daß der Hexenkönig erneut in Ulthuan eingefallen ist.

-1600 Nagashs Warpsteinversuche / Wachsende Skavenbevölkerung

Auf seiner Reise entdeckt Nagash den Krüppelgrat, einen Berg am Ufer des Schorfsees. Im Krüppelgrat befinden sich große Mengen Warpstein. Nagash beginnt mit dieser Substanz herumzuxperimentieren, aber die Ansammlung reiner Chaosenergie des Warpsteins ist so stark, daß Nagash immer größere Zauber einsetzen muß, um sein Unleben zu erhalten.

Die ersten wahren Skaven tauchen als Herrscher von Skavenblight auf. Sie beginnen, sich auch außerhalb der Stadt nach Warpsteinvorkommen umzusehen und stellen die ersten Versuche mit Magie an. Die Tunnelsysteme unter Skavenblight werden ausgebaut um die wachsende Bevölkerung unterbringen zu können.

-1599 Caradryel wird V. Phönixkönig

Auf Ulthuan wird Caradryel zum fünften Phönixkönig gekrönt.

-1598 Bau von Anlec

Zwei schwarze Archen, die „Feste der Verzückten Verdammnis“ und „Jadepalast des Schmerzes“, landen in den Schattenlanden Ulthuan. Sie bilden den Kern der Festungsstadt Anlec. Sie dient den Dunkelelfen als Ausgangsbasis für weitere Eroberungen.

-1589 Rückzugsbefehl für die Hochelfen

Der fünfte Phönixkönig Caradryel befiehlt alle Armeen der Hochelfen aus der Alten Welt zurück, um gegen die Dunkelelfen zu kämpfen. Durch den langen Bartkrieg sind die Hochelfen aber nicht fähig die erstarkten Naggarothe zu vertreiben. Die Elfenkolonien betrachten die Abreise der Armeen als Verrat. Caradryel teilt ihnen mit, daß sie ebenfalls nach Ulthuan zurückkehren müssen, um den Schutz der Armeen weiterhin genießen zu können. Viele Elfen verlassen die Alte Welt widerwillig, einige jedoch entschließen sich zu bleiben.

-1501 Rückzug der letzten Hochelfenarmee

Die letzte Hochelfenarmee zieht aus der Alten Welt ab. Sie läßt einige hartnäckige Kolonisten zurück. Zu diesen zählen auch die Bewohner des Waldes von Loren. Ihnen schließen sich weitere Elfen an, welche die Küstenstädte aufgegeben haben. Sie erklären sich als unabhängig vom Phönixkönig. Von dieser Zeit an schlagen sie einen Weg ein, der sich deutlich von dem ihrer Verwandten in Ulthuan unterscheidet. Sie werden als Waldelfen bekannt. Die Zwerge betrachten sich als Sieger des Vergeltungskrieges.

-1500 - 1350 Nagash errichtet Nagashizzar

Nagash erkennt, daß Warpstein, in geringen Mengen angewandt, eine große Hilfe für seine dunkle Magie darstellt. Da die meisten seiner Gefolgsleute sterben, experimentiert er mit Leichen und Skeletten. Schließlich gelingt es ihm sie zu beleben und zu Sklavenarbeiten in den Minen zu benutzen. Unter dem Krüppelgrat läßt er sie die Fluchgrotte Nagashizzar ausschachten, eine unglaublich große Festung, in der sich Rüstungsschmieden, Labore und Heereslager befinden. Schon bald verwüstet der Schlamm und Abraum von





dem Minen das Umland. Primitive Stämme beten Nagash als Gott an. Diese Anbetung führt zur Degeneration des Volkes zu leichenfressenden Ghoulen.

## -1500 Zeit der Tränen / Der Rat der Dreizehn

Die Zeit der Tränen beginnt: Die Slann führen die von den Alten geplanten Anpassungen der Verschiebungen der Kontinente durch. Durch Skavenmagie und die Kontinentalverschiebung ausgelöste Erdbeben verheeren das geschwächte Zwergenreich, und Ork- und Goblinstämme können nun auch in den Westen der Alten Welt stürmen, plündern die verlassen Elfenstädte und die zerstörten Zwergenfestungen. Die Waldelfen halten sie vom Wald von Loren fern. Zahllose zwergische Bergwerke und kleinere Ansiedlungen werden vernichtet. Auch die großen Wehrstädte der Zwerge erleiden schwere Schäden, da ganze Tunnelsysteme von Lava überschwemmt werden. Durch die Erdbeben bricht das Tunnelnetz zum größten Teil zusammen, und die zwergischen Wehrstädte werden isoliert. Mehrere Wehrstädte werden von Feinden überrannt. Die erste ist Karak Ungor, die von den Nachtgoblins übernommen und Rotaugenberg genannt wird. Für die Zwerge beginnt hier das Zeitalter der Goblinskriege, obwohl die Gegner auch Orks, Oger, Trolle, Skaven oder andere Kreaturen waren. Die Minen der Zwerge am Tollwutpass und am Nachtberg fallen an die Goblins.

Skavenblights Bevölkerung wird durch die Erdbeben stark dezimiert. Die zwölf Grauen Herrscher kommen an die Macht. Sie heben den Rat der Dreizehn und den Orden der Grauen Propheten aus der Taufe. Die ersten Invasionsversuche der Skaven auf Zwergenstädte beginnen.

## -1499 Zerstörung von Karak Varn

Die Zwergenwehrstadt Karak Varn, die schon seit die Erdbeben das Felsgestein entzweigerissen teilweise überflutet war, wird von Skaven und Goblins nun endgültig zerstört.

## -1498 Zwergenbergwerke fallen an Orks

Die Zwergenbergwerke bei Ekrund werden nach Monaten heftigen Widerstandes der zahlenmäßig stark unterlegenen Wetterbergzwerge von Orks erobert. In diesem Jahr werden alle Zwergenwachtürme im Gebiet des Tollwutpasses aufgegeben oder von Nachtgoblins erobert.

## -1497 Caradryel verbessert die Paßfestungen

Phönixkönig Caradryel führt für die Anulli-Paßfestungen ein System von sich regelmäßig ablösenden Truppeneinheiten ein, damit ihre Besatzungen immer bei Kräften bleiben. Die Dunkelelfen können ihre Herrschaft über nördliche Gebiete Ulthuans festigen.

## -1457 Zwergenminen am Nachtberg fallen an Goblins

Die Zwergengoldminen am Nachtberg fallen nach vielen Jahren immer wieder aufflammender Kämpfe an die Nachtgoblins. Am Nachtberg lag das größte und reichste Bergwerk im Weltenrandgebirge und obendrein der einzige Fundort von Brynduraz, auch Leuchtstein genannt, einem gleißend blauen Kristallgestein, daß von Kunsthandwerkern der Zwerge hoch eingeschätzt wird.

## -1400 Auswanderung von Skavenklans

Auswandernde Skavenklans richten die ersten Skavenfestungen in den Südländern, Arabia und den Ländern der Finsternis ein. Klanführer Malkrit zieht mit dem Züchter-Klan nach Kislev, in die später als Höllengrube bekannte Schlucht im Land der Trolle. Klanführer Viskrin führt den ihm unterstehenden Eshin-Klan ins ferne Cathay, um dort eine neue Hochburg einzurichten.

## -1399 Angriff auf Quetzta

Der Seuchenklan der Skaven erobert Quetzta. Seuchen breiten sich in Lustria aus. Der erbitterte Krieg zwischen Skaven und Echsenmenschen währt viele Jahrhunderte lang.

## -1387 Kriege um die Silberstraßen

Die Kriege der Zwerge um die Silberstraßen beginnen. Rings um den Silberpfeiler, bei dem sich das reichste noch verbliebene Zwergenbergwerk im Osten befindet, kommt zu Kämpfen.

## -1367 Eroberung der Silberpfeiler durch die Orks

Der Silberpfeiler der Zwerge wird von den Ork Chefoberboss Uruk Grimfang erobert, der die Minen besetzt, stärker befestigt und seine Beute in Berg Grimfang umbenennet. Diesen Namen führt der Ort bis heute.

## -1362 Osten des Weltenrandgebirges wird von den Zwergen aufgegeben

Die Zwerge verlassen endgültig ihre letzten Bergwerke und kleineren Ansiedlungen im Ostteil des Weltenrandgebirges.

## -1350 - 1250 Skavenangriffe auf Nagashizzar

Der Bau von Nagashizzar ist abgeschlossen. In 150 Jahren hat Nagash ein mächtiges Reich rund um den Schorfsee errichtet. Von dem Warpstein angelockt, attackieren die Skaven Nagashizzar. Der Nekromant ist inzwischen mächtig genug, um ihnen die Stirn bieten zu können.

## -1250 Trollkriege / Vertrag am Krüppelgrat

Der Ausbruch des Vulkans Donnerberg im Süden des Weltenrandgebirges treibt Orks, Goblins und Trolle nach Norden. Sie greifen Erzsucher und Bergleute der Zwerge an. Die zwergischen Ansiedlungen Valhorn und Budrikhorn südlich von Karaz-A-Karak werden von marodierenden Trollen zerstört. Die nachfolgenden Versuche der Zwerge, diese Wesen abzuwehren und wieder zu vertreiben, werden als Trollkriege bekannt.

In Nagashizzar einigen sich Nagash und die Skaven darauf, daß die Skaven Ork- und Goblinstämme in die Fluchgrotte treiben und im Gegenzug Warpstein aus den Minen erhalten.

## -1245 Zwergenoffensive nach Süden

Zwergenkönig Morgrim Schwarzbart führt seine Streitkräfte nach Süden. Nach mehreren erbitterten Schlachten vertreibt er alle seine Feinde aus den Bergen nördlich vom Tollwutpaß. Eine zweite, von Logazar angeführte Zwergenarmee marschiert derweil nach Osten. Es gelingt ihr zwar, den Gundbadberg zurückzuerobern, sie muß sich aber wieder aus den Bergwerken zurückziehen, als die Orks Verstärkungen erhalten. Die Zwerge greifen den Silberpfeiler an, aber ihre Armee wird zum Rückzug nach Westen gezwungen, als eine Horde Trolle und Oger nach Karaz-A-Karak marschiert. Die Trolle und Oger werden vor der Zwergenhauptstadt zurückgeschlagen, und die Leichen vieler Trolle verbrennen auf einem riesigen Scheiterhaufen. Die Zwerge setzen in den folgenden dreihundert Jahren ihre Bemühungen fort, ihre Herrschaft über und unter den Bergen wiederherzustellen. Die Tunnelwege werden stellenweise wieder freigeräumt und einige kleinere Siedlungen zurückerobert. Die Zwerge setzen viele in der Zeit der Tränen zerstörten Grabstätten ihrer Vorfahren wieder in stand.

## -1222 Nagashs Rüstung

Ein gewaltiges Erdbeben erschüttert den Nebelberg und legt eine Gromrilader frei, aus der Nagash seine sagenumwogene Rüstung schmiedet.

## -1200 Flucht der Orks und Goblins vor Nagash / Vampire aus Nehekara vertrieben

Orks und Goblins fliehen aus dem südlichen Weltenrandgebirge, um Nagashs schwarzer Magie zu entgehen.

Die Könige Nehekharas erkennen das Böse in Lahmia. Die Vampire werden besiegt und von einer Allianz unter Priesterkönig Alcadizzar vertrieben. Sieben der zwölf Vampirstammväter überleben den Fall Lahmias. Einer wandert nach Osten, möglicherweise nach Cathay. Ein weiterer zieht in den Norden, bis zur Chaoswüste. Vier lassen sich in der alten Welt nieder:

Neferata lässt sich an der „Silberspitze“, in einer alten Zwergenfestung, nieder, und gründet den Vampirclan der Lamia aus ausschließlich weiblichen Vampiren. Sie bleiben den Traditionen Lahmias weiter treu.

Der Stammvater der von Carsteins wurde zum mächtigsten Vampir der alten Welt - seinen Höhepunkt erreichte der Clan in den Vampirkriegen (siehe dort).

Der ehrenhafte Aborash sucht nach einer Möglichkeit, der Gier nach Blut zu entkommen. Es gelingt ihm schließlich dadurch, dass er das Blut eines Drachen trinkt, den er erschlägt. Sein Clan, die Blutdrachen, eifern ihm nach, sein Kind Shaitan Harkon wird eines Tages den gesamten Ritterorden der Drachentempel vernichten.

Ushoran, „Herr der Masken“, versucht, sich zum Herrscher über die überlebenden Vampire aufzuschwingen, als dies misslingt, zieht er nach Westen und gründet dort das Königreich Strigos und die Blutlinie der Strigois.

Wsoran, der Erste der Blutlinie der Negrarch, schließt sich in Nagashizzar Nagash an.

## -1185 Rückeroberung Karak Varns

Ein von Runenschmied Kadrin Rotmähne angeführtes Zwergenexpeditionsheer befreit die Ruinen von Karak Varn und jagt die Skaven in die tiefsten Kellerebenen hinab. Der Runenschmied entdeckt eine Ader Gromril und sucht beim Hochkönig die Erlaubnis, die alte Wehrstadt neu besiedeln zu dürfen. Daraufhin zieht eine große Zahl Bergleute nach Karak Varn, und abermals beginnt Gromril in die Schatztruhen des Hochkönigs zu strömen.

## -1163 - 1152 Nagash führt Krieg um Nehekara







Nagash überfällt die Länder der Priesterkönige in einem Überraschungsangriff. Nur durch König Alcadizzars Qualitäten gelingt es den Menschen, die erste Welle der Untoten Legionen zurückzuschlagen. Dann jedoch bringt Nagash eine furchtbare Seuche über das Land. Während seine Untoten weitermarschieren stirbt das Volk zu Tausenden. Nagashes Armeen werden von den Seuchenopfern verstärkt. Alcadizzar wird gefangen und in die finsternen Verliese von Nagashizzar geworfen.

-1151 Ermordung Nagashes / Das Große Ritual und seine Folgen  
Nachdem er Unmengen von Warpstein konsumiert hat, beginnt Nagash mit dem Ritual des Erwachens, das alle Toten der Welt wiedererwecken und unter seine Kontrolle bringen soll.  
Als die Skaven davon hören, beschließen sie, Alcadizzar zu befreien, damit dieser Nagash töten kann. Mit der mächtigen Waffe, die sie ihm geben, erschlägt er den Großen Nekromanten und entkommt mit dessen Zauberkrone. Nach dem Tod des Nekromanten erobern die Skaven Nagashizzar.

Das begonnene Ritual hat Folgen: Alle lebenden Wesen in Nagashizzar sterben. Die Priester Nehekkharas, die gegen den Zauber Nagashes immun sind, werden zu den wahrhaft unsterblichen Priestern des Todes. Die Gruftekönige in Nehekkhara (darunter Settra) erwachen und sind erzürnt, da ihr Land in Trümmern begraben liegt und sie sich nicht in dem Paradies befinden, das ihnen versprochen wurde.

-1149 Kriege der Toten  
Arkhan der Schwarze, ein Gefolgsmann des verstorbenen Nagash, beginnt mit der Plünderung von Bel Aliad seine fast tausendjährigen Überfälle auf die Länder Arabias. Nach dieser Periode, die von arabischen Chronisten als Kriege der Toten bezeichnet werden, bleiben von der Hochkultur Arabias nur noch einige Stadtstaaten und vereinzelte Wüstenstämme übrig.

-1147 - 1020 Kadons Reich  
Der Mensch Kadon findet Alcadizzars Leichnam und beraubt ihn der Zauberkrone des Nagash. Unter dem Einfluß der Krone begründet er ein Reich der Untoten, das einige Jahrzehnte später von dem Orkhäuptling Dron überrannt wird. Kadons Helfer nimmt die Krone und flieht nach Norden, um seinen Verfolgern zu entkommen. Die Krone bleibt bei seinen Nachfahren.

-1136 Karak Varn wird wieder verlassen  
Kadrin Rotmähne wird an der Küste des Dürstersees überfallen und getötet, als er gerade eine Mauleselkarawane mit Gromrilerz zum Hochkönig geleitet. Kadrin streckt sechsunddreißig Orks nieder, bevor er selbst einen tödlichen Treffer erleidet und zu Boden geht. Mit letzter Kraft schleudert Kadrin seinen Runenhammer weit in den Dürstersee, um zu verhindern daß er den Orks in die Hände fällt. Nach Kadrins Tod wird die Lage der Zwerge in Karak Varn immer schlechter, bis die Skaven sie wieder ganz aus dem Bergwerk vertreiben.

-1125 Schlacht um die Lichtung der Trauer  
Die Schlacht auf der Lichtung der Trauer. Die Waldelfen vernichten eine große Horde von Orks und Goblins, die in Athel Loren eindringt. Orion und Ariel werden König und Königin über die Wälder.

-1000 Stämme der Bretonen siedeln sich um Loren herum an  
Im Land um Athel Loren siedeln sich primitive und kriegerische Stämme der Bretonen an. Sie handeln mit den Waldelfen und lernen von ihnen. Ihr Aberglaube hält sie aber davon ab, tiefer in den Wald von Loren einzudringen. Das Land wird ihnen zu Ehren Bretonia genannt.

-997 Caradryels Tod  
Phönixkönig Caradryel stirbt in Frieden.

-996 Tethlis wird sechster Phönixkönig  
Tethlis wird der sechste Phönixkönig Ulthuans.

-993 Ulthuans Drachen  
Die ersten Drachen von Ulthuan versinken in ihren langen Schlaf.

-991 Bessere Ausbildung der Hochelfenregimenter  
Die Hochelfen beginnen mit einer planvollen militärischen Ausbildung ihrer Regimenter.

-986 Die Große Säuberung  
Tethlis der Schlächter, der sechste Phönixkönig leitet die Große Säuberung ein, einen gewaltigen Vormarsch der Hochelfen nach Norden.

-975 Kampf um Karak Ungor

König Skorri Morgrimson führt eine starke Zwergenarmee nach Norden und versucht, Karak Ungor zurückzuerobern. Die Zwerge vertreiben ihre Feinde vom südlichen Tal und Tor. Beim Versuch, die eigentliche Festung zu betreten, werden sie aber überfallen und zurückgeschlagen.

-950 Fall von Mourkain  
Die Stadt Mourkain, auf manchen späteren, imperialen Karten als „Morgheim“ geführt, geht nieder, die Vampirblutlinie der Strigoï beginnt, zu degenerieren.

-946 Dunkelelfische Gegenoffensive  
Eine dunkelelfische Gegenoffensive gelangt bis vor das Greifentor und läuft dort in eine Falle.

-922 Schlacht um die Graue Schlucht  
Die Schlacht um die Graue Schlucht. Eine gewaltige Armee der Dunkelelfen wird in einem versteckten Tal der Schattenlande von den Hochelfen aufgespürt und vollständig aufgerieben.

-750 Angriff auf Karak Azgal  
Karak Azgal wird von den Feuerberg-Goblins angegriffen. Sie werden zurückgeschlagen, marschieren aber trotzdem weiter um Karak Azul zu attackieren. Dort gelingt es ihnen, in den westlichen Hallen und Ebenen Fuß zu fassen. Die Zwerge setzen ihren Abwehrkampf fort und gewinnen langsam die Oberhand.

-740 Säuberung von Karak Azul  
Den Zwergen gelingt die vollständige Säuberung Karak Azuls von Goblins.

-732 Winteroffensive des Hexenkönigs  
In einem letzten Versuch den Krieg auf Ulthuan doch noch zu gewinnen schickt der Hexenkönig eine Winteroffensive quer durch die Schattenlande aus. Magisch vor der Kälte geschützt, marschiert seine Armee vorwärts. Die Dunkelelfen nehmen mehrere Festungen der Hochelfen ein. Sie eröffnen einen Reigen der furchtbarsten Kämpfe, die es je zwischen Elfen gegeben hat, darunter die Belagerung von Tor Lethan. Nach dieser Schlacht gab es auf keiner Seite auch nur einen einzigen Überlebenden.

-720 Sichtung von Skaladrak Inkarnadin  
Erste belegte Sichtung des Drachen Skaladrak Inkarnadin, jenes Ungeheuers, das später viele mächtige Nachkommen hervorbringen wird, darunter auch Graug den Schrecklichen.

-701 Skaventunnel unter Karak Achtgipfel  
In den Tiefen von Karak Achtgipfel brechen zwergische Bergleute bei der Arbeit in einen Skaventunnel ein. Trotz der feindlichen Übermacht strecken die Grubenarbeiter viele Skaven nieder, bevor sie das Ausmaß der Skavengrabungen erkennen und sich zurückziehen müssen.

-700 Die Verlorene Sippe / Die ersten Tileaner  
Die Waldelfensippe der Wythellichtungen verläßt Athel Loren und zieht in die riesigen Wälder des Grauen Gebirges. Der Kontakt mit ihnen bricht ab. Sie gehen unter dem Namen „Die Verlorene Sippe“ in die Legenden ein.

Hochelfische Seefahrer berichten von tileanischen Hirten, die ihre Herden zwischen den Ruinen vormaliger Hochelfenstädte hüten.

-696 Zerstörung von Anlec  
Die dunkelelfische Festungsstadt Anlec wird völlig von den Hochelfen zerstört, wobei selbst die Mauersteine zu Staub zertrümmert werden. Der Altar des Khaine wird ins Meer gestürzt.

-693 Schlacht der Wogen  
Eine gewaltige Hochelfenarmada segelt zur Insel des Unheils um von dort nach Naggaroht weiterzusegeln. Auf der Insel des Unheils entbrennt die Schlacht der Wogen, bei der Tethlis unter mysteriösen Umständen stirbt. Die Armada kehrt nach seinem Tod wieder um.

-690 Bel Korhadris wird siebter Phönixkönig  
Bel-Korhadris wird der siebte Phönixkönig Ulthuans.

-679 Grundsteinlegung des Weißen Turms  
Die Hochelfen legen den Grundstein des weißen Turmes auf Hoeth, und die längste Epoche des Friedens in der Elfengeschichte bricht an.

-650 Einweihung des Grimmirtempels  
Der Zwerg Baragor, der erste Slayerkönig, weiht den Grimmirtempel in Karak Kadrin ein. Er nimmt den Namen Ungrim an, was eidverpflichtet





oder unerfüllter Schwur bedeutet. Alle seine Nachkommen tragen von da an ebenfalls diesen Namen.

## -600 Der Ghoulkönig

Nachdem er seine Stärke im Norden des Schwarzen Gebirges aufgebaut hat, vereint Vorag Blutzahn die verstreuten Ghoulstämme des Krüppelgrats unter seinem Banner und wird der erste und einzige Ghoulkönig. Seine gewaltige Armee überwindet mühelos die umliegenden Goblinstämme. Die Höllenschlundgoblins werden fast völlig ausgelöscht, und die Überlebenden als Sklaven nach Osten, in die Ebene der Knochen, verschleppt. Hier werden sie gezwungen, Vorags Feste zu bauen.

Die Hexenberggoblins werden in ihre Bergfestung zurückgedrängt. Während der Belagerung der Festung wird Vorag von einem Speerschleuderbolzen durchbohrt. Die führungslosen Ghoulzwerge zerfallen wieder in einzelne Stämme und kehren zum Krüppelgrat zurück. Vorags Feste gerät in Vergessenheit und zerfällt.

## -513 Fall von Karak Achtgipfel

Karak Achtgipfel fällt. Über einen Zeitraum von mehr als hundert Jahren war die Zahl der Goblins und Skaven im Innern und um die Wehrstadt der Zwerge herum stetig angestiegen, bis schließlich jeder Tag für die Zwerge zu einem Überlebenskampf wurde. Die Zwerge werden immer weiter in ihr kleiner werdendes Gebiet zurückgedrängt, während Einer nach dem Anderen die acht Gipfel ihren Feinden in die Hände fallen. Das Ende der Zwerge kommt sehr schnell. Skaven vergiften die Wasserbrunnen und setzen Gas ein, um die Zwerge zu ersticken. Im letzten Augenblick befiehlt König Lunn, die Grabstätten der Alten Könige zu versiegeln und zieht sich dann mit seinen Gefolgsleuten zurück. Alle Überlebenden schwören jedoch heilige Eide, eines Tages zurückzukommen und ihr Eigentum zurückzufordern.

Nachdem die Zwerge verjagt sind, kämpfen Skaven, Orks und Goblins ständig um die oberen Ebenen.

## -469 Zerstörung von Karak Azgal und Karak Drazh

Karak Azgal wird von Orks und Goblins unter der Führung von Chefoberboss Dork angegriffen und zerstört. Die Grünlinge marschieren weiter, um auch Karak Drazh zu überfallen. Karak Drazh fällt nach langem Kampf, wird von den Orks übernommen und in Schwarzberg umgetauft. Im Laufe der folgenden Jahre wird nach und nach das gesamte Gebiet zwischen Tollwutpass und Feuerberg von Goblins erobert, mit Ausnahme von Karak Azul. Die Festung wird zwar belagert, hält aber stand, da die Reihen der Zwerge durch die Überlebenden der anderen Wehrstädte vergrößert werden.

## -380 Ugrok Bartbrenner

Ork Chefoberboss Ugrok Bartbrenner führt seine Orkhorden nach Norden und überfällt Karaz-A-Karak. Viele kleine Siedlungen werden zerstört, zahllose Bergwerke überrannt, und viele Zwerge sterben. Der Hochkönig der Zwerge, Logan Stolzbart, wird von den Orks gefangengenommen. Mit rasendem Zorn drängen die Zwerge unter der Führung von Gorazin Silberhorn die Orks wieder aus Karaz-A-Karak heraus. Die Orkarmeen setzen ihren Vernichtungsfeldzug durch die Zwergenreiche fort, bis sie im nächsten Jahr bei der Schlacht am Düsterseeg geschlagen werden.

## -350 Skaven erobern den Nebelberg

In den Ländern der Finsternis überrennen die Skaven den Nebelberg und versklaven zahlreiche Stämme der Nachtgoblins.

## -290 Die ersten Lehrmeister

Die ersten Lehrmeister der Hochelfen versammeln sich um den halbfertiggestellten Turm von Hoeth.

## -250 Zwerge reisen in den Westen

Kaufleute, Forscher und Schatzsucher der Zwerge reisen erneut in die westliche Länder der Alten Welt. Einige dringen auch in den Wald von Loren ein und treffen auf Waldelfen. Alter Haß aus dem Bartkrieg flammt wieder auf, und es kommt zu heftigen Auseinandersetzungen. Die meisten Expeditionen der Zwerge kehren nie zurück. Die Zwerge knüpfen zu dieser Zeit Handelsbeziehungen mit den Menschen und lehren sie viele Dinge. Die Menschen lernen laut zwergischen Berichten langsam und sind schlechte Handwerker.

## -238 Kaledor Maglen entdeckt den Schwarzen Pfad

Kaledor Maglen, ein berühmter Kundschafter und Forscher der Dunkelelfen und Herrscher über Hag Graef, entdeckt den Schwarzen Pfad, eine Reihe miteinander verbundener, wassergefüllter Höhlen. Der Pfad ermöglicht den Schwarzen Archen unter dem Schwarzgratgebirge hindurch bis an die Westküste der Neuen Welt zu fahren.

## -215 Dunkelelfen in Lustria

Erste Dunkelelfenpiraten suchen den Dschungel Lustrias heim und stehlen heilige Artefakte.

## -200 Chaoskult in Cathay

Der Kult des Chi'an Chi (wie Tzeentch dort genannt wird) wird populär unter den Aristokraten der Stadt Beichai in Cathay.

## -150 Entstehung der Schwarzorks

Durch die Magie von chaoszwergischen Zauberern, die eine bessere Rasse von Orksklaven züchten wollen, entstehen die Schwarzorks.

## -100 Schwarzorkaufstand

Bei einem Aufstand der neu gezüchteten Schwarzorks wird das Reich der Chaoszwerge mitsamt ihrer Stadt Zharr Naggrund beinahe vernichtet. Die Chaoszwerge schlagen den Aufstand schließlich mit äußerster Brutalität nieder, einige Schwarzorks können jedoch in die Trauerberge entkommen. Die Chaoszwerge beschließen, sie nicht zu vernichten, um später aus ihnen Unterstützungstruppen für ihre Armee gewinnen zu können.

## -87 Plünderung der Küsten

Schwarze Archen beginnen damit, die Küstengebiete der östlichen Reiche zu plündern.

## -40 Nagashs Rückkehr

Genau 1111 Jahre nach seinem Tod erhebt Nagash von den Toten auf. Sein Versuch, die Gruftkönige an seinen Willen zu binden, scheitert. Unter der Führung von Settra zwingen sie ihn, sich wieder nach Nagashizzar zurückzuziehen. Dort angekommen, findet er seine Festung von Skaven des Rikek-Klans erfüllt. Er vertreibt sie in einer einzigen Nacht. In den nächsten Jahrzehnten schlagen Nagashs Streitkräfte zahlreiche Gegenangriffe zurück.

## -39 Settras Hochmut und Flucht

Settra wendet sich gegen die anderen Gruftkönige und wird von diesen in einer sieben Tage und Nächte dauernden, titanischen Schlacht besiegt. Er flüchtet nach Khemri und errichtet dort ein Reich der Untoten, daß dem Nagashs in Größe und Macht in nichts nachsteht - es ist trotz seiner Niederlage noch immer das größte und mächtigste Nehekharas.

## -30 Sigmars Geburt / Nagashs Hand

Sigmar wird als Sohn des Stammeshäuptlings der Überogen geboren.

Nagash schmiedet seine eiserne Hand.

## -15 Sigmars Heldentat / Rückschlag für die Skaven

Eine Handelskarawane der Zwerge wird auf dem Weg von Karaz-A-Karak ins Graue Gebirge überfallen. Die Orks nehmen König Kurgan Eisenbart gefangen. Sigmar, der Prinz des Überogen Stammes befreit ihn. Aus Dankbarkeit schenkt der König seinem Retter den Runenhammer Ghal Mharaz, ein altes Erbstück seines Klans.

Zur Zeit Sigmars fliehen viele Orkstämme ins Land der Trolle und Goblinstämme in nahe Gebirge.

Am Todesfels schlägt Arkhan der Schwarze eine Skavenhorde so vernichtend, daß die Skaven den Versuch endgültig aufgeben, die Fluchgrotte Nagashizzar zurückzuerobern.

## -8 Sigmar wird Häuptling

Nach dem Tode seines Vaters wird Sigmar Häuptling des Überogen Stammes. Sigmar beginnt sogleich die Menschenstämme westlich des Grauen Gebirges zu einen. Diejenigen, die sich ihm widersetzen, meist alte Erbfeinde der Überogen, werden von ihm besiegt.

## -1 Schlacht am Nachtfeuerpass / Gründung des Imperiums

Die Schlacht am Nachtfeuerpass ist der Höhepunkt eines gemeinsamen Feldzuges der Zwerge und Sigmars. Die Grünlinge werden schrittweise aus allen Gebieten westlich des Weltenrandgebirges verdrängt.

Kurz nach der Schlacht, die durch das vollständige Aufreißer der Grünlingarmee deren Herrschaft über diese Gebiete beendet, wird Sigmar der erste Imperator eines geeinten Imperiums der Menschen.

Die Gründung des Imperiums bedeutet ein neues Zeitalter für die Zwerge. Viele Zwerge ziehen ins Imperium, wo Handwerker sehr gefragt sind, als die ersten Städte aufgebaut werden. Handelsbeziehungen bringen Wohlstand für beide Völker. Gemeinsam halten die Zwerge und Menschen die Grünlinge von ihrem Territorium fern. Die Versuche, die verlorene Wehrstätte zurückzuerobern, verläuft für die Zwerge jedoch erfolglos.

Etwa zu dieser Zeit besiedelt ein menschlicher Stamm, der "Jutonen" genannt wird, die Ödlande und gründet auf den Ruinen einer alten Elfenfestung Marienburg. Die Jutonen sind der letzte Stamm, der Sigmar





Gefolgschaft schwört. Als das Imperium einen immer stärkeren Griff über seine Provinzen gewinnt, wird dem Stammesfürsten Marieus der Titel „Baron von Westerland“ zuerkannt. Marieus gründet und benennt Marienburg nach seinem Namen.

## 0 Der Doppelschweifkomet

Die Prophezeiung des Sotek wird in Chaqua entdeckt. Erscheinung des Doppelschweifkometen (Soteks gespaltene Zunge). Auszug der Rotkämme und Aufstieg des Sotek-Kultes. Der Kult breitet sich in Lustria aus.

## 1 Die Krone /Gründung von Luccini

Nagash erfährt, daß sich seine Zauberkrone in den Händen Moraths ist und reist nach Norden, um sie zurückzufordern. Noch bevor er Morath erreichen kann, wird dieser von Sigmar, der vom Hohepriester des Ulrikkultes zum ersten Imperator gekrönt wurde, erschlagen.

Tileanischen Legenden zufolge gründen die Zwillinge Lucan und Luccina die Stadt Luccini auf den Ruinen einer alten Elfenstadt. In den folgenden Jahrhunderten entstehen auch Remas, Sartosa und Tobaró auf den Ruinen alter Elfenstädte.

## 15 Nagash Niederlage

Nagash hebt eine gewaltige Untotenarmee aus, um von Sigmar die Zauberkrone zu erhalten. In der Schlacht am Reik wird er von Sigmar niedergestreckt, und seine Armee zerfällt fast gänzlich zu Staub.

## 16 Krell

Krell, der einzige Überlebende von Nagashes Armee, wird in der Schlacht am Eiswassersee geschlagen und in einer magischen Gruft eingemauert.

## 17 Sigmar vernichtet Skavenhorde

In den Middenbergen vernichtet Sigmar eine Skavenhorde.

## 50 Sigmars Verschwinden

Nach einem halben Jahrhundert des Aufbaus und Wohlstandes in seinem neu ausgerufenen Imperium verschwindet Sigmar in den Osten. Die Anführer der zwölf Imperiumsprovinzen vereinbaren, die Nachfolge des Imperators per Wahl aus ihrer Mitte zu regeln. Sie nennen sich fortan Kurfürsten.

## 73 Der Sigmarkult

Der rasch wachsende Sigmarkult, der den Imperiumsgründer als Schutzgott der Menschheit sieht, kürt Johann Helsturm zum ersten Großtheonisten.

## 100 Settras Flotte / Der erste Bürgerkrieg der Skaven

Settras Untotenflotte fällt zum ersten mal in dem Land ein, das später einmal als Bretonia bekannt werden wird, ein. Er nimmt hunderte von Gefangenen nach Khemri mit, wo sie ein schlimmeres erwartet als der Tod.

Der Seuchenklan der Skaven verläßt Quetzta und zieht sich durch die Südländer in die Alte Welt zurück. Die Skaven wurden durch eine Schlangenplage zum Rückzug gezwungen, die der Echsen Gott Sotek auf sie herabbeschwörte. Fortan wird Sotek von den Slann als oberster Echsen Gott angebetet. Der Seuchenklan verursacht bei seiner Rückkehr in Skavenblight den ersten Bürgerkrieg der Skaven.

## 176 Der Bau der Wachtürme

Nach einer Vielzahl kleinerer Grenzübergriffe von Chaoskriegern befiehlt der Hexenkönig den Bau einer Reihe von Wachtürmen entlang der Grenze zwischen Naggaroth und der Chaoswüste.

## 211 Vernichtung einer Chaosarmee

Nach Fertigstellung der Naggarother Wachtürme stellen diese ihren Wert schnell unter Beweis, als eine Chaosarmee gesichtet und rechtzeitig vernichtet wird, bevor sie tiefer in das Herrschaftsgebiet der Dunkelelfen vordringt.

## 287 Zwerge finden Mordrak

Zwergische Bergwerker machen in den Bergen südlich von Karak Azul das Lager des Drachen Mordrak ausfindig.

## 315 Die Sternentafel von Quetli

Lord Tepec-Inzi führt eine Armee nach Naggaroth. Die Dunkelelfen werden zurückgeschlagen, die Echsenmenschen können die Sternentafel von Quetli zurückerobern.

## 400 Vorags Rückkehr (?)

Eine weitere Kreatur namens Vorag - ob es sich dabei um das selbe Wesen wie zuvor handelt, ist unbekannt - erscheint in den südlichen Wäldern

Sylvanias und ist entschlossen, das den Ruhm des verlorenen Königreiches Strigos wiederzuerrichten. (siehe -600)

## 451 Beutezüge von Settra und den Dunkelelfen

Die schwarze Arche „Endgültiges Vergessen“ und eine Untotenflotte unter der Führung von Settra dem Gruftkönig fallen vereint in Tilea ein. Sie belagern die Stadt Sartosa, nehmen sie schließlich ein, zerstören sie und verschleppen die Einwohner. Dieser Übergriff stellt nur den Anfang einer langen Reihe von Beutezügen verbündeter Flotten der Dunkelelfen und Untoten gegen die Menschenreiche der Alten Welt dar.

## 475 Orks in Tilea

Orkhorden fallen in Tilea ein, viele der entstandenen Stadtstaaten werden geplündert.

## 491 - 987 Vertreibung der Orks aus Tilea

Die Tileaner vertreiben allmählich die Orks wieder über die Appucciniberge zurück.

## 497 Fertigstellung des Weißen Turms

Der Weiße Turm von Hoeth auf Ulthuan ist vollendet. Der Orden der Schwertmeister wird ins Leben gerufen.

## 498 Achter Phönixkönig

Aethis wird auf Ulthuan zum achten Phönixkönig gekrönt.

## 500 Rückkehr des Eshinklans / Chaoszwerge besiedeln Gorgoth

Assassinen des skavischen Eshin-Klans kehren aus Cathay zurück, um für den Rat der Dreizehn und die Herrscher des Zerfalls zu arbeiten. Die heimtückische Ermordung ihrer Klanführer bringt viele Klans wieder unter Kontrolle des Rates der Dreizehn.

Die Chaoszwerge entdeckten reiche Erzvorkommen unter der Hochebene von Gorgoth und errichteten dort eine Minenkolonie.

## 577 Tributzahlungen

Orks verlangen Tributzahlungen von den bretonischen Stämmen, doch diese denken nicht daran die Forderungen zu erfüllen.

## 600 Niglitsch kommt in den Rat der Dreizehn

Der Skavische Seuchenherrscher Niglitsch, das Oberhaupt des Seuchenklans, wird in den Rat der Dreizehn aufgenommen, nachdem er mehrere andere Klans versklavt hat, die Südländer mit magischen Seuchen verheert hat und einen der Herrscher des Zerfalls im Zweikampf erschlagen hat.

## 605 Statue am Greifentor

Die riesenhafte Statue am Greifentor wird fertiggestellt. Ihr atemberaubender Anblick versetzt die Feinde der Hochelfen in Furcht und Schrecken. Sie ist zugleich ein Denkmal für die unzähligen Hochelfenkrieger, die bei der Verteidigung des Tores starben.

## 657 Gromrilvorkommen

Der Zwerg Thori Gundrikson entdeckt in den Höhlen westlich des Dustersees ein Gromrilvorkommen. Im Laufe der Jahre treiben die Zwerge dort riesige Minen in den Fels. Kurz vor der vollständigen Erschöpfung des Gromrils wird die Mine von Skaven zerstört.

## 662 Entdeckung des Herzsteins von Aldin Holgold

Die Zwerge Dorin Heldour und Katalin Kandoom entdecken in den Wetterbergen den verlorenen Herzstein von Aldin Holgold.

## 684 Entdeckung der Dail-Axt

Die Zwerge Dorin Heldour und Katalin Kandoom entdecken tief in den Ruinen von Karak Varn die Dail-Axt. Sie graben sie frei und bringen sie zurück nach Karaz-A-Karak zu König Finn Verdrußblick.

## 685 Dorin Heldour besiegt Fyskar

Dorin Heldour bringt seinem König Finn Verdrußblick die Haut des Drachen Fyskar. Der Runenschmied Heganbor schneidert daraus einen Mantel, in den er machtvolle Runen einarbeitet.

## 698 Hochelfen in Cathay

Vertreter des Phönixkönigs Aethis treffen in Cathay ein. Sie kehren schwerbeladen mit Seide, Jade und Gewürzen nach Ulthuan zurück. Daraus entspinnt sich ein blühender Handel zwischen West und Ost.







700 Bretonen dringen in Loren ein

Bretonische Kriegsherren dringen in den Wald von Loren ein, um das Land für sich zu beanspruchen. Einige verschwinden spurlos mitsamt ihrem Gefolge, andere fliehen entsetzt aus dem Wald.

701 Der Kult der Sinnesfreuden taucht wieder auf

Der kometenhafte Aufstieg des Seehafens Lothern an der Südküste Ulthuans nimmt seinen Anfang. Der Kult der Sinnesfreuden taucht im Verborgenen abermals auf. Die Schwertmeister beginnen mit ihrem langen, geheimen Krieg gegen den Kult.

742 Elmador Finnsons Rettung

Die Zwerge Heldour und Kandoom retten Elmador und Oldor Finnson aus den Verliesen von Schwarzberg. Elmador wird später Hochkönig der Zwerge.

753 Sklavenjagd

Sklavenschiffe der Dunkelelfen ziehen erstmals quer über den Globus. Sie verschleppen ganze Volksstämme nach Naggaroht.

765 Vertrag von Traktatsey

In Altdorf abgeschlossen, beendet der Vertrag von Traktatsey den langen Krieg zwischen den Norsen und dem Imperium, und knüpft Handelsbeziehungen. Hier wird Marienburg das erste mal in der Geschichtsschreibung erwähnt.

860 Schwarze Arche versinkt

Die Schwarze Arche „Kralle der Todespein“ wird vor der Küste Cathays von einer riesigen Flutwelle zum Kentern gebracht und versinkt.

876 Die Vampirküste

Abenteurer aus Norsca bringen auf ihrer Fahrt nach Lustria ein imperiales Schiff auf und nehmen dabei unwissentlich den Sarg des Vampirs Luthor Harkon an Bord. Als das Schiff schließlich Lustria erreicht, sind die Besatzungsmitglieder entweder versklavt oder in Vampire verwandelt. Luthor läßt sich im Süden Lustrias nieder, einer Gegend, die schon bald als Vampirküste bekannt wird.

888 Eriksson

Der Abenteurer Eriksson aus Norsca landet in Lustria gründet die Kolonie Skeggi. Beginn der Raubzüge der Nordmänner in Lustria.

891 Walküren

Die Walküren der Nordmänner werden aus Skeggi verbannt. Sie verschwinden im Dschungel Lustrias und erwecken die Legende der Amazonen.

892 Kragg der Grimmige

In diesem Jahr schmiedet Kragg der Grimmige unter den Augen seines Meisters Morek Furchenbraue zum ersten mal eine Steinrunen. Kragg wird der langlebigste und größte Runenschmied seines Zeitalters werden.

930 Untote dringen in Lustria ein

Lord Xltep von Itza schlägt Luthers Versuch zurück, in Lustrias Landesinnere einzudringen.

936 Hochzeit

Die Baronin von Marienburg heiratet den Herzog von Mousillion

977 Gilles le Breton vereint Bretonia

Gilles le Breton beginnt, die Bretonen zu einer zusammengehörigen Nation zu vereinen. Orks und Goblins müssen sich vor seinen Eroberungszügen ins Graue Gebirge zurückziehen.

1000 - 1500 Chaos-Zitadellen

Die großen Chaoszitadellen Infernius und Schwarzfels werden in der Chaoswüste errichtet.

1000 Chaoszwergeflotten in den Nordmeeren

Um genügend Sklaven zu erbeuten, folgt die Flotte der Chaoszwerge dem Toten Fluß und überquert das Meer der Verzweigung. Sie beginnen damit, die dortigen Reichen zu plündern und ganze Volksstämme zu versklaven und nach Zharr-Naggrund zu verschleppen.

Die Chaoszwerge bauen einen Tunnel, der die Wasserfälle des Verderbens mit dem Chaosmeer verbindet. Dieser große Tunnel ermöglicht es den Chaoszwerge, unter dem Hochplateau Tzorn Uzkul durch bis zu den Nördlichen Länder zu segeln.

1001 Louis der Unbesonnene

Louis der Unbesonnene wird zum ersten bretonischen König gekrönt.

1005 Ewige Freundschaft Bretonias mit den Waldelfen

Louis der Unbesonnene, der erste König von Bretonia, schickt Botschafter zu den Waldelfen. Er erkennt Athel Loren als eigenständiges Reich an. Im Gegenzug sichern Orion und Ariel den Bretonen ewige Freundschaft zu.

1017 Norse in Tilea

Norsepiraten errichten eine Festung auf Sartosa.

1032 Neuer König in Karak Azgal

Der Zwerg Skalf Drachentöter erschlägt den Drachen Graug, den Schrecklichen, und erhebt Anspruch auf Königswürde von Karak Azgal. Die Festung bleibt aber von Goblins, Skaven und Ungeheuern besetzt, und die Zwerge machen keinen Rückeroberungsversuch. Skalf und seine Nachkommen errichten im Tal vor der Stadt eine neue, kleinere Wehrsiedlung.

1087 Vertrag von Pend

Der Vertrag von Pend legt die Beziehungen des Imperiums zu Ost-Albion fest. Es gab bereits einige andere Verträge mit verschiedenen Ländern, die als Effekt haben, dass Marienburgs Einfluss als allgemein zugänglicher Handelshafen steigt.

1111 Die Schwarze Pest

Die schwarze Pest wird vom Seuchenklan losgelassen, fegt über die Alte Welt hinweg und tötet neun Zehntel der imperialen Bevölkerung. Die Zwerge verschanzen sich tief in ihren Wehrstädten. Die Skaven greifen aus der Tiefe der Tunnel heraus die Festungen der Zwerge und das Imperium an. Die Zwerge können ihre Festungen halten. In Sylvania erweckt der Nekromant Vanhal Pestopfer zu Untoten und schlägt damit die Skaven zurück.

1112 Schloß Vanhal

Vanhal errichtet Schloß Vanhal und begründet sein Reich der Finsternis. In den folgenden Jahren kämpfen das Imperium, die Skaven und Vanhal gegeneinander.

1115 Versklavung durch die Skaven

Die Skaven beginnen mit der planmäßigen Versklavung der überlebenden Menschensiedlungen. Imperator Boris Goldhorter stirbt an der schwarzen Pest. Die Anarchie im Imperium, die durch Boris' schlechte Regierung und die Seuche hervorgerufen wurde, verhindert die Wahl eines neuen Imperators.

1119 Ermordung von Aethis

Phönixkönig Aethis wird von seinem eigenen Kanzler ermordet, einem heimlichen Slaaneshanbeter.

1121 Morvael wird Phönixkönig

Morvael wird der neunte Phönixkönig Ulthuans.

1122 Strafexpedition wird aufgegeben / Kampf gegen die Skaven

Die Strafexpedition der Hochelfen gegen Naggaroht wird von den Dunkelelfen mit Hilfe einer kreischenden Horde drogenberauschter Sklavenkrieger aufgegeben.

Kurfürst Mandred Skaventöter gewinnt die Unterstützung der anderen Kurfürsten und führt einen Kreuzzug gegen die Skaven.

1124 Vanhals Ermordung und Sieg des Imperiums

Vanhal wird von den Skaven gemeuchelt, seine Untoten zerfallen zu Staub. Von den Schlachten gegen Vanhal geschwächt, werden die Skaven von Fürst Mandred Skaventöter wieder zurück unter die Oberfläche gejagt.

1125 Dunkelelfen fallen wieder in Ulthuan ein

Die Dunkelelfen machen sich ihren Kriegserfolg von 1122 sofort zu nutze und fallen erneut in die Schattenländer Ulthuans ein. Sie drängen die Hochelfen in einer Reihe von Schlachten nach Süden zurück, bis in den Schattenländern nur noch einige Gruppen Schattenkrieger übrigbleiben, die von im Gebirge versteckten Lagern aus eine verzweifelten Partisanenkrieg gegen die Dunkelelfen führen.

1131 Wiederaufbau von Anlec

Die Dunkelelfen bauen die Festungsstadt Anlec im Norden Ulthuans wieder auf.

1133 Belagerung des Greifentores





Das Greifentor wird von den Dunkelelfen belagert. Phönixkönig Morvael ernennt Mentheus von Caledor zu seinem Feldherren. Er führt als neues System zur Truppenaushebung den allgemeinen Wehrdienst ein, der die riesigen Armeen der Bürgermilizen aus dem Boden stampft.

#### 1141 Dreifacher Belagerungsring um das Greifentor

Die Belagerung des Greifentores zieht sich in die Länge die Festung ist völlig mit einem dreifachen Ring aus Gräben und Kriegsmaschinen eingekreist.

#### 1142 Vertreibung der Orks aus Nordbretonia

König Guillaume von Bretonia vernichtet mit seinen Heeren eine Orkarmee in der Schlacht von Amandur und verjagt sie aus dem Norden Bretonias.

#### 1146 Belagerung des Greifentores beendet

Unter der Führung von Mentheus wird die Belagerung des Greifentores schließlich von einer Armee durchbrochen, die zum größten Teil aus Speerträgern und Bogenschützen aus Cothique und Chrace besteht.

#### 1150 Ibn Jellaba

Ibn Jellaba aus Arabia reist durch die Wüste, um einen Überlandweg in das Innere der Südländer zu finden. Er findet die versteckte Echsenstadt Zlatlan.

#### 1152 Das Imperium zerfällt

Der Rat der Dreizehn in Skavenblight befiehlt ein Attentat auf den Imperator Mandred Skaventöter. Er wird von Nartik aus dem Eshinklan noch im gleichen Jahr ermordet. Zwischen den Kurfürsten bricht ein Streit um die Nachfolge aus. Das Imperium zerfällt, und zwischen den Provinzen Stirland und Talabecland bricht Krieg aus.

Marienburg, weit entfernt vom Zentrum des Imperiums, bleibt vom Krieg völlig unbeeinflusst.

#### 1175 Settras Flotte wird geschlagen

Unter Settras Führung startet ein gewaltiger Beutefeldzug der Priesterkönige. Bevor er die bretonische Küste erreicht, wird er von der Flotte des bretonischen Admirals Henri Lamorte abgefangen und geschlagen. Settra überlebt und flüchtet.

#### 1203 Festung der Morgendämmerung

Die Hochelfenfestung der Morgendämmerung wird an der Südspitze des Dunklen Kontinents erbaut.

#### 1207 Verbannung von Dieter Hellnich

Dieter Hellnich wird der Ausübung der Nekromantie überführt und aus Middenheim verbannt. Er entkommt in den Schattenwald. Von dort aus überfällt er mit seiner Untotenarmee das Imperium. Er vernichtet die erste gegen ihn geschickte imperiale Armee.

#### 1218 Festung der Abenddämmerung

An der Südspitze von Lustria errichten die Hochelfen die Festung der Abenddämmerung.

#### 1240 Kampf um Sartosa

Korsaren aus Arabia erobern Sartosa.

#### 1244 Schlacht von Beckerhofen

Bei der Schlacht von Beckerhofen wird Dieter Hellnich von den Streitkräften des Imperiums und Kislevs geschlagen. Seine Leiche wird nie gefunden.

#### 1245 Mergastes Tod

Der bretonische König Bauoin erschlägt den Drachen Mergaste.

#### 1275 Henri Lamortes Gruft

Scheinbar grundlos wird in Bretonia die Gruft des lange verstorbenen Admirals Henri Lamorte aufgebrochen. Wenig später häufen sich Gerüchte, daß Settras Untotenflotte nun von einem sehr begabten Verfluchten befehligt wird...

#### 1325 Das Turnier von Damoiselle d'Artois

Das Turnier von Damoiselle d'Artois. Hundert bretonische Ritter kämpfen um ihre Hand.

#### 1350 Die Schlacht am Kiefernfeld

Die Schlacht am Kiefernfeld. Eine Zwergenarmee auf der Suche nach Schätzen dringt in den Wald von Loren ein und gerät in einen Hinterhalt der Waldelfen.

#### 1360 Zwei Imperatoren

Otilia von Talabecland ruft sich selbst zur Imperatorin aus. Während der nächsten Jahrhunderte gibt es ständig zwei Imperatoren: Den gewählten Imperator und den Imperator von Talabecland.

#### 1366 Tileanische Söldner im Bürgerkrieg

Auf beiden Seiten kämpfen Tileanische Söldner im Bürgerkrieg, der im Imperium herrscht.

#### 1420 Angriffe auf Karak Kadrin

Die Gebiete um Karak Kadrin werden von dem Drachen Skaladrak Inkardanan heimgesucht.

#### 1425 Turnier von Ravola

Die Elite der bretonischen Ritter wird von tileanischen Rittern geschlagen, die Bretonen geben sämtliche Ansprüche auf Tilea auf.

#### 1435 Bündnis der Skaven mit Jaffar

Sultan Jaffar, ein mächtiger Zauberer aus Arabia, schmiedet ein Bündnis aus mehreren Wüstenstämmen und vergrößert seinen Stadtstaat durch die Eroberung von Al-Haikk, Copher, Martek und Lashiek zu einem kleinen Imperium. Der Sage nach soll er auch Dämonen beschworen und sich mit Geistern unterhalten haben. Die unter Arabia hausenden Skaven verbünden sich im Austausch mit Warpstein mit Jaffar, spionieren für ihn und ermorden seine Gegner.

#### 1448 Überfall Jaffars auf Estalia

Den Skaven gelingt es, Jaffar davon zu überzeugen, daß Estalia einen Angriff gegen Arabia beabsichtigt. Daraufhin überfällt der Sultan Estalia und erobert Margritta. Tileanische Söldner nehmen an der Rückeroberung teil. Tobaró wehrt einen Überfall einer Armee des Sultans ab.

#### 1449 Die Kreuzzüge

Bretonia entsendet eine Armee aus Rittern, um den Estalianern gegen die Armeen des Sultans Jaffar von Arabia zu helfen. Auch das Imperium beteiligt sich an den Kreuzzügen. Der Sultan wird nach Arabia zurückgedrängt und erleidet große Verluste.

#### 1451 Sturz Jaffars

Die Schlacht bei El Haikk, die zum Sturz Jaffars von Arabia durch die Bretonen und das Imperium endet.

#### 1452 Die Grenzgrafschaften

Eine Armee fahrender Ritter der Bretonen trifft auf dem Weg nach Arabia bei der Überquerung des Brackwassers auf Orks. Die Ritter beschließen, anzuhalten und mehrere Festungen zu bauen um die Orks am Vordringen nach Westen zu hindern. Die dadurch gewonnenen Gebiete werden als die Grenzgrafschaften bekannt.

#### 1487 Überfall auf Remas

Dunkelelfen überfallen die tileanische Stadt Remas.

#### 1492 Marco Colombos Entdeckungsreise

Der tileanische Abenteurer Marco Colombo entdeckt Lustria. Er wird Zeuge einer Dunkelelfen Invasion.

#### 1501 Morvaels Selbstmord / Sartosa umkämpft / Gorthors Raubzüge

Mentheus fällt beim Sturm auf Anlec. Sein Drache Nachtklaue verfällt in Raserei und schlägt die Dunkelelfen in heilloser Flucht. Vor Trauer erschüttert, betritt Phönixkönig Morvael erneut das heilige Feuer des Asuryan erneut und begeht rituellen Selbstmord.

Die Söldnerarmee von Luciano Catena erobert Sartosa von den Korsaren zurück.

Gorthor, der größte und gefährlichste Tiermenschengroßhüptling verwüstet Hochland. Schlacht von Hergig.

#### 1503 Bel Hathor wird Phönixkönig

Der sechste Phönixkönig Ulthuans wird Bel Hathor.

#### 1547 Drei Imperatoren

Der Kurfürst von Middenheim ruft sich selbst zum Imperator aus. Jetzt gibt es drei Imperatoren, von denen keiner über eine nennenswerte Gefolgschaft verfügt, so daß der Titel des Imperators ohne Bedeutung ist.

#### 1563 Tobaró wird von Skaven überrannt

Die Stadt Tobaró in Tilea wird von Skaven überrannt, die durch das uralte, von Elfen gebaute Tunnelnetz eindringen.





## 1565 Rückeroberung von Tobaró

Tobaró wird von einer Söldnerarmee zurückerobert, die von Meldo Marcelli, dem Prinz von Tobaró, aufgestellt wurde und durch ein Kontingent Hochelfen verstärkt wird. Die Skaven werden verjagt.

## 1588 Das Turnier von Guyenne

Das Turnier von Guyenne. Der bretonische König Jules gewinnt die Tjoste gegen eine elfischen Ritter.

## 1597 - 1602 Belagerung von Marienburg

Marienburg wird von den Bretonen belagert, nach fünf Jahren gelingt es dem Imperium jedoch, die Bretonen zum Rückzug zu zwingen.

## 1601 Escantos wird zerstört

Das Dorf Escantos wird von Rattenschwärmen der Skaven vollständig ausgemerzt.

## 1635 Schlacht von Castellet

Die Schlacht von Castellet. Piraten greifen L'Anguille an und werden vom bretonischen König Philippe dem Starken und einer Armee aus Rittern vernichtet.

## 1670 Schlacht in den Weideländern

Die Schlacht in den Weideländern. Eine Armee des Imperiums dringt in Athel Loren ein. Sie gerät in einen Hinterhalt der Waldelfen und wird restlos vernichtet.

## 1681 Die Nacht der Lebenden Toten

Die Nacht der Lebenden Toten. 1666 Jahre nach seinem Tod durch Sigmar ersteht Nagash ein weiteres mal von den Toten auf. In dieser Nacht erwachen die Toten der gesamten Welt und verwüsten die Länder der Lebenden. Bevor der Tag anbricht, werden ganze Landstriche vernichtet.

## 1690 Reisender aus Cathay

Yin-Tuan aus Cathay erlebt eine epische Reise durch die Landenge von Lustria und die Südlande. Er entkommt knapp der Opferung in Zlatan.

## 1699 Die Seidenstraße

Die Tileaner Ricco und Robbio reisen auf der Seidenstraße nach Osten und entdecken Cathay, wo sie am Hof des Imperators Wu empfangen werden.

## 1703 Überfälle auf Ulthuan

Plündernde Nordmänner beginnen ihre Überfälle auf Ulthuan. Magnus der Irrsinnige segelt mit 200 Mann heran, um Lothorn zu belagern. Trotz des Anblicks der 10000 Elfen starken Seegarde von Lothorn befiehlt er seinen Leuten einen Sturmangriff...

## 1705 Aufstieg von Gorbád Eisenfaust

Chefoberboss Gorbád Eisenfaust vertreibt seinen Rivalen Golbot Zogoth vom Eisenberg.

## 1707 Whaagh !!! Gorbád

Gorbád Eisenfaust führt einen gigantischen Whaagh nach Norden und überfällt das Imperium. Seine Armee verwüstet Averland, plündert das Mootland und brennt sowohl Averheim als auch Nuln bis auf die Grundmauern nieder. Bei der Schlacht um die Krone von Solland wird Fürst Eldred von Solland erschlagen, seine Krone sowie sein Runenschwert von den Orks gestohlen.

## 1712 Belagerung von Altdorf

Obwohl Gorbád Eisenfaust in der Schlacht bei Grünberg schwer verwundet wird, gewinnen die Orks die Schlacht, und die Imperiale Armee flieht nach Altdorf. Während der Belagerung von Altdorf wird Imperator Sigismund von einem Lindwurm erschlagen. Gorbáds Verwundung stellt sich am Ende jedoch als so schwerwiegend heraus, daß er immer schwächer wird und die Kontrolle über den Whaagh verliert. Immer mehr Orks verlassen seine Armee, bis Gorbád sich zurückziehen muß.

## 1715 Bretonischer Sieg über die Orks / Angriff auf Gnashraks Festung

Fiehende Orks aus dem Whaagh! des geschlagenen Chefoberbosses Gorbád in Bretonia ein. Die Ritter vernichten die Orkhorden.

Kastragar, Champion des Khorne, greift die Goblins von Gnashraks Festung an. Nachdem er jeden einzelnen Goblin in der Festung getötet hat, wird er zum Dämonenprinzen erhoben.

## 1757 Piraten auf Sartosa

Sartosa wird zur Pirateninsel.

## 1783 Die Unterwelt

Kundschafter der Dunkelelfen entdecken einen Weg durch die Unterwelt, der sie bis zur Hochelfenkolonie Arnhelm im Süden der Neuen Welt führt. Bis dahin hatte das Schwarzgratgebirge und die unpassierbaren Schicksalssümpfe diese Hochelfen abgeschrmt. Gänzliche unvorbereitet fallen mehrere abgelegene Höfe den Dunkelelfen zum Opfer, bevor die Arnhelmer eine Verteidigung auf die Beine stellen und die Kundschafter wieder zurück in deren Bergfestungen jagen.

## 1786 Die Rotpocken

Der skavische Eshin-Klan setzt in den Abwässerkanälen von Bordeleaux in Bretonia Ratten frei, die mit den Rotpocken, der neusten Geißel des Seuchenklans, infiziert sind. In einer einzigen Woche verliert die Stadt ein Drittel ihrer Einwohner. In seiner Verzweiflung befiehlt Baron Giscard Du'ponte, das Armenviertel bis auf die Grundmauer niederzubrennen. Das scheint zu wirken und gebietet den Pocken beinahe augenblicklich Einhalt.

## 1797 Vampirfürst von Sylvania

Vlad von Carstein wird der erste Vampirfürst Sylvania's, indem er Fürstin Isabella von Drak heiratet. In den nächsten zwei Jahrhunderten werden die Aristokraten Sylvania's mit dem Fluch des Vampirismus geschlagen.

## 1812 Die Rotpocken in Bretonia un Tilea

Südbretonia und Nordtilea werden von einem weiteren Ausbruch der Rotpocken verheert. In mehreren bretonischen Städten kommt es zu Panik, Anarchie und Aufständen, als der Pöbel durch die Stadt zieht, und alles verbrennt, was die Pocken übertragen könnte, einschließlich Schafen, Hunden, Katzen, Fröschen und Fischen. In Brionne macht das dabei entstehende Große Feuer drei Viertel der Stadt dem Erdboden gleich.

## 1813 Skaven fallen in Bretonia ein

Die Rotpocken wüten in Bretonia. Danach fallen zwei Skavenarmeen in Bretonia ein, plündern aufwärts und abwärts der Brienne kleinere Ortschaften und Dörfer und belagern danach Quennes und Brionne. Die Armee der Waldelfen verbündet sich mit den Streitkräften des Herzogs von Parravon, und gemeinsam erringen die Waldelfen und Bretonen einen Sieg über die Skaven. Der Wintereinbruch und rigorose Quarantänemaßnahmen bringen die Rotpocken schließlich unter Kontrolle.

## 1814 Warpsteinsammler

Eine Skavenhorde aus der Höllengrube dringt in die Chaoswüste vor, um Warpstein zu sammeln, wird jedoch von Decasor, dem Champion des Nurgle, besiegt.

## 1847 Forschungsreise nach Lustria

Der bretonische König finanziert eine Expedition nach Lustria. Huatl wird seiner heiligen Schätze beraubt.

## 1850 Der Zweite Bürgerkrieg der Skaven

Im Tiefenreich der Skaven bricht der Zweite Bürgerkrieg aus. Die anderen Herrscher des Zerfalls benutzen das Scheitern des bretonischen Feldzuges als Vorwand, um den Seuchenklan aus dem Rat der Dreizehn zu werfen. In den darauffolgenden Straßenkämpfen versuchen die Anhänger des Seuchenklans den Tempel der Gehörnten Ratte zu besetzen, was zum völligen Zusammenbruch der Ordnung führt.

## 1877 Neuer Fürst in Trantio

Ein Schwein wird zum Fürsten von Trantio und behält den Thron für 12Jahre.

## 1903 Nebelschleier schützen Ulthuan

In Anbetracht der fortwährend zunehmenden Zahl von Angriffen aus Norsca werfen die Zauberer von Saphery einen magischen Nebelschleier über die östlichen Seewege nach Ulthuan. Phönixkönig Bel-Hathor erläßt ein Verbot, das es allen Menschen untersagt, jemals einen Fuß auf Ulthuan zu setzen.

## 1948 Tyrannei

Jahr der vier Tyrannen in Tilea.

## 1979 Das Imperium ist am Ende

Die Kurfürsten ohne eigene Thronbestrebungen wählen Kindfürstin Magritta von Marienburg zur Imperatorin. Der Großtheonist des Sigmarkultes weigert sich jedoch, sie anzuerkennen, was die imperiale Nachfolgeregelung endgültig zu Fall bringt. Es gibt nun keinen Imperator mehr, und das Reich zerfällt zusehends. Viele Städte nehmen ihre Regierung selbst in die Hand und ihre Bürgermeister gewinnen immer mehr Macht.







Zeitalter der Aufklärung in Tilea / Skaven unter Marienburg  
Eine neue Ära von Wohlstand, Kultur und Kunst überzieht Tilea.

Der Graue Prophet Kritslik führt den Scruten-Klan aus Skavenblight und den Hauptgebieten der Skaven heraus. Der Klan errichtet ein verstecktes Bollwerk, dessen Stollen sich bis unter Marienburg erstrecken.

2001 Die Reise des Finubar

Der Hochelf Finubar schiffet sich in die Alte Welt ein und landet im bretonischen Hafen L'Anguille. Er reist ausgiebig durch die Alte Welt und knüpft dabei diplomatische Beziehungen zum Imperium, Bretonia und sogar den Zwergen.

2006 Seuchenflotte bei Couronne

Eine riesige Seuchenflotte landet an der Küste Bretonias. Kharan, Champion des Khorne, besiegt in der Schlacht bei Lamentations ein bretonisches Ritterheer, bevor er Couronne belagert. Die Belagerung kostet die Hälfte aller bretonischen Ritter das Leben.

2007 Schlacht von Coroune

Die Schlacht von Coroune. Repanse de Lyonesse, Damaiole de Guerre, führt die bretonischen Ritter zum Sieg gegen eine riesige Chaosarmee. Kharan wird getötet.

2010 Krieg der Vampirfürsten

Der Krieg der Vampirfürsten beginnen mit der Verwüstung von Ostland durch Vlad von Carstein. Die Legionen der Untoten wüten zwischen Stirland und der Nordgrenze des Imperiums. Die Zwerge kämpfen auf Seiten des Imperiums. Sie nehmen an der Belagerung der Burg Tempelhof und dem Sieg über die Vampirfürstin Emmanuelle teil.

2012 Leonardo

Das Erfindergenie Leonardo da Miragliano tritt in den Dienst des Imperators.

2033 Finubar in Athel Loren

Finubar erreicht Athel Loren und entdeckt das Volk der Waldelfen wieder.

2051 Handel Ulthuan mit der Alten Welt / Ende des 1. Vampirkrieges

Finubar kehrt nach Lothorn zurück und überredet Bel-Hathor, seinen Erlaß, kein Mensch dürfe Ulthuan betreten, aufzuheben. Daraus entwickelt sich ein wachsender Handelsstrom nach Ulthuan, wie es ihn noch nie zuvor gegeben hat.

Während der Belagerung von Altdorf durch die Untoten fällt Vlad von Carstein und Isabella Carstein wählt den Freitod. Zwischen den verbleibenden Vampiren bricht sofort ein Streit um Vlads Nachfolge aus, und die Armee zerfällt in mehrere rivalisierende Teile.

2094 - 2121 Konrad von Carstein

Konrad von Carstein setzt sich als mächtigster Vampir gegenüber den anderen Vampiren durch und führt seine Armee gegen das Imperium, wird jedoch in der Schlacht der vier Armeen 2100 geschlagen. Er wird 2121 schließlich von einer gemeinsamen Armee der Zwerge und des Imperiums endgültig besiegt.

2100 Bürgerkrieg der Echsenmenschen

Verfeindete Echsenmenschen streiten sich um den rechtmäßigen Besitz der mumifizierten Relikte von Lord Xhilipepa.

2132 Manfred von Carstein

Manfred von Carstein, der letzte und zweifellos gerissenste der Vampirgrafen startet einen Überraschungsangriff auf das Imperium, während es sich im Griff eines Bürgerkrieges befindet.

2145 Carstein wird bei Hel Fenn gestellt

Manfred von Carstein wird von einer Armee der Zwerge, des Imperiums und der Elfen an der Einnahme von Altdorf gehindert und zur Flucht gezwungen. Die vereinte Armee, entschlossen, den Fluch des Vampirismus auszulöschen, verfolgt den Vampir bis in die Wälder Sylvania's, bis der Vampirfürst bei Hel Fenn gestellt wird.

2150 Elfen kommen in die Alte Welt

Elfen besuchen die Alte Welt. Marienburg gibt den Elfen ihr altes Land zurück, im Gegenzug erhält die Stadt exklusive Handelsrechte. Marienburg ist nun Heimstatt einer großen Elfenklave, mit allem damit verbundenen Reichtum.

2155 Malthofen zerstört

Tiermenschen legen die imperiale Stadt Malthofen in Schutt und Asche.

2163 Finubar wird Phönixkönig

Finubar der Seefahrer wird einstimmig zum elften Phönixkönig gewählt.

2201 Heiliger Krieg

König Louen „Orktöter“ von Bretonia ruft sein Volk zum heiligen Krieg gegen die Orks auf, um ganz Bretonia von den Grünlingen zu säubern.

2202 Waldelfen vernichten Orkbanden

Während der bretonischen Kriege gegen die Orks versuchen einige Banden sich im Wald von Loren zu verstecken. Die Waldelfen überwältigen und vernichten sie. Die meisten Orks ziehen jedoch in die Berge um den Himmelspfeiler herum zurück.

2205 Schlacht an den Dusterfällen

Die Schlacht an den Dusterfällen. Eine Zwergen- und eine Goblinarmee prallen am Ufer des Dustersees zusammen. Hochkönig Alrik und Chefoberboss Gorkil Augenquetscher sterben im Zweikampf. Die Goblinarmee wird ins kalte Seewasser gejagt.

2211 Hans Grunsson

Der große Prediger Hans Grunsson reist nach Norden, um die die Chaoshorden der Nördlichen Wüste zum Glauben an Sigmar zu bekehren. Er wird von einem Chaostroll verseipst.

2236 Skandal in Verezzo

Grotto malt statt einer Schlachtszene zweitausend nackte Nymphen an die Decke des Palazzo Verezzo und wird als Strafe auf die Insel Nonnuci verbannt.

2250 - 2300 Häufiger Chaosangriffe

Chaosangriffe aller Art werden in den Randgebieten der Alten Welt immer häufiger.

2297 Der falsche Gral

Ungefähr zu dieser Zeit trägt sich die Affäre um den falschen Gral zu, durch die Herzog Maldred von Moussillon und sein Gefolge aus Zaubernern in Ungnade fallen.

2300 Moussillons Ende

In diesem Jahr erliegen fast alle Einwohner von Moussillon den Rotpocken. Auch der Herzog und die Herzogin kommen um.

2301 Die große Chaosinvasion

Die große Invasion des Chaos. Anfangs siegt das Chaos in der Alten Welt und auch auf Ulthuan.

Die Dunkelelfen fallen mit zahlreichen Chaosverbündeten wieder in Ulthuan ein. Die Immerkönigin Ulthuan wird von Prinz Tyrion gerettet. Sein Bruder Teclis schmiedet sein Schwert und verläßt den Weißen Turm von Hoeth. Der Hexenkönig wird in der Schlacht auf der Finualebene geschlagen. Teclis reist gemeinsam mit Finreir und Yrtle in die Alte Welt, um Magnus dem Frommen im Kampf gegen das Chaos zur Seite zu stehen.

Karaz-A-Karaz wird vom Chaos angegriffen, hält aber stand. Die Zwerge schicken Einsatzgruppen nach Praag.

2302 Orks kommen ins Imperium / Beschwörung der Gehörnten Ratte / Magnus der Fromme kämpft gegen das Chaos

Der Große Krieg gegen das Chaos treibt viele Orks aus dem Land der Trolle in das Imperium und das Weltenrandgebirge. Einige Orkstämme verbünden sich mit dem Chaos, die meisten jedoch kämpfen gegen die Eindringlinge.

Die anschwellende Flut der schwarzen Magie bringt die Grauen Propheten der Skaven dazu, die Gehörnte Ratte anzurufen, um ein Urteil über die sich bekriegenden Klans zu fällen. In einer Massenzeremonie in Skavenblight am Tag des Ungezieferfestes, dem höchsten jährlichen Feiertag der Skaven, gelingt es den Grauen Propheten, die Gehörnte Ratte zu beschwören. Die Furcht zwingt die Klanführer zu einem ungewohnten Maß an Gehorsamkeit und Zusammenarbeit, als ihr Gott ihnen den Kurs vorschreibt, dem sie zu folgen haben. Der Rat der Dreizehn wird vollständig umgestaltet, und alle Feindseligkeiten werden sofort beendet. Im darauffolgenden Krieg kämpfen die Skaven sowohl gegen das Chaos als auch gegen das Imperium und lassen in Nuln, Talabheim und Marienburg kleinere Seuchen ausbrechen.





Magnus der Fromme durchbricht die Belagerungsringe des Chaos um Praag mit der Hilfe der Zwerge. Er errichtet das Imperium neu und wird Imperator.

Der letzte Nachkomme der Marienburger Herrscherfamilie van der Maacht, Barone von Westerland, stirbt im Kampf gegen das Chaos. Er war fünfzehn Jahre alt und hinterlässt keine Erben. Ein Machtkampf entbrennt unter dem imperialen Hochadel, von dem jeder versucht, Rechte auf Westerland geltend zu machen. Drei mächtige Marienburger Handelsfürsten, Jan Koopmans, Peter Winkler und Thjis van Onderzoecker, suchen jedoch Magnus den Frommen auf, und schlagen vor, dass die Stadt in Zukunft von einem Rat der mächtigsten Handesherrn regiert wird.

**2303 Sieg über die Dunkelelfen / Vertreibung des Chaos**  
Die Dunkelelfen werden nach zwei Jahren erbitterter Kämpfe wieder aus Ulthuan vertrieben.

Magnus der Fromme tritt den Chaoshorden vor Kislev entgegen und besiegt sie endgültig.

**2304 Die Magieschulen**  
Teclis begründet die Magieschulen in Altdorf. Magnus der Fromme wird zum Imperator gewählt. Der Wiederaufbau des Imperiums beginnt. Magnus regiert das Reich von Nuln aus.

**2305 Neuer Status der Westerlande**  
Magnus genehmigt das Gesetz, das die Westerlande von einer Baronie zu einer Provinz macht. Die Provinz verbleibt beim Imperium.

**2319 Skavenschiffe**  
Im tileanischen Meer werden Skavenschiffe gesichtet.

**2320 Anschläge auf Flotten**  
Gossenläufer der Skaven führen Überfälle auf bretonische, imperiale, tileanische und estalianische Häfen aus, und stecken mit kleineren oder größeren Erfolgen Schiffe mit Brandsätzen an. Dann überfallen sie vom Meer aus die westlichen Häfen Bretonias. Die Bretonen bauen neuere und bessere Schiffe und verstärken ihre Flotte.

**2321 - 2399 Rattenplage in Tilea**  
Tilea wird von wiederholten Hungersnöten heimgesucht, die durch das Korn fressende Ratten und Mäuse verursacht wird. Revolten führen zur Ausrufung der Republiken Remas und Verezzo.

**2321 Schlacht am Brackwassersund**  
Die Schlacht am Brackwassersund. Nachdem sie die Flotten der Menschen vernichtet haben, zieht eine Skavenhorde plündernd die Küsten der Alten Welt entlang. Zwergische Panzerschiffe verfolgen die Skaven aus Barak Varr und schlagen Teile der Flotte am Schwarzen Golf vernichtend.

**2326 Teclis wird Lehrmeister**  
Teclis kehrt nach Ulthuan zurück und übernimmt das Amt des Obersten Lehrmeisters im Turm von Hoeth.

**2350 Verbotene Experimente**  
Die Gildenhalle der Maschinisten in Karaz-A-Karak wird von Explosionen erschüttert. Burlok Damnisson und Sven Hitzkopffries haben dort verbotene Experimente mit Druckkesseln angestellt.

**2378 Piraten geschlagen**  
Ein Feldzug der marienburger Flotte, die von den Handelsfürsten aufgestellt wird, besiegt Piraten in der Klauensee. Der Erfolg erlaubt dem Stadtrat den Imperator zu drängen, die zweite imperiale Flotte aus Marienburg abzuziehen. Marienburg erhält auch seinen eigenen Zoll, imperiale Steuereintreiber kontrollieren mehr oder weniger nur noch die Bücher. Die wahre Macht ist auf der Seite der Händler.

**2387 Skaven verschwinden**  
Prinz Karsten von Waldhof heuert Skavenverbündete an, um die Mauern der Burg Siegfried in Sylvania zu untergraben. Als Karsten sich weigert, ihnen den versprochenen Lohn zu zahlen, stehlen die Skaven alle Kinder aus Waldhof. Danach verschwinden die Skaven für die nächsten hundert Jahre unter die Oberfläche, um neue Ränke auszuhecken und ihre Zahl zu vergrößern.

**2390 Götzenbild des Gork**  
In den Grenzgrafschaften erobert Rutgar, der Sohn des Fürsten von Whisenland, die Stammesgebiete des Chefoberbosses Grotfang und entweiht dabei die Götzenbilder der Orkgötter. Grotfang versucht das

Gebiet zurückzuerobern, was in der Belagerung von Rutgarburg gipfelt, wobei Grotfang und seine Orks geschlagen werden.

**2397 Piratenüberfall**  
Ein gewaltige Ladung Korn, die von Arabia nach Tilea geschickt wurde, verschwindet. Man vermutet einen Piratenüberfall seitens der Skaven, kann das aber nie beweisen.

**2401 Belagerung von Monte Castello**  
Bei der Belagerung der Festung Monte Castello halten 500 Söldner gegen 10000 Orks stand.

**2420 Zweiter Heiliger Krieg / Whaagh !!! Grom**  
König Charlen von Bretonia ruft zum zweiten heiligen Krieg gegen die Orks auf, um sämtliche Grünlinge zu vernichten. Viele Ritter ziehen in die Grenzgrafschaften. Ihre schnellen Siege führen dazu, dass viele Siedler ermutigt in die Grenzgrafschaften aufbrechen.

Goblinchefoberboss Grom der Fettsack zieht plündernd durch das Weltenrandgebirge und zerstört Siedlungen der Zwerge. In der Schlacht am Eisentor besiegt Grom eine Zwergenarmee und wendet sich dann dem Imperium zu. Die östlichen und nördlichen Provinzen werden von den Grünlingen überrannt. Grom wendet sich gegen Nuln und zerstört die Stadt.

**2423 Erfolgreicher Hochelfenfeldzug**  
Unter der Leitung von Moranions Sohn Eltharion führen die Hochelfen einen sehr erfolgreichen Feldzug gegen Naggarothe. Es ist das erste mal, daß Hochelfen in Naggarond eingedrungen sind und auch von dort zurückkehren. Der Hexenkönig ist außer sich vor Wut und schmiedet Rachepläne.

**2424 Grom segelt davon**  
Grom führt seinen Whaagh nach Middenland. Nachdem er die örtlichen Truppen besiegt und die Provinz geplündert hat befiehlt seinen Kriegern eine Flotte zu bauen. Die Goblins bemannen ihre Schiffe, zerstören eine imperiale Flotte und segeln nach Westen.

**2429 Marienburg wird unabhängig**  
Marienburg spaltet sich vom Imperium ab, nachdem sein Bürgermeister sich mit Imperator Dieter IV. verschworen und ihre Unabhängigkeit mit Marienburger Gold erkaufte hat. Dieter wird nach diesem Skandal abgesetzt und Wilhelm III. sein Nachfolger. Die Kaiserkrone fällt damit an die Prinzen von Altdorf. Wilhelm versucht dreimal, die Stadt Marienburg zurückzuerobern, aber seine vom Krieg erschöpfte Armee versagt jedesmal.

**2435 Grom fällt in Ulthuan ein**  
Grom der Fettsack, ein berüchtigter Goblkönig, segelt an der Spitze einer gewaltigen Heerschar aus der Alten Welt nach Ulthuan. Die Horde landet in Yvresse und verheert das östliche Ulthuan, bevor sie schließlich von einer Hochelfenarmee unter der Führung von Eltharion bei Tor Yvresse besiegt wird. Eltharion wird zum Stadtvorsteher.

**2473 Belegars Feldzug**  
Belegar, ein Nachfahre von Zwergenkönigs Lunn, ruft sich zum König von Karak Achtgipfel aus, nachdem er in der alten Zitadelle sein Lager aufgeschlagen hat. Die Zwerge besiedeln die Stadt neu, steigen in die Tiefen herab und bergen viele Schätze. Durch die Kreaturen in den unteren Ebenen sind sie jedoch ständig unter Belagerung.

**2485 Borgio der Belagerer**  
Borgio erennt sich zum Fürsten von Miragliano.

**2488 Ende der heiligen Kriege**  
Der heilige Krieg der Bretonen gegen die Orks wird als beendet erklärt, als Chefoberboss Morglum Knochenbrecher am Todespass eine bretonische Armee total vernichtet.

**2489 Schlacht von Villa Riba**  
In der Schlacht von Villa Riba besiegt Miragliano Remas.

**2491 Heinrich Kemmler**  
Der Nekromant Heinrich Kemmler, besser bekannt als der Patriarch der Verdammnis, entdeckt die magische Gruft, in der der fürchterliche Krell gefangensitzt. Er befreit den untoten Krieger und an der Spitze einer untoten Streitmacht ziehen die beiden durch das Graue Gebirge mitten ins Herz Bretonias.

Bagrian, der Abt des Klosters La Maisontaal in Bretonia, dringt unbemerkt in Skavenblight ein und stiehlt das ehrfurchtgebietende Schwarze





Höllener. Der Graue Prophet Tohdgenahgt führt eine Skavenstreitmacht gegen das Kloster, verbündet sich mit der Untotenarmee von Heinrich Kemmler und kann das Artefakt nach einer erbitterten Schlacht mit den Mönchen zurückerobern. Eine bretonische Armee kann die Skaven und Untoten später vertreiben.

Die Verluste sind so groß, das Kemmler und Krell sich ins Gebirge zurückziehen müssen.

2493 Schlacht bei Anurels Grab

Die Schlacht bei Anurels Grab. Chaoszwergische Sklavenjäger treffen südlich der Ebene der Knochen auf eine Armee der Hochelfen.

2495 Waldelfen siegen über Kemmler / Schlacht von Villa Bacho

Heinrich Kemmlers Untotenstreitmacht greift das Reich von Athel Loren an. Die Waldelfen zerschlagen seine Armee, Kemmler selbst kann aber entkommen.

In der Schlacht von Villa Bacho besiegt Miragliano Verezzo.

2497 Schlacht von Vittoria Viccia

In der Schlacht von Vittoria Viccia schlägt Miragliano Trantio.

2498 Duregars Feldzug

Der Feldzug des Zwergengenerals Duregar. Eine Zwergenarmee auf dem Weg nach Karak Achtgipfel wird auf dem Tollwutpass überfallen. Die Zwerge reiben die Grünlinge auf und rücken unbeirrt weiter. Die Zwergenarmee wird ein weiteres mal überfallen, kämpft sich aber unter hohen Verlusten den Weg frei.

2499 Nuln wird halb zerstört

Fritz von Halstadt, Oberster Magistrat von Nuln und Leiter von Kurfürstin Emmanuelles Geheimpolizei wird dabei ertappt, wie er in den Abwasserkanälen Nulns Warpstein an die Skaven verkauft. Der Graue Prophet Thanquol hatte den geistig umnachteten Halstadt mit Informationen, Halbwahrheiten und aus der Luft gegriffenen Lügen gefüttert um ihn mit dem Endziel einen Bürgerkrieg im Imperium auszulösen zu manipulieren. Die Verschwörung wird aufgedeckt, Halstadt getötet, Thanquol aber kann entkommen. Später kehrt Thanquol mit einer Skavenhorde zurück und überfällt Nuln. Die Horde benutzt das alte Kanalnetz unter Nuln, um in die Stadt einzudringen und schafft es beinahe, Nuln in einer einzigen Nacht zu überrennen. Nur die von den Verteidigern in der Stadt gelegten Feuer können die Skaven aufhalten. Die Skaven werden zurückgeschlagen, hinterlassen aber halb Nuln in Trümmern. Der Graue Prophet Thanquol schwört, sich an Nuln zu rächen, dann kehrt er nach Skavenblight zurück, um sich vor dem Rat der Dreizehn zu verantworten.

2500 Louen Leoncoeur wird König / Whaagh Gnashrak

Louen Leoncoeur wird zum König von Bretonia gekrönt.

Währenddessen vereint Chefoberboss Gnashrak die Orks und Goblins östlich des Weltenrandgebietes. Die Orks ziehen lange plündernd und brandschatzend durch die Berge und zerstören viele Zwergensiedlungen.

2502 Karl Franz wird Imperator / Eric Rotaxts Angriff

Karl Franz, der heute regierende Imperator, besteigt den Thron.

Eric Rotaxt fällt an der Spitze einer riesigen Flotte von Norsca Plünderern in Cothique ein. Eine Hochelfenflotte unter der Führung von Tyrion besiegt die Nordmänner in einer gewaltigen Seeschlacht und vertreibt sie von den Küsten Ulthuans.

2503 Gorfang Rotzahn erobert Karak Azul / Borgio ermordet

Karak Azul wird von den Orks unter der Führung von Gorfang Rotzahn angegriffen. Die Orks verschaffen sich durch einen vergessenen Tunnel Zugang zur Festung und ziehen mordend durch die Festung. König Kazadors Kronfamilie wird schutzlos im Thronsaal gefangengenommen und zum größten Teil in die Kerker des Schwarzberges. Kazrik, der Sohn des Königs, wird rasiert, auf dem Thron festgenagelt und als Abschiedsbeleidigung für den alten König zurückgelassen. Hiernach verlassen die Orks die Wehrstadt und entkommen ungehindert.

Borgio der Belagerer, Fürst von Miragliano, wird mit einer Bratengabel ermordet in seinem Bad aufgefunden.

Ab 2505 Grufkönige erwachen

Ein Anstieg der Magie in der Welt weckt immer mehr Grufkönige aus ihrem ewigen Schlaf. Settra bereitet seine Armeen auf neue Eroberungen vor, denn er will sein Reich stärker vergrößern als jemals zuvor. Viele der

Grufkönige stellen sich hinter ihn, während seine Streitkräfte immer weiter anwachsen.

2505 Neuer Fürst von Luccini

Lorenzo Lupo wird Fürst von Luccini.

2506 Whaagh !!! Morglum

Aus den Middenbergen kommend, wütet der Whaagh! Morglum durch die Ostlande. Überfälle auf die Ostmark und Hochland folgen, bis die Orks südlich von Wolfenburg zur Schlacht gestellt werden. Viele der großen Helden des Imperiums schließen sich der Armee des Kurfürsten von Ostland an, und Morglum Knochenbrecher und sein Vize Gorfang Rotzahn werden besiegt.

Später im Jahr versammelt Morglum im Schwarzen Gebirge eine neue Armee um sich und versichert sich mit Versprechungen von Sklaven die Hilfe der Chaoszwerge. Er vernichtet eine von Imperator Karl Franz angeführte Armee des Imperiums, wird aber später an der Brücke der Verdammten und in der Schlacht um Talabheim geschlagen. Der Whaagh ist beendet, doch Morglum überlebt.

2507 Chateau d'or

Ein Herr der Echsenmenschen fällt in Bretonia ein, um in Chateau d'or versteckt gehaltene Goldtafeln zurückzuerobern.

2510 Schlacht am Silbertal / Spinny Gogsniks Feldzugs / Der Zug des Erzlektors

Die Schlacht am Silbertal. Nachdem er 10 Jahre lang plündernd durch das Weltenrandgebirge gezogen ist, wird Chefoberboss Gnashrak von Zwergenkönig Ungrim Eisenfaust besiegt.

Der Goblinchefoberboss Spinny Gogsnik bedroht Middenland.

Kurt Mannfeld, Erzlektor des Sigmar, führt eine Armee in die Chaoswüste, um die Welt von Archaaon zu befreien. Seine Armee wird in der Schlacht der Monolithen völlig ausgeradiert, er selbst verfällt nach der Schlacht den Chaosgöttern.

2512 Whaagh !!!!!!! Azhag

Azhag der Vernichter führt, beeinflusst durch Nagashs Zauberkrone eine große Orkarmee von dem Land der Trolle aus in die nördlichen Provinzen des Imperiums. Mit Unterstützung vieler Goblinstämme plündert er die Ostmark und schleift die Städte Köhlitz und Nachtdorf. In der Schlacht von Düstermoor besiegt Valmir von Raukov die Goblinvorhut von Azhags Armee und verschafft so dem Imperium etwas Luft, muß sich aber vor der anrückenden Hauptstreitmacht zurückziehen. Wolfenburg wird angegriffen, kann aber widerstehen.

2513 Rekordvergiftung

Lucreccia Belladonna vergiftet ihren siebten Ehemann, den Fürsten von Pavona.

2515 Sieg über Azhag / Archaaon sammelt seine Armeen

Azhags Horden zerstören die Stadt Forstich. Eine vom Imperator ausgesandte Armee unter Marschall Otto von Blucher und dem Großtheogonisten stellt und besiegt den Whaagh Azhag bei der Schlacht von Ostholz. Die Krone des Nagash wird von den Imperialen mitgenommen.

Die Einfälle des Chaos in der alten Welt nehmen zu. Chaoslord Archaaon sammelt seine Armeen zur Eroberung der Alten Welt...

2520 Zweite Schlacht am Nachtfeuerpass

In der zweiten Schlacht am Nachtfeuerpass besiegt eine von Imperator Karl Franz angeführte Armee eine riesige Orkhorde. Nachdem Marius Leitdorf, der Kurfürst von Averland, im Duell mit dem orkischen Whaaghboss gefallen ist, wird dieser von Imperator Karl-Franz selbst herausgefordert und im Zweikampf erschlagen. Wird fortgesetzt...

Quelle: <http://www.warhammerportal.de/bibliothek/chronik.html>







# KAMPAGNE

## Einleitung (hier als Beispiel von der Araby Kampagne)

Die Araby Kampagne ist eine kartenbasierte Kampagne nach WarhammerCE Regeln. Die Kampagne umfasst einen strategischen Teil, welcher auf einer Provinzen-Karte der Region Araby gespielt wird, einen freiwilligen Auftrags-Teil, welcher bei jedem Frühlings-Zug in der Stadt Zandri als Skirmish Szenario ausgespielt wird, einen diplomatischen Teil durch das Verhandeln der Spieler untereinander sowie den Hauptteil - das Ausspielen der aus dem strategischen Teil resultierenden Schlachten.

Hier wird nach den aktuellen WCE-Regeln und den Skirmish-Regeln gespielt, welche ihr weiter hinten in diesem Kampagnenbuch finden könnt, im Kapitel Aufträge.

Historischer Hintergrund ist die Region Araby und Umgebung ca. um das Jahr 2500. Während dieser Zeit ist keine Macht dominierend, sondern die Region ist multizentrisch.

## SPIELLEITER UND SPIELER

Die Kampagne wird einen (oder auch zwei - je nach Aufwand und Aufgaben) Spielleiter haben, welcher selber auch eine Fraktion übernehmen kann. Der Spielleiter ist bezüglich Spielentscheidungen neutral, er entscheidet in letzter Instanz über Streitfragen und regelt unvorhergesehene Probleme.

Die Spieler die Fraktionen übernehmen, sind die aktiven Spieler. Jeder Spieler führt seine Seite, verwaltet die Entwicklung seines Reiches, gibt seine Züge ab und führt seine Schlachten durch. Für jeden dieser Teilaspekte kann bei Verhinderung auch ein Vertreter benannt werden.

Neutrale Seiten, bzw. neutrale Armeen und Überfälle werden ebenfalls von Spielern gespielt. Dies können auch aktive Mitspieler sein, jedoch können jederzeit auch Spieler von außerhalb eine neutrale Seite in einer Schlacht spielen, wenn es sich ergibt.

## AUFWAND & ORGANISATION

Sowohl die Karte als auch die Züge, sowie die jeweilige Reichverwaltung werden online über das Strategen-Forum gepflegt. Jeder Spieler ist angehalten sein Reich nachvollziehbar und übersichtlich in einem eigenen Beitrag zu verwalten.

Prinzipiell stellen die regelmäßigen Spieltermine im Gasthaus Drei Rosen in Dachau und der Stammtisch in der Pilsquelle die Haupttreffen der Kampagne dar. Hier werden Spiele durchgeführt und sollten die Spieler in einer gewissen Regelmäßigkeit teilnehmen. Weiterhin ist "freies" Spiel zur Durchführung der Schlachten möglich, wo auch immer sich die Spieler zusammenfinden.

## KARTE UND FRAKTIONEN

Die Karte umfasst Land- und Seezonen. Landzonen werden im Folgenden auch Provinzen genannt. Die Provinzen enthalten gewisse Charakteristika (welche noch genauer erklärt werden), wie Gelände, politische Zugehörigkeit, Einkommenswert sowie Truppenanzahl. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Seite, die aus vier Provinzen besteht. Die nicht von Spielern besetzten Felder sind "neutral". Die neutralen Felder werden von Armeen verteidigt, die jeweils unter den Spielern spontan aufgestellt werden und nicht zwingend einem bestimmten Volk angehören müssen.

**Gelände:** Gebirge, Wüste, Dschungel, Küste

## SPIELZIEL

Jeder Spieler hat folgende mögliche Siegbedingungen:  
 Vernichten einer anderen Fraktion  
 Erobern von zwei Hauptstädten (eine Runde halten)  
 Erobern von 15 Provinzen (eine Runde halten)

## STARTAUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler startet mit drei Provinzen, die seine Heimatprovinzen sind, wobei eine davon die Hauptstadt darstellt. In allen drei dieser Heimatprovinzen ist zu Beginn der Kampagne eine Armee im Wert von

2000 Punkten platziert. Zusätzlich erhält jede Seite ein besonderes Charaktermodell von Beginn an. Dies stellt die Startaufstellung der Armee und der Verteilung der Provinzen dar. Das Spiel beginnt mit der Bewegungsphase eines Herbstzuges, also ohne vorheriges Einkommen.

## SPIELABLAUF

Das Spiel ist in Spielzüge und Spieljahre unterteilt. Die Spielzüge werden gleichzeitig durchgeführt und beim SL per PN oder Mail abgegeben. Ein Spieljahr enthält zwei Spielzüge - **Frühjahr und Herbst**.

### Spielzug Frühling umfasst:

- Aufträge: Werden in Zandri freiwillig nach Skirmish-Regeln ausgespielt
- Feststellung und Durchführung von Angriffen von Neutralen durch den SL (siehe Überfälle).
- Bewegungsphase: Hier bewegen sich die Armeen auf der strategischen Karte, Angriffe werden durchgeführt.
- Kampfphase: Die Schlachten werden durchgeführt
- Rückzugsphase: Rückzüge werden durchgeführt
- Kampfergebnisse: Provinzen wechseln den Besitzer, Ruhmpunkte werden verteilt, etc.

### Spielzug Herbst enthält:

- Einkommensphase: Hier wird das Einkommen festgestellt und erhalten
- Bewegungsphase: Hier bewegen sich die Armeen, Angriffe werden durchgeführt.
- Kampfphase : Die Schlachten werden durchgeführt
- Rückzugsphase: Rückzüge werden durchgeführt
- Kampfergebnisse: Provinzen wechseln den Besitzer, Ruhmpunkte werden verteilt, etc.
- Armeepunkte werden entsprechend der Entscheidung des Spielers in der Hauptstadt platziert (**nach den Kämpfen!**)

## EINKOMMENSPHASE

Jede Provinz ergibt abhängig von Ihrer Klasse Einkommen im Herbstzug. Dies sind unveränderbare Werte und symbolisieren den potentiellen (landwirtschaftlichen) Wert.

- Dorf: 200
- Stadt (Hauptstadt/Karak): 400
- Metropole (Zandri, Khemri, Rasetra): 800

Die Spieler erhalten Gold in Höhe der Gesamteinkünfte.  
 1 Gold = 1 Punkt

Geplünderte Provinzen und solche ohne Kontakt zur Hauptstadt erzeugen für dieses Jahr kein Einkommen.

Hat ein Spieler keine Hauptstadt, erhält er kein Einkommen und kann keine neuen Truppenpunkte aufstellen. Er muß die Hauptstadt schnell zurückerobern oder verschwindet nach und nach in der Bedeutungslosigkeit.

## BEWEGUNG

**Armeen:** Armeegrößen sind zwischen 100 und 5000 Punkte. Armeen werden nicht verwaltet oder dergleichen, sondern bestehen einfach in Form eines Punktwerts auf der strategischen Karte. Kommt es zu einer Schlacht, dann heben die Spieler Armeen nach Ihren Punktwerten aus.

**Besondere Charaktermodelle:** Bewegen sich unabhängig von Armeen. Werden sie in einer Schlacht eingesetzt, kosten sie natürlich das normale an Punkte.

**Bewegung:** Jede Armee und jeder Punkt Truppen kann sich genau ein Feld bewegen. Ein Besonderer Charakter kann sich 2 Felder weit bewegen. Die Aufteilung ist beliebig, es gibt keine Limits für einzelne Armeen, außer dass es **pro Provinz maximal 5000p** sein können, überschüssige Punkte werden entfernt.

Mit Zustimmung des Verbündeten kann man sich auch durch befreundete Reiche bewegen. Bewegt sich eine Armee in eine neutrale oder eine feindliche Provinz, so gilt dies als Angriff. Jedes Reich hat maximal 2 Angriffe pro Runde. Der Angriff von zwei Provinzen aus auf eine Provinz gilt als zwei Angriffe.

Die Bewegungen werden beim SL als Zug abgegeben und werden dann gleichzeitig durchgeführt.

Greifen sich zwei Armeen über dieselbe Grenze gegenseitig an, **so setzt sich die Armee mit der größeren Punktzahl durch** und es wird der





Angriff dieser Armee durchgeführt. Bei Punktgleichheit wird die angegriffene Provinz ausgewürfelt. Der Angriff der Seite mit der geringeren Punktzahl verfällt. Es wird das Szenario "Unerwartete Begegnung" gespielt.

Greifen zwei Armeen verschiedener Seiten gleichzeitig eine (neutrale) Provinz an, so kommt es erst zu einer Schlacht zwischen den Invasionsarmeen. Die siegreiche Armee kann dann im selben Zug noch gegen die Provinzverteidiger kämpfen. Jeweils vor Schlacht kann sich der Angreifer zurückziehen.

## SCHLACHTEN

Hier werden die Kämpfe ausgetragen, welche in der Bewegungsphase festgestellt werden. Die Schlachten können an einem beliebigen Ort stattfinden.

**Rückzüge vor einem Kampf:** Sowohl Angreifer, als auch Verteidiger haben die Möglichkeit sich ohne Kampf zurück zu ziehen, sollte es legale Rückzugsgebiete geben - eine Schlacht würde also in einem solchen Fall entfallen.

**Größe und Szenarios:** Findet eine Schlacht statt, so wird zuerst die Punktzahl festgestellt. **Die Punktzahl richtet sich nach der kleineren Armee.** Das Maximum sind 5000 Punkte, das Minimum 1000. Die Seite mit der kleineren Punktzahl kann sich auch entscheiden gegen die volle Punktzahl des Gegners zu kämpfen, das kann Auswirkungen auf das Kampfergebnis haben (siehe unten)

Unter 1000 Punkte ist kein Angriff möglich. Hat der Verteidiger weniger als 1000 Punkte - so muß er sich automatisch ohne Schlacht zurückziehen.

Wichtig: Der Angreifer hat immer die Möglichkeit einen Überraschungsangriff zu versuchen. Näheres hierzu bei Szenarios.

Die unterschiedliche Armeestärke hat Auswirkungen auf die Schlacht und auf die Ergebnisse:

1. Ist der Angreifer auf der strategischen Karte mit **3:2** überlegen, darf sich dieser Spieler, die Spielfeldseite und den Beginner aussuchen.
2. Ist der Angreifer mit **2:1** überlegen, erhalten alle formierten (Rank&File) Einheiten des Spielers zusätzlich zu dem oben beschriebenen Vorteil +1 Moralwert.
3. Ist der Angreifer mit **5:2** überlegen, erhält die ganze Armee + 1 Moralwert, zusätzlich zu dem Vorteil von 1.
4. Ist der Angreifer mit **3:1** überlegen gibt es das Szenario "*Haltet stand!*" mit entsprechend unterschiedlichen Punktzahlen (doppelt so viel)

## Angriff auf eine Neutrale Provinz:

(1W6 Dorf, 2W6 Stadt, 3W6 Metropole)

Ergebnis	Truppen
1-2	1000 Punkte
3-4	1500 Punkte
5-6	2000 Punkte
7-8	2500 Punkte
9-10	3000 Punkte
11-12	3500 Punkte
13-14	4000 Punkte
15-16	4500 Punkte
17-18	5000 Punkte

## SZENARIOS

Der Angreifer hat immer die Möglichkeit einen Überraschungsangriff zu versuchen. Hierzu wird vor der Schlacht ein W6 gewürfelt, bei einer 1-2 findet ein *Überschungsangriff* statt. Nur der Angreifer darf die Bonusbewegung nutzen. Schlägt der W6-Wurf fehl, so wird nochmal auf einem W6 gewürfelt - bei einer 1-2 findet nun das Szenario *Hinterhalt* statt und zwar mit den normalen Punktzahlen ohne Punkteunterschied wie im Szenario beschrieben. Kommt beides nicht zustande gibt es eine normale Feldschlacht (Standard Szenario).

- Greifen sich zwei Armeen gegenseitig an, wird wie oben beschrieben festgestellt, wo die Schlacht stattfindet. Hier gibt es eine *Unerwartete Begegnung*.

- Greifen zwei Armeen verschiedener Seiten gleichzeitig eine (neutrale) Provinz an, so kommt es erst zu einer Schlacht zwischen den Invasionsarmeen. Gespielt wird eine *Unerwartete Begegnung*. Die siegreiche Armee kann dann im selben Zug noch gegen die Provinzverteidiger kämpfen. Jeweils vor Schlacht kann sich der Angreifer zurückziehen. Hier ein Szenario nach den normalen Regeln ermittelt.

- Ist der Angreifer auf der Kampagnenkarte mit 3:1 überlegen gibt es das Szenario *Haltet stand!*

- Greift ein Angreifer einen Verteidiger mit höherer Armeestärke an und entscheidet er sich für Kampf mit gleicher Armeestärke, so kommt es zum Szenario *Durchbruch*. Dies symbolisiert den Versuch der Verteidiger die Plünderer aufzuhalten. Angreifer spielt also den "Durchbrecher". Generell wird bei Plünderungen *Durchbruch* gespielt.

- Findet ein kombinierter Entsatzangriff mit gleichzeitigem Ausfall auf eine belagernde Armee statt so findet das Szenario *Flankenangriff* statt. Je ein Kontingent ist eine Flankenabteilung, unabhängig von den Punktegrößen.

## STANDARD SZENARIO

### Aufstellung

Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen. Die Spieler wechseln sich mit dem platzieren ihrer Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der die Seite gewählt hat. Einheiten dürfen überall in der Aufstellungszone platziert werden, die sich mehr als 12" von der Mittellinie entfernt befindet. Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

### Erster Spielzug

Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte, die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt bis ein Sieger feststeht.

### Spieldauer

Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

### Siegbedingungen

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

## SIEGPUNKTE (SP)

### 1. Vernichtete gegnerische Einheiten

- Vernichtete gegnerische Einheiten geben Siegpunkte in Höhe ihres Punktwerts.
- Aktuell gebrochene oder bereits vom Tisch geflohene feindliche Einheiten gelten als vernichtet und geben entsprechend volle Siegpunkte.

### 2. Gegnerische Einheiten auf halber Sollstärke

- Gegnerische Einheiten, die nur noch 50% oder weniger Modelle von ihrer ursprünglichen Einheitsengröße übrig haben, geben Siegpunkte in Höhe ihres halben Punktwerts
- Charaktermodelle, Monster und Streitwagen, die 50% oder mehr ihrer Lebenspunkte verloren haben, geben Siegpunkte in Höhe ihres halben Punktwerts

### 3. Besetzte Tischviertel

- 100 SP pro besetztem Spielfeldviertel durch befreundete Einheit mit ES5+
- Falls beide Spieler eine Einheit mit ES5+ im gleichen Spielfeldviertel haben, bekommt kein Spieler Punkte für das entsprechende Spielfeldviertel.
- Eine Einheit kann jeweils nur ein Spielfeldviertel besetzen.

### 4. General ausgeschaltet

- 100 SP wenn der gegnerische General ausgeschaltet wurde, gebrochen ist oder bereits vom Tisch geflohen ist (zusätzlich zu den SP die der General nach Punkt 1. gibt).

### 5. Erbeutete Standarten

- 100 SP für den Spieler, der die meisten Standarten erbeutet hat.

### 6. Erbeutete Armeestandarte

- 100 SP für die erbeutete gegnerische Armeestandarte.





## DURCHBRUCH

**Überblick:** In diesem Szenario müssen die Angreifer durch ihre Gegner durchbrechen.

**Armeen:** Beide Armeen werden entsprechend der normalen Regeln aufgestellt. Die Spieler müssen sich entscheiden, wer die Rolle des Angreifers und wer die des Verteidigers übernimmt.

**Schlachtfeld:** Der Großteil des Schlachtfelds wird von Mauerresten (lineare Hindernisse), Ruinen und Dünen (schwieriges Gelände) geprägt. Diese sollen den Durchbruch der Angreifer an bestimmten Frontabschnitten verhindern.

**Aufstellung:** Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen. Die Spieler wechseln sich mit dem platzieren ihrer Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der die Seite gewählt hat. Einheiten dürfen überall in der Aufstellungszone platziert werden, die sich mehr als 12" von der Mittellinie entfernt befindet. Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

**Erster Spielzug:** Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte, die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt bis ein Sieger feststeht.

**Spieldauer:** Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

**Siegbedingungen:** Am Ende der Schlacht erhält der Angreifer Siegpunkte für jede seiner Einheiten, die sich in der Aufstellungszone des Gegners befindet. Fliehende Einheiten, Monster und Charaktermodelle werden nicht berücksichtigt. Es werden keine weiteren Siegpunkte vergeben. Der Angreifer gewinnt, wenn er Siegpunkte in Höhe eines Drittels seiner Armee erreicht. Eine 1500 Punkte starke Angreiferstreitmacht muss also wenigstens Einheiten im Wert von 500 Punkten in die Aufstellungszone des Gegners bringen, um das Spiel zu gewinnen.

## UNERWARTETE BEGEGNUNG

**Überblick:** In diesem Szenario treffen zwei Armeen aufeinander, während sie in einer Marschkolonnen marschieren.

**Armeen:** Beide Armeen werden nach einem vereinbarten Punktwert entsprechend den normalen Regeln aufgestellt.

**Schlachtfeld:** Eine unerwartete Begegnung kann in jedem beliebigen Gelände stattfinden.

**Aufstellung:** Vor der Schlacht müssen die Spieler ihre Marschordnung notieren, d.h. die Reihenfolge, in der die Einheiten aufgestellt werden. Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen.

Die Spieler stellen abwechselnd je eine Einheit auf beginnend am Anfang ihrer Marschordnung. Die zweiten und folgenden Einheiten müssen näher an den neutralen Tischkanten als die vorhergehenden platziert werden – im Prinzip wird die Armee von der ersten Einheit nach außen aufgestellt. Aufstellungszone ist mehr als 12" von der Mittellinie entfernt. Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

**Erster Spielzug:** Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte, die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt bis ein Sieger feststeht.

**Spieldauer:** Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

**Siegbedingungen:** Bei Spielende werden die Siegpunkte normal berechnet.

## FLANKENANGRIFF

**Überblick:** In diesem Szenario besteht die Armee des Angreifers aus zwei Teilarmeen, die von unterschiedlichen Positionen aus angreifen.

**Armeen:** Beide Armeen werden nach einem vereinbarten Punktwert entsprechend den normalen Regeln aufgestellt. Die Spieler müssen ein Angreifer und einen Verteidiger bestimmen.

**Schlachtfeld:** Ein Flankenangriff kann in jedem beliebigen Gelände stattfinden.

**Aufstellung:** Bevor mit der Aufstellung begonnen wird, bestimmt der Angreifer ein Drittel seiner Armee (in Punkten) als Flankenstreitmacht. Einheiten können nicht zwischen den beiden Teilarmeen aufgeteilt werden. Der Angreifer muss außerdem aufschreiben, ob sie von der rechten oder linken Flanke kommen sollen.

Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen. Die Spieler wechseln sich mit dem platzieren ihrer Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der die Seite gewählt hat. Einheiten dürfen überall in der Aufstellungszone platziert werden, die sich mehr als 12" von der Mittellinie entfernt befindet. Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

**Erster Spielzug:** Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte, die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt bis ein Sieger feststeht.

**Spieldauer:** Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

**Sonderregeln:** Zu Beginn des dritten Spielzuges des Angreifers kommen die Einheiten der Flankenstreitmacht von der vorher notierten Spielfeldseite in die Spielfeldhälfte des Gegners. Die Einheiten können nicht gleich angreifen, können jedoch marschieren, selbst wenn Gegner innerhalb von 8 Zoll von ihrer Tischkante befinden.

**Siegbedingungen:** Bei Spielende werden die Siegpunkte normal berechnet.

## HINTERHALT

**Überblick:** In diesem Szenario nutzt eine kleinere Streitmacht das Überraschungsmoment und taktisch gute Positionen, um eine größere Streitmacht zu überfallen.

**Armeen:** Beide Armeen werden aus den entsprechenden Armeelisten ausgewählt. Der Verteidiger hat 50% mehr Punkte zur Verfügung als der Angreifer (Halbe abrunden). Eine 1500-Punkte-Armee des Angreifers würde folglich 2250 Punkten Verteidigern gegenüberstehen.







**Schlachtfeld:** Ein Hinterhalt kann in jedem beliebigen Gelände stattfinden.

**Aufstellung:** Der Verteidiger muss seine Armee zuerst aufstellen. Sämtliche Einheiten müssen auf eine Spielfeldkante ausgerichtet sein. Die Aufstellungszone ist in Spielfeldmitte, 24“ breit und 18“ von beiden langen Tischkanten entfernt. Mit Abstand von 18“ von dieser Zone kann der Angreifer an den beiden kurzen Seiten seine Armee aufstellen. Wenigstens ein Drittel der Einheiten (Charaktermodelle, Monster und Plänkler zählen hierfür nicht) müssen je in den beiden Aufstellungszonen platziert sein.

**Erster Spielzug:** Der Angreifer beginnt.

**Spieldauer:** Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

**Siegbedingungen:** Berechnet Siegpunkte für zerstörte Einheiten und Einheiten unter halber Sollstärke. Ansonsten werden keine Siegpunkte vergeben. Derjenige mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

## ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

**Überblick:** Das Standard Szenario wird verwendet mit einer Ausnahme:

**Aufstellung:** Nachdem ein Spieler alle Einheiten und seine Charaktermodelle aufgestellt hat und der Gegner noch Aufstellungspunkte übrig hat darf er jeweils eine Einheit bis zu 4“ vorwärts bewegen. Der Spieler darf solange Einheiten vorwärtsbewegen statt Einheiten aufzustellen, bis der Gegner seine Aufstellung ebenfalls beendet hat. Es dürfen verschiedene oder auch Einheiten mehrmals bewegt werden, dabei darf jedoch keine Einheit 8“ oder näher an eine Feindeinheit gezogen werden.

## HALTET STAND!

**Überblick:** In diesem Szenario besetzt ein Spieler eine zentrale Stellung, ein Lager, eine Siedlung in der Spielfeldmitte und muss gegen einen stark überlegenen Feind standhalten.

**Schlachtfeld:** In der Tischmitte wird ein 18x18“ großes Gebiet als letzte Stellung des Verteidigers aufgebaut, der Verteidiger kann Gelände nach Belieben darin aufbauen. In einer 8“ breiten Zone um diese Stellung herum darf keinerlei Gelände aufgestellt werden.

**Armeen:** Beide Armeen werden aus den entsprechenden Armeelisten ausgewählt. Der Verteidiger hat nur halb so wenig Punkte zur Verfügung wie der Angreifer (Halbe abrunden). Eine 2000-Punkte-Armee des Angreifers würde folglich 1000 Punkten Verteidigern gegenüberstehen.

**Aufstellung:** Der Verteidiger muss seine Armee zuerst aufstellen, komplett in der Tischmitte in der dafür vorgesehenen Zone. Danach baut der Angreifer seine komplette Armee auf, nicht näher als 8“ an der Zone des Verteidigers

**Sonderregeln:** Alle Modelle des Verteidigers haben +1 Moral, bis zu einem Maximum von 10. Das stellt ihren Überlebenswillen bis zum bitteren Ende dar.

**Erster Spielzug:** Der Verteidiger beginnt.

**Spieldauer:** Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

**Siegbedingungen:** Berechnet Siegpunkte normal, der Verteidiger erhält 50 Siegpunkte extra, wenn nach der Schlacht mindestens eine nicht fliehende Einheit von ihm übrig ist.

## ERGEBNISSE UND VERLUSTE

### Ergebnisse

Verteidiger hat gleich oder mehr Siegpunkte als der Angreifer = Sieg des Verteidigers

Bei Unentschieden: Halten der Provinz

= Rückzug des Angreifers

Sieg des Angreifers: Provinz geht an den Angreifer

= Rückzug des Verteidigers

Hat der Angreifer auf der Kampagnenkarte weniger Punkte als der Verteidiger so wird bei Angreifersieg nur **geplündert**. Der Angreifer hat jedoch die Möglichkeit wie ein überlegener Angreifer (wie oben) behandelt zu werden, wenn er freiwillig gegen die volle Punktzahl des Verteidigers kämpft.

**Nur Verluste von Einheiten und Charaktermodellen die Siegpunkte geben werden von der Punktgröße auf der Kampagnenkarte abgezogen (also 0, halbe SP, gar nix). Punkte für Charaktere nur bei Totalverlust.**

Neutrale Armeen füllen Ihre Verluste sofort komplett wieder auf, es sei denn Ihre Provinz wurde erobert - dann lösen sie sich sofort auf. Sprich kein Rückzug für Neutrale.

## SCHLACHTEN AUSSPIELEN

Nachdem vom Spielleiter der Zug ausgewertet worden ist, können die Spieler die Schlachten spielen. Fristen gibt es vorerst nicht, wenn jedoch zu lange Verzögerungen auftreten so kann der SL die Ergebnisse auch auswürfeln.

## RÜCKZUG

Hier werden die, in der Kampfphase festgestellten Rückzüge durchgeführt.

Für Rückzüge gilt: Eine geschlagene Armee oder eine nicht kämpfende Armee (weil z.B. der Angreifer doch nicht kämpfen will) kann sich in eine angrenzende, befreundete Provinz zurückziehen. Alle Rückzüge finden in der Rückzugsphase statt, das heißt es werden erst alle Kämpfe durchgeführt. Kann eine Armee sich nicht zurückziehen, ist die Armee vernichtet. Das heißt es können auch Armeen abgeschnitten und vernichtet werden.

Beispiel: Spieler A hat Provinz 1 und 2. Die Armee in Provinz 1 kann sich nur nach 2 zurückziehen. Spieler B greift Provinz 1 und Spieler C greift Provinz 2 an. Spieler A verliert beide Schlachten. Die restliche Armee in Provinz 1 kann sich nicht mehr zurückziehen, da in Provinz 2 eine siegreiche feindliche Armee steht.

## SCHLACHTEN AUSWÜRFLEN

Falls Spieler ihre Spiele nicht ausführen können besteht immer die Möglichkeit Schlachten vom Spielleiter auswürfeln zu lassen. Hierzu werden 2W6 geworfen:

Wurf	Ergebnis
2	Der Angreifer verliert 75%, Verteidiger 0%
3-4	Der Angreifer verliert 50% Verteidiger 25%
5-6	Der Angreifer verliert 10% Verteidiger 10%
7	Unentschieden, beide Seiten verlieren 25%
8	Angreifer gewinnt, verliert 50%, Verteidiger 50%
9-10	Angreifer gewinnt, verliert 25%, Verteidiger 50%
11	Angreifer gewinnt, verliert 0%, Verteidiger 50%
12+	Angreifer gewinnt, verliert 0%, Verteidiger 75%

Bonus auf den Wurf:

Angreifer ist 3:2 überlegen = +1 auf den Wurf

Angreifer ist 2:1 überlegen = +2 auf den Wurf

Angreifer ist 5:2 überlegen = +3 auf den Wurf

Angreifer ist 3:1 überlegen = +4 auf den Wurf

## GELÄNDE & SCHLACHTFELD

Das Gelände sollte Einfluß auf das Schlachtfeld haben. Man kann das Programm von Martin/dwarf nutzen, muß es aber nicht. Die Spieler sollten jedoch das Gelände so gut wie möglich einfließen zu lassen. Dies hängt natürlich auch vom Vorrat an Gelände ab.

Generelle grobe Richtwerte kann folgende Tabelle bieten:





Gebirge: 3-5 Hügel, 0-2 Berge , 2-4 Wälder , 0-2 schwieriges Gelände, 1-3 unpassierbar , 1-3 Hindernisse

Oase: 0-2 Hügel , 1-3 Oasen , 1-3 schwierig, 0-2 unpassierbar, 0-2 Häuser, 1-3 Hindernisse

Wüste: 0-2 Hügel, 0-2 Oasen, 0-2 schwierig, 0-2 unpassierbar , 1-3 Häuser, 1-3 Hindernisse

Küste: 0-1 Hügel, 2-4 Wälder, 1-3 Seen, 0-2 Flüsse , 2-5 Schwierig (Sumpf) , 0-3 unpassierbar, 0-1 Häuser, 0-2 Hindernisse

## HAUPTSTADT

Hauptstädte sind die zentralen Städte und Provinzen der Reiche. Sie sind von extremer Bedeutung. Nur Provinzen, die mit der Hauptstadt über eigene Provinzen verbunden sind, erzeugen Einkommen. Hat ein Spieler keine Hauptstadt, erhält er kein Einkommen

Neue Truppen können nur in der Hauptstadt erzeugt werden, pro Goldstück erhält man einen Punkt Truppen.

Verliert eine Provinz den Kontakt zur Hauptstadt über eigene Provinzen (z.B. durch Kampf) so geht das Einkommen für diese Provinz verloren.

Wird die Hauptstadt-Provinz einer Fraktion angegriffen, so hat der Verteidiger folgende Optionen:

- a) Rückzug in andere Provinz, wie normal
- b) Rückzug in Festung bis zu dem Limit von 2000 Punkten, die restlichen Truppen können sich in eine andere Provinz normal zurückziehen
- c) Durchführung einer offenen Feldschlacht, bei Niederlage Rückzug in Festung mit den Überlebenden, alle Punkte über dem Limit gehen verloren!

**Limit:** Die Verteidigungsanlage einer Hauptstadt kann bis zu 2000 Punkte Truppen aufnehmen.

Hat der Angreifer die Provinz besetzt (durch Sieg oder durch Rückzug des Verteidigers), so kann er im nächsten Zug einen Angriff auf die verbliebenen Verteidiger durchführen (offene Feldschlacht). Siegt der Angreifer und der Verteidiger hat aber noch Punkte übrig, so ist das Pech und diese Truppen werden vom Angreifer niedergemetzelt.

Siegt der Verteidiger so verbleibt der Angreifer weiter in der Provinz und diese gilt als umkämpft.

Verliert der Verteidiger so fällt die Hauptstadtprovinz in die Hände des Feindes!

Eine umkämpfte Hauptstadt erzeugt kein Einkommen und erlaubt kein Aufstellen neuer Punkte. Ein Spieler ohne Hauptstadt kann also keine neuen Truppenpunkte aufstellen und muss dafür seine Hauptstadt erst zurückerobern. Eine zurückeroberte Hauptstadt-Provinz gibt aufgrund der angerichteten Schäden für den Rest der Kampagne kein Einkommen mehr.

Entsatz/Ausfall: Kommt Entsatz aus einer anderen Provinz oder kommt es zu einem Ausfall (= Angriffsbewegung aus Stadt heraus) so kommt es zu einer normalen offenen Feldschlacht. Kommt es zu einem kombinierten Angriff so ergibt dies das Szenario *Flankenangriff*. Ein Ausfall kostet den Spieler einen Angriff.

Belagerung: Der Angreifer kann auch belagern - hier verliert der Verteidiger jeden Zug 20% seiner aktuellen Truppenstärke.

Sinkt der Verteidiger dabei unter 500 Punkte so gilt die Stadt als erobert.

## NEUTRALE ARMEEN

Armeen von neutralen Seiten oder Überfälle können von jedem der will gespielt werden, wobei der aktive Spieler sich um Gegner kümmern muss. Gibt es Probleme kann der Spielleiter jemand zuteilen.

## NEUTRALE PROVINZEN

Hier herrschen lokale neutrale Armeen, oft nur Stämme in einer losen Konstellation. Werden solche Provinzen angegriffen, so sucht sich der Spieler einen Gegner wie oben beschrieben. Hier gilt: Jeder, der Neutrale führt, kann seine Liste so stark oder schwach ausheben wie er will. Letztlich sollten die Provinzen aber immer ein harter Brocken und eine Herausforderung sein - nachgeschmissen wird niemanden etwas. Auch ist Ausheben nach Gegner explizit erlaubt. Die Neutralen sehen wer sie

angreift und genauso wie der Spieler sich möglicherweise auf den Gegner einstellt, dürfen die Neutralen dies.

Neutrale Verluste werden bei der Nichtvernichtung der neutralen Provinz immer wieder aufgefüllt.

## BESONDERE CHARAKTERE

Besondere Charaktermodelle sind Generäle, welche im Lauf der Kampagne Erfahrungen sammeln und dadurch Fähigkeiten erlangen können. Dies gelingt über das Sammeln von Ruhm. Jede Fraktion hat nur ein Besonderes Charaktermodell, welches den Spieler selbst darstellt. Sollte das Charaktermodell sterben (das Ergebnis „Tod“ auf der Verletzungstabelle, nur ausgeschaltet in einer Schlacht reicht nicht), so hat der Spieler die Möglichkeit einen neuen Anführer zu bestimmen. Er beginnt, wie bereits sein Vorgänger, mit 0 Ruhm und einer Fähigkeit. Besondere Charaktermodelle kosten weiterhin die Punkte in der Armeeliste, die der "normale" Charakter auch kosten würde. Das Besondere Charaktermodell erhält zu Beginn der Kampagnen einen zufällig bestimmten Vorteil "kostenlos". Die Charakterklasse und somit die möglichen Fähigkeiten des Generals sind in der Fraktionsbeschreibung angegeben.

### Allgemeine Fertigkeiten (für alle): W66 (2W6)

- 11-16: + 1 KG
- 21-26: + 1 BF
- 31-36: +1 Bewegung
- 41-46: Heilen einer wählbaren Verletzung (Neu würfeln falls keine vorhanden)
- 51-56: + 1 Initiative
- 61-62: + 1 Attacke
- 63-64: + 1 Stärke
- 65: + 1 Widerstand
- 66: + 1 MW (bis 10)

### Ruhmpunkte:

- + 1 für jede Siegreiche Schlacht unter seinem Kommando
- + 1 für jede Erfolgreiche Belagerung
- + 1 für jede durch den Charakter (oder eine Einheit, der er angeschlossen ist) im Nahkampf erbeutete (und bis zum Ende der Schlacht) behauptete Standarte
- + 1 für jeden in einer Herausforderung getöteten Charakter
- + 2 für jeden in der Herausforderung getöteten General
- + 1 für jede wichtige, heldenhafte Aktion in einer Schlacht - beide Spieler müssen dies einvernehmlich entscheiden
- + 3 extra wenn der General und seine Armee eine Hauptstadt erobern
- 1 für im Nahkampf verlorene Standarten
- 1 für vom Feld fliehen oder in der letzten Runde auf dem Feld fliehend
- 2 für Teilnahme an einer Schlacht, welche zum Verlust einer Hauptstadt führt

Für je 4 Ruhmpunkte kann der Charakter einen Wurf auf den Fertigkeitstabellen ausführen. Erlangte Fähigkeiten können nicht wieder verloren werden, sollte das Modell Ruhm verlieren. Es dauert dann nur länger bis er eine weitere Fähigkeit erlangen kann.

## POLITIKER

- 11-15: Organisator: Eine Einheit nach Wahl des Politikers ist mit besseren Waffen versorgt worden - Im Nahkampf verursacht die Einheiten Attacken mit zusätzlich -1 auf den Rüstungswurf des Gegners.
- 16-22: Aufwiegler: 1W6 zufällige Einheiten des Gegners werden vor der Schlacht Unzuverlässig - sie müssen zu Beginn der Schlacht würfeln (W6, keine 1) um aktiv zu werden, einmal aktiviert bleiben sie aktiv.
- 23-26: Für die Heimat: Einmal pro Spiel kann der Politiker alle Einheiten in 12" um ihn herum sammeln lassen. Die Fähigkeit wird angesagt bevor irgendwelche Sammeltests gewürfelt wurden.
- 31-34: Bezwinger der Barbaren: Der Politiker verursacht Furcht bei Truppen mit Moral 7 im Profil oder weniger.
- 35-36: Geborener Anführer: Bei Aufriestetests bekommt der Politiker und seine angeschlossene Einheit +1 MW.
- 41-44: Volkstribun: Der Politiker und seine Einheit dürfen Paniktest wiederholen.
- 45-51: Auführer: Eine Einheit zu Beginn des Spielzugs in 8" um den Politiker hasst einmal pro Spiel für einen Spielzug den Gegner. Ansage vor der Ansage von Angriffen.
- 52-55: Ausbeuter: Der Verkauf von Gefangenen in die Sklaverei erbringt zusätzlich bei Plünderungen auch nochmal die Hälfte der Punkte in Gold, also das 1,5 fache.





56-63: Ein Anführer, kein Kämpfer: Der Politiker darf Herausforderungen ablehnen und trotzdem ohne Einschränkungen in der ersten Reihe stehen bleiben.  
 64-66: Perfekter Organisator: eine Einheit wurde mit exzellenten Rüstungen versorgt - die Einheit erhält +1 auf den Rüstungswurf so lange sie selbst mindestens mit leichter Rüstung ausgerüstet ist.

## STRATEGE

11-15: Gebietsvorteil: Der Spieler darf sich die Seite aussuchen.  
 16-22: Flankenangriff: Wenn die Armee des Strategen angreift, darf er das Szenario "Flankenangriff" auswählen.  
 23-26: Verzögerungstaktiken: Der Stratege darf sich aussuchen wer das Spiel beginnt.  
 31-34: Vormarsch: Vor Spielbeginn darf eine Infanterieeinheit in 12" um den Strategen eine Marschbewegung durchführen.  
 35-36: Feldherrenhügel: Der Stratege zählt in Bezug auf Aufriebstests wie eine Armee standarte mit 6" Reichweite (insgesamt nur einmal wiederholen, selbst falls AST auch in Reichweite)  
 41-44: Inspirierend: Einmal pro Schlacht gibt der Stratege allen befreundeten Einheiten in 10" +1 auf das Nahkampfergebnis. Ansagen zu Beginn der Nahkampfphase  
 45-51: Innere Ruhe: Fernkampfeinheiten in 12" um den Strategen dürfen immer Stehen und Schießen und erhalten kein -1 Malus dafür.  
 52-55: Gewaltmarsch: Der Stratege und seine Einheit dürfen einmal pro Spiel vor der Bewegungsphase 1W6+1" nach vorne. (Es darf hiermit noch kein Angriff angesagt werden)  
 56-63: Nachtkämpfer: Der Stratege ist Experte in überraschenden Attacken im Morgengrauen. Das Spiel darf eine Runde länger dauern.  
 64-66: Hinterhaltsexperte: In der Verteidigung kann der Stratege das Szenario Hinterhalt wählen. Punkteverhältnis ist wie beschrieben 2 zu 3, hat jedoch der eigentliche Angreifer nicht dieses Verhältnis, so muss er weniger aufstellen.

## VETERAN

11-14: Nerven aus Stahl: Der Veteran und seine Starteinheit dürfen alle Paniktests im Spiel wiederholen.  
 15-22: Weder Tod noch Teufel: Der Veteran und seine Einheit sind immun gegen Angst und Entsetzen.  
 23-26: Unbeugsam: Der Veteran und seine Einheit dürfen einmal im Spiel einen Aufriebstest wiederholen. Geht auch zusätzlich zur AST.  
 31-34: Sturer Hund: Einmal im Spiel können der Veteran und seine Einheit alle Trefferwürfe wiederholen- es werden alle Trefferwürfe wiederholt.  
 35-41: Eisenfaust: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann der Veteran auf eine Attacke verzichten - für jede Attacke auf die er verzichtet bekommt er +2 St.  
 42-45: Zäh wie Leder: Einmal pro Spiel muss der Gegner erfolgreiche Verwundungswürfel einer Phase gegen den Charakter wiederholen.  
 46-53: Handgemenge: Der Veteran darf entscheiden ob in dem Nahkampf, an dem er beteiligt ist, Herausforderungen ausgesprochen werden dürfen.  
 54-56: Anatom: Einmal pro Spiel kann der Veteran und seine Einheit im Nahkampf Verwundungswürfel wiederholen. Es werden alle Würfel wiederholt.  
 61-63: Persönliche Rüstung: Der Veteran erhält +1 auf den Rüstungswurf, seiner normal ihm zugänglichen Rüstung.  
 64-66: Persönliche Waffe: Die Waffe des Veteran macht zusätzlich zu allen normalen Modifikation -1 zum Rüstungswurf des Gegners.

## BARBAR

11-13: Mal der Götter: Der Barbar erhält pro Schlacht W3 Wiederholungswürfel (Rüstung, Treffer, Verwundung)  
 14-21: Hitzkopf: Der Barbar und seine Einheit erhalten einmal pro Spiel 1W3 Zoll zur Angriffsreichweite (Ansage vor Angriff deklarieren). Ein verpatzter Angriff findet mit normaler Bewegung statt.  
 22-25: Beliebter Anführer: Solange sich der Charakter in der ersten Reihe befindet, erhält die Einheit +1 zum Nahkampfergebnis.  
 26-32: Gesegnet: Der Barbar darf fehlgeschlagene Rüstungswürfel wiederholen.  
 33-36: Widerstandsfähig: Alle Attacken auf den Barbaren erhalten - 1 Stärke  
 41-43: Ortskundig: Der Barbar darf vor der Seitenwahl ein Geländestück am Tisch umplatzen.  
 44-52: Hetzjagd: Der Barbar und seine Einheit muss verfolgen. Dafür erhält sie +1W3 Verfolgungsdistanz.  
 53-56: Despot: Der Barbar bekommt zusätzlich für jede Schlacht, unabhängig vom Ausgang +1 Ruhm. Zusätzlich kann kein anderes Besonderes Charaktermodell in dieser Schlacht Ruhm sammeln.  
 61-63: Fluch: Einmal pro Spiel kann der Barbar eine gegnerische Einheit in 6 Zoll verfluchen. Diese Einheit muss ab sofort alle erfolgreichen Trefferwürfel wiederholen. Ansage vor Beginn der Bewegungsphase.

64-66: Macht der Horde: Einmal pro Spiel handeln der Barbar und eine angeschlossene Einheit von mind. 15 Modelle einen Nahkampf so ab, als hätten sie gestürmt, selbst wenn sie angegriffen wurden. Ansage vor Nahkampfphase.

## DUELLIST

11-14: Meisterschlag: In einer Herausforderung darf der Duellist für jede verursachte ungerüstete Wunde noch eine Attacke würfeln.  
 15-22: Unaufhaltsamer Angriff: Der Duellist kann einmal pro Spiel im Angriff verpatzte Trefferwürfel wiederholen.  
 23-26: Mentales Duell: Jeder Charakter, der gegen den Duellisten in einer Herausforderung antreten möchte, muss einen MW-Test mit -2 bestehen, ansonsten lehnt der Charakter ab. Der Duellist kann entscheiden ob die Herausforderung trotzdem stattfindet.  
 31-34: Duellant: Der Charakter erhält in Herausforderungen +1 zum Trefferwurf. Er darf keine Herausforderungen ablehnen.  
 35-42: Blitzschnelle Reflexe: + 1 Initiative, alle Attacken in Herausforderungen werden in Initiativereihenfolge abgehandelt (also kein Angriffsbonus Reihenfolge)  
 43-44: Ehrenkodex: Spricht der Duellist eine Herausforderung aus, so kann er sich aussuchen wer die Herausforderung annehmen oder ablehnen muss. Er darf keine Herausforderungen ablehnen.  
 45-53: Glückspilz: Der Duellist erhält pro Schlacht W3 Wiederholungswürfel (Treffer-, Wunden-, Rüstungswürfel)  
 54-61: Herausforderer: In jeder Runde in der der Duellist in einer Herausforderung kämpft bekommt seine Seite +1 zum Nahkampfergebnis. Darf keine Herausforderung ablehnen.  
 62-64: Riposteur: Alle erfolgreichen Treffer im Nahkampf gegen den Duellisten müssen wiederholt werden.  
 65-66: Ruhmsüchtig: Der Duellist erhält für jede erbeutete Standarte und in einer Herausforderung getöteten Charakter +1 Ruhm extra.

## SCHURKE

11-14: Ehrlos: Darf Herausforderungen ablehnen und trotzdem in der ersten Reihe bleiben und Kämpfen.  
 15-16: Giftmischer: Der Schurke und seine Anfangs-Einheit haben Giftattacken (+1S beim Verwunden).  
 21-24: Niedere Methoden: Einmal pro Spiel macht jede erfolgreiche Verwundung des Schurken zwei Lebenspunkte statt einem. Ansage zu Beginn der Nahkampfphase.  
 25-31: Parade: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann sich der Schurke ein Modell im Basenkontakt aussuchen. Dieses Modell verliert für diese Nahkampfphase 2 Attacken.  
 32-35: Niederstarren: Feindliche Einheit in Basenkontakt mit dem Charakter bekommt -1 auf den Moralwert (nach allen anderen Modifikationen)  
 36-41: Bestialischer Gestank: Der Schurke wird im Nahkampf um 1 schlechter getroffen.  
 42-45: Gut zu Fuß: Der Schurke und seine Einheit werfen für das Verfolgen und das Fliehen ein W6 mehr und ignorieren das Ergebnis des niedrigsten Würfels.  
 46-53: Aufrührer: Der Schurke und eine Einheit hassen einmal pro Spiel für einen Spielzug den Gegner. Ansage vor der Ansage von Angriffen.  
 54-56: Schwarze Seele: Der Schurke hasst alle Gegner. Er und seine Einheit müssen immer verfolgen.  
 61-63: Anatomische Kenntnisse: Gegner müssen alle erfolgreichen Rüstungswürfel gegen den Schurken wiederholen.  
 64-66: Bestie: Der Schurke verursacht aufgrund seiner Gräueltaten Angst.







## VERLETZUNGEN

Wird ein Charakter im Kampf getötet, muss der Spieler einmal auf der Verletzungstabelle würfeln. Ausnahmen: Wird er in einer Herausforderung getötet so würfelt er zweimal und der Feind sucht das Ergebnis aus. Wird er auf der Flucht ausgeschaltet, so wird zweimal auf der Tabelle gewürfelt und der Spieler sucht sich ein Ergebnis aus.

11-13: Tot

14-16: Gefangen genommen: nur von feindlichen Seiten. Diese Charaktere können zurückgekauft werden oder von den Feinden exekutiert werden.

Neutrale Barbaren exekutieren den Charakter immer - wie tot

21-22: Mehrfache Verletzungen. Würfel 1W3+1 erneut auf der Tabelle und wiederhole alle Tot, Gefangen oder vollständige Genesung erneut.

23: Siechende Verletzung: Der Charakter verliert permanent einen LP. Nach jeder zukünftigen Schlacht wird ein W6 geworfen, bei einer "1" verliert der Charakter einen weiteren LP permanent.

24: Alte Kriegsverletzung: vor jeder Schlacht würfelt der Charakter einen W6. Bei einer 1 spielt er nicht mit. Seine Punkte können nicht ersetzt werden. Ist ein weiteres Charaktermodell anwesend, kann dieser das Kommando für die Schlacht übernehmen.

25: Hand verloren: Kann keinen Schild oder Zweihandwaffen mehr führen. Falls zweiter Arm weg, dann muss Charakter in den Ruhestand – wie Auflösen von Truppen

26 Beinverletzung: - 1 Bewegung (bei beritten egal).

31-32: Kopfwunde: Charakter leidet unter Blödheit. Muss vor jeder Bewegung einen MW-Test bestehen, ansonsten muss er (und Einheit) mit halber Bewegung gerade vortaumeln.

33-34: Schwertarmwunde: - 1 Attacke

35: Handverletzung: - 1 KG

36: Torsowunde: - 1 Widerstand

41-42: Innere Verletzung: - 1 Stärke

43-44: Verlust des Selbstvertrauens - 1 Moralwert

45-46: Vom eigenen Reittier zertrampelt: Der Charakter weigert sich niemals wieder ein Reittier oder einen Streitwagen zu besteigen. Erneut Würfel falls Charakter nicht beritten.

51-52: Todeswunsch: Der Charakter weigert sich jegliche Form von Rüstung oder Schilden zu tragen.

53-54: Auge verloren. - 2 BF. Falls zweites Auge weg, dann Ruhestand - Auflösen

55-56: Unglaubliches Glück: Der Charakter bekommt + 1 Ruhm.

61-66: Vollständige Genesung: Keine Auswirkungen - Glück gehabt.





# SKIRMISH

First off, it is probably useful to ask why there should be any special Skirmish rules at all. The Skirmish rules were written to allow for Warhammer battles between small forces. They are modifications to the main rules allowing for scaled down actions like Running, Climbing, Hiding, and causing Critical Hits. Instead of dealing with massive units wheeling and maneuvering across enormous battlefields, Skirmish focuses on a handful of warriors.

## What is Skirmish?

Sometimes you might not have time to play a full-scale battle, or perhaps your armies are not yet completely painted. In such situations the rules given below will allow you to play games using small skirmish forces.

The Skirmish rules allow you to play battles between small forces of a dozen or so models. When you start playing you can decide who has the first turn, what scenery to use, etc., by using the core Warhammer rules or by agreeing with your opponent first.

All Warhammer rules apply in a skirmish game apart from the exceptions and modifications given below. Mordheim: City of the Damned (available from Games Workshop's Mail Order and stores) provides a complete set of rules for skirmish battles set in the Warhammer world.

## The Skirmish force

The following rules work best with modest forces, say 100-250 points per side. Such forces should include very few, if any, magic items or Wizards (who should be limited to Level 1). You should choose one character from your army list to act as leader. A Hero level character will make a fine leader for the skirmish force and rules for leaders are explained below. Otherwise, feel free to choose any troops that suit the scenario you're playing, ignoring the limitations of core, special and rare units.

The biggest difference between Warhammer and the Warhammer skirmish game is that in a skirmish game each model forms a unit on its own, rather than several models being formed into units in ranks.

## Skirmish scenarios

Skirmish games are far more entertaining if you come up with a scenario which supplies a reason for the battle. This could simply be a border skirmish, two scouting forces meeting each other, a local militia defending their village from raiders, or an expedition to rob the tomb of an Undead king. Feel free to come up with scenarios for your own battles.

## THE TURN

To keep track of who is doing what and when, each turn is split into five phases. This is called the Turn Sequence.

TURN SEQUENCE	
<b>1. Recovery</b> During the Recovery phase you may attempt to rally individuals who have lost their nerve and recover models who have been knocked down or stunned.	<b>2. Movement</b> During the Movement phase you may move the warriors of your force according to the rules given in the Movement section.
<b>3. Magic</b> In the Magic phase any Wizards in your force may use spells.	<b>4. Shooting</b> In the Shooting phase you may shoot with any appropriate weapons as described in the rules for shooting.
<b>5. Close combat</b> During the Close Combat phase all models in close combat may fight. Note that both sides fight in the Close Combat phase, regardless of whose turn it is.	

## RECOVERY PHASE

During the Recovery phase you may attempt to rally any of your models that have lost their nerve. To take a Rally test, roll 2D6. If the score is equal to or less than the model's Leadership, the model stops fleeing and has rallied; turn it to face in any direction you wish. The model cannot move or shoot for the rest of the turn, but models able to do so can cast spells. If it fails the dice roll, the model continues to flee towards the closest table edge.

Note that a model cannot rally if the closest model to him is an enemy model (fleeing, stunned, knocked down and hidden models are not taken into consideration for this).

During the Recovery phase, warriors in your force who have been stunned become knocked down and warriors who have been knocked down may stand up (see the Injuries section)

## MOVEMENT

During the Movement phase models are moved in the following order:

MOVEMENT PHASE	
<b>1. Charge!</b> If you want a model in your force to charge at an enemy model and attack it in close combat then you must do this at the start of the Movement phase before moving any of your other models. When you charge a model, declare to your opponent that it is doing so and indicate which of his models it is attacking.	<b>2. Compulsory moves</b> Sometimes a model is forced to move in a certain way and this is called a compulsory move. For example, a fighter whose nerve breaks must run away from his enemies and take cover. Make all of your models' compulsory moves before finishing any remaining movement.
<b>3. Remaining moves</b> Once you have moved your chargers and made any compulsory moves that are needed, you may move the rest of your warriors as you see fit.	

## Moving

During their Movement phase, models can move up to their Movement rate in any direction. They may move up and down ladders and stairs and over low obstacles such as barrels and boxes.

In normal circumstances, models are not obliged to move their full distance, and don't have to move at all if you do not want them to. Any exceptions are explained later on and invariably involve either charging or compulsory moves.

## Running

The Movement value represents how far a warrior can move whilst going at a fairly rapid rate, allowing him time to aim and shoot a weapon and to observe what is going on around him. If you wish, a model may move much quicker than this – he can run! A running warrior can move at double speed (for example, 8" rather than 4"). Note that running is not the same as charging as it does not allow your model to engage the enemy in close combat.

A model can only run if there are no enemy models within 8" at the start of the turn (fleeing, stunned, knocked down and hidden models do not count). Check this distance after any charges have been declared. If there are any enemies within 8" at the start of the turn, the model will prepare to fight instead and so is unable to run. The running model can move closer than 8" to an enemy as it moves.

Any model that runs loses its chance to shoot during that turn. He is concentrating on running and is not prepared to fight, having sheathed or shouldered his weapons. You should declare that models are running as they move, as this will remind both players that the model is unable to shoot that turn. Running models can cast spells as normal.

## Charge!

If you want a model to engage the enemy in close combat then you must make a special move called a charge. Without measuring the distance, declare that your model is charging and indicate which enemy model he is going to attack. You can charge any opposing model if you can draw an unobstructed line from your model to the target. If your warrior wants to charge an enemy model within 4" that he can't see (e.g., it is behind a corner) but has not been declared as hidden, he must pass an Initiative test to detect it. If he fails the roll, your model may not charge this turn, but can move his normal distance, shoot and cast spells.

A charge is like a running move and is performed at double the model's Movement rate, but ends with the attacker moving by the most direct route into base contact with an enemy model. Once their bases are touching they are engaged in close combat. Charge reactions are allowed as normal.

Models are also considered to be in close combat even when separated by a low wall or obstacle, where it is impossible for bases to physically touch because the obstacle is in the way.

A model may charge any model within its charge range as long as there is no enemy model who is not in combat within 2" of the charge route (see diagram). It will undoubtedly be intercepted if it tries to run past the enemy.





In this situation, move the intercepting model into the charge path and the charging model then engages the intercepting model instead of his original target. The charging model still counts as charging when determining the strike order, weapon bonuses, etc.

Sometimes a charging warrior may not reach the enemy because you have miscalculated the distance. If this happens, move your warrior his normal Move distance towards the enemy. This is called a failed charge. The model cannot shoot in the same turn in which he failed a charge, but he can cast spells as normal. Keep in mind however, that a failed charge can still be intercepted.

Models cannot be moved into close combat except by charging – any move that brings a warrior into close combat is a charge by definition.

### Charging more than one opponent

If you can move your warrior into base contact with more than one enemy model with its charge move, it can charge them both. This might be inadvisable as it will then be fighting two enemies at once!

### Hiding

The Hiding rule represents warriors concealing themselves in a way that our unmoving and dramatically posed models cannot. A hiding warrior keeps as still as possible, just peeking out of cover. A model can hide if it ends its move behind a low wall, a column or in a similar position where it could reasonably conceal himself. The player must declare that the warrior is hiding and place a counter (such as a coin, dice, etc.) beside the model for it to count as being hidden. A model that runs, flees, is stunned or charges cannot hide that turn. His sudden burst of speed prevents it. A model may stay hidden over several turns, so long as he stays behind a wall or similar feature. He may even move around provided that he stays hidden while doing so. If an enemy moves so that he can see the hidden warrior, the model is no longer hidden and the counter is removed. When hidden, a warrior cannot be seen, shot at or charged. When hiding, a model cannot shoot or cast spells without giving away its position. If a hidden model shoots, or moves so that he can be seen, he is no longer hidden and can be shot at. A model may not hide if he is too close to an enemy model – he will be seen or heard no matter how well concealed. Enemy warriors will always see, hear or otherwise detect hidden foes within their Initiative value in inches. So a warrior whose Initiative value is 3 will automatically spot all hidden enemies within 3". Models may hide on the edge of woods just as if they were behind a wall or hedge.

### Climbing

Ruined buildings, etc., do not always have stairs or ladders, so your warriors will have to climb to reach higher ground. Any model (except animals!) can climb up or down fences, walls, etc. He must be touching what he wants to climb at the start of his Movement phase. He may climb up to his total movement in a single Movement phase (but cannot run while he is climbing). Any remaining movement can be used as normal. If the height is more than the model's normal move, he cannot climb the wall. To climb, a model must first take an Initiative test. If he fails the test whilst climbing up, he cannot move that turn. If he fails the test while he is climbing down, he falls from where he started his descent (see the Falling section).

### Jumping down

Your warrior may jump down from high places such as walkways and balconies at any time during his Movement phase (to a maximum height of 6"). Take an Initiative test for every full 2" he jumps down. If he fails any of the tests, the model falls from the point where he jumped, takes damage (see Falling) and may not move any more during the Movement phase. If successful, the model can continue his movement as normal (jumping down does not use up any of the model's Movement allowance).

### Diving charge

You may charge any enemy troops that are below a balcony or overhang, etc., that your model is on. If an enemy model is within 2" of the place where your warrior lands, he may make a diving charge against that model. Take an Initiative test for each full 2" of height the model jumped down, up to a maximum of 6", like a normal jump. If he fails any of them, your model has fallen and suffers damage, may not move any more during the Movement phase and cannot charge the enemy. If he succeeds, the model gains a +1 Strength bonus and +1 to hit bonus but only during the following Close Combat phase.

### Jumping over gaps

Models may jump over gaps (up to a maximum of 3") and streets, (e.g., from the roof of one building to another). Deduct the distance jumped from the model's movement but remember that you cannot measure the distance before your model jumps. If your model does not have enough movement to jump the distance, it automatically falls. If your model is able to cover the

distance, it must pass an Initiative test first or will fall. A model is able to jump over a gap and still fire a missile weapon if it is not running. It may also jump as part of its charge or running move.

### Warriors knocked down or stunned

If a warrior is knocked down or stunned within 1" of the edge of a roof or building, there is a chance that it will slip and fall off. Take an Initiative test. If the model is unfortunate enough to fail the test, it falls over the edge to the ground and suffers damage.

### Falling

A model that falls takes D3 hits at a Strength equal to the height in inches that it fell (e.g., if the model fell 4", it would take D3 hits at Strength 4). No armor saves apply. Falling will not cause critical hits (see the Close Combat section for the Critical hits rules). A model that falls may not move any further or hide during that turn, even if it is not hurt.

### MAGIC PHASE

During the Magic phase, Wizards can cast spells as detailed in the Magic section. For the purposes of spells which target units, all enemy models that are within 2" of each other are considered to be a single unit, and can all be affected by spells which target units.

For purposes of models that when in a unit count as spellcasters (i.e.:plaguebearers), we invented a simple House Rule you might like to try. Each model that is within 2 inches of one another counts as part of a "unit". So for example, if you have 5 Plaguebearers within 2 inches of one another, they form a "unit" and are considered a level one wizard. This will also work against you for spells that affect a unit!

### SHOOTING PHASE

Apart from the following exceptions, all the normal rules governing shooting in Warhammer apply: During your force's Shooting phase each of your warriors may shoot once with one of his weapons. This means that he can fire a bow, shoot with a crossbow, or hurl a throwing knife, for example. Work through the models one at a time. Pick which warrior is going to shoot, nominate his target, work out whether he hits the enemy and, if he does, any wounds or injuries that are caused. Then continue with the next shooter. You can take shots in any order you wish. Be sure to remember or note down which models have already shot.

### Who can shoot

Each model can shoot once during the Shooting phase, so long as the model can see a target and assuming that it has a suitable weapon to shoot with. Mounted models have a 90 degree arc of sight and models on foot have a 360 degree arc of sight as normal. The model may not fire in the following circumstances: if it is engaged in close combat, has run or failed a charge in the Movement phase, has rallied this turn or is stunned or knocked down. To shoot at a target, a model must be able to see it, and the only way to check this is to stoop over the tabletop for a model's eye view. Models can see all around themselves (i.e., 360°), and they may be turned freely to face in any direction before firing. Note that turning on the spot does not count as moving.

### Closest target

Your model must shoot at the closest enemy because he represents the most immediate threat and therefore the most obvious target. However, he may shoot at a more distant target if it is easier to hit or if closer models are stunned or knocked down (see the diagram below). For example, a closer target may be hard to hit because it is in cover, whilst a more distant target might be in the open and therefore an easier shot. Your model can shoot at models that are fleeing, knocked down or stunned, but he can choose to ignore them, because they do not represent an immediate threat. It is better to shoot the closest standing enemy model instead. Note that your model may not shoot at models engaged in close combat, as the risk of hitting his comrades is too great.

### Shooting at a single target

As a House Rule, we've had great success ignoring the -1 penalty for shooting at single targets as this made our bowfire nearly useless! Give it a try both ways and decide for yourself, just make sure you and your opponent are clear on which method you are using before you start a game.

### Shooting from an elevated position

A model situated in an elevated position (i.e., anything that is more than 2" above the table surface, such as an upper floor of a building) may freely pick any target he can see and shoot at it. The exception to this rule is that if there are enemies in the same building and in line of sight of the shooter, he must shoot at these, as they present a more immediate threat.







## CLOSE COMBAT

Apart from the following exceptions, close combat follows the same rules in the main rules section.

### Combat Resolution and Overruns

Neither of these rules are to be used in Skirmish.

### Who can fight

Models whose bases are touching are engaged in close combat. This can only happen once a warrior has charged his enemy, as models are otherwise not allowed to move into contact. All close quarter fighting is worked out in the Close Combat phase. Regardless of whose turn it is, all models in close combat will fight. A warrior can fight against enemies to his side, front, or rear. In reality the fighters are constantly moving, dodging, and weaving as they struggle to kill their adversaries. Models fighting in close combat do not shoot in the Shooting phase. They are far too busy fighting for their lives. Any very close range shots they are able to make using pistols are treated like close combat weapon attacks (see the Weapons & Armor section).

### Which models fight?

A model can fight if its base is touching the base of an enemy model, this includes "corner to corner" fighting. Even models attacked from the side or rear can fight normally. If a warrior is touching more than one enemy, he can choose which to attack. If he has more than 1 Attack, he can divide them in any way the player wishes, so long as he makes this clear before rolling to hit.

### Hitting the enemy

To determine whether hits are scored, roll a D6 for each model fighting. If a model has more than 1 Attack roll a D6 for each Attack. The dice roll needed to score a hit on your enemy depends upon the Weapon Skills of the attacker and the foe. Compare the Weapon Skill of the attacker with that of his opponent and consult the To Hit chart on page 69 to find the minimum D6 score needed to hit.

### Critical hits

If you roll a 6 when rolling to wound (only in close combat and shooting) you will cause a critical hit, which counts as 2 hits with no armor save. In addition, if the attacker normally needs 6s to wound his target, he cannot cause a critical hit. His opponent is simply too tough to suffer a serious injury at the hands of such a puny creature! Each warrior may only cause one critical hit during each Close Combat phase (see the Close Combat section for more details), so if he has several attacks, the first 6 rolled to wound causes a critical hit.

## INJURIES

Most warriors have a Wounds characteristic of 1, but some have a value of 2 or more. If the target has more than 1 Wound then deduct 1 from his total each time he suffers a wound. Make a note on his roster sheet. So long as the model has at least 1 wound remaining he may continue to fight.

As soon as a fighter's wounds are reduced to 0, roll to determine the extent of his injuries. The player who inflicted the wound rolls a D6 and consults the injury chart for the wound that reduced the model to no wounds and for every wound the model receives after that. If a model suffers several wounds in one turn, roll once for each of them and apply the highest result.

**INJURY TABLE - D6 Result**

1-2 Knocked down	3-4 Stunned	5-6 Out of action
The force of the blow knocks the warrior down. Place the model face up to show that he has been knocked down.	The target falls to the ground where he lies wounded and barely conscious. Turn the model face down to show that he has been stunned.	The target has been badly hurt and falls to the ground unconscious. He takes no further part in the game and is immediately removed from the battle.

### Knocked down

A warrior who has been knocked down falls to the ground either because of a jarring blow, because he has slipped, or because he has thrown himself to the ground to avoid injury. Turn the model face up to show that he has been knocked down. Knocked down models may crawl 2" during the Movement phase, but may not fight in close combat, shoot or cast spells. If he is in base-to-base contact with an enemy, a knocked down model can crawl 2" away only if the enemy is engaged in close combat with another opponent,

otherwise he has to stay where he is. In combat, he cannot strike back and the enemy will have a good chance of putting him out of action. A warrior who has been knocked down may stand up at the start of his next turn. In that turn he may move at half rate, shoot and cast spells, though he cannot charge or run. If he is engaged in close combat, he may not move away and will automatically strike last, irrespective of weapons or Initiative. After this turn, the fighter moves and fights normally, even though he has no wounds left. If the model takes any further wounds, then roll for injury once more, exactly as if the model had just sustained its last wound.

### Stunned

When a warrior is stunned, he is either badly injured or temporarily knocked out. Turn the model face down to show that he has been stunned. A fighter who is stunned may do nothing at all. The player may turn the model face up in the next Recovery phase, and the warrior is then treated as knocked down.

### Out of action

A warrior who is out of action is also out of the game. Remove the model from the tabletop. It's impossible to tell at this point whether the warrior is alive or dead, but for game purposes it makes no difference to the result of the game.

### Injuring Cavalry Models (House Rule)

We've adopted the practice of having the first wound a cavalry model fails to save kill the mount and not the rider. There is no Injury roll for the mount, it is simply replaced with a dismounted version of the model (Orc boy for Boar rider, etc.). If the first wound on a cavalry model is a critical, it negates the armor save but doesn't affect the rider. This keeps cavalry at good value for high points and avoids placing a horse face up on a Knocked Down situation!

### Attacking Stunned and Downed Warriors

If an enemy is fighting a warrior who is knocked down, he may attack him to put him out of his misery. All attacks against a warrior knocked down hit automatically. If any of the attacks wound the knocked down model and he fails his armor save, he is automatically taken out of action. A stunned warrior is at the mercy of his enemies. A stunned model is automatically taken out of action if an enemy can attack him in hand-to-hand combat. Note that a model with multiple attacks may not stun/knockdown and then automatically take a warrior out of action during the same hand-to-hand combat phase. The only way you can achieve this is to have more than one of you models attacking the same enemy. So if the enemy is stunned/knocked down by the first warrior, he can be hit and put out of action by the next warrior to attack. If your model is engaged in close combat with an enemy who is still standing, he cannot attack any other models that are stunned or knocked down, since in reality they will not pose an immediate threat and their companions will try to protect them.

### Killing Blow

This takes precedence over critical hits and will take the victim out of action. Don't roll on the injury table, just take the headless corpse off of the battlefield!

### Poison Attacks (House Rule)

On a to hit roll of 6, a Poisoned Attack will automatically wound an opponent. You may still roll a D6 just to see if a Critical hit is caused, as this will also negate an armor save and cause two wounds.

### Swarms (House Rule)

The myriad of tiny creatures that gather to form a Swarm do not get an Injury Roll, they simply lose a wound, so if it is the last wound, remove the model. The swarm's strength lies in numbers, not in strength of individuals.





## PSYCHOLOGY

### Panic

Ignore stipulations 3 and 4 in the Panic rules found on page 80 of the Warhammer rulebook because they really don't apply to Skirmish battles.

### Breaking from combat

A warrior who panics whilst fighting in close combat will break off and make a run for it. When a fighter breaks from combat he simply turns and runs. If his move is up to 6 inches, then move him 2D6 away from the combat. If his move is over 6 inches, then move him 3D6 away from the combat.

His opponents automatically hit the warrior as he breaks, each inflicting 1 hit which is worked out immediately.

Note that warriors cannot choose to leave a fight voluntarily.

### Combat Resolution and Overruns

Neither of these rules are to be used in Skirmish.

### All alone

Being outnumbered and alone is a nerve-racking situation for any warrior.

If your warrior is fighting alone against two or more opponents, and there are no friendly models within 6" (knocked down, stunned or fleeing friends do not count), he must make a test at the end of his Close Combat phase. The test is taken against the model's Leadership on 2D6.

If the warrior scores equal to or under his Leadership then his nerve holds.

If the score is greater than his Leadership, the warrior breaks from combat and runs. Each one of his opponents may make one automatic hit against him as he turns to run. If the model survives, he runs 2D6" directly away from his enemies.

At the start of each of his turns, the warrior must take another Leadership test. If he passes, he stops but can do nothing else during his own turn except cast spells. If he fails or is charged, he runs 2D6" towards the nearest table edge, avoiding any enemy models. If he reaches the table edge before he has managed to recover his nerves, he is removed from combat.

If a warrior is charged while he is fleeing, the charger is moved into base contact as normal, but the fleeing warrior will then run a further 2D6" towards the table edge, before any blows can be struck. If a model flees off the table it is counted as out of action for purposes of calculating when to take rout tests.

### Leaders

Determine a leader for your force before play begins. This will be the model with the highest leadership value. A warrior within 6" of the leader may use his leader's Leadership value when taking Leadership tests. This represents the leader's ability to encourage his warriors and push them beyond normal limits.

A leader cannot confer this bonus if he is knocked down, stunned or fleeing himself. The sight of your leader running for cover is obviously far from encouraging!

### The Rout test

A player must make a Rout test at the start of each of his turns if a quarter (25%) or more of his force is out of action. For example, in a force that has 12 warriors, a test is needed if three or more are out of action. Even forces that are normally immune to psychology (such as Undead) must make Rout tests.

If the Rout test is failed, the force automatically loses the fight. The game ends immediately and surviving warriors retreat from the area. A failed Rout test is the most common way in which a fight ends.

To take a Rout test roll 2D6. If the score is equal to or less than the force leader's Leadership value, the player has passed the test and may continue to fight.

If the force's leader is out of action or stunned, then the player may not use his Leadership to take the test. Instead, use the highest Leadership characteristic amongst any remaining fighters who are not stunned or out of action.

# SCENARIOS

See the following pages for details.

01. Artillery Duel
02. Assassin
03. Attack at the Inn
04. Beggage Train
05. Bones to Pick
06. Bridging the Gap
07. Bring out your Dead
08. Catch'em in the Rye
09. Chaos Rampage
10. Civil War
11. Claiming the Gate
12. Collapse the Tunnels
13. Come into my Parlor
14. Cut the Bridges!
15. Dark Elf Raid
16. Desecrate the Monolith
17. Destroy the Herdstone
18. Egg Hunt
19. Escape from Lustria
20. Felix and Gotrek
21. Gate Crashers
22. Gates of Iron
23. Guard "The Magnificent"
24. Here there be Dragons
25. Horse Thieves
26. Hunt the Hatchling
27. Lost Tomb of Hamon Ra
28. Lure of Treasure
29. Never leave a Man behind
30. Pitch Black
31. Rally round the Flagg
32. Retrieve the Relic
33. Roots run deep
34. The Rubies of Lathain
35. Scale the Walls
36. Send in the Steam Tank
37. Shadows in the Forest
38. Shove'em in
39. Silence the Watchtower
40. Slave Train
41. Slayer!
42. Squig Hunters
43. Stand off!
44. Storm the Barricades
45. Swordfight
46. Take the Higher Ground
47. The Chase
48. The Trap is sprung
49. Town Raid
50. Twilight of the Dead
51. Under the Blade
52. Utter Chaos
53. War Machines of Navarown
54. Warpstone Raid
55. Water Rights
56. Wizard Duel
57. Zombies ate my Militia
58. Zoo Break





## 1. ARTILLERY DUEL

*Dawn has broken over the battlefield; the heat of the sun burns through the morning mist. The long steep valley has afforded you and your troops with excellent placement for your teams of artillery. From this vantage point your war machines will be able to crush anything in the valley below. As the fog rolls away you get a glimpse of the opposing hilltops and realize that this may not be as easy as it first seemed. The enemy seems to have read your mind...*

### MODELS NEEDED:

Each Side:

- May have 3 war machines, but they must be Stone Throwers, Cannons or Mortars
- 150 points of troops that may include unit champions



### BATTLEFIELD

Use two tables, 24" x 24" each, and set them about 4' to 8' apart. Place steep hills on one side of each of the two tables, up to 8" in. Scatter trees, hedges and other scenery about the remainder of the tables.

### OBJECTIVES

The player who destroys the most war machines in 10 turns is the winner. If there is a tie, play additional turns until the tie is broken.

### DEPLOYMENT

Each side starts with three war machines, each positioned on the hills of their respective table. Once the war machines are set up, each player secretly divides their troops into a defender and attacker group. When ready, defenders are placed on guard within 6" of their war machines while the attackers are placed up to 6" in from the southern board edge of their opponent's table.

### WHO GOES FIRST?

Roll a die; the high roll may decide to go first or second.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Siege Engines

The attacking war machines have been magically reinforced to be able to fire at extreme distances. Players may guess a range between 12" and 144" when firing. Due to the fact that these engines of destruction have magical dweomers already placed on them, any other enchantments will fail. No Dwarf runes may be used.

### PART OF A LARGER BATTLE

This is an easy skirmish to work into your next game of Warhammer. The victor may take one extra war machine (up to 100 points in value) in the next battle. However, the loser counts all war machines as rare units.





## 2. ASSASSIN

Once the roadways were safe, but lately parties of brigands and worse have been waylaying travelers. This being the case, a small force of arms has been chosen to escort the fair maiden Genevieve to the nearby town of Brisgoine where she is to be wed to a powerful Duke.

Unbeknownst to the bride-to-be and her bodyguards, a duo of loathsome River Trolls has taken up residence underneath the toll bridge. Fed by a constant stream of visitors, the vile creatures attack and attempt to devour all those who dare to cross.

### MODELS NEEDED:

Bretonnian Forces:

1 Paladin – Sir DuClaw (60), sword, lance (4), heavy armour (4), shield (2), barded warhorse (14), Questing Virtue (10 - immune to panic)

3 Men at arms – halberd and shield (7)

3 Bowmen (8)

1 Damsel of the Lady – Genevieve (60), level one wizard, warhorse (10)

Trolls:

2 River Trolls



### BATTLEFIELD

Set up a battlefield of about 24" x 24" or mark off such an area on a larger surface. The important terrain features are a road, a river cutting across the playing area, and a bridge within 6" of the southern board edge. See the map at bottom right for layout.

### OBJECTIVES

The goal of the Bretonnians is to get off the northern board edge. They will claim victory if both Sir DuClaw and Genevieve escape off the northern edge, the men-at-arms are expendable (a sad, but true story).

The Trolls' objective is easy: they are particularly hungry and want to put out of action as many of the humans as possible, in order to later drag them down to their watery caves and feast on them. Trolls may claim victory if they have eaten at least over half of the Bretonnian party's total.

If both sides or neither meet victory conditions, the game is a draw.

### DEPLOYMENT

The Bretonnians must set up first, deployed on the road on the southern border, up to 6" from the table edge.

One Troll sets up on the bridge, exactly 6" from the closest Bretonnian. The other Troll must start anywhere in the river more than 6" away from the Bretonnians.

### WHO GOES FIRST?

The Bretonnian player goes first in this scenario.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Fog

Due to the swirling fog and limited visibility, all Movement values should be counted as half (including charging, running, shooting, etc.).

#### All Alone

Trolls are used to being all alone, and so may ignore this rule. Who would be friends with a Troll?

#### Enchantress Spell

Lady Genevieve must randomly select not just her spell, but also her Lore. Roll a D6 to determine which Lore: 1 Beasts, 2-3 Life, 4-5 Heavens or 6 Light.

#### Dumb Creatures of Habit

The Trolls under the bridge have become so practiced and cunning at taking out wayfarers that when a Troll is within 6" of the bridge it is allowed to take Stupidity tests at double their normal Leadership (all the way up to 8!). Familiarity and practice makes them smarter!

#### Rout Tests

Again, Trolls will ignore all routing and fleeing - such is their hunger, they will fight and claw to the end.

Sir DuClaw and the Lady Genevieve are both Immune to Routing. As long as one of the characters remains alive, the men-at-arms are immune to routing. Note they still suffer from Fear and All Alone rules.

## USING ALTERNATE ARMIES

Trolls Under the Bridge is a classic high fantasy fairy tale, but it's pretty easy to imagine any number of passers-by traveling on the road. Keeping Bretonnians in mind, imagine a party of Squires, mounted Knights or perhaps a Duke himself? But others use the road too, from an Empire Trade Caravan (complete with carts and bodyguards) to a Dogs of War warband marching to their next paying mission.

Replacing the Trolls isn't quite as classic, but imagine Stone Trolls guarding a high mountain pass (perhaps ambushing Dwarf Miners) or an angry monster like a Hippogriff, Wyvern or Hydra waylaying travelers in the woods.

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario is easy to fit into part of a larger Warhammer battle or as part of an ongoing campaign. Simply play the small Skirmish game, the results of which will affect the future larger battles.

#### The Good Side

If successful on his mission (guarding the Lady Enchantress and killing at least one Troll) then Sir DuClaw is well rewarded by the grateful bride-to-be by getting a Potion of Strength (made of Troll's blood, this potion must be consumed at the start of the Bretonnian turn and adds +3 Strength to Sir DuClaw for that round ONLY).

#### The Evil Side

Either the Good side is shorted the exact number of points that the Trolls have eaten (to represent those warriors never making it to battle) or any surviving Trolls may be added to the Evil side's forces for free!





### 3. ATTACK AT THE INN

*There is nothing quite as restful as an afternoon at the Inn of the Lonely Hart with a group of friends laughing and enjoying themselves over a few pints of ale. However, on this particular day there was little laughter. The howling of the harsh wind and the banging of the shutters sent shivers down the patrons' spines. A fetid odor became mixed with the familiar smells of the alehouse, and a new sound fought to be heard amongst the din. All able men within grabbed their weapons, headed into the street, locked the door behind them, and steeled themselves for the worst...*

### MODELS NEEDED:

Attacking Forces:

- 1 Minotaur
- 12 Beastmen
- 1 Beastman Champion

Defending Forces:

- 1 Mounted Knight
- 3 Handgunners
- 3 Archers
- 6 Free Company

### BATTLEFIELD

Using a space of about 24" x 24", place the inn of the Lonely Hart along the southern edge. If you have one, place a road running alongside the inn from east to west and maybe a hedge or two. All about the northern half of the table, place some tree clumps, bushes, and rocky areas to represent the wilds.

### OBJECTIVES

The Attackers need to set fire to the inn for a victory, or they can just slaughter all the Defenders and then set fire to the inn! Either way it has to be done before the end of turn 8. The Defenders have to rout the enemy or hold off the attack for 8 turns, at which point the local militia will have gathered enough strength in numbers to be able to push back the attackers' raid with ease.

### DEPLOYMENT

Place the Defenders anywhere within 6" of the inn.

Place all of the Attackers anywhere up to 6" in from the northern table edge.

### WHO GOES FIRST?

The Attackers go first as they emerge from the wilds to burn the inn down!

### SPECIAL RULES

#### Burning the Inn

To set fire to the inn, an Attacker must be unengaged and touching the inn. During the close combat phase you may begin to tally up fire points. Each attacker that spends a close combat phase in contact with the inn generates one fire point on the D6 roll of a 4+. The inn can only handle 4 fire points before becoming completely ravaged by flames. So the more attackers you have touching the inn, the better!

#### Last Inn for Miles

As the Inn of the Lonely Hart is the only inn around for miles, the defenders will not let it go down in flames without a fight! The defenders ignore any and all Rout Tests for the duration of this game.

### USING ALTERNATE ARMIES

Although this scenario was written for an inn of the Empire, it is easy to imagine this type of thing happening elsewhere. Think about how Dwarfs would defend an alehouse or High Elves would thwart an attack on a waystop. As for the attackers... well, there are plenty of evil creatures in the Warhammer world and almost all of them could be used in this scenario! To make up your own forces simply use 200 points for the attackers and 150 points for the defenders. Try and stay away from war machines, oddball units with lots of special rules, and high level characters. Remember, this is simply a small raiding force versus a ramshackle group of defenders!

### PART OF A LARGER BATTLE

Here are some ways you can have this small game affect a much larger battle:

#### Defenders Win

The attacking player's main force loses 100 points worth of core troops as their raiding party never returned and was destroyed.

#### Attackers Win

The defending player's main force suffers a -1 Leadership modifier due to the loss of the beloved Inn. Once 150 points worth of attackers are slain in the ensuing battle however, bloody revenge has been delivered and the -1 Leadership modifier is no longer in effect.







## 4. BEGGAGE TRAIN

The wheels of the overloaded beer wagon squeaked terribly, hurting Kurzak's ears. He wished the Dwarf Engineers had had a mind to at least bring along some oil for them. Suddenly, Kurzak jumped in shock as an arrow whizzed by his face and just nicked the end of his bulbous nose. "AMBUSH!" he cried and instinctively whipped his axe out of his belt loop. The caravan kept going, determined not to be late with the ale! As he scrambled across the road to find the assailants, Kurzak and some of his Dwarf brethren were puzzled to find no one over the crest of the hill. Suddenly, the air went dark as dozens of arrows began raining a hail of doom all around the caravan and its crewmen. "Elves!" cried Kurzak. "Bloody treacherous Elves!" With that, Kurzak's fury doubled, and he rushed towards where he thought the arrow fire originated, hoping to coat his axe in the blood of his ancestors' enemies.

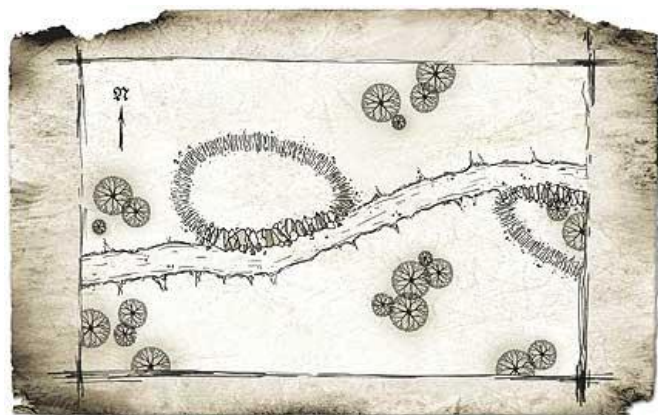
## MODELS NEEDED:

Defenders Forces:

- 3 Large Carts or other scratch built wagons, plus up to 125 points of caravan guards (no War Machines, Heroes or Champions). Only half of the force's total number of models may be mounted.

Attackers Forces:

- Up to 150 points of models, including up to one War Machine or Hero (with equipment or Magic Items totaling up to 25 points).



## BATTLEFIELD

The playing area should be about 24" x 36". The road should be about 4" wide and should travel the length of the table. A few tree stands, rocky outcroppings, and hills are scattered about. Some of the hills have rocky/impassable sides that will slow or outright impede movement.

## OBJECTIVES

The Defenders, who have the Baggage Train, must deliver it no matter what the cost! They must make it off the far side of the board with as many carts as possible. The Attackers want to stop the Baggage Train.

<b>All carts exit the table:</b>	Defender Solid Victory
<b>Two carts exit the table:</b>	Defender Minor Victory
<b>One cart exits the table:</b>	Attacker Minor Victory
<b>No carts exit the table:</b>	Attacker Solid Victory

The game lasts until one side Routs or the entire Baggage Train makes it off the table.

## DEPLOYMENT

The Defenders start on one end of the road. The Baggage train must start on the absolute edge of the road, and all other models must be within 6" of the road.

After the Defenders have set up, it's time to set up the Attackers. The Attackers may set up anywhere on the table, but not within 6" of any Defenders, unless it's behind an impassable obstacle.

## WHO GOES FIRST?

The Attackers go first, but they may not charge during the first turn. This represents the hidden Attackers springing out of concealment and ambushing the caravan.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Rout Tests

The Defenders are fully aware of the vast importance of their mission. They have resolved themselves to a do-or-die situation. Therefore, they do not suffer from *All Alone*, and will not take a Rout Test until they have sustained 50% casualties. The Attackers will take Rout Tests as normal at 25%.

### Moving The Baggage Train

Regardless of the caravan's mode of transport (slaves pulling carts, pony-driven, pushed by Rat Ogres), they will move up to 6" per turn on the road. They cannot run or march. Off-road the caravan moves at half rate (up to 3" per turn).

### Shooting at the Baggage Train

Roll to hit, then, for each hit, roll a D6: 1-4 hits the cart, 5-6 hits the beast. Each beast, regardless of what it is, has the following statistics: Weapon Skill 2, Toughness 3 with 1 Wound and no armor save. Even though this is skirmish, do not use the Injury chart for the beast. It is removed from battle as soon as it's wounded.

### Baggage Train in Hand-to-Hand

In combat, treat baggage trains as two separate targets. The cart itself or the beast that pulls it. Any model in contact with both cart and beast may decide which to attack. The carts are automatically hit and have a Toughness 5 with 3 Wounds. The cart has no offensive capabilities and causes NO impact hits. The Baggage Train is not pinned by hand-to-hand and may move out of combat. This represents the panicking beast surging forward!

### Moving the Baggage Train Without Beasts

If the beast is killed, the Defenders may use models on foot to move the cart. At least three models are needed to attain half the normal speed for the models carrying it, with no marching. Two models may lug the cart half speed -1". One model may not move a cart at all. He's just not strong enough.

## USING ALTERNATE ARMIES

Any armies can play this scenario, and it gives you a GREAT opportunity to make a themed baggage train! Imagine Dark Elves traveling with three carts of caged slaves or a Skaven caravan of huge chunks of warpstone! For some conversions you may want to come up with some special rules. Here's an example of what we came up for the warpstone-carrying Skaven:

### Movement

5", but can move full rate across either road or grassy areas (no wheels!).

### Stats

As per Skaven slave, but only one attack in hand-to-hand per base!

Although slower, they have a bit of a chance in combat!

Roll to Hit (Shooting)	Cart Movement Rates
1-4 Cart (Toughness 5, 3 wounds)	3 Slaves 5" movement with no marching
5-6 Skaven Slave (as per Skaven Army book)	2 Slaves 4" movement
	1 Slave can't move it!

## PART OF A LARGER BATTLE

When playing this scenario before a full Warhammer game, you can modify the points and make-up of the armies based on the outcome! For example:

### Attackers win

The supplies in the caravan didn't get to the battle quickly enough, and some of the Defender's troops are too weak to fight. The Defender's army loses 100 points of troops from his army list per missing cart!

### Defenders win

The supplies in the caravan get through and this results in an extra 100 points of troops that may be used in the battle as the player wishes! Alternately, you could be specific based on your armies! Say the baggage train is the daylight travelling method of an ancient terror of the Undead - a Vampire Noble! Or an Empire armies' entire gunpowder supply! The outcome of the raid becomes much more specific (the Vampire Lord won't make it to battle, or no gunpowder weapons may be used more than once!).







## 5. BONES TO PICK

*Often times in battles there are many troops who lie upon the field injured or knocked out, or return to the site after fleeing or pursuing the enemy. After the battle these warriors stumble back in ones and twos, or stagger out from underneath piles of the fallen. But surviving the battle may not be enough - the Warhammer world is full of many unpleasant creatures who are drawn to the misery and carrion of a battlefield as if it were a beacon! Packs of Ghouls lurk in shadows waiting to feed! Making it back to friendly lines may be harder than you thought...*

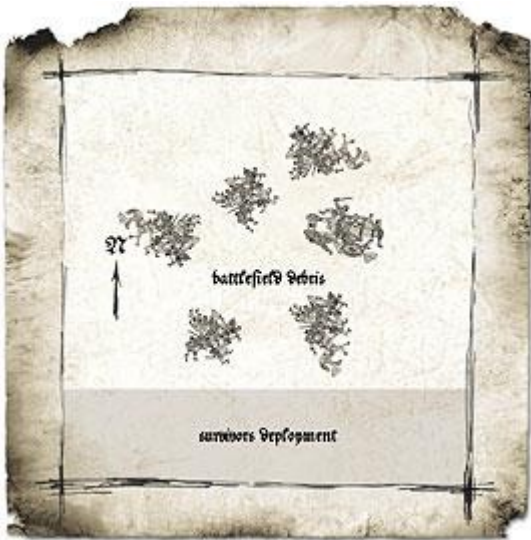
## MODELS NEEDED:

Survivor Forces:

- 50 points worth of Core troops on foot.
- No Heroes, but a single Champion is allowed.

Ghouls:

- 4 Ghouls at the start of the game. On each Ghoul Player's turn roll a D6, on a 1 nothing happens, 2-3 you get 1 Ghoul, a roll of 4 or 5 gets D3 Ghouls, and a roll of 6 adds D6 Ghouls. Roll randomly to see which pile of dead each Ghoul starts at.



## BATTLEFIELD

Set up a battlefield of about 24" x 24", or mark off such an area on a larger surface. In addition to a mutually agreed upon scattering of trees and the like, arrange six piles of battlefield debris. Each pile should be about 3" x 3" and can be made up of broken equipment, damaged war machines and bodies. Set up the piles at least 3" from each other and 6" from the southern edge.

## OBJECTIVES

The Survivors are trying to make it off the northern table edge and back to friendly lines. If more models make it off the northern edge than are eaten, the Survivors may claim victory.

The Ghouls are trying to eat the Survivors. If more models are eaten by the Ghouls than escape off the northern edge, the Undead may claim victory.

The scenario continues until the last Survivor escapes or is pulled down and eaten.

## DEPLOYMENT

The Survivors must set up within 6" of the southern table edge and NOT within 3" of each other.

The Ghouls that are visible at the beginning of the game start in a single pack. Randomly determine which pile of battlefield debris they start on by numbering the piles 1-6 and rolling a D6.

## WHO GOES FIRST?

Survivors get first turn.

## SPECIAL RULES

Injured

The Survivors are injured, worn out and cannot March or Run. They may still muster the energy to Charge!

### Lonely

Ghouls are craven creatures and will feel safer in large numbers. The Ghouls will attempt to "Pack Up" and remain within 2" of at least one other Ghoul whenever possible. If at the start of its turn, a Ghoul is more than 2" away from any other Ghoul, it must spend its movement phase moving towards one.

### Cowards

The Ghouls are cowardly! They always want to charge a Survivor, but must first test to see if they can muster the courage. Announce the charge, measure to see if a Ghoul is within range, and then roll a D6. If the number of Ghouls within the pack (that is, within 2" of each other) is equal to or greater than the die roll they will attack the Survivors. If the Ghouls number less than the die roll, then the Ghouls tentatively move half the distance towards the foe, watching for a weakness!

### Rout Tests

Neither side will take Rout Tests or Psychology Tests. The Survivors realize it's get away from the battlefield or be pulled down and eaten by the growing swarms, and the Ghouls may be cowards, but they won't leave the feast!

### Option - Single/Multi-player Games

This particular scenario can be played with or without an opponent. A second player can control the Ghouls but just as easily, the Ghouls can be moved randomly using a scatter die. If the Ghouls have a choice of where to move or who to attack, use a D6 to determine randomly where they go. You could even try a third player that starts on the opposite side and is attempting to flee off the southern edge.

## USING ALTERNATE ARMIES

Ghouls work brilliantly as the battlefield scavengers - that is precisely the way these carrion-eaters work! If you don't have any Ghouls you might want to switch them with other models from your collection. Certainly Minotaurs, Trolls or Giant Spiders could wander out of the woods or Chaos Wastes attracted by the sounds of battle and the circling of carrion birds! Remember, the bigger the Scavengers the less of them there should be!

## PART OF A LARGER BATTLE

To fit this scenario into a larger battle try having the outcome affecting the points used in the next game. If the Scavengers win, they may take a free unit of the Scavenger creatures (up to 100 points) in their next battle. If the Survivors win, they may add a unit of Core troops to their battle force for free (up to 100 points).



## 6. BRIDGING THE GAP

*The massive bolt found its mark in chest of another Beastman. The foul creature fell into the swiftly flowing river with a horrible braying cry, its death rattle cut short by deep water. The High Elves protecting the other bank allowed themselves a quick smile before they reloaded their elegant bolt thrower. Their celebration was quickly snuffed out when a hulking creature exploded from the shelter of the forest carrying a mighty log bridge on its broad back! The elves hadn't considered the possibility of facing down a Minotaur...*

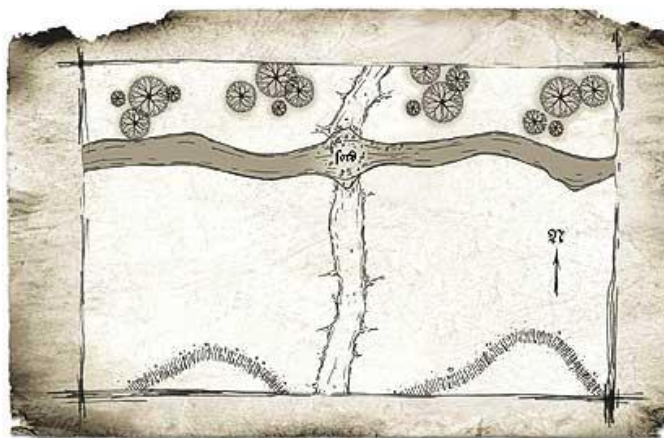
### MODELS NEEDED:

Attacking Force:

- 200 points of infantry (no flyers)
- 1 Hero may be selected
- 1 Champion may be selected

Defending Force:

- Up to 150 points of War Machines (upgrades may be taken) Any points not used for War Machines may be halved and used for troops.
- Up to 50 points worth of troops
- Up to one Champion is allowed



### BATTLEFIELD

Using a space of about 36" x 30", arrange a river across the width of the space. In the center of the river is a ford about 6" wide. On the northern table edge, there are four evenly spaced forests. On the southern table edge, there are two hills. See the map below for details.

### OBJECTIVES

The side with the most victory points at the end of the game wins. The Attackers are trying to get across the table. They may do this by risking the dangerous ford or by building crude wooden bridges or a combination of both. They gain the victory points cost of each model which makes it off the southern edge. The Defenders are trying to prevent the Attackers from crossing the river. They get 10 points for surviving each turn as they delay the Attackers. These points continue to stack up as long as there is a surviving Defender on the table. The game ends when all of the Attackers have left the board, or the last Defender is slain.

### DEPLOYMENT

The Attackers start on the northern table edge. The Defenders start anywhere on the southern side of the river. No troops may be set up within 12" of the river.

### WHO GOES FIRST?

The Attackers get the first turn.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Crossing the Ford

Half move going across the river and for every model crossing at the ford roll a D6. On a roll of a 4+, the model has successfully negotiated the ford. On a roll of 1-3, the model has slipped and fallen and is either drowned or washed far downstream and is considered lost for this game.

#### Making Bridges

To cross the river the Attacker can choose to make some hastily improvised bridges. These basically involve hacking down a tree to bridge the river or to hack down many trees and lash them together with vines. Whichever type of bridge is selected, one model must be in base-to-base with a wooded area, and any other models grouped together helping must be within 1" of each other. This represents all the hacking, hauling and lashing! A model may move up to half its normal move rate and still help make bridges (no marching or charging). Log bridges are completed in the last phase (after Close Combat). For example, on Turn One the Attacker moves a model next to the woods to begin. After the Close Combat phase a die is put next to the models making the bridge to denote Turn One. Simply move it to the number two next turn (if they are not disturbed by missile fire or counter attacks). Once a bridge is under construction none of the workers may move and still count as labor for that turn.

#### Single Log Bridge

Takes 1 model three turns. Helper models reduce the number of turns by 1 (although it always takes at least one turn). For example, three models together may make a single log bridge in one turn.

#### Multi-Log Bridges

Takes one model six turns. Helper models reduce the number of turns by 1 (although it always takes at least one turn). So four models working together may make a multi-log bridge in three turns.

NOTE: The turn you start working on the bridge counts, so six models (none moving over their base movement rate) that start making a multi-log bridge in Turn One will finish the construction at the end of the first turn!

#### Carrying Bridges

If you think trees aren't heavy, we dare you to go carry a mid-sized one right now! The rules for lugging these logs are as follows:

#### Single Log

Requires a minimum of two models to carry. While carrying the log, the models move at half rate. Models carrying the log gain 1" of movement for every helper beyond the minimum, up to the maximum march rate of the slowest model.

#### Multi-Log Bridges

Requires a minimum of four models to carry. While carrying the log, the models move at half rate. Models carrying the log gain 1" of movement for every two helpers beyond the minimum (a single extra helper just won't help enough), up to the maximum march rate of the slowest model.

NOTE: When carrying a bridge, a monstrous creature (Minotaur, Troll, Ogre, etc.) counts as two models.

#### Throwing the Bridge Across the Gap

This expends no extra movement but the player must roll a D6 once the models carrying a bridge has reached the river's edge. On a roll of 2-6 the player may place the log across both banks and move models across. On a roll of 1, however, the bridge is heaved awkwardly and smashes end-first into the opposite bank of the river. The result is that it may not be crossed, having been reduced to splinters or even worse - sitting entirely on the wrong side!

#### Crossing Bridges

Once the gap has been successfully bridged, any remaining movement may be spent crossing the bridge. While Multi-Log Bridges are no challenge to cross, the Single Log variety is a bit more difficult to traverse. Each model that moves onto, all the way across or completes movement off of a Single Log bridge must roll a die. On a roll of one, the model has lost its footing and fallen to the water below and is lost for the game.

Monstrous creatures, cavalry, or anything with a base larger than 25mm square may only cross using a Multi-Log Bridge.

### USING ALTERNATE ARMIES

While this scenario is acceptable for any Warhammer army, here are some great match-ups:

- Beastmen attempting to invade further into the island home of the High Elves.
- A small incursion of Chaos Warriors and Marauders heading southwards to pillage the Empire!
- Dwarfs defending their territory against encroaching Undead hordes of a nearby Vampire Count.

#### Special note on war machines

Some armies are not regularly allowed war machines in their army lists. For this scenario any army NOT regularly allowed devices of mass destruction may either choose a single catapult (100 pts), or up two bolt throwers (75 pts each). Full rules for these war machines can be found in the Warhammer Rulebook on pages 120-125. Each machine is crewed by three regularly equipped troops of that particular army (for example, Skeletons for Undead, Glade Guard for Wood Elves, etc.).







## PART OF A LARGER BATTLE

The nature of this scenario fits perfectly into a larger campaign. Either slipping across a river to launch lightning raids or to start a full-scale invasion. Here are some ways the skirmish can affect a larger battle:

- If the Defenders win by less than 30 points, the only result is that in the larger battle the Attackers must set up first and go second. If the Defenders win by more than 30 points the same applies, but also every unit in the Attackers army must roll. On a 1 or 2, the Attacker cannot turn up on the battlefield until Turn Two.
- If the Attackers win by less than 30 points, the only result is that in the larger battle the Defender must set up first and the Attackers get the first turn. If the Attackers win by more than 30 points the same applies, but also the Attackers may choose two units that may be brought into the battle on Turn Two on either flank, or on Turn Four in the rear of the Defender. It is the Attacker's option!

## 7. BRING OUT YOUR DEAD

*The master was a fool to have taught his two apprentices such powerful summoning spells, thought Wilhelm as he trudged up cemetery hill on the edge of town. Soon his effort would be backed up by a horde of unquestioning Undead. The moon momentarily escaped the clouds and illuminated the way ahead. Already gravestones jutted out alongside the path, but it was the dense pickings on the top of the hill that Wilhelm was heading towards. As Wilhelm crested the rise the hairs on the back of his scrawny neck stood straight up, just as they did in the presence of Necromantic magic. Someone was already summoning.*

*"You're as big a fool as the Master" cackled the unmistakable high-pitched voice of Albrecht, the Master's other pupil. "But I'm here first, and you shall be the first victim of my growing army, then we shall see about our Master."*

*Wilhelm was shocked! Apparently his diabolical plot to summon a horde and dispose of the Master wasn't as original as he had at first supposed. A bony fist punched out of the nearby turf, shocking Wilhelm out of his doldrums.*

## MODELS NEEDED:

- 2 Necromancers
- 12 Zombies
- 12 Skeletons



## BATTLEFIELD

Use a special table about 24" x 24". Set up a graveyard in the middle of the table and scatter a few other graves about the board. The more graves the better, as this is where the Undead will appear when the Necromancers cast their diabolic spells of raising.

Feel free to add in other pieces of graveyard scenery, dead trees or mausoleums to set the gloomy scene.

## OBJECTIVES

Each player is attempting to add the other Necromancer to their Undead forces. This can be accomplished by killing the opposing Necromancer

(easier said than done though).

The game ends when one Necromancer dies. The winner is obviously the last Necromancer left standing.

## DEPLOYMENT

Each player sets up their Necromancer along a table edge, opposite one another. They can be placed up to 4" away from the middle of their table edge.

## WHO GOES FIRST?

Both players roll a D6. The highest roll goes first.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Raise the Dead

As it is a battle for the mastery of the dead, there is only one spell that the Necromancers will cast. Because the Necromancers are still learning their craft and not at full power, use the following rules:

In the Magic phase the Necromancers will get three Casting dice or two Dispel dice (depending on who's turn it is). Use the standard magic rules for casting and dispelling found on pages 134-139. If the Necromancer is in combat he can only cast the *Raise the Dead* spell.

*Raise the Dead* - Casting Power 3+. This spell raises D3 Undead models.

*Shambling Horror* - Casting Power 7+. This spell raises D6+1 Undead models.

*Summon Undead Horde* - Casting Power 12+. This spell raises D6+3 Undead models.

Once you successfully cast the spell and determine how many Undead you have summoned, place each one at a separate gravestone. You cannot raise more than one Undead model at a gravestone in the same turn.

### Crumble to Dust

As novices, the Necromancers are still mastering their powers and have trouble controlling the Undead from afar. At the beginning of the player's turn each Undead model under that Necromancer's control must take a test as there is a chance that it will crumble. Roll a D6 and consult the chart below:

Models within 6" - crumble on a roll of 6+.

Models 7"-12" - crumble on a roll of 5+.

Models over 12" - crumble on a roll of 4+.

If an Undead model crumbles, immediately remove it from the board.

NOTE: To keep things flowing smoothly on the board we suggest one player exclusively use Zombie models while the other uses Skeleton models. However, all raised dead will use the Skeleton stats found in the Vampire Counts rulebook. If all the Undead models are being used, then no more can be summoned.

## USING ALTERNATE ARMIES

Given the specific nature, it is tough to run this scenario with different forces. We recommend you try this scenario out in a multi-player situation with three or even four competing Necromancers and a larger number of Skeletons and Zombies.

## PART OF A LARGER BATTLE

This is ideal as the introduction to a battle between two Vampire Counts armies. The results could affect the battles in a number of ways:

- The winning side adds +1 Skeleton or Zombie to every successful casting of the spell *Invocation of Nehek*.
- The losing side cannot cast the most powerful version of *Invocation of Nehek*.
- The winning side can upgrade one Necromancer to level two for free.







## 8. CATCH 'EM IN THE RYE

*Strange giant mushrooms have been growing on Farmer Miles's fertile land for years. Every autumn, Snotlings from the Drakwald Forest trample Farmer Miles's barley fields as they try to harvest the coveted red-capped delicacies. However, each time the little green beggars have tried to raid the fields, the Miles family and their hired hands have chased the greenskins off. Out of frustration, the Snotlings have engineered a harvester (Snotling Pump Wagon) to make a quick midnight run on the mushrooms.*

### MODELS NEEDED:

The Snotlings:

- One Snotling Pump Wagon
- Four Snotling Swarms

Farmer Miles and His Hired Hands:

- 150 points of Handgunners and/or Huntsmen, representing the farmer's family and hired hands

### BATTLEFIELD

The skirmish takes place on a 24" x 24" playing area. A house, barn, and assorted farm buildings stand on one side of the board. At the center lies a 12" x 12" square where the mushrooms grow; place four mushroom tokens in this area in rows (see map) at least 2" away from one another. Opposite the farm buildings are the trees of the Drakwald Forest.

### OBJECTIVES

For the Snotlings to win, the Harvester must collect all four mushroom tokens and return to the forest. The farmers must destroy the Harvester to claim victory.

### DEPLOYMENT

The Pump Wagon and Snotlings deploy in the forest within 6" of the table edge. The farmers deploy inside the buildings on the opposite edge of the field.

### WHO GOES FIRST?

The Snotlings take the first turn.

### SPECIAL RULES

#### Town Defenders

At the start of each farmer turn, roll a D6 for each Empire model. On the 1st turn, farmer models will wake up (and can then move and fight normally) on a roll of 6. On the 2nd turn, farmer models will wake up on a roll of 5+. On the 3rd, a 4+, and on the 4th, a 3+. On the 5th turn, they automatically awaken (the Snotlings are making quite a ruckus by this time).

Once on the 12" x 12" field, the Harvester can only move in straight lines. Once per turn, the Pump Wagon can turn 90 degrees – either at the start or end of the Movement Phase. The Snotlings are too concerned about collecting all the mushrooms to change directions once the Harvester is in motion.

One of the Snotlings on the Pump Wagon has a slingshot and can shoot unwanted carrots, cabbage, and other "garbage" gathered by the Harvester once per shooting phase (Strength 3, 18" range). The Snotling with the sling has a BS of 2.

### USING ALTERNATE ARMIES

After you play through this scenario as written, try some of these ideas:

- The Black Coach from a Vampire Counts army tears through a graveyard to gather bones – the raw materials for a new skeletal force. An opposing force tries to stop them.
- A Skaven Screaming Bell lumbers through the field collecting warpstone. Enemy forces want to keep the warpstone for research or some other purpose.
- An Orc chariot runs amok through a town square picking up "shiny bitz." Townspeople try to stop them.

### PART OF A LARGER BATTLE

The winner of this scenario has protected valuable resources and starts the next battle with 100 extra points of troops. Either the farmers have protected the crops, or the Snotlings have stolen extra resources for their army.





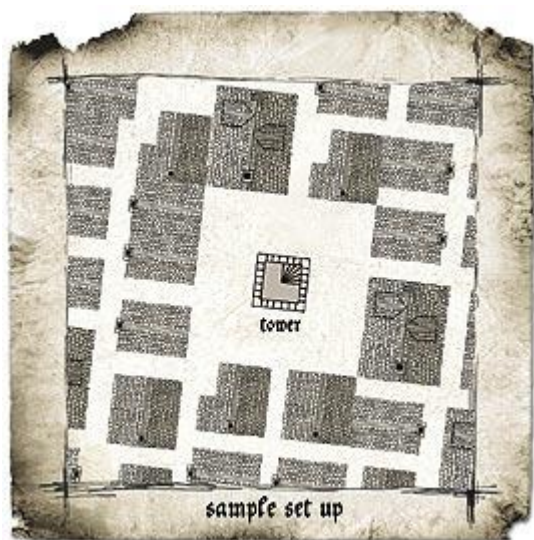
## 9. CHAOS RAMPAGE

*The town of Stilheim has become a nexus of foul energies. The poor people of this place know something is amiss but are unsure how to fend off the bad omens. The hexes of goat's blood smeared across the thresholds of their homes have done little to ease their mounting terror. Fresh milk curdles within minutes. Reflections in household mirrors do not show true, and young babes are born misshapen and twisted.*

*Unbeknownst to the frightened townsfolk, the catacombs beneath their town have become dens of evil. Cultists allying themselves with the forces of Chaos are in turmoil. Driven insane by their debased rituals, these evil men have become divided in purpose. Each of the four Chaos Powers vies for control over its worshippers and the town above. With a newfound allegiance to a patron deity, four cultists have become hosts to Greater Daemons. Stilheim is about to become a battleground...*

### MODELS NEEDED:

- Two to four Greater Daemons
- One Empire Great Cannon and crew
- Eight Empire Soldiers (Core troops) for every Greater Daemon participating in the skirmish (recommended are Spearmen, Halberdiers, and/or Handgunners)



### BATTLEFIELD

In a 36" x 36" space, set up a small town that has at least ten small buildings in it. These will be used as objectives for the Greater Daemon players to fight over. A tower in the center of town holds the Empire Great Cannon.

### OBJECTIVES

The assembled Greater Daemons are trying to out-class each other in a no-holds-barred competition. These representatives of the four Chaos gods seek power through destruction and the consumption of souls. Each player controls one Greater Daemon. The first Greater Daemon to devour 12 souls or the Greater Daemon who has consumed the most souls at the end of 10 turns wins.

### DEPLOYMENT

Each player rolls a D6. The highest scoring player deploys his Greater Daemon first on any table edge. In descending die roll order, each remaining player then deploys his model on one of the unoccupied table edges. Ties are rolled off. Once all the Greater Daemons have been deployed, players take turns (starting with the highest roll again) deploying the town watch, one model at a time. The town watch may not be placed any closer than 8" to a Greater Daemon. The cannon and crew are placed in the tower.

### WHO GOES FIRST?

Roll a D6. The highest scoring player goes first. Play then moves clockwise around the table.

### SPECIAL RULES

#### Town Defenders

• In each player's turn, he may control any Defenders more than 12" away from his Greater Daemon model. Any Defender armed with missile weapons can fire on the other players' Greater Daemons if they are within 12". Other Defenders will charge the Greater Daemons if within range. Any other Defender models more than 12" away from the player's Greater Daemon model may be moved as normal.

- On a roll of 4+ on a D6, you may shoot the Great Cannon at one of your opponents' Greater Daemons.
- Defenders are not immune to *Terror* and *Fear*. Don't forget to make these Psychology tests when necessary.

#### Greater Daemons

- No weapons or magic.
- Greater Daemons will automatically kill Defenders and swallow their souls (one soul consumed) if they score a wounding hit (no Armor Saves or Injury Rolls).
- No Flying. (Buildings are too tall to be navigated by a huge winged beast.)

#### Attacking Buildings

Your Greater Daemons may attack buildings in base contact in hopes of finding victims inside. Buildings are hit automatically and have Toughness of 6 and 3 Wounds. Once the final wound is caused, roll 2D6 and consult the following table:

- 2 A screaming maiden in a bath. Fear tastes better! She counts as two souls.
- 3-4 Holy smoke! The Greater Daemon feel around and grabs hold of something. Not thinking, he puts a Priest of Sigmar in his mouth and takes 1 Wound.
- 5-7 A brave Townsman with a handgun. He gets a shot off before the Greater Daemon angrily squashes him against the wall. The Greater Daemon takes a S4 hit but gains one soul.
- 8-10 Hamburger time! Somebody left a cow in the stable. No soul, but the Greater Daemon regains 1 lost Wound.
- 11 Don't grab that beam! The Greater Daemon takes D6 S6 hits as the building collapses.
- 12 A small coven of Cultists eagerly expects the Greater Daemon's visit. They open their arms to his embrace... and then he pops them into his mouth! The Greater Daemon gains D6 souls.

### USING ALTERNATE ARMIES

After you play through this scenario with Greater Daemons of Chaos, try some of these ideas:

- Giants rampaging an Orc village.
- Dragons attacking an Elf city.
- Ogres running amok after a battle.
- Kroxigors or Stegadons loose in the Skink barrios.

### PART OF A LARGER BATTLE

The Greater Daemon who consumed the most souls has garnered enough of the town's energy to exert some control over its populace. The young and able-bodied are added to the ranks of the winning Greater Daemon's army. Add 100 points of Marauders of Chaos to your army for "free." These troops may be added to an existing unit or may form a new unit. If the troops are used to create a new unit, it does not count toward the minimum number of Core units (if playing with a Mortal General) or toward the maximum number of Special units (if playing with a Daemoniac General).





## 10. CIVIL WAR

*Treachery and betrayal are all too common in the Old World. The way to advancement can be as subtle as a poisoned drink or as brutal as a beheading. A wise leader is always watchful over his subordinates when times are good or when the fortunes of war turn against him. Today, a Rebel leader has decided to gather his forces against the Loyalists while they are gone. When the Loyalists return to the camp, the Rebels will attack and try to take control. However, the Rebels must hurry before any other troops nearby overhear the commotion and come to the Loyalist's rescue!*

returns with another army to avenge his defeat! The losing side's leader now has hatred towards his opponents! The victor will attract more troops who naturally flock to the winning side! In the next game the winner may add an additional 10% or 100 points - whichever is larger!

## MODELS NEEDED:

Loyalists:

- 200 points total
- 1 Hero (no Wizards) with up to 25 points in Magic Items
- Special and Core troops

Rebels:

- 200 points total
- 1 Hero (no Wizards) with up to 25 points in Magic Items
- Core troops Only.

## BATTLEFIELD

Use a special table of 24" x 24" or mark off a similar space on a larger surface. Set up a cluster of tents and/or huts in the center of the board to represent the Loyalist encampment. For scenic and tactical effect, additional trees or hedges should be scattered about the table.

## OBJECTIVES

The objective is to kill the opposing leader while protecting your own leader. Once an army has successfully slain the opposing army's leader, the opposing troops are assumed to either surrender or retreat and the game is over.

## DEPLOYMENT

The Loyalist Leader is returning from a scouting mission with some of his best troops. He starts at the southern end of the table with his troops within 12" of him. The Rebel Leader has planned an ambush at the encampment. The Rebel forces are scattered on the outskirts of the camp, placed anywhere within 6" of it.

## WHO GOES FIRST?

The Loyalist Leader gets the first turn.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### No Routing

Neither side is subject to routing. As long as the leader is still alive, the troops will stay and fight until the bitter end.

### He's In Trouble

There are even more Loyalist troops near the encampment. Starting on turn 4, roll a D6 at the start of each Loyalist turn. On a 4+, D3 of any core troops come on the northern board edge to help their leader. These models are additional to the starting forces.

## USING ALTERNATE ARMIES

Strife and unrest are all too rampant in the Warhammer world and this scenario can fit any army. Just imagine:

- Two rival Orc wanna-be Warlords striving for brutal supremacy over the growing horde!
- The fragile politics of competing Empire Elector Counts boil over, and different factions vie for power.
- Different Skaven Clans backstab and usurp their way to the top!

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario is a GREAT way to introduce someone into the Warhammer world of tabletop miniature gaming! The set up is fast, the rules are minimal, and the action gets everyone infused with the joy of tabletop wargaming! This scenario is set up so that it can be played if you have only one army and wish to divide it between two players. It can also be used as a part of a larger battle. A new leader emerges from the losing side and







## 11. CLAIMING THE GATE

*The ferocious combat below was barely audible above the wailing scream of the Exile Gate. Dust, small stones, and other debris were flung from the portal as if some huge beast were clearing its lungs. Sometimes a shadow, vaguely humanoid in form, could be seen on the other side, but these phantoms would never show themselves entirely.*

*As the combatants struggled for the upper hand, an unfortunate warrior would eventually stray too close to the dread portal. Each time, the servant of Chaos would be altered in some way, sometimes for his benefit, but most likely in some adverse and damaging way. This gave the opposing side an advantage for a moment, but it would never last for long.*

## MODELS NEEDED:

### Each Player:

- One Aspiring Champion of Chaos OR a Sorcerer of Chaos (level 1) – armed with hand weapon and chaos armor. Any Chaos power may be chosen for the Champion or Sorcerer.
- 150 points of Warriors of Chaos (Warriors may not be upgraded to Chosen)

### Additional Models Required:

- One Chaos Spawn

## BATTLEFIELD

The battle takes place in a 24" x 24" area. In the center of this Chaos Waste lies a large monolith or gate to represent the dread Exile Gate. Scatter a few low hills and rocky areas about the table if you feel inclined.

## OBJECTIVES

The warband with the most surviving members within 6" of the gate at the end of the 6th turn wins.

## DEPLOYMENT

Warbands start on opposite ends of the board within 6" of the table edge.

## WHO GOES FIRST?

Both players roll a D6. The higher scoring player may choose to go first or second.

## SPECIAL RULES

### The Gate

At the beginning of every turn, roll a D6 to see what comes out of the gate:

- 1 A slimy tentacle lashes out, grabs the nearest model within 12" of the gate, and pulls it into oblivion.
- 2 A S10 blast of pure Warp energy levels the model closest to the gate.
- 3 The closest model to the gate gets transformed into a Chaos Spawn that charges the nearest warrior. Only one Spawn can be on the board at a time. Re-roll on this table if there is already a Chaos Spawn in play.
- 4 The gate spews forth raw emotion, which affects the warriors' thoughts. Overcome with feelings of pure hatred and malice, all models within 6" of the gate are subject to Frenzy.
- 5 The Chaos Gods smile upon the closest model to the gate and increase all of its characteristics by 1 for the remainder of the game.
- 6 The closest model to the gate splits into two! Place a doppelganger model in base contact with the original warrior. Now roll a D6: On a roll of 1-3, the duplicate warrior is controlled by the original model's owner. On a 4-6, the opponent assumes control of the model!

## USING ALTERNATE ARMIES

Any armies that frequent or live adjacent to the Chaos Wastes might have cause to battle over the Exile Gate (e.g., Dwarfs vs. Chaos, Chaos Dwarfs vs. Chaos, Chaos Dwarfs vs. Dwarfs, Orcs and Goblins vs. Chaos, etc.).

## PART OF A LARGER BATTLE

Here are some ways this small game can affect a much larger battle:

The winner of this scenario may add up to 100 points of troops from the Daemonic Units list – either to add to an existing unit or to create a new unit. These troops are "free." If a new unit is created, it does not count toward the minimum/maximum number of core/special units.

If the winner of the skirmish was an alternate force that normally cannot take Daemons, then the loser must deduct 100 points of Daemonic troops from his army list.





## 12. COLLAPSE THE TUNNELS

*Deeper and deeper the Dwarfs have delved underground, forever searching out veins of precious metals. Many hardships have taught the Dwarfs that the further down they dig, the more danger they are in. Skaven, Night Goblins, and some of the even more foul creatures lurk in the dark below. This scenario depicts a raid in force upon one of the mining spurs in the great Dwarf under-realm.*

### MODELS NEEDED:

Dwarfs

- Must take 10 Miners and a Miner Champion
- May choose up to 50 pts. of Warriors or Ironbreakers
- May take a Dwarf Thane with up to 25 pts. of equipment

Skaven

- Must take an Assassin
- 3 Gutter Runner tunneling teams (of three each)
- Undetermined number of 20 pt groupings of any mix of Core troops. No heroes or magic, but Champions are allowed

### BATTLEFIELD

The gaming board should be 24" x 24" representing a Dwarf mineshaft and Guard Room. There are a few obstacles (pillars, minecarts, etc.) as befits a working mine! There are 6 Skaven entry points, as marked on the map.

### OBJECTIVES

The Dwarf objective is to have a Miner collapse every Skaven Tunnel, preventing it from being used. The Skaven objective is to end the game with as many open tunnels as possible. To determine who won, add up the number of tunnels still open or closed. If there are more opened than closed, it is a Skaven victory. More collapsed tunnels than open ones is a Dwarf win. Equal closings and openings results in a tie. The game always lasts at least three full turns, but after which, it will end if: all the existing holes are sealed, the Dwarfs are entirely wiped out, or the end of the 10th turn.

### DEPLOYMENT

The Dwarf Warriors and Ironbreakers may start anywhere in the Guard room. The Miners may start anywhere else on the table - but not within 5" of each other. The Skaven will enter onto the board depending on which tunnel they open up. This is found under Special Rules.

### WHO GOES FIRST?

The Skaven get to take the first turn.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Skaven Entering Rules

Each Skaven turn roll a D6 and consult the following chart to see what happens:

- 1 Stuck in the tunnel - no Skaven reinforcements this turn.
- 2-5 Invaders from below - roll to see where they come on board using the following chart. If the entry point says "tunnel" the first time it is used the Skaven player must select one of his Gutter Runner tunneling teams, otherwise it's any 20 point group.
- 6 Cunning Plan! 20 points of invaders can be brought on through an entrance of the Skaven player's choice.

\*The first time the Skaven player rolls a 6 they may also include an Assassin with their troops.

As noted on the map, there are 6 different entrances for the Skaven. Roll a D6 to see where the vermin spring out from:

- 1 The well in the Guard room isn't fit for drinking anymore.
- 2 Up from the darkness of the mineshaft!
- 3 The northern doorway is breached!

- 4 The tunnel in the northern end of the mineshaft!
- 5 The tunnel in the Guard room!
- 6 The tile is loose! The Skaven come in from a tunnel below.

As the Skaven burst through the tunnel they are considered to be at half movement rates the turn they come on board, measuring any distances from the tunnel edge. Skaven may still charge the turn they come in, but only at half rate!

Skaven Reinforcements are not allowed to reenter from a tunnel that has been collapsed. If the Skaven player rolls an entry point that is sealed, they will have to do without reinforcements for that round.

#### Collapsing a Tunnel

Only Dwarf Miners are allowed to collapse Skaven entrances. You may only attempt to "plug" a hole after Skaven have issued from it at least once. A Dwarf Miner who is in contact with the tunnel, but not in base-to-base with an enemy is allowed to attempt to collapse the entry point. Hits are automatic, but the entrance is considered Toughness 6 with 2 wounds. Critical hits (6s to wound) will still count against the vermin holes! Once two wounds are sustained, place a blocked marker over this entrance, which can no longer be used by the Skaven.

### USING ALTERNATE ARMIES

This battle is pretty specific, but you could try switching in forces of Chaos Dwarfs, Night Goblins, or even Undead. When replacing the Dwarfs use about 150 pts.

### PART OF A LARGER BATTLE

#### Dwarfs Win

By sealing off the onrushing horde of vermin, the Dwarfs buy themselves more time to prepare a defense, as well as saving many Miners! In a larger battle, the Dwarfs get to choose whether to go first or second, and can have a free unit of Miners!

#### Skaven Win

For every tunnel that is still open at the end of the game, the Skaven player may take an extra hundred points of any core troops! We shall bury them with our overwhelming numbers!





## 13. COME INTO MY PARLOR

*Travel in the Old World is treacherous, and not just because of bandits and highway robbers. Seldom-used trails quite often become the lairs of hideous monsters. In this case an army is on the march, and has sent a supply party out to gather water, food, and other necessities. The group follows an old path and unknowingly runs into the midst of a colony of Giant Spiders that have crept out of the deeper forest. Surrounded and desperate, can the search party escape, or will they be hung up to dry...*

### MODELS NEEDED:

Supply Search Party:

- 125 points worth of Core troops on foot
- No heroes, but a single champion is allowed

Eight Legged Side:

- 4 or 5 Gigantic Spiders, of which some may randomly have the Trap Door Special rule (see deployment for determination)

### BATTLEFIELD

Using a space of about 24" x 24", arrange hills, rock spires, and plenty of trees and undergrowth scattered about the table. A rough road cuts through this foliage. This scenario requires a fairly large amount of terrain.

### OBJECTIVES

The search party are trying to escape back to their camp and will score victory points equal to the points value of each model that leaves the table in any direction.

The Giant Spiders are trying to gain a meal and will score victory points equal to the points value of each enemy model that is taken out of action.

A difference of between 0-10 points is a tie, 11-50 is a victory, and over 50 is a massacre! The scenario continues until the last survivor escapes or is pulled down and eaten.

### DEPLOYMENT

The scouting party must set up in the middle of the table at least 10" from any board edge. The set up for the Giant Spiders is determined randomly, by rolling a d6 on the chart below:

- 1 Giant Spider on the northern table edge
- 2 Giant Spider on the western table edge
- 3 Giant Spider on the southern table edge
- 4 Giant Spider on the eastern table edge
- 5 Giant Spider anywhere (not within 6" of an enemy)
- 6 Trap Door Spider with hidden set up AND roll again

### WHO GOES FIRST?

The remnants of the search party go first.

### SPECIAL RULES

#### Movement

The area is particularly rough and overgrown. All search party movement NOT on the paths will suffer an -1" penalty. The Giant Spiders are not affected.

#### Web Spinning

Any turn that a Giant Spider is not engaged in combat it is allowed to move and spin a web during its shooting phase. Up to 4" of thick, ropey web strands may be spun in any direction starting from the spider model itself. Non-spider models cannot move through this substance, but must cut their way through. The webs may be attacked in hand-to-hand combat only, where it is hit automatically and has a toughness of 4 and 1 wound. If it is wounded, removed the 4" strand of web.

#### Giant Spiders

These monsters are found in dark and loathsome spots throughout the Warhammer world.

M WS BS S T W I A LD

Giant Spider 5 3 0 5 4 3 4 2 7

Giant Spiders have the following special rules: Cause Fear; Poisoned Attacks; Chitinous Hide (4+ armor save), may climbing any terrain at no movement penalty (even vertically).

### Trap Door Spiders

Some particularly bloated and cunning Spiders have learned the art of making crafty tunnels and pitfalls underneath well-traveled areas. If a model steps on the hidden "trapdoor" it will fall into a pit (taking an automatic S4 hit). If the model survives it must immediately fight a round of combat against the charging Spider that springs out of a side tunnel. If the Spider is slain, the model that fell in the pit may move at half its rate next move (representing the effort of crawling out of the shallow hole). If the Spider slays its victim, it will remain there for the rest of the game feeding on it unless attacked or fired upon, in which case it can be moved as normal.

#### Trap Door Hidden Set up

Upon rolling a 6, the Spider player may mark off on the map exactly where his trapdoor will be. Keep this a secret from your opponent! The trapdoor is considered to be 2" by 2" square and can be placed anywhere within 10" of any board edge. Trapdoors may be on the path, or they may be anywhere else the Spider player chooses.

### USING ALTERNATE ARMIES

There are a number of armies that this scenario would be particularly fitting for:

- A party of Dwarf Rangers looking for food stumbling upon the Spider colony.
- Wood Elves traveling to a deep part of the forest get ambushed along the way.
- Dark Elves find danger crossing the bleak hills of Naggaroth.

### PART OF A LARGER BATTLE

To fit this scenario into a larger battle, try having the outcome affect the points used in the next game.

If Supply party wins they may, in their next game, multiply the number of survivors by two and take that many extra points. This represents returning troops, extra supplies, and the forewarning to steer clear of that area.

If the Supply party loses, then the exact opposite will happen - they will lose double the number of points that the Spiders took out of action. This represents the bloated arachnids ambushing further troops in the wild!







## 14. CUT THE BRIDGES!

*Rivers form natural boundaries between states and nations. They are the first line of defense against an opposing army. In this scenario the invaders must capture the bridges intact to allow for quick passage of their oncoming army. If the Defenders can destroy their own bridge, it will allow valuable time to organize defenses while the invaders are forced to search for another way across.*

## MODELS NEEDED:

### Defending Forces:

- 100 Points including up to 1 Champion.
- No Heroes.
- No War Machines.

### Attacking Forces:

- 200 Points including up to 1 Champion and/or Hero.
- No more than 20 points of Magic Items.

## BATTLEFIELD

Use a special table about 36" long and 30" wide. Arrange a river across the board as shown on the map with the bridge set in the center of the river. The bridge should be wide enough for three 20mm x 20mm based models to stand side by side. Also create a small fordable area in the river 12" either east or west of the bridge - this is the only other area that can be crossed. Additional trees, walls and hedges are scattered about the table, but none within 12" of the southern bank of the river.

## OBJECTIVES

**Attackers** - The main objective is to stop the Defenders from destroying the bridge! Failing that, the Attackers can still cause disruption by crossing the ford in strength.

The Attackers win a major victory if they end the game with the bridge intact and more models on the northern bank than the Defenders. A minor victory is won if the bridge is destroyed but the Attackers still end the game with more models on the northern bank than the Defenders.

**Defenders** - The Attackers must be denied passage to the northern side of the river. Destroying the bridge is most essential, but keeping the enemy from crossing the ford will also buy your defenses more time.

The Defenders win a major victory if they end the game with the bridge destroyed and no Attackers on the northern bank. A minor victory is declared if the Attackers rout but the bridge is still intact.

The game lasts until either the Attackers rout, or all the Defenders are slain. At any time (especially important as part of a campaign) a player can voluntarily end the game by announcing a retreat.

## DEPLOYMENT

The Attackers start on the southern table edge. The Defenders start on the northern table edge.

## WHO GOES FIRST?

The Attackers always get the first turn.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

**Stalwart Defender** - The Defenders will guard the bridge with their lives and are immune to any Rout Tests.

**Destroying the Bridge** - The bridge has a sturdily built wooden frame and won't be easy to destroy. Models are allowed to attack the bridge in hand-to-hand combat so long as their bases are touching the bridge and but the models themselves are still on the riverbank (who would chop a bridge they were still standing on?). Hits are automatic and players simply need to roll to wound. The bridge has a Toughness of 5 with 4 Wounds. The bridge is immune to critical hits and a maximum of three models may attack the bridge at a time. Note: the bridge may only be attacked by a combatant not already engaged with a foe.

**Dangerous Ford** - Although small, the stream is swollen and dangerous even at the ford. Any model attempting to cross at the ford must make a die roll. On a roll of one or two, the model has lost its footing and is swept away by the strong current (taking no further part in this battle).

## USING ALTERNATE ARMIES

Cut the Bridges is a classic wargame scenario and can be played in any combination with any variety of armies. For instance, imagine:

- An Empire Militia attempts to slow the progress of the Orc Waaaagh!
- A Bretonnian Peasant force holds up the invading Vampire Count and his shambling followers.
- A Dwarf Ranger party harasses the scouting force of a large Chaos Army.

## PART OF A LARGER BATTLE

This is an easy scenario to fit into a larger campaign or series of Skirmish battles.

**Defender Victory** - The Defenders have slowed the enemy army. In the follow-up Warhammer battle the Attackers must set up first, and go second. As part of a continued campaign or series of games try the Bridging the Gap scenario next to get across the river.

**Attacker Victory** - The Attackers have come upon the army unaware. The Defenders must set up for the battle first, but the Attackers get the first move. As part of a continued campaign or series of Skirmish games try playing some games to represent what the Attacking army would do after finding easy passage across the river. Try the Town Raid or Silence the Watch Tower (also found in White Dwarf #269) scenario next.





## 15. DARK ELF RAID

*It was dusk when they struck. Those pale-skinned daemons appeared from nowhere, slicing through the thick fog like a keen edged knife. The fishermen were bringing in their last catch of the evening. Those poor souls didn't stand a chance; they were the first to be snared in the wickedly barbed nets. Then the screaming women, who fought to reach their loved ones. They were taken too.*

*Those who could fight gathered together what weapons they could: fishing spears, gaffs and bare fists, but the elven invaders were too strong, too skilled in the arts of warfare and fear. If only the men from the nearby town could get here in time...*

### MODELS NEEDED:

Dark Elf Raiders:

- 9 Dark Elf Corsairs and 1 Dark Elf Reaver

Defenders:

- The Defending force is split into 3 roughly equal groups for a total of 150 points.
- These groups must consist of Core troops on foot, however 40 of the 150 points may be spent on Special troops on foot if you wish.

### BATTLEFIELD

Using a 24" x 24" space, set up a small coastal village. You will need 10 small fishing huts. Split the board into four 12" x 12" quarters. Place one building in the center of the board and then take turns placing 3 buildings in each table quarter except for the southwest quarter of the table. Now take turns putting a single villager counter or model next to each hut.

### OBJECTIVES

The Dark Elves are attempting to set up a perimeter, find villagers, kidnap as many as possible, and get out before local forces become too strong. The game ends when either all the Dark Elves have been slain or routed, or there are no more villagers left on the table.

- 7+ Villagers captured: Victory
- 5-6 Villagers captured: Draw
- 1-4 Villagers captured: Loss

The Defending player is trying to stop the evil Dark Elves from performing this dastardly act!

### DEPLOYMENT

The Defending player places his first group of models within 2" of the center building. This first group will be the one out of the three that cost the least amount of points.

The Attackers set up anywhere in their deployment zone. (See map)

### WHO GOES FIRST?

The Dark Elves move swiftly and take the first turn.

### SPECIAL RULES

**Defender Reinforcements** - As time passes, more and more defenders will come to fend off the attack. On Turn 4 the defender may bring in his Group Two models. Then on Turn 7, Group Three appears. All reinforcements move in from the northeastern corner edge of the table.

**Capturing Villagers** - To kidnap a villager, an unengaged attacking model simply has to move over a villager counter during their movement phase. That's it! This does not further effect the Dark Elf's movement in any way. (They are really good at this kind of thing!) You may only carry one villager at a time.

If a Dark Elf is forced to fight in close combat while in possession of a villager, all of his attacks are at -1 to hit. If the Dark Elf is wounded for whatever reason, the villager will Break Free.

**Breaking Free** - When a villager Breaks Free, they will run for safety! At the start of each Defending player's turn move each villager 2D6 inches toward the north or east table edge, whichever is closest. Please note that you do not roll to move villagers that have yet to be kidnapped from their building! The counters next to the buildings are merely there to keep track of which house has been raided so far. Only roll to move villagers that have Broken Free!

**Taking Villagers back to the Boat** - Once a Dark Elf with a villager moves off any table edge within the Dark Elf deployment zone, the villager is gone. However the Dark Elf can return for more at the start of the player's next turn!

**Rout Tests** - The Dark Elves are determined to get the job done so don't begin taking Rout tests until they are at 50% of their starting numbers. The Defenders however, can ignore the Rout test completely!

### USING ALTERNATE ARMIES

There are a number of different armies that this scenario would be particularly fitting for:

- Orcs and Goblins raiding a Dwarf or Elven outpost.
- A Chaos warband attacking an Empire village.
- Skaven infiltrate a Bretonnian town for unthinkable purposes.
- An civil war where both players use Empire, Skaven or Chaos forces!

### PART OF A LARGER BATTLE

To fit this scenario into a larger battle, try having the outcome affect the points used in the next game.

If Raiders are successful, have the Defenders lose 50 points of their main force as they have been stationed back home to keep further attacks from happening!

If the Raiders are thwarted, they will be down 50 points, and must set up first during the big battle. News of their arrival has alerted the Defenders and they are quite ready for them!

This scenario also works as a great set up for the scenario Slave Train.





## 16. DESECRATE THE MONOLITH

*Chaos Warriors have fooled a rival Chaos warband into a decoy battle, leaving their monolith lightly guarded by Cultists for a brief period of time. A small force of Chaos Warriors has been sent to surprise the Cultist guards. To desecrate the monolith of their rival gods, the Chaos Warriors must get close enough strike a powerful blow against it.*

### MODELS NEEDED:

- Attacking Forces:
- 4 Chaos Warriors with heavy armor, shield & hand weapon (60 pts)
- Defender's Forces:
- 16 Cultists each armed with a hand weapon (80 pts)

### BATTLEFIELD

A 36" x 36" area is needed to play. Place the monolith in the very center of the table. As for the rest of the board, place a scattering of rocky areas and twisted trees to represent the Chaos Wastes.

### OBJECTIVES

The invading Chaos Warriors' objective is to make it through the mass of deranged Cultists and desecrate the monolith. Once it is sullied, the Chaos Warriors may claim victory and the remaining Cultists flee. The Cultists' objective is to protect the monolith and slay the Chaos Warriors before they can destroy the monolith. The Cultists win when all the Chaos Warriors are killed. This must be done quickly, before the end of Turn 8, when the monolith grows too powerful to destroy!

### DEPLOYMENT

The Chaos Warriors have arrived and split up to surround the monolith during the height of a ritual. To represent the scattered nature of the Cultists during their depraved ceremony at the monolith, roll a D6 for each model. On a roll of 1-4, set him up within 6" of the monolith on the correlating side. On a roll of a 5 or 6, place the Cultist anywhere you wish within 12" of the monolith. Next, place each Chaos Warrior anywhere along each of the four table edges so they are surrounding the monolith.

### WHO GOES FIRST?

The Chaos Warriors always get the first move.

### SPECIAL RULES

#### No Routing!

Both sides involved in this battle are fanatically devoted to the completion of their goals and will fight to the absolute death before giving up and running away. Neither side is subject to Rout Tests in this scenario.

#### Cultists are Frail

Since these individuals survive on what they can scrounge up in the wastes, they are not the fittest or strongest of foes - they rely upon strength in numbers! So when you roll to damage a Cultist, add +1 to the damage roll. Use the stats below to represent the Cultists, and whatever appropriate models you have on hand (we used our Marauders)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Cultists	4	3	3	3	3	1	3	1	6

#### Arcane Bolt

The Cultists can tap into the power of the monolith once during each of their shooting phases. Count how many Cultists are in base-to-base contact with the monolith (and not engaged in combat) and consult the chart below to generate the "To Hit" roll of the bolt:

If you successfully summon a bolt, direct it at any Chaos Warrior on the board, even if they are in close combat. This Chaos Warrior sustains an automatic Strength 6 hit with no saving throw. If there are Cultists in base-to-base contact with the Chaos Warrior that was struck, then they too are affected by the bolt!

As you can see, the more Cultists you devote to summon the bolt, the higher the chance of it appearing. However, such power has a cost...if a bolt is summoned, roll a D6 against each Cultist in contact with the monolith, applying the very same "To Hit" roll used to blast the Chaos Warrior. For each roll that succeeds, remove a Cultist touching the monolith from play. They have been completely drained by the hungering power of the monolith!

### Desecrating The Monolith

The powers of Chaos are fickle, but proud. Allowing a rival to deface an icon is enough to cause a power to abandon its followers. A Chaos Warrior must be in base-to-base contact with the monolith in order to attack it. He will desecrate the monolith if he can roll a 3 or higher against it on a Dd6 (one roll per model in combat). This represents a powerful enough blow to permanently mar the monolith, and offend it's patron power.

### USING ALTERNATE ARMIES

Try this scenario using rival powers, Daemons, Marauder tribes, Beastmen or any other Chaos combination.

### PART OF A LARGER BATTLE

Generate two army lists for a Chaos vs. Chaos game of Warhammer and play this scenario twice so that each player gets a chance to destroy the other's monolith. Before the larger battle takes place, any player who had his monolith defiled must substitute one random hero from his army list with a Chaos Spawn. Such is the anger of their patron god!







## 17. DESTROY THE HERDSTONE

*Horned devils from the dark forests that surround an Empire village have been plaguing the people with numerous assaults. After many tense months and mounting numbers of missing townsfolk, the village elder sent a messenger to the Temple of Sigmar in Altdorf to beg for help.*

*Weeks later, during the early hours of the morning, the canter of horses was heard outside the elder's manse. Shouting up to the window, a Warrior Priest bellowed his arrival and announced that he and his troops would not return until the abominations of Chaos had been cleansed from the forest and their unholy works were cast down!*

Warrior Priest who dared to attack them.

If the Empire is victorious in their mission, all Bestigor and Minotaur regiments in the Beastman army cost an additional 25% in the next battle as their morale is broken from the loss of their holy icon.

## MODELS NEEDED:

### Beastmen Forces:

- 1 Beastlord
- 1 Minotaur
- 5 Bestigor
- 8 Gor

### Empire Forces:

- 1 Warrior Priest
- 1 Knight of any Order
- 9 Free Company Fighters
- 7 Archers

## BATTLEFIELD

A table or area of 24" x 24" is ideal. Standing in the exact center of the table is the Herdstone. All of the edges of the playing field are strewn with impassable hills and large boulders except for an 12" area in the center of the southern edge. Players may place trees, undergrowth and other suitable foliage along all four board edges. On the northern edge of the table there should be a cave amidst the boulder as depicted on the map.

## OBJECTIVES

The Empire player must destroy the Beastmen's Herdstone (see special rules)! Once the Herdstone is destroyed, the Warrior Priest and any surviving soldiers must make it back off of the same table edge they entered on.

The Beastmen have a much simpler goal: Kill the Warrior Priest and all of his men before they smash their idol of unholy worship! If the Herdstone is destroyed and all of the Empire forces are destroyed before they make it off of the table, the game is a draw.

## DEPLOYMENT

The Empire player places his band of righteous warriors along the southern table edge at the entrance to the herdstone's glade. The Beastman player places all of his models, except for the Minotaur, 2" apart along the northern edge of the playing area.

## WHO GOES FIRST?

The Empire player storms onto the field to get the first turn.

## USING ALTERNATE ARMIES

This scenario can also be played with a variety of other armies by substituting Wood Elves, Bretonnians and High Elves as the attackers and Chaos Marauders, Daemons, Chaos Warriors or Dark Elves as the defenders. All that's necessary is to change the terminology and heroes to fit the armies involved. Other ideas for similar scenarios include:

- Dark Elf Shades destroying a Lizardmen Spawning Pool with a Kroxigor guardian.
- Dwarf Rangers, Miners, or Ironbreakers invading a Skaven Breeding Pit to eliminate the Brood Mother.
- Orc Boarboyz and Warriors attacking a piece of Chaos Dwarf machinery in the midst of a fort.

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario can be used as the precursor to a full-scale Warhammer battle. If the Beastmen successfully defend their herdstone from the Empire attack, they may utilize a magical banner of 50 points or less in one of their regiments in the ensuing battle as they make an example of the





## 18. EGG HUNT

*Hechmier ran until he thought his lungs would burst. No matter how fast he moved he could feel the wind from the beat of the Griffon's wings against his back. He was crying with terror. They were all dead. Everyone. Just as he had reached out for one of the precious eggs, the beast had swept out of the sun. The handgunners' volley never touched it. In one long glide its mighty claws had reached out and torn Zebreck's head from his shoulders. The rest of the men were doomed after that. Suddenly Hechmier felt a jolt as the Griffon's claws sunk into his back, breaking his spine as he was lifted from the ground. He was still conscious as the Griffon dropped him into the nest. The hatchlings only looked at him curiously for a moment before they started to sate their hunger.*

### Models needed:

#### Attacking Forces:

- Any ferocious monster from the Warhammer world (a Griffon, a Wyvern or the like) and two more of the same monsters to represent its young hatchlings. D3 eggs per nest!

#### Defending Forces:

- Up to 200 points of troops led by a Hero
- May include a single level 1 Wizard
- Up to 25 points may be spent in equipment or Magic Items

## BATTLEFIELD

A 48" x 48" area is ideal for this type of game. The nest should be in the dead center of the table on top of a two-layer hill. At the foot of one end of the hill, there should be impassible rocks, at the other end, fallen logs. There should be two groups of trees, one set in either corner as shown on the map.

## OBJECTIVES

The objective for the monsters is to stop the Nest Raiders from escaping off the board with any eggs.

Each Nest Raiding gang is vying to get an egg from the nest and take it off the table via any table edge. In multi-player games the winner must get the most eggs off any edge!

## DEPLOYMENT

The "Mother" monster does not start the game on the board. She enters play sometime after the nest has been violated! Roll as soon as a Raider has touched the nest. On a 4+ the Mother may enter from any table edge. If the mother doesn't enter that turn, roll at the end of each player's turn. The Hatchlings start in the nest.

The Nest Raiders must start the game on any table edge.

## WHO GOES FIRST?

The Nest Raiders go first, as they're the ones doing the raiding, and the Mother monster isn't on the table yet.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Young Monsters

The statistics of the Hatchlings are all equal to half the corresponding statistic of their Mother. In the case of fractions, round down. The Hatchlings will NOT move from the nest at any point in the game.

### Raiding the Nest

To grab an egg, all that is needed is to have one model get inside the nest. Once the model has crawled into the nest, it is assumed to have grabbed an egg. Each model may only carry one egg at a time.

### Hungry Hatchlings

The Hatchlings are absolutely starved (why else would their Mother leave them alone?), and will eat just about anything that looks tasty. Any Raider trying to get an egg must first contend with the Hatchlings! Raiders are NOT pinned in combat and may still move and snatch an egg - but if they choose to do this they may not strike at the Hatchlings (roll one attack on the Raider as he runs by).

### OPTIONS - SINGLE AND MULTI-PLAYER

This scenario does not have to be limited to two players (one playing the Raiders and one playing the Monsters). Any number of players can compete for the few eggs, each attempting to get eggs off the table. Also, a single player can play with the Mother and Hatchlings being controlled by the

rules below. For an all-out free-for-all, you can combine the rules for controlling the monsters with a multi-player game.

### Single Player

To play this game by yourself, have the monsters move and fight as described below:

Once the Mother comes onto the board, it will start in the center of one of the table edges. Determine which table edge it appears on by rolling a D6, re-rolling on a 5-6.

The Mother, if not engaged in combat, will move D6 inches towards the nearest model. If it comes in base-to-base contact, it is considered to have charged and will strike first. If someone is in possession of the egg, the Mother, unless in combat, will move 2D6 towards that model, with the same stipulation about charging as stated above.

### Multi-Player

If there are more than two players you may wish to add another nest with another D3 eggs. Also, you have the option of stealing the egg from someone who has already retrieved it. Simply wound them in combat (any result), and the model who caused the wound steals the egg.

## USING ALTERNATE ARMIES

This scenario is really useful for just about any Warhammer army and a wide variety of monsters. Here are a few suggestions to try:

- An Empire Warband trying to steal Griffon Eggs.
- An Orc Warband trying to steal Wyvern Eggs.
- A Goblin mob hunting Giant Spider Eggs.
- High Elves or Wood Elves looking for Great Eagle Eggs.
- A Necromancer & Undead looking for Manticore Eggs.
- A Bretonnian noble party seeking Hippogriff Eggs.
- Dark Elves looking for Hydra Eggs.

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario can be used as the precursor to a full-scale Warhammer battle. Should the Raiders be successful in their attempt to retrieve the egg, the price for it would be well enough to cover a Dogs of War or Regiment of Renown unit joining their army in the next game, regardless of the normal ally rules and without having to spend the points. (In a multi-player game, the player that wins would receive this bonus, and everyone else would be out of luck.)

If the monsters defend their nest by eliminating all of the Nest Raiders, the army the Raiders are from would lose the points used in this scenario.





## 19. ESCAPE FROM LUSTRIA

*A small treasure-hunting party has penetrated deep into the jungles of Lustria in search of treasure. Amongst a collection of overgrown ruins, the thieves have found a number of golden artifacts. On the return trip several members of the group have disappeared and the sounds of some large beasts are drawing ever closer. The party must make a short cut across the swamp to escape. The theft did not go undetected, groups of Skinks lies in wait, and something much larger is following them.*

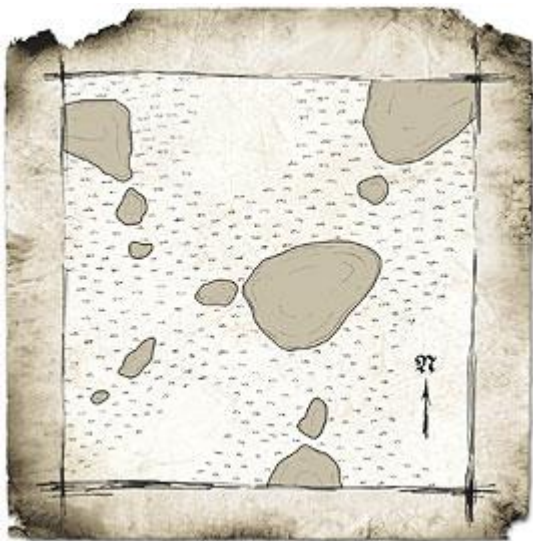
### MODELS NEEDED:

#### Lizardmen Forces

- 1 Kroxigor
- 10 Skinks with javelins & shields, including a champion
- 5 Chameleon Skinks

#### Thieves (Empire)

- 5 Swordsmen
- 5 Archers
- 5 Pistoliers, one is a Marksman.



### BATTLEFIELD

Use a special table of 24" x 24" or mark off an area this size on a larger surface. Set up swamp and jungle terrain across the table.

### OBJECTIVES

The Thieves get 2 victory points for each infantry model they get off the northern table edge and 1 victory point for each cavalry model. They will also win if they cause the Lizardmen to rout.

The Lizardmen get 1 victory point for each infantry model they kill, and 2 victory points for each cavalry model.

The player with the most victory points once all models have been killed or have left the table is the winner.

### DEPLOYMENT

The Thieves start up to 6" in from the southern board edge. The Chameleon Skinks are deployed on the northern table edge.

### WHO GOES FIRST?

The Thieves get to go first.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Swamps

The entire area is covered in swampy fens. The Thieves are at half movement. The Skinks and Kroxigor are not affected; they are well used to such watery conditions.

#### Pursuit

The pursuing Skinks and Kroxigor will appear on the southern table edge at random intervals. At the beginning of the Lizardman's second turn, roll for each pursuing model. On a roll of 4+ (on a D6) the pursuer may enter from the southern table edge. At the start of the Lizardman third turn the roll required is a 3+, fourth turn is a 2+, and at the start of the the fifth turn any remaining pursuers come on automatically.

#### Rout Tests

The Thieves will not rout, as they are basically retreating already. The Lizardmen are trying to recover ancient artifacts, so they will not start making Rout tests until they have lost 50% of their force.

### USING ALTERNATE ARMIES

The Escape from Lustria scenario is intended to be fought by a small number of infantry and cavalry models (up to 170 points) against a small delaying force and a larger pursuing force. Alternate armies for the Thieves include Dogs of War, High Elves, Dark Elves, Chaos Warriors, and those untrustworthy Bretonnians.

### PART OF A LARGER BATTLE

If the Lizardmen are successful they will return the sacred artifacts to their Slann Mage-Priest. In the next game they may have a Plaque of Dominion for no cost.

If the Thieves win, they escape and melt down the gold and use this wealth to hire a unit of Dogs of War for half cost (up to 300 points value).







## 20. FELIX AND GOTREK

*With a sweep of his mighty axe, another creature fell headless to the ground. Smashing one in the face with his meaty fist and disemboweling two more with quick swings from his rune axe, Gotrek moved through the woods, a one-Dwarf engine of death and destruction.*

### MODELS NEEDED:

#### Defending Forces:

- Gotrek and Felix
- 10 Empire Free Company to represent the Settlers (5 pts each)

#### Attacking Forces:

- 6 Goblin Wolf Riders with hand weapon and shield (11 pts each)
- 8 Goblins with spear and shield (3 pts each)

Gotrek Gurnisson and Felix Jaeger are two of the most famous adventurers of the Warhammer world. They've traveled far and wide and faced almost every horror the world has to offer, from blood-drinking Vampires and insidious Skaven to mighty Chaos Daemons. Today their adventures are chronicled in Felix's memoirs published by the Altdorf press and are read by scholars of the Empire. One of their first epic battles found Felix and Gotrek defending a small fort from a tribe of foul Goblins. in the land of the Border Princes

### BATTLEFIELD

This scenario uses an area of 24" x 24". The table is dominated by Fort Diehl, a rundown set of walls and shacks with a 4" wide gate on the northern side. The Fort is 16" x 12" and is placed in the bottom left hand corner of the southern table edge. There is no other scenery in this bleak land.

### OBJECTIVES

As a Dwarf Slayer, Gotrek continually seeks his death in combat. Few can stand against his mighty axe backed by his formidable frame and fighting skills. Gotrek, assisted by Felix, seeks to clear the board of any and all enemies.

Gotrek must hold the gates, preventing any Wolf Riders from escaping past him and threatening the citizens within. Inside, Felix must dispatch as many Goblins on foot as he can, protecting Gotrek's back as well as any of the Citizens taking refuge inside Fort Diehl.

The Goblin Wolf Riders must break past Gotrek and slaughter as many of the human settlers as possible with the assistance of the Goblins on foot that have already infiltrated the fort!

If either Felix and Gotrek are killed or more than 50% of the Settlers are slain, then the Goblins win.

This scenario lasts for 10 turns (or until Felix and/or Gotrek are killed). After that you can tally up the dead.

### DEPLOYMENT

Gotrek stands in front of the gate; Felix stands inside the fort; and the Settlers cower in the southwest corner inside the fort.

The eight Goblins start in the southeast corner inside the fort. The Goblin Wolf Riders start in three different locations: one in the middle of the southern board edge, one in the southeast corner of the battlefield, and the remaining four on the northern table edge.

### WHO GOES FIRST?

The Attackers go first.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Gotrek and Felix

The stat lines, special rules, and magic items for Gotrek and Felix can be found in the **Warhammer Annual 2002**.

#### Wave After Wave

To represent the waves of Goblins that are attacking the Fort, the Goblin player may bring any models killed in combat back onto the board in his next turn. Wolf Riders reintroduced this way are placed on the northern

table edge and may charge in the turn they were placed. Goblins replaced in this way start off inside the walls of the fort in the southeast corner.

#### The Fort Walls

Though rundown, the walls of Fort Diehl are unable to be scaled by any of the models. The only way in or out is through the gate and through Gotrek Gurnisson.

#### Last Stand

The Settlers will not charge or move out of their position unless attacked and will move to assist other Settlers. Otherwise, they will stay in their corner.

### USING ALTERNATE ARMIES

Gotrek and Felix are classic icons of the Warhammer world, so it seems strange to recommend using two other characters worth just under 500 points. You could, however, replace the Goblins with Dark Elves, Chaos Marauders, or even Skeletons and Black Knights. Just remember to try to keep the total points value for the Attacking force close to that in this battle.

### PART OF A LARGER BATTLE

Gotrek and Felix can be included as a Rare choice in Empire, Bretonnian, Dwarf, and Dogs of War armies, so it is best to use this scenario to lead into a battle with one of these armies.





## 21. GATE CRASHERS

Norin shoved the small periscope through the tiny hole he'd made with his gloved finger. At first, he couldn't see much of anything except for a big white blur, his eyes being accustomed to the candlelight from his fellow Miners' helms. His fellow Dwarfs had reinforced the dirt ceiling so that a sudden sinkhole wouldn't give away their position.

"All right lads," Norin whispered, trying to suppress his mirth over the fact that the humans had no idea that his Dwarfs were right below them. "We had ourselves a first-rate dig. We're only a short jog from the gate. Those filthy Bretonnians won't know what hit 'em!"

Norin pulled his periscope back into the tunnel and brushed the dirt out of his bushy eyebrows. Putting on his best "business" face, he signaled the charge...

## MODELS NEEDED:

### Attacking Force - Dwarfs:

- Eight Miners
- One Hero (up to 100 points, including magic items and equipment)

### Defending Force - Bretonnians:

- Eight Men-at-Arms with either halberds or spears and shields
- Eight Squires with bows (must be on foot)
- One Paladin (up to 100 points, including magic items and equipment, must be on foot)

## BATTLEFIELD

The battle takes place inside the castle in a courtyard where the Miners have emerged. The gate mechanism must be placed on the Bretonnian side of the battlefield. The entire playable surface area measures 24" x 24".

## OBJECTIVES

The Dwarfs must reach the gate mechanism and destroy it to win.

The Bretonnians must stop them!

The game last 8 turns, at which time overwhelming Bretonnian reinforcements arrive to stop the Dwarfs.

## DEPLOYMENT

The Dwarfs pop up in the courtyard having tunneled under the wall. See *Special Rules* for the Dwarf deployment. The Bretonnians are caught unaware, and only four Men-at-Arms may start on the table; they must be at least 8" away from the Dwarfs.

## WHO GOES FIRST?

The Dwarfs take the first turn.

## SPECIAL RULES

### The Gate Mechanism

The gate mechanism that the Dwarfs must destroy has a Toughness of 5 and 2 Wounds. It can be hit automatically by a Dwarf in base contact. The Dwarfs can allocate their attacks to this apparatus even if they are engaged in combat. The Gate must come down! Destroying this device will open the castle gates and allow the entire Dwarf army to swarm inside.

### Dig Dug

The Dwarf Miners have dug under the castle wall and emerge in the courtyard D6" from the center of the table. Use the scatter dice to find the exact location for each of the nine invaders.

### Bretonnian Reinforcements

During every Bretonnian movement phase, three additional Defenders can enter the battlefield through the door at the opposite end. The Bretonnian player decides which of his models (from those still available) will enter on any given turn. Recycling Core troops is allowed, but once all models listed have been deployed, reinforcements stop coming until Bretonnian casualties occur.

## USING ALTERNATE ARMIES

You may select up to 200 points of troops from any army, e.g., Skaven, Goblins, and Ghouls/Zombies.

## PART OF A LARGER BATTLE

You can apply the results of the battle to your next Siege game! If the Dwarfs win, the gate of the Bretonnian castle will suddenly open on the same turn that the Dwarfs destroyed the Gate Mechanism in the Skirmish game.

If the Bretonnians are the victors, not only does their gate remain closed (until the Dwarfs break in the old fashioned way), but the Bretonnian player may send a 250-point force (no cavalry) back through the Dwarf tunnel. These troops are free and do not count against the Bretonnian player's point allowance for the Siege game. This force may be deployed at the start of Turn 3 and may move as normal from the Dwarf player's table edge.





## 22. GATES OF IRON

Many Dwarf Holds contain tunnels, played out mineshafts, or even entire abandoned Halls from a more prosperous age. It is here, in the dark beneath the world, that evil begins to gnaw at the underbelly of the Dwarfen Realms. Skaven tunnels intersect, Night Goblins find secret entrances, and even worse lurks up from the nameless depths. To guard against these underground invaders, the Dwarfs rely on rune-encrusted Steel bulkheads, mechanical traps, and most of all, the steadfast vigilance of the Ironbreakers. This scenario represents a horde trying to overcome the guard before the magically protected door can be sealed.

### MODELS NEEDED:

#### Dwarfs:

- 6 Ironbreakers (78 pts) AND an Ironbeard Champion (25 pts)

#### Skaven:

- Up to 100 points of Core troops to start with
- Endless reinforcements of Core troops (recycled each round)!
- Special Round 3 reinforcements

### BATTLEFIELD

The playing area should be a long corridor about 48" long by about 6" wide. At regularly spaced intervals the hallway is supported with buttresses which narrow the passageway by an inch on each side. The door should be 6" in from the western tunnel end.

### OBJECTIVES

The Dwarfs must shut the door and ensure the Skaven are not allowed to reopen it.

The Skaven must end the game with an open door, thus allowing their superior numbers free entry to swarm into the halls above!

The game lasts until the door is shut with no Skaven on the western side of it, or until all the Dwarfs are slain.

### DEPLOYMENT

The Dwarfs must start with all their models within 12" of the eastern exit. They have heard some disturbing sounds and have advanced to investigate! The Skaven pour up from the depths from the eastern edge of the tunnel.

### WHO GOES FIRST?

The Skaven get the first turn.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Narrow confines

Due to the tight spaces that models must negotiate in the narrow confines of the tunnels, it seems reasonable to define some blocking rules.

It is not possible to maneuver or pass by within 1" of an enemy model. In other words there is a "zone of control" within an inch of each model that an enemy may not pass through. This represents how, in the tightly packed spaces, you cannot just run by an enemy without being attacked.

The only exception occurs when the enemy model is engaged in combat and outnumbered by at least three attacks to one! For example, a lone Ironbreaker (who has 1 Attack) can block any enemy Skaven models from passing within 1", until the Ironbreaker is engaged in combat by either 3 Skaven Clanrats (their one attack each adding up to three) or some enemy combination that equals three attacks (a Rat Ogre for instance). With that amount of outnumbering attacks, the defending model has far too much to do to worry about who is passing nearby!

#### Closing the Iron Door

The deepest tunnel is protected by a massive Iron Door. This mechanical marvel is so large and heavy it takes a full 5 turns to close - each turn moving 20% of the distance to the closed position.

To start the process the switch can be thrown during either side's movement phase. The door will start to swing shut in the same movement phase as it was pulled.

No force is powerful enough to stop the rune-encrusted doors from shutting, but if the lever is pulled back it will reverse the process. In either case,

whether opening or closing, the lever may be pulled only by models not engaged in combat or within 1" of an enemy (unless of course, that enemy model is engaged by at least 3 to 1 attacking odds).

#### Reinforcements

The Attackers gain reinforcements every round to represent the full weight of their army rushing up from the tunnels. Any models already taken out of action may re-enter from the eastern board edge. Also, in turn 3 a force of 150 pts may enter as well. This may be Rat Ogres, Warpfire Throwers, or anything from the army book.

### USING ALTERNATE ARMIES

Skaven and Night Goblins have historically plagued the Dwarfen Realm but a raiding force of Hobgoblins, Chaos Dwarfs, or gold-crazed Dogs of War could be used.

### PART OF A LARGER BATTLE

Attackers - gaining access from below will cause all kinds of havoc, so in a larger battle this is represented by the Attacker bringing up to four units from the flanks.

Defenders - If the Dwarfs can hold the tunnel then the element of surprise will have been lost! To represent this the Dwarfs are better prepared and may have an additional 200 points for their force in the larger battle.







## 23. GUARD 'THE MAGNIFICENT'

*"Damn this infernal contraption!", yelled Meissen, frustration oozing from every pore. "We were supposed to be in Nuln two days ago!" The Captain aimed a kick at the armored hull only to slip and fall backwards into the mud, his colorful language lost in the groans of his men. As they gave one last exacerbated heave, the Tank lurched forward and then halted, venting a huge cloud of steam, to the muffled curses of the Engineer inside.*

*Just then a pair of riders galloped up to the mud drenched Captain... "Orc raiders are on our heels... you must hurry!" With a panicked look over their shoulders, they sped off in the direction of Nuln.*

*"Bring back reinforcements!", yelled Meissen after them, before turning to look at the disabled Steam Tank and silently cursing several known, lesser known and then fictitious gods over his run of luck.*

*"We can't just leave this here..." exclaimed the slightly singed, sweaty Engineer from the steam-filled Tank's top hatch. The Captain looked up at him, annoyance dancing across his eyes. "Then we must defend it." Turning on his heel, Meissen stalked away from the Tank calling to his men to make ready.*

## MODELS NEEDED:

### Empire Forces

- 7 Halberdiers/Spearmen (with light armor & shield)
- 1 Champion (with sword, light armor & shield)
- 2 Handgunners
- 1 Engineer with a repeater pistol
- 1 Steam Tank

### Orc Forces

- 2 Wolf Rider Boss with light armor, shield & spear
- 3 Wolf boyz with bows
- 3 Wolf boyz with spears & shields

## BATTLEFIELD

Mark out an area on your table to about 36" x 24". Mark out a road running across the board from east to west, and place two hills on either side of the road at the eastern end of the table. Then add a scattering of terrain on the table like woods, hedges and trees.

## OBJECTIVES

A large Orc raiding force is marching on Nuln. The army's vanguard is sweeping through the stragglers of an Empire army trying to reach Nuln to reinforce it. This is when they encounter the great Empire Steam Tank 'The Magnificent' held up in marshy ground and stuck solid.

The Empire player must hold back the Orc vanguard for 10 turns in the hope that the Riders get back to Nuln and bring word of their plight. The Orc player is interested in plundering the Tank and must attempt to break the defender's back (reducing them to less than 25% of their starting strength) before the end of the last turn.

## DEPLOYMENT

The Empire player sets up first, placing the Steam Tank to the side of the road as shown on the map. He may set up 6" of barricades around the Tank and then deploy his defenders within 8" inches of the machine. The Orc player then sets up 6" in from the eastern table edge.

## WHO GOES FIRST?

The Orc player gets the first turn.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### A Wave of Green

Any Wolfboyz that are removed as casualties may re-enter the table from the Eastern board edge at the beginning of the Orc player's turn.

### Pillbox

The Imperial Engineer starts the game inside the Steam Tank. The mighty machine may be broken down and stuck in the mud, but the turret mounted steam cannon still works. This gun may be fired once per turn, but the Engineer must aim the gun by poking his head through the top hatch. This means he can be shot with a -2 'to hit' modifier.

## USING ALTERNATE ARMIES

This scenario could be easily adapted to incorporate a large variety of armies, below are a few examples:

- Lizardmen attempt to defend a horde of Old One treasures against Lustrian explorers.
- A Dwarf cannon crew is besieged by Skaven.
- Bretonnian Grail Knights defend their chapel against Wood Elves.

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario can be used as the precursor to a full-scale Warhammer battle. If the Empire holds back the enemy, then in the next battle the Empire player can field an Imperial Engineer with 25 points of magic items, at no additional points cost (he is very grateful for saving his 'Magnificent' Tank). If the Orc player break the defenders, they capture the Steam Tank and after much lever pullin', pipe leashin' and snot krumpin', they manage to figure out how to fire the Steam Cannon. In the next battle the Orcs haul the broken down machine onto the field and use the Steam Cannon against the Empire troops for free as an immobile firing platform.





## 24. HERE THERE BE DRAGONS

The Warhammer world is for the most part, a wild and untamed place. Even the so called civilized and cultivated lands are bordered by vast tracts of wilderness. It is most likely the Dragon came from out of these uncharted lands - perhaps from a lofty lair high up in the World's Edge Mountains. Regardless, the beast has settled in the dark forests of the Empire, where it terrorizes nearby towns and all who travel that way. Ridding the land of such menace won't be easy...

### MODELS NEEDED:

#### The Dragon

• The foul beast is large and powerful - but not the most mighty of its kind. Use these stats:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	6	0	6	6	6	3	5	8

Rules Fly, Terror, Large Target, Breathe Fire (strength 4 using flame template), Scaly Skin (3+ save)

#### The Empire

- Up to 125 points of any troops, but no war machines, and only half of the models may be mounted
- A Grand Master with up to 25 points of additional equipment and/or magic

### BATTLEFIELD

The Dragon has made his abode on a small hill top clearing in the middle of the woods. To represent his lair use a 24" x 24" playing area. The prominent feature is a multi-level hill with a gaping cave mouth. This hill is centrally located, on the top half of the table about 10" in from the northern board edge. The surrounding edges are still forest, so place as many trees as you can within 6" of all board edges. The rest of the terrain contains a few scrubby trees, rock piles, and the odd bitten-in-half skeleton of a few of the Dragon's previous victims.

### OBJECTIVES

The Dragon's Objective is to drive off the attacking party, and protect its new lair.

The Empire's Objective is to slay the Dragon.

The game will last until one side is entirely wiped out or the Empire fail a Rout test.

### DEPLOYMENT

Luck is with the Attacking side as the Dragon (basically a lazy creature) has just eaten its share of villagers and is settling down to bask in the hot sun. It is placed at the bottom of the hill in the center of the gaming space.

The Attackers have left the road and approached through the woods with great stealth. To represent this they may be set up within 4" of any board edge except the north.

### WHO GOES FIRST?

Roll a D6, on a result of 1 someone steps on a dry branch and the Dragon goes first, on a 2-6 the Empire has the first move.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Inspired Troops

All the troops were hand-picked by the Templar Grand Master. They are well led, brave, and have been lectured long on the terror of the Dragon. So long as the Grand Master is alive, all the models on the tabletop may use his Leadership for any Terror tests. In addition, the Empire side will NOT have to make any Rout tests until they have lost 75% of their total number.

#### Soaking Wet

A quick stop at the nearby stream has ensured that the Empire troops are drenched knowing their wet clothes and additional wet rags will aid them. For the first 4 turns all the Dragon's breathe weapons will suffer a -2 strength modifier. By the start of the 5th turn, however, the water will have evaporated and the Dragon will be extra hot, so revert to normal.

#### Mighty Creatures

Dragons are amongst the most ancient and mighty of all creatures in

Warhammer. Even a small one is not to be taken lightly. This being the case, all the Dragon's rolls on the Injury Chart are considered to be +2. This means a roll of 1 (normally a Knocked Down) will become a 3 (Stunned). Also, Mighty Creatures are not susceptible to Critical Hits from anyone under strength 5.

#### Designers' Notes

This scenario is tough, and swings heavily towards the Dragon. We don't think that's a bad thing, as those beasts are famous for a reason! That's why the rewards for winning with the attacking force are higher than the Dragon winning. Mostly it was a great chance to paint up any number of the awesome Citadel Miniature Dragons that have been made throughout the years.

### USING ALTERNATE ARMIES

This battle can be fought by any Warhammer armies in totally different terrain, here are some examples:

- Out in the Wastelands the forces of Chaos try to prove themselves to their dark gods. Rival bands strive to slay the Dragon first!
- High up in the mountains, a party of Dwarfs (with Slayers in the mix) attempt to reclaim their treasure.
- A Bretonnian Knight and his faithful retinue ride forward to save the maiden (donated by the local villagers) that is meant to placate the beast.

Just make sure to replace the Grand Master with a hero of about 185 points.

### PART OF A LARGER BATTLE

#### Dragon Raiders Win

By slaying the Dragon the survivors are awarded with the praise of the villagers, fame, & wealth. This causes recruits to flock to your banner. In your next Warhammer battle add either 150 extra points of Core Troops, or take 75 points of extra magic items (plundered from the Dragon's Horde).

#### Dragon Wins

The area becomes more inhospitable than ever. Food production is down as the villagers are demoralized (or already eaten by the Dragon). The bravest of the soldiers have already gone off to try their luck, and so recruitment is off. The player that lost to the Dragon (Your opponent) must take 75 points less in the next game.





## 25. HORSE THIEVES

The Malekith's armies are gathering for a new assault on Ulthuan and smoke from the forges of the Druchii darken the skies. Raiding parties of Dark Elf Shades are on the hunt once again across the plains of Ellyrion in search of the finest mounts in the Old World. Will the evil Dark Elves obtain the mounts they desire or will the Ellyrian Reavers be able to protect their charges from a hideous life in the stables of the Witch King?

### MODELS NEEDED:

#### Attacking Forces:

- 10 Dark Elf Shades armed with hand weapons, repeater crossbows and light armor

#### Defending Forces:

- 5 Ellyrian Reavers armed with Bows and Spears
- 20 Horse models (or tokens to represent horses)

### BATTLEFIELD

A 24" x 24" area is ideal for this type of game. The terrain represent the plains of Ellyrion and as such will be somewhat bare but you will need to add a few terrain features for the scouts to spring forth from. We suggest a few small stands of trees, some tall grass, rocks, or even a small pond.

### OBJECTIVES

You will need 20 Elven horse miniatures without riders or 20 tokens to represent horses on the tabletop. Players alternate placing horses anywhere they wish on the battlefield.

The game lasts for 10 turns. The Dark Elves will win the game if they control/have captured 5 or more horses by the end of Turn 10 or if they wipe out all of the Ellyrian Reavers. The High Elves will win if they drive off the Shades, destroy their forces or prevent them from capturing a sufficient number of horses by the end of the game. Rules for capturing horses can be found in the Special Rules section below.

### DEPLOYMENT

Place one Ellyrian Reaver in the center of the table. One after another, use a scatter die to deploy each of the 4 remaining High Elves 2D6" from the center of the board. This represents the random movement of the group amongst the horses.

The Dark Elf Shades start out the game in hiding as detailed below in the Special Rules section.

### WHO GOES FIRST?

The Dark Elf Shades use their uncanny stealth to gain the surprise and get the first turn.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Camouflage

Dark Elf Shades are masters of stealth and deception. Not even the rolling plains of Ellyrion can prevent them from infiltrating among the herd and they have used clever camouflage techniques and guerilla methods to creep up on the horses right under the noses of their shepherds. During the first turn of the game, up to 3 Shades may reveal themselves from camouflage 4" away from 3 randomly determined terrain features. On the second and subsequent turns, 2 more Shades may enter the battle from a randomly determined table edge. This continues until all 10 Shades have been deployed.

#### Roundup!

Although each Dark Elf Shade has a lasso which enables them to capture the Elven steeds, they also have the capability and skill to wrangle them under control by hand if need be. Any Shade may capture a horse by ending their movement next to the model. A horse may also be captured by lassoing during the shooting phase. A lasso has a range of 6" and normal modifiers to shooting apply. After being captured, move the Shade and horse together as one model at the movement rate of the Dark Elf. A Shade may lead a horse off of the table (preventing it from being freed) but may not return. If a Shade with a captured horse is *Stunned* or goes *Out of Action* the horse will flee 3D6" inches in a random direction but will stop if it reaches a board edge.

### USING ALTERNATE ARMIES

This scenario is a classic battle described in the Warhammer Armies: Dark Elves book. However, it could just as easily be played with other armies such as:

- Goblin Wolf Riders attacking a flock of sheep which is protected by Empire Pistoliers or Handgunners
- Lizardmen Chameleon Skinks attacking a Dark Elf Cold One pen.
- Hobgoblin Wolf Riders assaulting a Halfling village.

### PART OF A LARGER BATTLE

This scenario can be used as the precursor to a full-scale Warhammer battle. If the Dark Elf Shades are successful in their raid, the loss of so many steeds is a heavy blow to the High Elf army. In the following battle, the points cost of Ellyrian Reavers is doubled.

If the High Elves manage to hold out against the Dark Elf assault, the resulting punishment of the Shades by the furious Witch King will result in them becoming a 0-1 choice in the following battle.







## 26. HUNT THE HATCHLING

Hydras have long been trained for battle by Dark Elf Beastmasters and the best way to bend these titanic monsters to one's will is to begin training them while they are still very young. It is that time of the year when the hatchlings are at the right age to be taken from their mother. The only problem is that their mother doesn't quite agree!

### MODELS NEEDED:

#### Dark Elf Forces:

- 1 Beastmaster
- 2 Beastmaster Apprentices armed with 2 Poisoned Hand Weapons
- 5 Dark Elves with Hand Weapons, Light Armor & Reaper Crossbows

#### Or For Multi-Player Games:

- 150 Points of models and One Hero for each Player

#### Hydra Forces:

- 1 War Hydra
- 4 Hydra Hatchlings (+1 extra for each additional player beyond 2)

### BATTLEFIELD

Set up a playing area of about 24" x 24". The entire area is the interior of a cave, and the Hydras' nest is 2" from one of the walls. In the center of the opposite wall, there is a 8" opening where the hunters enter.

### OBJECTIVES

The first player to carry two Hatchlings off the table wins.

### DEPLOYMENT

The Hydras begin in their nest of piled rocks and bones. The Hunters set up in the cave opening farthest from the nest. For a multi-player game, the Hydra nest will be in the center of the cave, and there will be multiple entrances on each of the cave walls.

### WHO GOES FIRST?

Those who dare to hunt the Hatchlings get the first turn.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Mother Hydra

The mother Hydra moves D3" in a random direction until it has line of sight to an enemy model, when it will charge directly to protect its brood.

#### Hydra Hatchlings

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
4	3	0	3	4	3	1	3	5

#### Breathe Fire

Young Hydras breathe fire much like their larger counterparts, but needless to say, not with as much ensuing destruction. In the shooting phase, a Hydra Hatchling may turn in any direction and breathe fire at a single model up to 5". This shot automatically hits and causes an S3 hit.

#### Pick up Chicks

Any hunter can carry a Hydra Hatchling after it has been knocked down, however, the hunter's movement is reduced to half. When a Hatchling is *Out of Action*, it counts as down. Once a Hatchling is knocked down, it may not get back up for the remainder of the game. Keep it on its side until a dark elf comes to claim it to carry it off the table.

#### Poison

The Beastmaster and his apprentices use a special poison when hunting

beasts for their collections. When a Beastmaster wounds a Hydra Hatchling, the Hatchling must pass a Toughness test. Non-Dark Elf players may nominate ONE model to have this ability.

#### Scaly Skin

Hatchlings have scaly skin which gives them a 5+ armor save.

#### Young and Wild

To move a Hatchling, it must pass a Leadership test AND have line of sight of an enemy model.

- If it passes, it will move 4" towards the nearest enemy model it has line of sight to, regardless of which way it is currently facing.
- If it fails, or does not have line of sight of an enemy model, the Hydra must move D6" in a random direction.
- If a model ends up in base to base contact with an enemy model due to its movement, it counts as charging for that turn.

#### Beastmaster

Beastmasters and Apprentice Beastmasters are so use to battling Hydras that they can often see an attack before it is coming (regardless of which head is striking). When in combat against Hydras and Hydra Hatchlings, Beastmasters have a 4+ Ward save as they dodge the incoming hit and any breath attacks. They are also immune to the Terror caused by Hydras. Non-Dark Elf players may nominate ONE model to have these abilities.

### USING ALTERNATE ARMIES

While only Dark Elves regularly make use of the dreaded trained Hydras for battle, there are many desperate adventurers that can sell off such a valuable item. Imagine a party of greedy Dwarfs trying to barter the Hatchlings for gems or perhaps some Dogs of War mercenaries trying to gather enough money to buy their way back home.

### PART OF A LARGER BATTLE

Here are some ways you can continue this small game and have it affect a much larger battle:

Dark Elf winner may add a free Hydra to their army!

Non-Dark Elf winner may add a free unit (up to 200 points) to their army. This represents the sudden influx of wealth from selling the highly coveted Hatchlings.





## 27. LOST TOMB OF HAMON RA

*The sun killed most of us. Two hundred of our finest entered this cursed desert and searched for weeks. And for what? A stupid bauble! Why did m'lord send so many of us? Why is it so important?*

*Barely thirty of us survived to find the tomb - well hidden on the side of a stark red stone cliff. Our "fearless leader" demanded the honor of entering the tomb first. He stepped five paces before the pit opened. We never heard him hit the bottom, but we could track his progress by his fading screams. His younger brother, second in command, insisted we continue. This trinket must be something!*

*By the time we found the main chamber many more had died in devious traps or at the fangs or claws of the many cobras and scorpions infesting the cursed place. We crept cautiously across the floor, our eyes straining as our torches sputtered in the gloom. In the hands of a jackal-headed statue, lay an ornate headpiece. Was this our objective? Was it worth its price in lives?*

*Our leader mounted the steps and gently lifted the crown from its resting place. Suddenly, the sound of grinding stone filled the echoing hall, and horrors beyond imagination stepped out of the newly opened niches...*

## MODELS NEEDED:

### **Khemri Forces:**

- 1 Liche Priest (45 pts)
- 1 Tomb Lord (95 pts)
- 2 Scorpion Swarms (100 pts) - Ignore injury rolls for swarms!
- 2 Tomb Guards (22 pts)
- 15 Skeletons with hand weapons (summoned by scroll!)

### **Explorer's Forces:**

- 200 points (no Wizards allowed)
- Must include 1 Hero
- No Monstrous Creatures, Cavalry, War Machines or Flyers

## BATTLEFIELD

Use a special table about 24" x 24". The entire table is the main chamber of an ancient tomb. On one side of the chamber there should be an open doorway through which the Explorers entered. Opposite the door lies a two-tiered dais on which stands a statue of a jackal-headed god. The statue holds a crown. The floor is of sand or sandstone and a set of pillars line either side of the chamber, approximately 4" out from both walls.

## OBJECTIVES

The Explorers are here to capture the Crown of Hamon Ra. These warriors must leave the room with the Crown by the only exit from the tomb.

The Undead have but one goal; destroy the tomb raiders before they escape with the blessed Crown of Hamon Ra!

There is no turn limit (time matters not to the Undead).

## DEPLOYMENT

The Undead set up first. The Tomb Lord and Liche Priest start on the tomb edge directly opposite the doorway. Tomb Guards start at the exit door. Scorpions will enter from the exit door at the start of Turn 2.

The Explorers set up anywhere in the chamber but the Hero must start in front of the dais with the crown.

## WHO GOES FIRST?

The Khemri force gets the first turn.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### **Djerdra's Summoning of the Vengeful Dead**

The Liche Priest has three special scrolls of Djerdra's Summoning of the Vengeful Dead. A scroll may be read at the start of the Khemri player's turn and may not be dispelled (limit one scroll per turn). The 5 summoned Skeletons enter as a group from the board edge of the Khemri player's choice - they basically just emerge from loose sections in the sandstone floor. They are NOT allowed to charge the turn they appear.

### **Rout Tests**

Both sides are desperate, and neither will rout. Explorers will not rout from fear, but they still may fail fear tests and require 6s to hit, or fail to charge (as appropriate).

### **Leaving the Tomb**

Any Explorers may leave the board via the doorway at any time. If they do, they may not return.

## USING ALTERNATE ARMIES

Any army can be used as the Explorer's forces.

## PART OF A LARGER BATTLE

If the Khemri player wins this scenario, the opposing player loses either 10% or 200 points of his army in your next game (whichever is lower).

If the Explorers win, the Khemri player may not take the Tomb King's Crown and loses either 10% or 200 points of his army in your next game (whichever is lower).





## 28. LURE OF TREASURE

*Two rival treasure excavation teams have been sent to recover a lost artifact believed to rest in the horde of an especially large and savage Stone Troll. Rumor has it that the Troll is easily distracted and it is possible that the artifact might be acquired without direct confrontation with the beast. That may be the only hope your adventurers have to retrieve the artifact and escape from the Troll's lair unscathed!*

### MODELS NEEDED:

- Each player chooses up to 75 pts of forces from their respective army list. Only models on 20x20 mm or 25x25 mm bases may be used. No heroes are allowed but unit champions are permitted. One musician must be included by each player

- 1 Stone Troll

### BATTLEFIELD

The playing area should be 24" x 24". The interior of the cave should have two 8" wide entrances leading from each corner on the southern board edge and a 6" wide alcove in the middle of the northern board edge. The remainder of the cave will undoubtedly contain a few random boulders, stalagmites, piles of bones and other such objects thought to be found in a Troll's lair. Each player should take turns placing these until all players are satisfied with the terrain.

### OBJECTIVES

This is a multiplayer game requiring 3 players; one to control each party and one to guide the actions of the Stone Troll. Each player should try and distract the Stone Troll by utilizing their musician to charm the beast into complacency long enough for another member of their team to sneak up and retrieve the artifact which rests in the alcove along the northern board edge. The first player to retrieve the artifact and escape off the table edge through their deployment tunnel wins the scenario. Of course, the team without the artifact and the Stone Troll are not going to make it easy on you. The Troll player wins if he forces both teams to rout off of the table or smashes all of the treasure hunters into paste.

### DEPLOYMENT

Each treasure excavation team rolls a D6 to see who sets up first. The winning player then sets up their force at the entrance along the southern edge of their choice up to 6" in from the corner as shown on the map. The Stone Troll sets up in front of the alcove, no more than 6" away from the northern board edge.

### WHO GOES FIRST?

The treasure hunting teams roll a D6 to see who gets the first turn. The Stone Troll, being a mere dimwitted monstrosity, always goes last.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Distract the Troll

If the Stone Troll fails his *Stupidity* test, he will move at half rate toward the closest musician rather than the closest enemy model. All other rules for *Stupidity* still apply. If the test is passed, the Troll player may rampage among the thieves at will and choose to move and fight as he wishes.

#### Run For It Lads!

If any model ends their movement in the alcove at the back of the cave, the artifact may be picked up and the mad dash to the exit begins! If the model carrying the artifact is taken *out of action*, the artifact is dropped at their feet and remains there until scooped up by another model ending their movement next to it. Once the artifact has been moved from the alcove, the Stone Troll flies into a mighty rage at the sight of his precious artifact being taken by thieves and no longer responds to the music. He no longer has to take a *Stupidity* check but he must charge the model holding the artifact if he can, ignoring all others until the thief is taken *out of action*. If the Troll ends his movement next to the artifact, he will not attempt to pick it up but will stand guard over it until it is picked up again or he is lured away by the soothing rhythms of the musicians.

### USING ALTERNATE ARMIES

This scenario can easily be played with only two players (one as the Stone Troll and one as the adventurers) or even more players and multiple beasts on a larger table. You could also use any number of monsters or hideous beasts that you have in your miniatures collection. If you use anything tougher than a Stone Troll, it might be a good idea to increase the size of the party or give them a magic item or a Hero to even up the odds a bit.

### PART OF A LARGER BATTLE

This scenario can be used as the precursor to a full-scale Warhammer battle. Should one of the excavation teams actually escape intact with the artifact then the player who makes it off with the artifact may take an additional 50 point magic item in their next battle for free.







## 29. NEVER LEAVE A MAN BEHIND

*In the whirling destruction of combat it is all too easy to lose your comrades and your regiment. This scenario tells the story of a retreating army forced to leave a great and honored Captain and several members of his bodyguard lying wounded on the battlefield.*

*A smattering of loyal troops don't flee, however, and risk the dangers of returning to the battlefield to rescue their brothers-in-arms. The majority of the enemy are out chasing their fleeing foe, but some still remain to guard the prisoners and tend their wounded.*

### MODELS NEEDED:

#### Attacking Forces:

- 125 points of any troops
- Only half the number of models may be mounted
- No heroes or wizards, although Champions may be selected
- The Attacker must supply a wounded hero and six troops

#### Defending Forces:

- 100 points of any troops (only foot troops)
- After turn two you may bring in reinforcements of up to 50 points of any troop type available each turn onto the southern edge

### BATTLEFIELD

Mark out an area on your table of 36" x 36" and designate one side of the area as the northern edge.

In the northwest corner is a hastily constructed confinement pen for prisoners. The southern half of the board is more heavily covered in terrain, and the northern half is fairly free. We suggest you use a few trees, rocky outcroppings, and other small terrain features on this battlefield. The last reaches of battle also took place here, so in the middle of the field place 3 casualty piles.

### OBJECTIVES

The Attacker's objective is to free their comrades, particularly their famous Captain. Once the captives are freed, they must be hustled off board to safety towards the northern board edge.

The Defenders side must drive off their foes, keep their prisoners, and search for more enemy wounded to throw into confinement!

Victory points are awarded as follows:

Attackers get 1 point each for each slain enemy model, 3 points for getting a wounded comrade to Safety (see Special Rules), and 10 points for getting the wounded Captain to Safety.

Defenders get 1 point each for each slain enemy model, 3 points for each prisoner still alive and ending the game on the table, and 10 points for stopping the rescue of the wounded Captain.

The Game will last 10 turns, after which the threat of the enemies main force returning has grown too great and the Attackers decide descretion is the better part of valor.

A Difference of between 1-5 victory points is a tie, 6-12 a victory, and 13 or more can be considered a decisive thrashing!

### DEPLOYMENT

#### Attackers

Begin the game set up in the dense terrain of the southern end of the board, up to 8" in from table edge.

#### Defenders

Are scattered around the battlefield, place half your available forces up to 8" around the casualty mounds. The other half are guarding or resting up to 8" around the prisoner enclosure.

### WHO GOES FIRST?

The Attacker may go first in this scenario.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Prisoners

They are in a sorry state, and are weak from untreated wounds and the battle. Some are unable to walk and must be carried or helped by their fellows. The Prisoners cannot march move or attack and take no actual part of the fighting.

#### Get the Prisoners to safety

The Attacker must get their comrades to safety off the northern board edge to safety. However, the Prisoners need to be freed from their prison and then cajoled or carried off. They must be escorted by at least three models or they will mill around in a confused and very sorry looking group.

#### Hastily Constructed Prison

The prisoners have been herded into a hastily constructed prison, more of an enclosure than an attempt at a serious jail. The walls and gate are made out of pickets and wicker so the Attacker can cut his way in to get to the prisoners. The walls are Toughness 4 and the Attacker must cause 2 wounds of damage to cut a 1" gap into it, while the gate is Toughness 4 with 1 wound to breakdown.

### USING ALTERNATE ARMIES

This scenario is can be fought by any Warhammer army, here are a few examples.

- A force of Empire/Tilean explorers are trying to recover their Captain from a Lizardman Temple.
- A Dwarf mining force trying to save their leader from the hideous torturings of the raiding Night Goblins.
- A Beastman Tribe refusing to let an Orc Horde have the honor of eating their previous Chieften.

### PART OF A LARGER BATTLE

This scenario can be used as the precursor to a Warhammer battle. Should the Attackers be successful in their attempt to get the Captain off the board they have an extra hero for free in their next battle.

If they fail then the army has one less Hero to lead them against the Defender's army. This represents the loss of not only the Hero, but the men who braved the enemy to rescue him and desertions from those who have lost heart.





## 30. PITCH BLACK

*Johann Gruber was sick of being picked on by the townfolk. Years and years of abuse had been heaped upon him, leading to a life of misery and loneliness. Finally something snapped in Johann's mind and a soft whisper in his head told him of great power that could be his...*

*Five years later, Johann is ready to exact his vengeance upon the people of this crummy town. After years of study and countless sacrifices to his physical form, he has finally summoned a creature of raw chaos and forced it to do his bidding. Tonight Johann and his Daemonic servant will begin to reap a bloody swathe of terror the town will not soon forget.*

## MODELS NEEDED:

### Attacking Forces:

- 2 Lesser Daemons (any type really as long as it isn't on a cavalry or 40mm base!)
- 1 Cultist model

### Defending Forces:

- 10 Town Watchmen - armed with a single hand weapon and a lantern. (Use the basic stat line for an Empire Swordsman)

## BATTLEFIELD

Using a space of about 36" x 36", set up a spidery network of city streets and buildings; the more terrain the better. Use plenty of buildings, houses, ruins, statues, or trees (for a park area) to blanket the board in scenery.

## OBJECTIVES

The defending player must find and kill the cultist. This is no easy task with a bloodthirsty Daemon running around! The attacking player has to kill as many of the 10 watchmen as possible and then get out of the town by leaving any table edge before the night ends. The game lasts 15 turns.

## DEPLOYMENT

### Watchman

Divide the table into nine equal 1' squares, kind of like a big tic-tac-toe board. Next, both players take turns placing a single watchman into each section. Do this for 6 of the watchmen. The other four are placed into the center square of the table.

### Cultist and Daemon

Once all the watchmen are set up, place the cultist and Daemon anywhere you wish.

## WHO GOES FIRST?

The cultist player strikes first as the watchmen really have no clue that he is even in town!

## SPECIAL RULES

### Watchmen Movement

At the start of each Defender's turn roll a d6. This is how many "aware" watchmen you can move 4" in any direction you please. The remainder must move randomly as they patrol the streets. Roll a scatter dice and move them 4" in the direction indicated. You will have to use some common sense here. If you roll the scatter dice in the direction of a wall, it would make sense to roll again as the watchman is not just going to walk through the wall!

### Lanterns and Spotting Strange Things in the Night

Each watchman has a lantern that illuminates a 4" area around the model. A Daemon, body, or Cultist is considered spotted if they come within the ring of a watchman's light.

### Calling For Help

If at any point in either player's turn a Daemon, a body, or the cultist comes within the light of a lantern, the watchman will spot the object and call for help. If this happens during the attacking player's turn, all watchmen within 12" of the spotter will automatically move as the defender wishes (they may run or charge as you please) during HIS own next movement phase. The defender may still roll a D6 to see how many "aware" watchmen move in addition to the models within 12" of the spotter. If this happens during the defender's turn all watchmen within 12" of the spotter that have not

moved yet will automatically move as the defender wishes (they may run or charge as you please) and the spotter himself may charge the Daemon. These watchmen do not count towards the previously rolled d6 amount of "aware" watchmen. These effects last for one defender movement phase only. You have to continually spot your prey in order to track it and kill it. So simply spotting the creature once is not enough, keep at it!

### Terror in the Dark

The exception to the *Calling For Help* rules is if the Daemon begins its movement from outside a ring of lantern light and charges a watchman. The single watchman is taken unawares in the dark and may not call for help unless he either survives the attack or is only stunned. He will then call for help and the above rules will be in effect. When the Daemon attacks in this manner, go straight to a wounding roll. There is no need to hit.

### The Cultist

As a lowly cultist digging into matters better left unknown, he is shriveled and no match for anyone in close combat. His energies are spent trying to keep his unleashed magics in check and making sure he himself is well hidden. If the cultist is spotted and charged, he will be overwhelmed and captured instantly. So there is no need for a full stat line. All that is necessary is a Movement Value, which is 4.

### Daemon Instability

The cultist must stay within 18" of his Daemons or else they will simply disappear from play. Check for this at the end of the attacking player's turn. Note: The cultist player may never check this "safe" range except at end of the turn. He must make his best guess when moving the models, and not let them get too far away.

### The Daemons

The summoned Daemons are not as powerful as full fledged Daemons aligned to one of the greater powers, but they are still deadly none the less. Their strength lies in stealth and their attacks ignore saving throws.

M WS BS S T W I A LD

Daemon 6 4 0 4 3 2 5 2 10

### Dead Watchmen

Each Watchman that is killed must be left on the board. The Daemons work with speed and have no time to dispose of the bodies.

### Summoning more Daemons

Each Cultist magic phase you can attempt to summon another Daemon. To do so roll a D6 and add +1 for each watchmen killed thus far. If the total is 7 or higher, place another Daemon anywhere within 6" of the cultist. Once you successfully summon a Daemon, the +1 bonus to the summoning roll for each previously slain watchman is lost, and a new tally begins.

### Rout Test

Ignore the routing rules for this game; both sides will fight to the death if need be.

## USING ALTERNATE ARMIES

Changing the forces could be tricky, but not impossible. Perhaps a Dark Elf has raised an assassin creature and sneaks into a High Elf coastal town to test it out. Just use your imagination and keep the basic structure of the scenario intact and you can't go too far wrong!

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario works well when both players swap sides at the end of the game, play again, and compare results. See if you can kill more watchmen than your friend in less turns!

Here are some ways you can continue this small game and have it effect a much larger battle:

### Defenders win

The attacking player must take a level away from one of his wizards. This can mean that the player is left with a level "zero" wizard... which is almost useless!

### Attackers win

The defending player must set up his army first and is at the mercy of his opponent when it comes to who goes first or second! This is to represent the unsettling nature of the attacks and the effect it has had on the town's readiness.





## 31. RALLY ROUND THE FLAGG

*This scenario represents a common situation where the survivors of a recent battle try to reform and make it back to friendly territory. As you well know, a full scale battle in the Warhammer world is an awesome and terrible sight to behold. Units crash together, war machines and archers rain a deadly hail of fire, magical thunderbolts streak across the skies, the air is filled with screams of the dying, and new orders are shouted by desperate champions.*

*In this tumultuous affair of charging and retreating, it is easy to see how even the aftermath of battle can still be a confusing and dangerous place. Whether the troops are just rallying, recovering from being knocked unconscious, or are returning after chasing a fleeing foe - they must now regroup amidst the carnage and still surviving enemies. There is no better beacon through this hazy, corpse-ridden battlefield than the sight of the army battle standard being waved by friendly forces!*

## MODELS NEEDED:

### Both Sides:

Each side may select up to 225 points, but the following restrictions are in place:

- Each side must select a Battle Standard Bearer (with no more than 10 points of additional equipment). This is the only Character or Standard Bearer allowed.
- No Flyers are allowed and no more than 50 points may be spent on "non-infantry" models.
- No War Machines, Chariots, or Monsters may be selected (they wouldn't be overlooked on the battlefield would they?).

## BATTLEFIELD

This scenario requires a space at least 48" x 48". Each player takes turns setting out a piece of terrain. These can be small stands of trees, sections of stone walls, ruins or stacked piles of debris (counted as difficult ground or impassable - just agree with your opponent ahead of time).

## OBJECTIVES

Each side must try to gather or rally their troops and then exit from the opposite board edge, all the while trying to stop their opponent from doing the same thing. The most important model to get to safety is the Battle Standard Bearer, but don't move him off board too quickly as he is also the most useful model to use to rally your troops. For each member of your force that has successfully made it off the far table edge (the Rallying Point), you score victory points equal to the points value of the model. To determine who has won at the end of the game, each side must add up the total number of victory points including an extra 50 points if they have managed to get their Battle Standard Bearer off safely. If the difference between players is 0-10 points, the game is considered a draw. A difference of 11-50 points is a minor victory, and anything over 50 points is a complete victory. There is a time limit, as both armies are still rushing to reform somewhere off the table, and at any time a massive battle could break out. This being the case, the game is halted at the end of the 10th turn. If one side is destroyed or routs entirely than the opposition must still try to exit off the table by turn 10.

## DEPLOYMENT

Each side has a deployment zone which is exactly half of the playing area (24" x 48"). To determine who gets which area, each player may roll a D6, with the highest roll being able to choose his deployment zone first. Whichever side a player deploys on, his Rallying Point is off the opposite board edge. Each side takes a turn placing three models at a time, with the player that chose table sides going first. Each model must be placed in the player's deployment zone at least 3" apart from ANY other model (friend or foe). The last three models a player puts on the tabletop (note: the last three may NOT include the Battle Standard Bearer) are placed singly and may be placed anywhere on the table (including the enemy deployment zone) but not within 3" of any other models. This represents stragglers and the overall confusion of the battle.

## WHO GOES FIRST?

Each player rolls a D6. The highest roll moves first.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Rout Tests

The situation is desperate, and the piles of dead (both enemy and friend alike) are incredibly demoralizing. To represent this atmosphere, this scenario has the following special Rout Test rules:

The normal routing rules for Skirmish games state that when a player has lost 25% of their starting forces, that player must make a Rout Test, which is a Leadership check, for their entire force at the start of every turn. If they fail, their forces rout and the game is over, but if the Rout Test is passed, they continue to fight on as normal.

In this scenario however, after 25% of a player's force has been lost, EACH friendly model must take a separate Rout Test at the start of that player's turn. Even worse, due to the horrors of the battlefield, all models suffer a -2 Leadership penalty to their Rout Tests. Models which fail the test are moved 2D6" towards the player's starting board edge. If the routing model was in combat, treat it exactly as per the Breaking from Combat situation in the Warhammer Rulebook (page 246). Routing models may attempt to rally at the start of each turn (also at a -2 Leadership penalty). Should the model pass this test, they are considered rallied and can be used as normal in that same turn. If they fail the test, they will continue to rout and move a further 2d6".

### Exceptions to Psychology

The Battle Standard Bearer is immune to Routing and all Psychology Tests. Furthermore, all friendly models within 12" of the standard: do not suffer the -2 Leadership penalty on Rout Tests, do not suffer from the All Alone rule, and may re-roll failed Rout (or Rally) Tests once per turn. They may also use the leader's (in this case the Battle Standard Bearer) Leadership value to take these tests!

## USING ALTERNATE ARMIES

This scenario is a large one but could be scaled down for a smaller game depending on the points available. If you go below 150 points, you may want to make some changes to the scenario. Some of the things you could do include things like changing the Battle Standard Bearer to an ordinary Standard Bearer, not using the special Rout Test rules, or limiting the range from the standard to 6". All you have to do is make sure you and your opponent agree ahead of time!

## PART OF A LARGER BATTLE

This particular Skirmish scenario is unusual, as it fits in perfectly either before a larger battle or after it! Here is how it can work:

### Before the Battle

Many battles last longer than one day, and this scenario will represent the close of the first day's fighting. During the course of the battle, the front line ebbed and flowed, and now elements of the two opposing forces must get back to their own camps!

Any models that escape off their correct board edge may be used "for free" in the upcoming battle. For example, if it is a 2,000 point game, a player may still take all 2,000 points plus each of the models that escapes (added to units as appropriate).

### After the Battle

The main fight is over, and now the remnants must straggle back to find friendly units. The scenario is played the same way, but rather than just choosing their points, the players must select troops from models that either were slain in battle OR routed off the table. Note: this is for the additional troops, not the Battle Standard Bearer who automatically joins the fray, even if there was none or he was slain in battle. This represents soldiers stragging back after routing or recovering from minor wounds or unconsciousness.







## 32. RETRIEVE THE RELIC

*For many long and harsh months the group has searched for the Relic. Bandits and disease have claimed the lives of several members of the group. Morale is low. But a new hope has risen. Rumors of an ancient site in the nearby wilderness have reached the group of hunters. However, rumors spread fast and a rival group is moving to find the ancient ruins as well...*

standard bearer. Count it as adding D3 to combat resolution.

Alternately, you could make up your own use for the Relic as befits your army. Just try and keep the magical effects of the Relic sane and balanced! Do this before the game and make sure you both agree to it.

## MODELS NEEDED:

### 2 Groups of Relic Hunters:

- 200 points of core troops.
- No magic items or wizards may be taken.
- 1 Hero on foot must be chosen from this points total.

## BATTLEFIELD

Using a 24" x 24" space, set up an area to represent the ruined naive of an ancient church or holy site with two exits in the center of the east and west table edges. Place a model or counter in the exact center of the church to represent the Relic itself.

## OBJECTIVES

Both players are trying to get to the Relic first and claim it as their own! Whichever side's Hero can escape with the Relic wins the game.

## DEPLOYMENT

Dice off for table edge choice (either northern or southern table edge) and first model placement. Players then alternate placing models within 6" of their table edge. The Hero model must be placed first.

## WHO GOES FIRST?

The player with the Hero worth the lowest amount of points goes first.

## SPECIAL RULES

**Grabbing the Relic** - Only a player's Hero may attempt to grab the Relic from it's resting place. If one player's Hero dies, the game ends and the other player wins. To grab the Relic, a model must not be engaged in close combat and in base contact with the Relic. But it's not that easy, there are other forces at work...

**Spectral Guardian** - The Relic is guarded by a magical sentry that will inflict a Strength 4 hit (no armor save!) against the model in contact with the Relic unless the model passes an immediate Leadership test.

**Trapped!** - Once the relic hunters enter the ruins the massive doors that provided entry slam shut! The relic hunters must now find another exit. The player that grabs the Relic first rolls a D6. On a 1-3 a door in the west side opens while a 4-6 opens the door in the east wall. To win, the Hero holding the Relic must exit through which ever door has opened.

**Routing** - After searching for this Relic for so long, neither side is ready to retreat without a fight. Do not take Rout tests until a player is at 50% of his starting force.

## PART OF A LARGER BATTLE

Possessing the Relic has a great effect on an army's morale. It can be used as a free magical standard that is given to any Core choice that is allowed a





## 33. ROOTS RUN DEEP

*Although there were nine small forms dragging behind the animated tree, the uprooted Treeman could still slowly plod forward. It could have been a comical sight, with the lanterns swinging to and fro in the creature's gnarled branches, were it not for the fact that moments earlier the monster had sent three of the party-goers flying across the grassy lawn. Most of the Halflings had since run for their Halfling holes and the safety within.*

*But not the older Halflings. A few of the elders found it all immensely entertaining and slapped their knees or rolled with laughter while they took a good pull from their pipes. Their faded memories returned to the day that their village was first settled and the deal they made with that ancient tree...*

## MODELS NEEDED:

### Attacking Force:

- One Treeman

### Defending Forces:

- As many Halfling models as you can muster (it is a festival after all!)
- One Halfling Hot Pot

## BATTLEFIELD

The battle takes place within a 24" x 24" area. The center of the board is a grassy area with a huge hole in it (where the Treeman uprooted himself). Scattered around the courtyard are barrels, boxes, and other debris from the busy life of the town. Closer to the edge of the table are a few buildings, trees, and Halfling holes.

## OBJECTIVES

The Treeman has only one objective: to get free of the Moot village. To escape, he must bat aside all of the Halflings who are trying to capture him. To win the game, the Treeman player must get his model off the board before the 8-turn game ends. Stopping the Treeman from escaping either by waylaying it or by knocking it out (reducing it to 0 wounds) is a victory for the Halfling player.

As stated above, this skirmish lasts for 8 turns.

## DEPLOYMENT

The Treeman starts the game in the center of the table.

The Halfling villagers and Hot Pot must be set up at least 3" from the Treeman.

## WHO GOES FIRST?

Being totally shocked by the animation of their favorite tree, the Halflings are unable to react quickly. The Treeman gets the first turn.

## SPECIAL RULES

### The Power of Wood

All of the Treeman's hits that wound a Halfling automatically "kill." He is just that strong!

### They're All Over Me

Being very large and Halflings being quite puny, the Treeman can actually move through the villagers in his attempt to escape. However, the Treeman's movement is reduced by 1/2" for every Halfling in base-to-base contact at

the start of his movement phase and an additional 1/2" for every Halfling that he touches in his advance toward the board edge. Halflings touching the Treeman and the ones he wades through are dragged along with him as he moves. Obviously, the more Halflings you have, the quicker the Treeman will become bogged down with hangers-on (Note: a maximum of 12 Halflings can be put in base-to-base with the Treeman).

### Treeman Shrug

If there are eight or more Halflings in contact with the Treeman at the beginning of any combat phase, the Treeman can use his special Shrug attack. Swarmed by little annoyances, the Treeman flails his arms and legs in attempt to shake off these pests. The Treeman gets to attack every model in contact. All Halflings in base-to-base contact are pushed back 2", and wounding hits "kill."

### Hot Pot

The caterers for the party have quickly jury-rigged a Halfling Hot Pot (see the Dogs of War list in the *Warhammer Annual 2002*), which they will fire at the Treeman regardless of who is in the vicinity. That soup is hot!

## USING ALTERNATE ARMIES

This scenario could be easily adapted to incorporate a large variety of armies. Below are a few examples:

- Kroxigor escaping from its Dark Elf Captors
- Goblins tormenting a Giant
- Ogres on the rampage through a Chaos camp
- Skaven Slaves trying to recapture an escaped Rat Ogre.

## PART OF A LARGER BATTLE

Although this scenario is fairly unique, it can be used as a springboard into a larger battle. Maybe Wood Elves return to lay siege to the Town to take revenge on their tormented kindred. The Town's defenses could have been damaged by the Treeman's rampage, making the gate or walls weaker than normal.





## 34. THE RUBIES OF LATHAIN

*Dark storm clouds raced across the dim sun, and a fierce cold wind tore through the crags that surrounded the warriors. As the premature twilight fell, both sides screamed a great war cry and charged across the blasted heath of the mountain top. Alred was at the head of the charge and was the first to fall. The enemy's blow connected with his helmeted head, and he passed out as the ringing in his ears overwhelmed him.*

*Alred awoke to the taste of his own blood in his mouth. Thunderous footfalls and the ring of steel meeting cold steel flooded his senses. His head pounded and he almost passed out again. But then he saw its cool gleam; it was one of the gems they had been searching for. Alred pulled himself forward, reaching for the jewel. That was when he saw the figure, black as pitch, rise from the ruby's faceted surface...*

## MODELS NEEDED:

### Both Sides:

- 200 points of infantry, which may include up to one hero. No wizards, magic items, flyers, or mounted models may be used.

### Additional Models Required:

- One Wraith armed with two-handed scythe
- Three Spirit Hosts

## BATTLEFIELD

This skirmish takes place in a 36" x 36" area containing rocky crags and plenty of difficult and impassible terrain.

## OBJECTIVES

Both sides are seeking to collect as many rubies as possible. The assembled forces have 6 turns to do so before a huge storm blankets the area and forces both sides to withdraw. The side with the most rubies at the end of 8 turns wins. If both sides have an equal number, the game ends in a draw.

## DEPLOYMENT

Players take turns placing six rubies (roll a D6 to determine who places first). The rubies must be placed at least 6" away from any table edge and from the other rubies.

Place the Wraith in the center of the table. Now, place a Spirit Host within 1" of three of the rubies. The undead represent long-dead soldiers who will try to keep the rubies out of enemy hands.

Both players then roll a D6. The higher scoring player may select the table edge where he will deploy. The other player deploys on the opposite edge. Models must be deployed within 6" of the table edge.

## WHO GOES FIRST?

Both players roll a D6. The higher scoring player goes first.

## SPECIAL RULES

### The Spectral Guardians

At the end of each player's turn, roll a scatter dice for the Wraith and move the model D6" in the direction indicated. If the Wraith or Spirit Hosts contact any models, they will fight a round of combat in the next turn as if the models had charged (note that this combat will occur even in the opponent's turn). The Wraith will leave combat to move again each turn,

but the Spirit Hosts will remain with their ruby - tied to it against their will. They will follow their gem around until they are destroyed.

### The Rubies

Any model may pick up and carry any number of Rubies of Lathain. Should a model carrying one or more rubies be slain, place the ruby counter(s) where the model last stood. Once a ruby is possessed by a model, roll randomly to discover what Lore was bound into that gem by using the chart below:

D6 Roll	THE LORES OF MAGIC			
1	<b>The Lore of Fire - D6 Roll</b>			
	1	Fire Ball	4	Burning Head
	2	Flaming Sword of Rhuin	5	Conflagration of Doom
2	<b>The Lore of Metal - D6 Roll</b>			
	1	Rule of Burning Iron	4	Distillation of Molten Silver
	2	Commandment of Brass	5	Law of Gold
3	<b>The Lore of Shadow - D6 Roll</b>			
	1	Steed of Shadows	4	Shades of Death
	2	Creeping Death	5	Unseen Lurker
4	<b>The Lore of Beasts - D6 Roll</b>			
	1	The Oxen Stands	4	The Crow's Feast
	2	The Eagle's Cry	5	The Beast Cowers
5	<b>The Lore of Heavens - D6 Roll</b>			
	1	Second Sign of Amul	4	Uranon's Thunder Bolt
	2	Portent of Far	5	Storm of Cronos
6	<b>The Lore of Light - D6 Roll</b>			
	1	Pha's Illumination	4	Ulzah's Healing Hand
	2	Shem's Burning Gaze	5	Karu's Guardian Light
	3	Urru's Dazzling Brightness	6	Amshu's Blinding Light

## PART OF A LARGER BATTLE

The winner of this scenario may use one of the rubies in the upcoming battle. The rest of the rubies expired through their use in the skirmish. This magic item is "free" but must be assigned to a character model in your army. This ruby harnesses a bound Uranon's Thunder Bolt spell (power level 9, one use only)







## 35. SCALE THE WALLS

*Bloodgore looked out over the wasteland that stood before the gates of his Lord's castle. Joy filled his heart as the beastmen of some rival warband approached, the wind carrying their foul cries to the defenders.*

*Since joining Lord Galthamor's horde Bloodgore and his kin had known nothing but bad luck. Several days before Galthamor had assigned the duty of defending his fortress to the tribe of Marauders, thus robbing them of a chance of glory in the Blood God's name. But now it looked like their luck had changed...*

*"Man the walls you lazy scum!" he cried. "Bloodshed and skulls await!"*

*The hardy northmen scrambled to their feet, grabbing vicious flails and razor-keen blades, and raced to obey their chief. Bloody cauldrons were hauled to the battlements, their steaming contents ready to be dumped on the heads of the advancing warband.*

*I hope that Galthamor doesn't return too soon and steal all the glory, thought Bloodgore. This Beastmen blood is ours to give to Khorne.*

## MODELS NEEDED:

### Defending Forces:

- Up to 100 points of Core troops, including up to one Champion
- The Defenders may either have a cauldron of boiling oil, or all be equipped with rocks

### Attacking Forces:

- 200 points of Core troops, including up to one Champion or Hero
- The Attackers are equipped with a log ram and four ladders

## BATTLEFIELD

This scenario requires a space of about 24" x 24". The main feature for this battlefield is either a gatehouse or a section of fortress wall. This is placed across the northern edge of the table as shown in the map. As almost all castles have a cleared area around the walls (known as a killing ground) we recommend that you don't use any other terrain.

## OBJECTIVES

The Attacker's objective is to conquer the fortress and slay all the Defenders.

The Defender's objective is to hold the fortress and repel the assault. They must survive long enough to receive reinforcements or drive the Attackers away.

The game is won if one side completely destroys or routs the other side, but if this does not happen the Defender will win if they have more models on the walls at the end of the game than the Attacker.

This scenario will last seven turns, after which it is assumed that reinforcements arrive to help the Defenders.

## DEPLOYMENT

The Attackers deploy first anywhere along the southern edge of the table, at least 16" from the wall or gatehouse. Once the Attackers are deployed the Defender sets up their models on the wall, ready to repel the attack.

## WHO GOES FIRST?

The Defenders go first.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the Siege rules. There you will find rules for carrying and using all siege equipment.

## USING ALTERNATE ARMIES

There are a wealth of ideas for this scenario as most races build fortresses and strongholds of some sort or other. Any army would be applicable, imagine a Slanneshi Chaos army assaulting the gates of a Khornate Chaos Champion, Dwarfs defending a mountain pass against an Orc horde, or a border dispute between the Empire and Bretonnia.

Alternating ways of playing could include increasing the points value of the game or including Special or Rare choices. Remember, keeping the Attackers points twice the value of the Defenders is usually a good idea.

## PART OF A LARGER BATTLE

We recommend you try this smaller version of a Siege game before you launch into a full-scale action! This is a great way to get familiar with Siege rules and equipment. Perhaps this could be an army breaking through the outer ring of a town's defenses, with a larger and more elaborate siege to follow. Attackers will want to get through as quickly as possible, and Defenders will want to inflict as many casualties as they can!





## 36. SEND IN THE STEAM TANK

*Sometimes the harshest conflicts in the Warhammer world don't take place on an open field of battle. This is one such time. The city streets lie in ruin, and as the last of the rearguard prepared to leave the smoldering town to the hands of the invaders, someone remembered the Ammunition Depot! Should the pillaging force discover the gunpowder even more towns might fall. Something must be done! No troops in their right minds would head back towards the Orc-infested town, unless of course, they rode in with mighty Steam Tank!*

### MODELS NEEDED:

#### Steam Tank and Crew:

- One Conqueror style Steam Tank (300 pts)
- 3 Rearguard Troops (up to 25 pts - Core troops- no cavalry)

#### Orcs:

- 100 points of Core troops - no cavalry, champions, or archers.

### BATTLEFIELD

The playing area should be 48" x 48" or larger. There should be only one clear way for the Tank to get to the Depot. The other ways should be too narrow or filled with rubble and debris, etc. (See the map for suggested layout.)

### OBJECTIVES

The Steam Tank must destroy the Ammunition Depot.

The Orcs must destroy the Steam Tank OR slay the rearguards and the Steam Tank Engineer.

### DEPLOYMENT

The Tank and its guards deploy at one end of the city, at the opposite corner from the Ammunition Depot.

The Orcs may deploy anywhere at least 12" away from the Tank or any of its guards. No more than 6 can be in a single location within 2" of each other.

At least 6 Orcs must be designated "hidden" and not within 12" of another model, and deployed in heavy cover. Hidden models are not deployed as normal at the beginning of the game. Mark on a sheet of paper where each of your hidden models start. When the Tank comes within 6" of one, that model ambushes the Steam Tank!

### WHO GOES FIRST?

The Steam Tank rolls into town and gets the first turn.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Burnaboms

The Orcs all have "Burnaboms" - crude explosives made of old jars, volatile liquids and a burning rag. They can be thrown 6" in an attempt to hit the nigh impenetrable hulk. Once the Orc is 6" from the Tank he must pass a Leadership test to overcome the fear of being run over. If the test is failed, the Orc may do nothing but cower in fear. If passed, "boms" away! Roll to

hit as normal. If you hit, then roll for location:

- 1-5 The "bom" shatters harmlessly upon the metal hull of the Steam Tank.
- 6 Hit the Air Intake. This causes a single point of damage to the Tank, but more importantly the oily fumes and thick smoke are choking the Engineer! The Engineer and all four of the crew are forced to exit the Tank and are placed within 2" of the right side of the Tank (to fix the problem with the vent!). The Steam Tank doesn't move while crew are outside.

If the crew is forced out of the Tank they may re-enter after clearing out the Intake Vent. At the beginning of the Steam Tank's next turn, roll a D6: on the first turn outside the Tank, the crew will clear the vent on a roll of 4+. On the second turn they'll clear it on a 3+, and so on. As soon as the vent is clear, the crew can rush back inside the Tank. Movement is at half rate (half the normal distance per Steam Point) that turn (firing as normal).

#### Raze The Depot

In order to destroy the Ammunition Depot the Tank must hit it and cause two wounds. The Depot has a Toughness of 6 and 2 Wounds. Keep in mind that the Steam Tank has only 3 cannonball shots. The Steam Cannon generates its own ammo, but its lesser strength will make destroying the Depot tougher!

#### Piles of Rubble

If there is a pile of rubble blocking one of the roads, the Tank (being the behemoth that it is) can try and plow right through it. Roll a D6. On a 1, the Steam Tank is stuck! At the beginning of each subsequent Empire turn, roll a 4+ to free the Tank from the rubble. If freed, the Tank moves at half rate for that turn as the pressure builds back up, it then returns to normal speed next turn.

### USING ALTERNATE ARMIES

Ransackers can be any army, though the bomb description may change. Skaven might use some sort of warfire liquid, and Lizardmen may use some rare jungle foliage pods that release spores upon contact. Use your imagination!

### PART OF A LARGER BATTLE

Should the Steam Tank accomplish its mission, then the Empire army may take the mechanical marvel in their next game for no points cost. The Tank simply stays to fight!

Should the Orcs succeed, they will fix the Tank up (as best they can) and actually use it in a subsequent battle. As they will not have the Empire's experience, it will break down on a D6 roll of 1 every turn.





## 37. SHADOWS IN THE FOREST

*Urug led his boyz through the underbrush as quietly as he could, which wasn't very stealthy considering they stepped on every twig and stone in the seldom-used path. Urug had already lost the Goblin he had been kicking ahead of him. The mistreated greenskin had fallen into a concealed pit of spikes. Urug shrugged his shoulders and trudged on. However, the Goblin's death squeals summoned a rush of movement and a hail of arrows. Urug's boyz were trapped!*

## MODELS NEEDED:

### Wood Elves:

- 6 Wood Elf Waywatchers (120 pts)

### Da Boyz:

- 19 Orc Boyz, each with 2 hand weapons and light armor and one Orc Big Boss with up to 25 pts of equipment

## BATTLEFIELD

The playing area should be 36" x 36" in size. The entire area is considered to be covered with dense woods, so stands of trees should be placed liberally throughout the board for a deep forest feel.

There should be a rough pathway marked off through the middle of the table to represent a seldom-traveled path.

## OBJECTIVES

For total victory the Waywatchers must eliminate or rout the Attackers before any of their foul numbers get off the northern table edge and deeper into the sacred Wood.

To claim victory for the Attackers at least 25% of their starting number must make it off the northern table by the 8th turn.

The game lasts 8 turns. The game ends in a draw if some Attackers make it off the northern edge but not enough to claim an Attacker victory.

## DEPLOYMENT

At the beginning of the game, each Wood Elf Waywatcher is considered to be hidden. Mark on a separate piece of paper where each one is, but do *not* set up the models. Because of their special silken cloaks with foliage woven into them, you may place the Waywatchers *anywhere*, even out in the relatively open areas.

The Orcs start anywhere within 6" of the southern table edge and within 6" of the not-so-beaten path.

## WHO GOES FIRST?

The Attackers go first in this scenario.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Rout tests

The Wood Elves are immune to routing.

### Did You See That Tree Move?

The Wood Elves begin the game hidden from sight. They may shoot from these hidden locations but may not move. They will only be spotted if an Attacker is within 6" of them at the end of the Attacker movement phase. After being spotted, the Wood Elves cannot hide again.

### Movement

The trees and foliage is so thick that unless they are on the road, all Attacker movement suffers a -1" penalty (so naturally a -2" for running or charging).

### Shooting

Due to the density of the forest, all shooting is subject to penalties. The Attackers may only target objects up to 12" away and suffer a -1 penalty (thick cover) in addition to normal minuses. The Waywatchers' range is limited to 18", but they never suffer penalties to shoot for *any* reason (yep, they're just that good).

### It's a Trap!

The Wood Elves of the Loren Forest do not take kindly to intruders. If there are any Attackers on the road at the end of their movement phase, roll a D6 for each one. On a roll of a 1 or 2, the unwitting invader has sprung a trap. Roll a D6 and consult the chart below:

- 1-2 **Spikes:** The Waywatchers have scattered pieces of long thorn on the forest floor with half-buried spikes in the ground around them. These inflict D6 Strength 3 hits on a single Attacker.
- 3-4 **Snares:** The Attacker is caught in a snare, preventing them from doing anything until the end of their next turn. Treat the model as Stunned.
- 5 **Camouflaged Pit:** The ground gives way and the Attacker is greeted by a deep pit lined with sharp stakes. The model takes 2D6 Strength 3 hits.
- 6 **The Impaler:** A huge concealed spike springs from the ground and shoots into the Attacker, inflicting a single Strength 7 hit that causes D6 wounds.

## USING ALTERNATE ARMIES

The rumors of wealth deep in the Forest are enough to attract all kinds of outsiders, from Bretonnian parties to Dwarfen Miners. But all must face the nearly invisible guardians of the Wood! Attackers may choose up to 225 points of any troops including no more than one Hero.

## PART OF A LARGER BATTLE

Follow up this skirmish with a full-scale battle.

**Attackers Win** - The least guarded path into the forest has been found. The Attackers go first and may bring up to two units in on the flanks of the Wood Elves.

**Wood Elves Win** - The Wood Elves may set up a heavily wooded battlefield and may set up second and go first!







## 38. SHOVE 'EM IN!

*The battered and demoralized troops of a slain mercenary general have been captured by rival forces. Their only hope of freedom is to fight each other in a strangely orchestrated match within the perilous confines of the gladiatorial fighting pits. This game is designed for three or more players of a particularly bloodthirsty bent.*

## MODELS NEEDED:

### Each Side:

- 100 points of Core or Special Dogs of War troops, selected from a single unit type
- Party must consist of 2-10 individuals
- 1 Unit champion must be included (regimental leader)

## BATTLEFIELD

The playing area should be 24" x 24". In the center of the walled arena lies a pit, 6" square, containing a wicked assortment of stakes and spikes. The remainder of the table has a sparse, even scattering of rubble and other debris.

## OBJECTIVES

The rules of the match dictate each player has the task of taking out-of-action the regimental leader of the player to their left, while keeping their own regimental leader safe from the player on their right. The winner will be the last player remaining with a regimental leader in play. In the merciless depths of the fighting pits only the strongest may prove themselves worthy and win their freedom.

## DEPLOYMENT

Each player rolls to determine which player will set up first. The highest rolling player then sets up their force no further than 8" from the table edge of their choice. The next highest rolling player then sets up no more than 8" from either corner along the opposite board edge, and the last player sets up in the final remaining corner creating a triangular set-up for deployment. If there are four players, simply set up each player in the center of a table edge.

## WHO GOES FIRST?

Players roll to see who takes the first turn and then the player to the left goes second and so on.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Routing

This is a bloody fight to the death with no hope of escape. Therefore the standard routing rules are not used. The only way that any force may be removed, other than by killing them to the man, is by taking their regimental leader out of action, in which case the slain leader's force is removed from the battle at the beginning of that player's following turn. Having no possible hope for victory, the remainder of the force is mercilessly picked off from the stands, or slinks cowardly away, regardless they take no further part in the battle.

### The Pit

The pit in the center of the arena is a deadly obstacle that should be treated

with extreme caution. Models that are Stunned or Knocked Down within 2" of the pit will be knocked into the pit on the D6 roll of a 4+. Models that fall (or are thrown) into the pit are taken Out of Action. Models may be hoisted up and carried to the pit as long as they were Stunned at the beginning of the active player's turn, within 4" of the pit, and there are no other combatants in base to base contact with the carrier. Move the carrying model in contact with the prone model and on a roll of 4+ the model can be carried to the pit and thrown in.

### Power Struggle

As the mercenaries battle to survive they will try to wrestle their opponents towards the pit.

If a model is facing the pit and hits their opponent but doesn't cause a wound, then the combat will move 1" closer to the gaping pit.

If a model is facing away from the pit and hits their opponent but doesn't cause a wound, the combat will spin so that the attacking model will now face the pit.

## USING ALTERNATE ARMIES

Just because this scenario was designed for Dogs of War units doesn't mean that you couldn't substitute any other force for the mercenaries. Just make sure you have an appropriate regimental leader (no Lords or Heroes), and that force selection (as far as Core and/or Special troops) is discussed with your opponents beforehand.

## PART OF A LARGER BATTLE

The winning player may add the type of Dogs of War unit they used to their roster at half points cost (that unit type must be already allowed by the player's army).





## 39. SILENCE THE WATCHTOWER

*In the Old World, allies and enemies shift with the changing of the winds. Watchtowers guard the lands in all directions for none can know from where the next threat shall come. A lone watchtower stands atop a hill which your army needs to pass for your own nefarious reasons. A small force can get close before launching the attack - can you silence the guards and sentries before the alarm is given?*

### MODELS NEEDED:

#### Defending Forces:

- 100 points of any troops (no monsters or war machines)
- No Heroes or Wizards, but Champions are allowed

#### Attacking Forces:

- 200 points of any troop, must be at least 50% Core
- Up to one Hero and one Champion may be selected

### BATTLEFIELD

Using a space of about 24" x 24", set a hill in the approximate center. The watchtower is set upon the center of the hill. Additional trees, walls and hedges are scattered about the table but none within 12" of the tower.

### OBJECTIVES

#### Defenders

Although not a heavily fortified position, the watchtower is there to keep an eye out for marauding forces. The watchtower is not designed to hold off an opposing army. It is, however, intended to give the rest of the realm a warning signal. This warning signal comes in the form of a beacon fire lit atop the tower. The Defender must last 6 turns, as that is how long it will take for the beacon to burn hot enough to produce a clear signal. At the end of the 6th and final turn, if there is a single active Defender (knocked down doesn't count) at the top of the tower than the Defender wins.

#### Attackers

The Attackers must break into the watchtower and silence the guardians before any signal can go up! At the end of the 6th and final turn, the Attacker must be in sole possession of the tower top to claim victory.

### DEPLOYMENT

The early morning attack comes as a surprise and catches the Defender off guard! A lone watchman stands atop the tower. One model may be placed anywhere within 3" of the tower. The remaining Defenders are rushing back towards their watchtower and must be placed at least 6" from the tower on the southern side. The Attackers set up along the northern table edge.

### WHO GOES FIRST?

It's a surprise attack, so the Attacking forces go first.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Tower Door

The tower was more intended to survey the land and sound the alert on enemy attacks than to stop them. The door is locked and barred, but may be attacked (in hand-to-hand only) and has a Toughness value of 4 and 1 Wound. Note - the door may only be attacked by one combatant who is not already engaged with a foe.

#### Attacking Inside the Tower

When the door is destroyed, the Attacker is considered to be 8" down from the top of the tower. Any attacker at the broken door can announce a charge in any subsequent turn. The watchman at the top of the tower is aware of the door being destroyed and will move to defend the doorway into the top. Attackers can stand one abreast on the stairs and attack any Defenders on the stairs or at the top of the watchtower. The watchman at the top gets the defended obstacle bonus.

#### Stalwart Defender

Defenders are immune to Rout Tests.

### USING ALTERNATE ARMIES

Silence the Watchtower is a classic wargame scenario and can be played with a large variety of armies.

- Dark Elf invaders attempt to sneak up on a High Elf city.
- An Empire army tries to cross Axe Bite Pass into Bretonnia.
- The Skaven attempt to infiltrate a Tilean city.

### PART OF A LARGER BATTLE

This particular Skirmish Scenario fits perfectly into a larger campaign. Here are some ways you can continue this small game and have it affect a much larger battle:

If the Defenders win they have managed to alert their army of the opposing force. The Attackers must set up for the battle first, and the Defenders get the first turn.

If the Attackers win they catch enemy army unawares. The Attackers set up second, but get the first turn.





## 40. SLAVE TRAIN

*The whip cracked overhead, too close to their backs for the prisoners to feel comfortable. The shackles and severe beatings also helped to heighten the level of discomfort.*

*Pierre du Lac, Knight Errant of the Lady, remained as tall and proud as he could. Stripped to the waist, his body covered in bruises, he found it difficult to remain confident in front of his squire and men-at arms.*

*"Stand proud, men of Bretonnia!" implored Pierre, looking towards the forest's edge. "Our moment of rescue is at hand!"*

*The whips cracked again and the carts lurched forward as their Dark Elf captors also spotted the flash of Bretonnian steel.*

## MODELS NEEDED:

### Defending Force:

- Up to 150 points of troops, including up to one Champion
- One Slave Train containing six Slaves (selected from the Attacker's Core unit choices), they are stripped of all equipment

### Attacking Force:

- Up to 150 points of troops, including up to one Champion

## BATTLEFIELD

The playing area should be about 24" x 36". The road should be about 4" wide and should travel the length of the table. A few stands of trees, rocky outcroppings, and hills are scattered about the table. Each player should take turns placing terrain features until both players are satisfied with the set up.

## OBJECTIVES

The Enslaving force must protect the slave train and get as many slaves as possible off of the eastern table edge and into friendly territory. The Attacker is trying to free as many slaves as possible and deliver them safely off of the western table edge and into the cover of the woods.

Each slave taken off a friendly board edge counts as three points and each enemy model taken out of action counts as one point.

When all slaves have moved off of a table edge, the game ends and the player with the most points wins. If there are an equal number of points held by each side the game is considered a draw.

## DEPLOYMENT

The Defending player sets up his force around the road up to 6" in from the western table edge. The slave train must be set up on the road. The Attacking player sets up around the road up to 6" in from the eastern table edge.

## WHO GOES FIRST?

The Attackers go first.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Slave Train

The captured slaves are being transported back to the Defenders

encampment on a slave train, a ramshackle contraption consisting of between one and three cages pulled along by beasts of burden. Each slave train has a Movement of 6", and a Toughness of 4 with 3 Wounds. Since the train is not a vehicle made for combat it may not charge and the beasts pulling it will not fight back if the train is attacked. If the slave train is reduced to 0 Wounds the beasts are slain and it may not move for the rest of the battle. Due to the rough ground in the area, if the slave train leaves the road its movement is reduced to 3".

### Freeing and Capturing slaves

In order to liberate slaves the Attacking player must break open the cages that hold them captive. The cages have a Toughness of 3 with 1 Wound. If a cage is broken, any captives that were inside may escape. Place the models directly outside. The slaves are weakened and exhausted after the rough treatment they have received and will be at half WS (rounded up) and may not march. As they are weaponless remember they strike at -1 Strength. Slaves that make it off the western table edge have managed to escape.

## USING ALTERNATE ARMIES

Many races take slaves, in fact some societies are based on a slave trade. Dark Elves, Skaven, Chaos Dwarfs, and Orcs & Goblins are all characterful forces to run as the Defenders. Empire, Bretonnians, High Elves, Wood Elves, Dwarfs and Dogs of War would make appropriate Attackers as they value the lives of their comrades (or the gold they're being paid for the job).

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario is particularly appropriate between battles in a longer campaign.

The winner of the previous battle should be the Defender in this scenario, the loser should play the Attacker in an attempt to recapture their comrades.

If the Attackers win the game then in the next battle one Core unit of the player's choice will contain the rescued slaves. This unit will suffer Hatred against the enemy.

If the Defenders win the game then in the next battle one Core unit (not numbering more than 30 Unit Strength) will cause Fear against the enemy. In addition the brute labor provided by the captives will free up an additional D6 x 10 points for use by the Slaver's army!







## 41. SLAYER!

*With their outlandish hair and tattoos, Dwarf Slayers are some of the most characterful warriors in the entire Warhammer world. Everyone knows that during major battles of the Dwarfs these angst-ridden killing machines search out the enemy's most fearsome monsters for combat, but what do Slayers do in the meantime? When not drowning their sorrows in pints of Bugman's XXXXXX, Slayers are out seeking hulking foes for either brutal destruction or a hero's doom! This scenario represents just such an opportunity as a small band of Slayers converges on a large monster out in the wilds.*

### MODELS NEEDED:

#### Monster Forces:

- 1 Giant (205 pts)

#### Dwarf Forces:

- 6 Dwarf Slayers (66 pts)

### BATTLEFIELD

Use a special table at least 24" x 24". As monsters tend to stay out of civilized areas, most battles will take place in the mountains or in dark forests. You can suitably modify the board to represent these areas of the Old World.

### OBJECTIVES

The Dwarf Slayers must defeat the monster or find death in battle. Anything less will not do! Any Dwarf Slayers killed in battle can rest knowing their Slayer Oath has been fulfilled!

If all of the Dwarf Slayers still on the board are knocked unconscious and are that way at the start of the Giant's turn, then the Giant wins!

If the monster is killed, then the surviving Dwarf Slayers lament their good luck and battle prowess by drowning their sorrows in mugs of Bugman's ale.

### DEPLOYMENT

The Giant begins in the center of the board.

The Dwarfs are placed randomly. Roll 2D6 and the scatter die. Take the result and place the Slayer model that many inches away from the monster.

### WHO GOES FIRST?

The Giant gets the chance to move and strike a blow!

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Giant Attacks

When encountering scattered foes, the Giant will attack a little bit differently than he would against an organized unit. To represent this, roll the Giant's attack on the chart below:

#### D6 Result

- 1-2 Swing with club: D3 models within 4" are automatically hit at Strength 5. The

Giant player can pick who is hit.

- 3-4 Thump with club: 1 model in base-to-base contact of the Giant's choice is automatically hit at Strength 7. Add +3 to the injury roll.
- 5 Pick up and throw: 1 model within 4" (Giant's choice) is picked up and thrown at a random model within 6" of the Giant. Roll to hit using the Giant's ballistic skill (BS). If the enemy model is struck, both receive a S4 hit and count as knocked down in addition to any other Injury Chart Roll. If the throw misses, then the model that is thrown lands 6" away from the Giant and suffers the injury as stated before.
- 6 Stuff in pants: 1 random model within 4" is automatically grabbed and stuffed into the Giant's pants. The model counts as Out of Action. Eeeyow.

#### Yelling Helps!

This game is more fun if the players controlling the Dwarf Slayers yell suitable oaths and slurs against the monster, while the players controlling the monster make the suitable monster reactions to the Slayers!

### USING ALTERNATE ARMIES

If you'd like to take on other monsters, use the following formula to figure out how many Slayers you will need:

- Take 1 Dwarf Slayer for every 40 points spent on the monsters of your choice (multiple opponents dynamically affect the game!)
- Round up in favor of the Slayers (so 219 points of monsters would equal 6 Dwarf Slayers).

### PART OF A LARGER BATTLE

The Slayer scenario can be used as a pre-battle before a full-fledged Warhammer game. For example, you could use it to have the Dwarf Slayers track down a group of Rat Ogres. Whatever models survive the battle can show up in the following battle. This can be used in just about any game versus monstrous mounts (Dragons, Manticores, Griffons), Giants, Trolls, Minotaurs or other suitably large creature that would attract the attention of a Dwarf Slayer. Also you could decide that if the Slayers successfully kill the Giant in this scenario, any survivors are automatically upgraded to "Giant Slayers" in the next battle without having to spend the points cost for the upgrade.





## 42. SQUIG HUNTERS

*In deepest and darkest caverns beneath the mountains live creatures which the Night Goblins call Squigs - weird Beasties, part fungus and part flesh, but mostly teeth and claws.*

*Night Goblins make excellent use of these dangerous creatures by herding them into battle and as a food source. To this end, teams of Squig Hunters descend the depths in search of mini-monsters and compete with each other to capture the most vicious Squigs.*

### MODELS NEEDED:

#### Each side may deploy:

- Two Teams of Squig Hunters with the following models
- Night Goblin Boss with Squig hunting tool and net
- 6 Night Goblin Squig Hunters with Squig hunting tools
- 3 Night Goblins with Squig Nets
- 3 Night Goblins with Short Bows and hand weapon
- And as many Squigs as you can find

### BATTLEFIELD

A 36" x 36" table or area is needed to play. In the very center of the table, place a small cluster of rocks that will serve as a marker for where the center of the table lies. The rest of the board should be filled with plenty of cavernous items like rock clusters, stalagmites, and shallow pools. The more stuff your hunters have to search through, the more fun the game!

### OBJECTIVES

The object of each Squig hunting team is to be the first group to snag 5 tasty squigs in 15 turns without getting their arms bitten off or heads caved in by the opposing team! If neither side achieves this, then the team with the most Squigs will emerge victorious.

### DEPLOYMENT

Mark off two 6" squares in opposite corners of the board. Both players roll a die; the high scorer may choose which box to set up in and then places all his models in this area. The other player then sets up his models. Finally, each player may place one Squig anywhere on the table as long as it is not within 12" of a Goblin model.

As there are plenty of models on the board that are not under either player's control, it's best to deal with them on their own special turn. We'll call it the "Critter Turn". During the Critter Turn, move and fight with every Squig on the board. Both players can move models to help speed things up. The Turn Sequence will now go as follows:

1. Critter Turn
2. Player 1's Turn
3. Player 2's Turn

### WHO GOES FIRST?

Roll a D6, the player with the highest score can choose to go first or second.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Moving Squigs

Squigs move and fight as described in the Warhammer Armies: Orcs & Goblin book p. 18 - 19.

#### Knocking a Squig out

Once you find a Squig and charge into it with a Squig Hunter, he'll have to knock it out so it can be netted up and taken out of the cavern. To knock a Squig out, simply charge any eligible squig and hit it in close combat. There is no need to make a wound roll, just a hit is needed. Squig Hunters are especially good at this activity so count them as Weapon Skill 9 when fighting Squigs (no joke, they're that good!). Once a Squig is subdued, any Goblin may drag it along by keeping it in base contact with the model as it moves. If a model is taken out of action while carrying a Squig, leave the Squig in place.

At the start of the Critter Turn roll a D6 for each knocked out Squig. On the roll of a 1, it wakes up and immediately bounces off 2D6" in a random direction as normal. If a Squig Hunter was carrying it and the Squig wasn't netted at the time, it's tough luck, the Squig is gone now!

#### Netting a Squig

Netting a Squig is a simple matter of moving a Night Goblin with a Net into base contact with a knocked out Squig and spending a single close combat attack to wrap it up. This happens automatically, so there is no need to roll. There can be no enemy models in base contact while you are netting a Squig. Any Goblin may transport this newly netted critter as you would a knocked out Squig, but there is no chance of it getting free.

#### Getting a Squig out of the cave

If a netted Squig or knocked out Squig is brought back within your deployment zone, it is immediately handed off to an awaiting Night Goblin and taken away. Chalk up a Squig point for your team!

#### Finding more Squigs

If your Squig Hunter's movement ends within 12" of the center of the table, you can test to see if you manage to prod, scare, or dig up a Squig immediately. Roll a D6 if you roll a 4+ on the D6, a Squig turns up! Using the center of the table as a starting point, roll a scatter dice and place the Squig 2D6" away. If a "HIT" is rolled for scatter, place the Squig anywhere you please.

### USING ALTERNATE ARMIES

Squig Hunters can be modified and played by a large variety of armies, below are a few examples.

- Dark Elf Scouts rounding up Cold Ones, as Lizardmen attempt to do the same thing.
- Empire Huntsmen tracking down rare creatures for the Imperial Zoo.
- Khemri Skeletons hunting down Giant Scorpions for their Liche Priest potions.

### PART OF A LARGER BATTLE

If you're going to play a Warhammer game involving your Orc and Goblin army, play this skirmish scenario and another of your opponents choosing. After playing this scenario, if you win the Squig Hunt, take a free unit (or bulk up an existing unit) of Squig Hunters consisting of 5 Squigs and 2 Night Goblins for your Orc and Goblin army. Then play the scenario your opponent selected before starting your Warhammer battle.





## 43. STAND OFF!

*"I said that the conditions would be met... and now you want what? Over my dead body," Don Lindo shouted. From the look in his enemy's eyes, the Don realized his mistake - his dead body was precisely what the Border Prince had in mind. The two Captains drew swords and paired off, their respective bodyguards making a wide circle around the two combatants. The practiced stances of two master warriors entranced the soldiers, and none of them moved to intervene - at least at first. The temporary truce that the commanders had negotiated was breaking down. Everyone had hoped to get out of the situation alive - so much for that!*

## MODELS NEEDED:

### Both Sides:

- One Hero armed with sword, light armor, shield, and up to 25 points worth of Magic Items
- 200 points of "Elite Infantry" (these may be Core, Special, or Rare infantry troops, as appropriate for the army in question, e.g., Empire Greatswords, High Elf Phoenix Guard, and Dwarf Longbeards); any number of Champion models may be selected.

## BATTLEFIELD

The skirmish takes place in a 24" x 24" area containing an overturned table and a grassy hillside. The area represents the negotiating area and surrounding vicinity.

## OBJECTIVES

Talks of peace between two infamous Captains have broken down, and a duel to the death is imminent. Two armies are camped very close, and tensions are very high. The side that causes the other force to Rout from the negotiating area is the winner.

## DEPLOYMENT

Place the Captains in the center of the field and 1" apart. Each surrounding group of bodyguards should be deployed in a rough semi-circle around their Captain on their half of the table. The bodyguards must start the game at least 6" away from the fighting Captains and no closer than 2" to any of the enemy bodyguards.

## WHO GOES FIRST?

Each player rolls a D6. The higher scoring player gets to choose whether to go first or second.

## SPECIAL RULES

### Lose Your Nerve

At the beginning of the game, open conflict has not yet erupted. Honor dictates that the negotiating table is neutral ground where diplomats are safe from harm. Neither side wishes to be the first to violate this sacred rule of battle.

At the beginning of your turn, roll a D6 for each of your bodyguards. Keep track of the number of 5's and 6's that you roll. When the number of 5's and 6's is greater than the number of bodyguards you have, make a Leadership test for every bodyguard. If even one of them fails, your troops lose their nerve, break the truce, and charge their opponents.

### Disgraced

The force that broke the truce is at a -2 Leadership for the Rout test,

because this dishonorable act affects its morale.

### Don't Make Any Sudden Movements

Before conflict breaks out, players can move their bodyguards only 2" per Movement phase and cannot come within 1" of an enemy model. The Captains must stay face-to-face within 2" of each other.

## USING ALTERNATE ARMIES

Here are a few more ideas you can try once you've played through the Stand Off scenario:

- At an after-battle feast, two Orc bosses argue over who took the most heads.
- Dwarves from different holds enter into an engineering dispute deep in the mines.
- Skaven Chieftains bicker over the spoils of an enemy town.

Obviously, different cultures will have different rules of war that will need to be decided before the conflict is taken up.

## PART OF A LARGER BATTLE

The army that broke the truce automatically gets a -1 to all Leadership rolls in the coming battle. Also, the side that wins the skirmish and causes its opponents to Rout gets a +1 to all Leadership rolls. Thus, if they win, the oath breakers can redeem themselves by winning the skirmish that they caused, or if they lose, they will bolster the morale of their enemies.







## 44. STORM THE BARRICADES

*This scenario represents what takes place between two armies the eve before a major battle. As the sun sets, camp fires spring up and the armies dig in for the night, posting sentries to ward against any treachery or night forays. But a quick report by the scouts reveals that enemy troops were setting spikes, stake emplacements and earthworks to delay and funnel troops into a killing ground. The battle would not begin at dawn, but by the light of the stars.*

### MODELS NEEDED:

#### Attacking Forces:

- 125 points of calvary may be chosen. Alternatively, you can choose models with the Scout or Skirmish ability.
- Up to one Hero or one Champion may be chosen.

#### Defending Forces:

- 150 points of Core infantry may be chosen.
- No Heroes but one Champion may be chosen.

### BATTLEFIELD

Using a space of about 36" x 36", scatter trees and low hills about the table as shown on the map to the bottom right. The Defenders can place up to two finished 6" sections of earthworks (representing sharpened stakes, barricades and even pit traps). The Defenders will set up the earthworks during deployment.

### OBJECTIVES

The Attackers need to stop the building of the earthworks by driving off or slaying the workers. The Attackers can claim victory only if all the opposition are slain or are driven off by routing before the 8th turn.

The Defenders have a two-fold Objective. First they need to complete at least 10" of defensive barricades, and secondly they need to hold off the Attackers for 8 turns. Defenders claim victory if they still have models on the table at the end of the game, and there are at least 10" of new barricades (don't count the starting barricades). The game will end in a draw if the Defender survives but could not complete the full 10" of new obstacles.

The game lasts 8 full turns.

### DEPLOYMENT

The Attackers enter the board on the southern table edge.

Before placing troops the Defender places their two 6" sections of earthworks. Half of the Defenders may start anywhere on the northern table half, while the rest must enter from the northern board edge.

### WHO GOES FIRST?

The Attackers get the first turn.

### SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

#### Night Attack

Shooting range is down to half distance.

#### Barricades

The hastily constructed stakes, walls and over-turned carts will count as a Defended Obstacle for any troops that take up position behind them. In addition, any calvary attempting to attack across the barricades must take one test to avoid being impaled on the stakes. On a 4+ the model will take a Strength 4 hit (but don't count Criticals). This happens before combat can take place and will happen when the cavalry charges a model behind a Defended Obstacle or even when a cavalry model attempts to cross the barricades. A cavalry model who survives the test, and the following round of combat does NOT have to take another test unless they later try to cross the obstacle or win the combat and charge another defended model.

#### Building Barricades

It takes teams of three one turn to make a 2" line of effective barricade. The teams must be in base-to-base contact. Teams of two may just about cope - but will only complete 1" a turn. Troops building barricades may not move more than 2" or shoot while constructing. No construction can take place if any of the builders are in hand-to-hand.

The new barricades must be built at least 6" away from the northern table edge.

### USING ALTERNATE ARMIES

This scenario can be played with a large variety of armies:

- Bretonnian Mounted Squires attempting to clear the field against a strong patrol of Dwarf Rangers.
- Empire Pistoliers attempting to drive off Goblin work crews.
- Ellyrian Reavers trying a night raid against Lizardmen.

### PART OF A LARGER BATTLE

This scenario is easy to fit into part of a larger Warhammer battle or as part of an ongoing campaign. Simply play the small Skirmish game, the results of which will affect the future larger battles. Here is how this game can affect a much larger battle.

#### Defenders Victory

The Defenders have managed to complete their earthworks. The Defenders may place up to four 6" sections of earthworks prior to the battle.

#### Attackers Victory

The Attackers have managed to sweep away the earthworks. The Attacker automatically wins table side, and may set up second and go first.





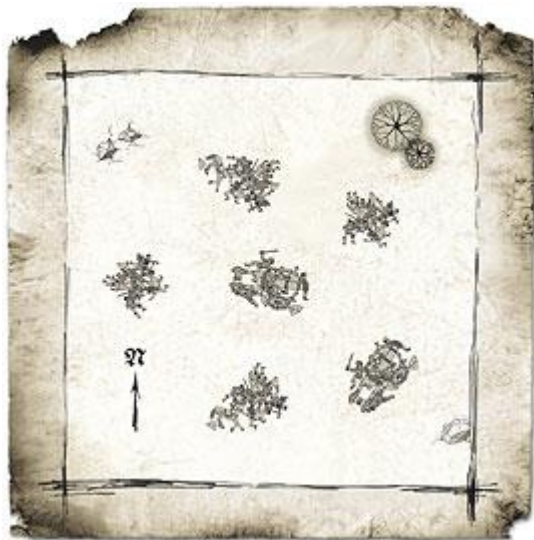
## 45. SWORDFIGHT

Both armies are near exhaustion, having just fought for three straight days. Both sides have withdrawn for the moment, leaving the many dead strewn behind. Amongst the fallen however, lies the body of a heroic and warlike captain who was finally pulled down and slain by the enemy's superior numbers. However, his fabled magic sword was not recovered and it has become general war camp rumor that the mighty weapon lies out in the battlefield somewhere . . .

## MODELS NEEDED:

### Each Side:

- May choose up to 150 points of troops but must choose at least 5 different troop choices. This is to represent the ragtag group that is pulled to attempt this task
- No heroes, war machines, wizards and flyers may be selected, but you may take up to two champions



## BATTLEFIELD

Using a space of about 24" x 24", arrange a few trees and boulders, but not more than five total pieces. There should be six scattered piles (about 3" x 3") to represent the fallen and the carnage that has been wrought. These should be arranged on the gaming board as shown on the map to the right.

## OBJECTIVES

Both armies fear and respect the massive damage that was done over the previous three days by the magic sword, and both sides fear it falling into enemy hands. Each side is attempting to search for, find, and carry the powerful item off the board, while preventing their enemies from doing the same.

The game will last until one side leaves the table with the sword, or one side routs off the table.

## DEPLOYMENT

Each side rolls a die with the high roll choosing which table side to deploy on. The loser will set up on the opposite. Deployment can be up to 6" in from the table edge.

## WHO GOES FIRST?

Roll a die; the high roller gets to decide to go first or second.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Searching for the Sword

Each pile of debris can be searched by any model in base contact with it and not engaged in combat. Roll a D6 and on a roll of 6 the sword has been found. If the sword has not been found before the last pile of debris has been searched, it will always be found in that pile (it's always the last place you look for it).

### The Power of the Sword

Both armies were right to look for such a powerful magic weapon! In Combat the sword confers +1 to hit, +1 Attack, and a +1 Strength to its user.

### Retrieving the Sword

If the model with the sword is slain, any unopposed model in base-to-base contact may retrieve the mighty weapon and wield it against his enemies.

### Routing

If one side loses over 25% of its total force it must take a Rout test as normal. If the test is failed, that side will automatically lose and flee the battlefield. If the side that flees had the Magic Sword they are assumed to drop it in their haste to flee. The remaining player is assumed to win the game and find the weapon!

## USING ALTERNATE ARMIES

This battle can be fought by any Warhammer armies, and here are some examples:

- A grudge match between the High Elves and the Dark Elves over a long lost artifact.
- A powerful and evil relic of the past has been recovered by a Vampire Count's force, but the Empire is trying to stop them in their tracks.
- A force of Dwarfs goes to retrieve an ancient rune-encrusted weapon before the Night Goblins can use it against them!

## PART OF A LARGER BATTLE

This is an easy skirmish to work into your next game of Warhammer. Whichever side ends up with the Magic Sword may keep the weapon free of any points cost. The Magic Sword must be kept by one of the models that participated in this scenario, and not trade it to another model in the army. If the model with the Magic Sword is not already a Champion, you may upgrade the model to Champion for free. Note, most Champions are not allowed to be equipped with magic weapons, but in this case that rule may be superseded. The player may continue to use the Magic Sword until that Champion is slain, at which point the sword is lost forever.





## 46. TAKE THE HIGH GROUND

*In war, the high ground gives great advantages. Hills are an excellent place to position war machines and archers, allowing them to shoot over their own troops and target the enemy.*

*From these elevated positions, commanders are provided with a superior view of the battlefield to direct troops and issue orders. Additionally, it is an easier area to defend and an ideal place for a fortification. Finally, it is not only a position that you need to occupy but it is also a place you must deny to your enemy.*

## MODELS NEEDED:

### Each side may deploy:

- Up to 150 points of infantry and/or cavalry
- Up to one Hero and one Champion (must be included in the above points limit)

## BATTLEFIELD

Mark out an area on your table to about 36" x 36". Place a hill in the center of the space. On top of the hill, place an area of trees, hedges and low walls as shown in the map to the right.

## OBJECTIVES

The objective of the scenario is to be in possession of the hill in the very last turn. The player with the most models remaining at the end of turn 6 is the winner. In the case of a tie, the player with the most points worth of troops on the hill is the winner.

## DEPLOYMENT

Both sides roll a D6, the winner decides which side (north or south) to deploy on. The loser then deploys on the opposite side. Both forces may deploy up to 6" in from the table edge.

## WHO GOES FIRST?

Roll a D6; the player with the highest score can choose to go first or second.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Very Difficult Terrain

The hillside is made up of loose rock and treacherous undergrowth. The hillside counts as very difficult terrain. Cavalry may not ride up the hillside but must dismount to climb the sides.

### Dismount

Cavalry may dismount at the beginning of any turn. This causes no movement penalty, but you may not march move the same turn you dismount. Dismounted models move at the same base rate as the infantry of their respective army.

## USING ALTERNATE ARMIES

Take the High Ground is a classic scenario and can be played with a large variety of armies; below are a few examples.

- High Elf Ellyrion Reavers attempt to take the high ground against Dark Elf Scouts.
- Empire Huntsmen move up the hill against a group of Dwarf Thunderers.
- Lizardmen Skinks attempt to take a plateau against Skaven Gutter Runners.

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario can be used as the precursor to a larger Warhammer battle. Should one side be successful they have the high ground for the next battle. To represent this the winning side gets two extra hills. The loser is forced to set up in the lowlands and gets no hills to set up on.







## 47. THE CHASE

*Battle has raged for days, and the seesaw action has seen the tides of war ebb and flow. Something had to give, and finally a small break turned into a gaping hole, and now a full-scale rout is ensuing. This scenario represents the scene just after all discipline has broken down and units have broken and scattered to the four winds while the victors give chase, hacking down as many as they can.*

## MODELS NEEDED:

### Pursuer's Forces

- 200 points of troops
- No war machines, chariots, or monsters
- 1 Hero or champion may be included
- A maximum of half the models chosen may be mounted

### Fleeing Forces

- 125 points of troops
- No Heroes, war machines, or chariots
- 1 champion may be included
- A maximum of half the models chosen may be mounted

## BATTLEFIELD

This scenario requires an area 24" x 24". The terrain is open, with only a few trees, rocky outcroppings, and hills to block line of sight. Players should take turns placing these on the table, but NOT within 6" of each other.

## OBJECTIVES

The Pursuing forces must capture or slay as many of the fleeing troops as possible - the enemy must pay a high toll for their transgressions! The Pursuers win if they destroy more than 50% of the Fleeing forces.

The Fleeing side must try to escape off the northern table edge with as many troops as possible. They win if 50% or more of their models make it off the northern table edge.

As the sun is rapidly setting, the Pursuing forces have 8 turns to wipeout as many of the Fleeing force as possible. After 8 turns any Fleeing models not engaged in combat but still on the board are considered to have made it off the battlefield, slinking away under the cover of darkness.

## DEPLOYMENT

The Fleeing side sets up all their models first. Up to half the Fleeing models may be placed within 3" of the center of the table. This group may not include any cavalry models. The remainder of the force starts anywhere on the southern table edge.

The Pursuing side sets up all their models last. Two models are deployed anywhere on the northern table edge. The remainder are deployed evenly along the other three edges. Models that start on the southern edge actually start just off the table edge and enter in the Pursuer's first turn. They may march or charge on the first turn, if they are within range. No Pursuing model may be deployed with 8" of a Fleeing model.

## WHO GOES FIRST?

The Fleeing troops get the first move.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Rout Tests

Once the Fleeing troops have lost a quarter (25%) of their number, they will have to make a Rout test at the start of each turn. If that test is failed the Fleeing troops do not automatically lose - but instead move each model 2D6" with the following conditions:

- If in combat - move 2D6" directly away, receiving one automatic hit from their opponent (as per breaking from combat under the *All Alone* heading).
- If not in combat, but within 2" of an enemy model (that is on its feet) move 2D6" directly away from the nearest enemy model.
- Otherwise move 2D6" towards the northern table edge, avoiding coming within 2" of any enemy model if at all possible.

Once routing, the Fleeing force will follow the above rules for movement and may not charge into combat.

It is still important for the Pursuing force to hunt or shoot down any of the Fleeing force before they get off table and regroup. If the Pursuing force loses a quarter (25%) of their number, they must make a Rout test as normal. Failure results in all the remaining Fleeing forces escaping off the northern table edge.

## USING ALTERNATE ARMIES

Here are just a few ideas on how to use this scenario:

- A broken raiding party fleeing from pursuing Lizardmen
- A mercenary Dogs of War army fleeing from the losing side

## PART OF A LARGER BATTLE

This is a great scenario to plan after a large battle! The winning army becomes the pursuer, hunting down those cowardly enough to avoid a warrior's defeat. Both forces should be chosen from the models that managed to survive the large battle.





## 48. THE TRAP IS SPRUNG

*It has been months since the infamous Von Carstein couple had moved their hunting grounds to a misty town on the outskirts of dread Sylvania. The terrified townsfolk have sent messengers out in search of aid and none have returned.*

*Weeks pass and more bodies are found completely drained of blood. Finally, as terror gripped the town, Wilhelm and Johan, acclaimed Vampire Hunters and Champions of Sigmar, are spotted in town. Using a decoy to attract the fiends, the patient hunters and their retainers settle down and wait for their prey. It's not long before the trap is sprung and the hunters become the hunted!*

## MODELS NEEDED:

### Vampire Hunting Warband:

- Wilhelm and Johan (Pg. 119 Warhammer Annual)
- 3 Empire Free Company with bows
- 3 Empire Free Company with crossbows
- 6 Empire Free Company with extra hand weapon

### The Hunted:

- Vlad and Isabella Von Carstein



## BATTLEFIELD

Using a 24" x 24" space, set up a small town square with a statue in the center. There should be a crossroads that meets in the center of the town and exits at four points of the table. These four points are important to gameplay. Scatter some buildings and ruins all over the table as well. See the map to the right for full set up details.

## OBJECTIVES

The Vampire Hunters must slay BOTH Vlad and Isabella to claim victory. The Vampire player needs to have at least one of the Vampires escape to win the game.

## DEPLOYMENT

First, set up Vlad and Isabella in the center of town within 1" of the statue or fountain in the town square. After the Vampires have been set up, place all the Empire Free Company models in hiding about the board. Be sure that none of the hiding models are within 6" of either Vlad or Isabella. Wilhelm and Johan set up at the southernmost Vampire exit point.

Finally roll a D6 and consult the map to see which table edge point the Vampires must escape from.

## WHO GOES FIRST?

The Vampires smell the trap and quickly make their move to escape! They get to go first.

## SPECIAL RULES

### 'Till Death Do Us Part

Should one of the Vampires be slain before exiting the map, the remaining Vampire will then have no choice but to kill every enemy model on the table before being allowed to escape. Vengeance must be had!

### The Mist

Due to a heavy mist that has rolled in from the South, all shooting ranges are halved.

### Escaping

When both Vampires have made it off the appointed "escape" table edge point, the player must roll a D6 to see if they have made good their escape. If one Vampire has already made it off the table, and the other Vampire is slain, go straight to rolling on the table below and ignore the "'Till Death Do Us Part" rule above.

1-2: Escape! - Vlad and Isabella disappear into the mist and escape to ponder just how they managed to fall into this trap so easily...

3-6: Damn this Mist! - Vlad and Isabella have become turned around and find themselves in a new section of the misty town. Remove all the Empire player's models from the board. Place the Vampires (if they are both still alive that is!) at any random exit point on the board. They must now escape via the opposite table edge exit point. Next, place 12 fresh Empire Free Company models in hiding as before.

The Vampire player then starts a new turn sequence with Wilhelm and Johan (if they are both still alive that is!) coming into play one full turn later right behind the point where the Vampires entered.

## USING ALTERNATE ARMIES

There are a few armies that this scenario would be fitting for with a little work:

- Dwarves hunting down Skaven assassins in the dank depths of the mountains.
- A Bretonnian party tracking a group of Chaos Warriors through a ruined Empire town.
- Another type of Vampire being hunted by a rival Vampire's thug

## PART OF A LARGER BATTLE

To fit this scenario into a larger battle, try having the outcome affect the points used in the next 2000 point Vampire Counts vs. Empire game.

If Vlad and/or Isabella escape, woe unto the unprepared Empire player! The Vampire Counts player may add the surviving vampire(s) to their army for free, but may not take any other vampires (The Carsteins will tolerate no upstarts!) Or the Vampire Counts player may take usual his general.

If the Vampires are slain, the Empire player enlists the help of Wilhelm and Johan for free to represent the uprising of the town to rid the countryside of bloodsuckers! In addition, the Vampire Counts player may not take a Vampire Lord in the upcoming battle.





## 49. TOWN RAID

*The Old World is a dangerous place, and even in the highly civilized Empire there is still more wild country than cultivated. It is in these lands where brave frontiersmen must struggle daily to make a living. Ever searching out fertile land for crops and grazing, settlers have followed a small river out of the dark forest to the richer plains beyond. Mountains and dark woods lie near - and who knows what dwells out there? Can the small garrison of border guards and the local militia protect the citizens?*

### MODELS NEEDED:

#### Empire Forces (Defender):

- 100 points of Core troops
- May include up to one Champion
- 10 Livestock critters (models or tokens)

#### Goblin Forces (Attacker):

- 18 Goblin Wolf Riders (up to 200 pts, but only half may have bows)
- 1 Wolf Rider Boss (up to 25 pts)
- 1 Goblin Big Boss on a Wolf (up to 70 pts with equipment)

### BATTLEFIELD

Using a space of about 36" x 36" lay out a small cluster of buildings, fences and debris as per the map at the bottom right. The buildings were not built with defense in mind, rather they are the simple dwellings of farmers. There should be, however, plenty of walls, fences, hedges and hastily thrown up barricades that can be used by the militia as defended obstacles.

### OBJECTIVES

The Attackers want to destroy the Defenders, disrupt their village and grab any foodstuffs (livestock or perhaps even the Defenders, depending on who is doing the Attacking!). The game ends after 6 turns, and points are awarded as follows:

- Each soldier killed - 1 point
- Each livestock animal killed - 1 point
- Each building totally destroyed - 5 points
- Each building partially damaged at the end of the game - 1 point
- All the special rules for livestock and burning can be found on the next page!
- Simply put, the Defenders want to protect their village and its people. Points are awarded after 6 turns as follows:
- Each enemy model destroyed - 1 point
- Each building still standing - 5 points
- Each livestock model or token that lives or escaped - 1 point

### DEPLOYMENT

All Defender soldiers/militia must start on the northern half of the gaming area and at least 6" apart from each other. Livestock are placed alternatively (Defender first) anywhere on the board at least 6" from the table edge and not within 6" of another livestock model. The Wolf Riders must come on board from the southern table edge.

### WHO GOES FIRST?

The Attacker always gets the first turn.

### SPECIAL RULES

#### Livestock

What good is a raid if you can't do a little burning and pillaging? After all, what do you think sustains Evil creatures on those long marches? For our games we used some models from various historical gaming and even some plastic models from closely scaled railroad sets. But there is no reason you could not use differently marked tokens (coins, colored paper scraps, etc.) so long as both players can agree. The animals have the following statistics.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Livestock	*	1	0	2	3	1	2	0	0

The movement of livestock is handled differently to reflect the sheer terror

that a sudden wolf raid can inspire. At the start of each Defender turn, each livestock animal must move. If there is an enemy within 6" then the livestock must roll 2D6 and move that many inches away from the nearest enemy model in sight in a controlled panic. If there are no enemy models within 6", then the livestock simply rolls the scatter die and moves 2D6" in a random direction. Note, this blind animal panic can move the livestock into more trouble than they were originally - this is just a panic move. Livestock that run off the table in any direction but south are considered saved for the Defender. Those that run off the southern edge are counted as slain and victory points for the Attackers.

Note: Livestock have no attacks. Leadership and Ballistic Skill are not applicable and so are not given! If an animal scatters into or through a foe, stop their movement 1" before they touch an enemy.

#### Buildings and Setting them on Fire

The Goblins are assumed to have torches to light the Defender's buildings on fire. Any enemy model that is touching a building and NOT already in combat may try to set it on fire (on a roll of 4+). Each turn a building is on fire (and for each separate flame) the building will lose a structure point. Each building has 5 structure points. A friendly model NOT in combat may attempt to put out a single fire (on a roll of 4+) - this will stop the building from burning, but it will not add structure points back (those are lost for the game).

#### Rout Tests

Because of their speed and dispersement, the Goblin Wolf Riders will not have to make any Rout Tests until they have lost 50% of their number. The Soldiers and Militia know their peril, as they are so far out in the wilderness that running is certain death. They will fight to the last and do not suffer from All Alone or Rout Tests.

### USING ALTERNATE ARMIES

Even with our current example of Orcs and Empire there are a myriad of combinations, from Boar versus Handgunners to reversing the Attacking roles to Empire Knights setting upon an Orc Village protected by a few Orc Boyz and Arrer Boyz! Use Squigs and Snotlings in the role of livestock! Other armies that can fit into the Attackers' role could be: Dark Elves, Skaven, Bretonnians, Chaos and more...

For Defenders you could try Bretonnians, Dwarfs, High Elves and more. The Town Raid Scenario was intended to be fought by small numbers of infantry against a much faster attacking cavalry force.

### PART OF A LARGER BATTLE

This particular Skirmish Scenario fits perfectly into a larger campaign. Here are some ways you can continue this small game and have it affect a much larger battle!

The Attackers: To sustain an army on the march into enemy territory is quite a challenge! It takes fast raids to disrupt the foe as well as collect food and prisoners (which are the same to Goblins). The success of the mission (by the number of victory points scored) will help determine what happens to the bulk of the army.

0-10 points : not enough! Further parties are sent out (or eaten in the case of Goblins) and the Attacker player must lose 1D6 x 100 points of troops for the upcoming battle.

11-20 points : the army is sustained and neither gains nor loses any of its troops for the battle.

21+ : news of the successful raids into enemy territory are spread far and wide. 1D6 x 100 points of additional troops rally to the Attackers banner for the next battle!

The Defenders: Extra supplies or manpower that are saved on the frontier can remain a thorn in the Attackers' side! Use the same victory point chart as above for the Defenders! Survivors may either trickle in to help the larger battle, or bad news causes more to desert from the borders!







## 50. TWILIGHT OF THE DEAD

*On the way back to the front lines to deliver vital news of the oncoming threat of the Undead, a small group of soldiers is stopped in their tracks by shambling hordes of Zombies. Their only refuge is the remains of what used to be a home in the middle of the countryside. As they make their stand, the Zombies close in to satiate their undying hunger for human flesh. The soldiers' information could mean the difference between victory and defeat for their comrades, but will they make it through the night to deliver their report?*

## MODELS NEEDED:

### Empire Forces:

- 1 Count's Champion with Great Weapon
- 1 Marksman with Repeater Handgun
- 3 Empire Handgunners
- 3 Empire Swordsmen

### The Zombies:

- 24 Brain-crazed Zombies

## BATTLEFIELD

A 24" x 24" area with a ruined house in the approximate center. Make sure the house has a few doors, a second floor, and maybe a ruined wall or two. Remember, it's not a defensive bastion, merely a burned out shell of a house that provides a bit of refuge against the living dead!

Within the house, designate an area as the door to the cellar. This only needs to be a 1" square (use a plastic door, paper, whatever). Also, place a small well about 6" away from the house. This can be represented by a small 1" square if you don't have a proper terrain piece. Fill the rest of the table with a few trees, rocks, a hill or whatever you have. Be careful, however, not to overcrowd the table.

## OBJECTIVES

The Empire player must survive until dawn (the end of the 10th turn) when the Zombies will seek shelter elsewhere.

The Zombie player must eat every Empire model on the board before dawn (what else?! The game lasts 10 turns.

## DEPLOYMENT

Any two Empire models may set up within the house.

The rest of the models may set up anywhere on the board that is at least 4" away from the house.

Zombies deploy in 4 groups of 4 with the remainder used for reinforcements. Roll a D6 and use the chart below to determine where the groups of 4 show up:

- |     |   |
|-----|---|
| 1-4 | They're everywhere!<br>Place the Zombies anywhere along the specified table edge. (see the map) |
| 5   | The well has gone bad!<br>Place the Zombies within 1" of the well.                              |
| 6   | Someone's in my cellar!<br>Place the Zombies within 1" of the cellar door.                      |

## WHO GOES FIRST?

Zombies are quite slow, so the Empire player goes first.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Zombies are Dead

These Zombies can take a serious beating because they really don't feel it, but they are a bit squishy and rotting. Modify the injury chart as follows: 1-3 Knocked down, 4-6 Out of Action

### Running

The Empire soldiers know their survival depends upon running! They can make a run move at any time, even if there are Zombies within 8".

### Zombie Reinforcements

In the 5th turn and every turn thereafter, deploy 4 Zombies individually.

NOTE: There can only be 24 Zombies in play at any time. If you wish to deploy 4 more Zombies and there are already 24 in play, simply remove any 4 from play and re-deploy them as fresh Zombies (as if there IS such a thing!).

### Undead Senses

Zombies can charge a model they can't see, but are within 4" of, on the roll of a 4+ (instead of taking an initiative test). They can smell human brains through the wall!

### Brain-feast

Whenever an Empire soldier is killed, EVERY Zombie within 2" of him must test to see if they resist their hunger for brains! Roll a D6 for each Zombie. On a 5+ they are unaffected. On a 1-4, that Zombie must remain where it is until it spends an entire Zombie turn in place feasting on the remains of the victim! Eeeugh! Any Zombie attacked while it feasts will fight normally - don't mess with Zombies when they're eating!

## USING ALTERNATE ARMIES

You can substitute suitable replacements for the Empire soldiers in this scenario by taking forces of equal point values (about 85 points total) from any Warhammer army.

## PART OF A LARGER BATTLE

This could tie into a Warhammer game as a precursor to a battle. If the Empire player manages to hold out for the entire night, then the Empire army will undoubtedly be ready for the evil magics of the Undead thanks to their news. To represent this, the Empire player may have up to two Dispel Scrolls at no points cost.

If the Empire player loses, then the massed ranks of the Undead will continue to swell as the Empire army awaits news from their scouts! The Undead player may add a free unit of 20 Zombies with Musician and Standard Bearer to their army.





## 51. UNDER THE BLADE

*Kyal Bloodblade, Dark Elf noble and renowned adventurer, was lazily dropping off to sleep in the sultry night of the Lustrian jungle. The humming bugs and night creatures were making a hard day's pillaging seem far away. Suddenly a scream pierced the night! Kyal burst through the flaps of his tent and into the wet heat of the jungle. His guard lay dead with a poisoned dart embedded in his neck. Kyal's consort was nowhere to be seen. Looking frantically, he stumbled across the silken shawl that the girl had been wearing. A fresh trail had been pounded into the muddy earth by small scaly feet. The path seemed quite easy to follow. Kyal called to his warriors and assembled a rescue party. "They will pay, by Khaine. They will pay."*

### MODELS NEEDED:

#### Dark Elves:

- Dark Elf Noble with light armor and two hand weapons
- Ten Corsairs armed with two hand weapons, light armor, and sea dragon cloaks
- One model to represent the Noble's consort (this model does not fight)

#### Lizardmen:

- One Saurus Hero with light armor and hand weapon
- One Skink Shaman armed with hand weapon
- Eight Temple Guard armed with halberds and light armor

### BATTLEFIELD

The battle takes place on a 24" x 24" table. A small temple (roughly 8" x 8" square) occupies the center of the table. The rest of the table should represent the temple's jungle surroundings - small bits of foliage and ruined temple pillars.

### OBJECTIVES

Lizardmen are a strange race. They spill almost as much blood as the infernal witches of Hag Graef. They intend to sacrifice the Dark Elf consort to one of their many gods. As the Dark Elf player, you must stop this sacrifice and get the Noble's consort away from the temple. You have 6 turns to rescue her. At the end of the 6th turn, if the consort is still in the temple and the Shaman is still alive, he will plunge his stone knife deep into her heart, and the Dark Elf player will lose. The Dark Elf player will win if he gets a Dark Elf model in base contact with the consort and leads her off any table edge by the end of his 6th turn. If the Dark Elves kill the Shaman, but do not reclaim the Noble's consort, then the game is a tie. If the consort has left the temple but has not yet been led off a table edge, the game is a tie. Either side can also win by killing all of the enemy models.

### DEPLOYMENT

Lizardmen deploy on the temple steps, with the Shaman and consort roughly in the center. The Dark Elves deploy anywhere within 6" of the edge of the board.

### WHO GOES FIRST?

The Dark Elves go first.

### USING ALTERNATE ARMIES

Try using these other armies once you've played through Under the Blade:

- Savage Orcs kidnap a Paymaster from a Dogs of War army.
- Chaos Marauders take children for sacrifice.
- Goblins steal a Dwarven beer keg for a prank.

## PART OF A LARGER BATTLE

Here are some ways this small game can affect a much larger battle:

After dispatching the Lizardmen, the Dark Elves ransack the temple and discover a magic item worth up to 50 points, chosen from the Lizardmen list (see **Warhammer Annual 2002**). A Dark Elf Hero may use this magic item for "free" in the upcoming battle.

If the Dark Elves fail and the Lizardmen succeed in their sacrifice, any one unit of Saurus or Skinks may add an attribute from the Mark of the Old Ones list in the **Warhammer Annual 2002** (except those designated *Shaman only*). This attribute is "free."





## 52. UTTER CHAOS

The deranged minions of Chaos have gathered in the desolate wastes to test their strength and gain the favor of their insidious patrons in a savage display of martial prowess. The lone surviving warband of a bloody melee able to claim an ancient artifact from its resting place will prove themselves worthy to receive sinister rewards from their dark masters.

### MODELS NEEDED:

#### Both Sides:

- Each player chooses up to 200 points of a mix of Chaos Warriors and Marauders.
- Mutations may also be chosen from the Special Rules section below.
- Up to one Hero may be chosen to lead the warband, but no more than 30 points may be spent on gifts/magical items.

### BATTLEFIELD

The playing area should be about 36" x 36" this should probably be increased to 48" x 48" if more than two players are participating. In the center of the table should rest the mystic artifact on an altar of some sort. The remainder of the battlefield should be a sparse, even scattering of rock spires, dead trees and other assorted elements that might make up a desolate wasteland.

### OBJECTIVES

Each player is trying to claim their place as the rightful ruler of this particular region of the Chaos Wastes. In this case, victory is achieved by claiming the artifact in the center of the table. However, the time and strength required to retrieve the artifact from its resting place demands all other immediate threats be dispatched before proceeding with its recovery.

### DEPLOYMENT

Each player sets up along one edge, at least 12" away from the artifact in the center of the table.

### WHO GOES FIRST?

Players roll a D6 to determine who has the first turn and then proceed clockwise around the board.

### SPECIAL RULES

Mutation	Cost
1 <b>Tentacle Arm</b> - One enemy in base-to-base contact is at -1A.	15 pts
2 <b>Great Claw</b> - Warrior strikes at +1S in hand-to-hand.	15 pts
3 <b>Scaled Mace Arm</b> - Warrior gets +1S in hand-to-hand.	10 pts
4 <b>Snapping Maw Arm</b> - Warrior gets additional attack at S3.	10 pts
5 <b>Two Heads</b> - Warrior gets +1 to his Initiative.	5 pts

This scenario uses the special rules detailed below:

**Rout Tests** - The fanatical Warriors of Chaos assign little value to their own lives or the lives of their brethren, pleasing their master is paramount in their minds. As a result, each warband will test for routing when they have suffered 50% casualties instead of the normal 25%.

**Claiming the Prize** - After all others have been routed or slain, the last warband remaining with a member of their warband in contact with the artifact is the victor.

**The Meddling of Dark Gods** - The evil Lords of Chaos have taken notice of their mortal pawns and have taken it upon themselves to help their faithful by using their powers to smite their enemies. Each player must roll 2D6 at the beginning of their turn and consult the table below to see the effect of the deity's interference with their warband.

- Wrath of the Void** - Seething tendrils of pure shadow descend to claim a victim kicking and screaming back into the warp. One random member of your unlucky warband is immediately taken out of action.
- Arcane Bolt** - A crackling bolt of pure energy strikes one member of your warband chosen by an opponent inflicting D6 S4 hits allowing no save.
- Volcanic Geyser** - A jet of scalding steam erupts from the earth engulfing anything in the area in white-hot vapor. One random model in your warband is hit with a S4 attack. Any other models (friend or foe) within 6" are hit on a 4+.
- Claws of the Dead** - The restless dead erupt from the ground clutching at the feet of your warband. Until the start of their next turn their movement characteristic is halved.
- Parasitic Vapor** - The air is filled with a heavy fog that drains any who breathe it of their vitality. The members of your warband strike at -1S until the beginning of their next turn.
- Overlooked** - Your warband's actions demand no special attention; nothing happens this turn.
- Possessed!** - One unfortunate member of your warband succumbs to the lure of a powerful daemon. One randomly chosen model in the warband is replaced by a possessed model. The Possessed has a profile equal to the model replaced, except it adds +1 to each of its stats and all equipment is lost. At the beginning of the player's next turn all players roll a D6. The highest roll gains control of the Possessed at the beginning of their turn. This process is repeated until the Possessed is taken out of action.
- Forceful Gale** - A powerful wind blows suddenly at the back of your warband, pushing them vigorously forward. All Members gain +1 to their Movement until the end of the turn.
- Renewed Vigor** - All members of the warband that are knocked down or stunned immediately stand up and fight in regular initiative order.
- Blinding Speed** - The members of your warband move in a flurry of cat-like quickness, raining blows down upon their foes. All members of the warband fight with a +1 to their Attacks characteristic.
- Ferocious Might** - Your warband is instilled with the untamed fury of their patron god. Add +1S and +1 to the Injury roll for all their blows struck in hand-to-hand until the beginning of their next turn.

### PART OF A LARGER BATTLE

When playing this scenario before a full Warhammer game, you can modify the points and make-up of the armies based on the outcome! For example: The winning warband might gain the favor of their patron god allowing them to take additional wargear or bestow one of their Champions with a Daemonic Gift of some sort. It will probably be best if you and your opponents decide before hand exactly what it is at stake and battle it out to determine the possible benefits/repercussions in future battles.







## 53. WAR MACHINES OF NAVAROWN

*With a deafening roar, the well-placed salvo slammed into the already weakened wall. With shot after shot landing in the same spot, it would not be long before the wall fell. The enemy war machines were positioned on the ridgeline opposite the fortress. The long range of the attackers could not be matched by anything in the fortress, which meant more secretive methods must be employed. Surely the battering would wear down vast sections of the walls anytime now, so the defenders prepared a desperate sally.*

*Sneaking out under the last cover of predawn darkness, a small party cautiously worked its way towards the hill from which the war machines would soon begin firing again.*

## MODELS NEEDED:

### Attacking Forces:

- 3 war machines (must be cannons, stone throwers or mortars) w/ regular crew (no upgrades at all)
  - 50 points of any infantry (20 x 20 mm bases or 25 x 25 mm bases only)
- No Heroes but Champions are allowed

### Defending Forces:

- 175 points of infantry or calvary may be chosen
- Up to one Hero and one Champion may be chosen from the points above

## BATTLEFIELD

Using a space of about 24" x 24", place a large, steep hill on the northwest Table Edge. There will also be clusters of trees, hedges, and rocky outcroppings on the hill and the flat area before the hill that will slow both Attackers and Defenders. The defending walls and fortress are considered to be off table to the south, so you don't have to place these on the table.

## OBJECTIVES

The defenders need to destroy the attacker's war machines and prevent the breach of the castle walls. In order to coincide with the plan to storm the walls, the attackers need to breach the wall in the defender's castle within 6 turns. So if the walls are still standing by the end of turn 6, the defenders win!

## DEPLOYMENT

### Defenders

This is the group that is sallying forth to destroy the war machines! They may start anywhere along the Southern Table edge up to 6 inches in.

### Attackers

Mark off a section 12" in and 12" across on the northwest quarter of the board. Within this section, war machines may be set up within 3" of the northern edge of the board, while the rest of the force can be placed anywhere within the marked off area.

## WHO GOES FIRST?

The defenders go first as they have the element of surprise on their side.

## SPECIAL RULES

### Siege Engines

The attacking war machines have been reconfigured and set up to be able to fire at maximum (or even greater) distance. This has been done by using the higher ground, special ammunition, resetting the sighting apparatus, and gearing the angle of fire for long range. The Attacking player may guess a range of 36" to 96" when firing. However, due to the angle needed to fire at the fortress, the war machines may not fire at the incoming defenders without being repositioned. Repositioning takes two full turns. If the war machines have been repositioned to fire at the defenders, they may not attack the fortress.

### The Defenders' Castle

The target of the attacks is located off the table. As the accuracy of the player with the war machines is crucial to the outcome of this scenario, we have made up the following rule. The Defending player shall (while the Attacker is NOT looking of course!) measure a distant, clearly visible off table object that is somewhere between 36" and 96" away from the war machines, and nominate this as the target. This will represent and challenge the firing skills and accuracy of the attacking General. (Editor's note - even better if this can be a wall section or gatehouse from your actual castle - but the important thing is to pick a far away target! Sleeping Cats, door frames, and "the edge of that table over there" will do in a pinch).

### Hitting the Walls Off the Table

The fortress walls will take 6 direct hits (center of the template for mortars and stone throwers) from the war machines before crumbling. Three off-center hits will amount to the damage of one direct hit. Keep track of how many direct hits and offcenter hits you have scored using a scrap of paper.

## USING ALTERNATE ARMIES

The attackers in this scenario are limited to armies that have stone throwers, mortars, and cannons. The defenders can be any army in the Warhammer world. Here are some examples:

- Orcs attacking a Bretonnian Fortress
- Empire besieging a Vampire's Castle
- Dogs of War attacking a Skaven outpost
- Chaos Dwarfs vs. High Elves

## PART OF A LARGER BATTLE

This particular Skirmish Scenario fits perfectly into a larger campaign. Here are some ways you can continue this small game and have it effect a much larger battle:

**Defenders win** - The Attackers are not allowed any war machines in the upcoming battle.

**Attackers win** - The Defenders must sally forth to meet the opposing army. Defenders must set up first, and the attackers get first turn.

You can also continue this battle by playing another Skirmish Scenario like "Storm the Walls".





## 54. WARPSTONE RAID

Clawleader Retch looked back and forth nervously to the darkened woods on his left and the high cliff face on his right. His Warpstone retrieval party had been incredibly successful in their hunt for the precious mineral. They were bringing back one of the largest lodes of raw Warpstone to the coffers of Clan Grottespew in recent memory. He had already lost a dozen of his more worthless slaves to the mutating effects of warpstone exposure due to the size of their find and had been forced to camp for the night lest they lose too many more to transport the Warpstone at all. Unfortunately, their quest had taken them far out of their own territory and into the lands claimed by the furlless weaklings of Clan Deathrattle. If they discovered that his Skaven were raiding the Warpstone fall on their territory, they were sure to be less than pleased about the matter. Well, that was their own fault for not looking after the matters of their own backyard.

Gutter Runner Swift-kill twitched his tail in frustration. Those vile Grottespew lackeys had taken the Warpstone fall from their territory! If he and his Night Runners could capture their leader and recover the Warpstone they would be praised by Warlord Cutspittle and the Horned Rat alike. It might even inspire the Warlord that it would be a good idea to eliminate their nearby rivals once-and-for-all.

## MODELS NEEDED:

### Attacking Forces: (Clan Deathrattle)

- 15 Skaven Night Runners with any equipment desired
- 1 Skaven Gutter Runner with up to 10 points of equipment

### Defending Forces: (Clan Grottespew)

- 10 Skavenslaves with Hand Weapons
- 10 Skaven Clanrats and a Clawleader
- Up to 25 points may be spent in equipment or Magic Items

## BATTLEFIELD

An 18" x 36" area is ideal for this type of game. the defenders have camped on the northern edge of the table and the attackers enter from the south. The Warpstone lode is placed in the center of the battlefield in front of the cliffs on the defenders' edge of the table. Three clumps of trees should be placed along the attackers' edge of the table as indicated by the map.

## OBJECTIVES

There are six Warpstone tokens in the defender's find.

The objective for the attackers is to escape off of the east or west table edge with 3 or more Warpstone tokens without turning into gibbering mutants, and/or capture and escape with Clawleader Retch for interrogation. The game will end and the attackers will win at the finish of the turn that they accomplish either objective.

The objective for the defenders is to protect the Warpstone at all costs for at least 10 turns. If after 10 turns, the Night Runners haven't claimed victory, they will fall back to re-evaluate their strategy and the defenders will win.

## DEPLOYMENT

The defenders of Clan Grottespew must be deployed anywhere 4" to 8" from the Warpstone pile. Any closer and the mutating properties of the Warpstone might mutate them into a raging Chaos Spawn while they camp.

The attacking Night Runners of Clan Deathrattle are deployed among anywhere within the forest scenery on their side of the table.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Get the Warpstone!

The Grottespew cache of Warpstone is particularly deadly as it was taken from a fresh fall and therefore its mutating properties are even more toxic and dangerous than normal. To capture a Warpstone token, a Skaven model must simply touch the token and announce that they are picking it up during their Movement phase. While carrying a Warpstone token the defender's effective Weapon Skill is 1, their movement is reduced by 1", and they will drop the Warpstone on the spot if they are *stunned* or go *out of action* during combat. At the end of every player turn after a model has picked up a piece of Warpstone, starting with the first, roll 3D6 each for the Warpstone carrier and any models touching it. On a 13 that model is transformed by the Warpstone into a gibbering mess of flesh, bone, fur and goo due to the hideous radiation of the foul rock and is removed from the game. A model may only carry one piece of Warpstone at a time.

### The Clawleader

Clawleader Retch is tough and experienced and is more than a bit hard to handle for an average Skaven. If the Clawleader is taken *out of action* it will take at least 2 Clan Deathrattle Skaven to carry him off the board for interrogation. Simply move the Clawleader model along with the capturing models to represent his being carried off the board. If either of the models carrying him is taken *out of action*, then he cannot be moved again until at least 2 Deathrattle Skaven are in contact to carry him.

## USING ALTERNATE ARMIES

This scenario can be played with any number of armies or precious objects with just a bit of modification. Here are some other ideas to get you started:

- A Dogs of War caravan transporting golden plaques stolen from a Lizardmen temple.
- A Night Goblin squig hunting party crossing through Troll country.
- Chaos Marauders escaping with a sacred artifact from a Khemri treasure horde.
- Dark Elf Corsairs retrieving a powerful magic sword from the Blighted Isle are intercepted by Shadow Warriors.

## PART OF A LARGER BATTLE

This scenario can be used as the precursor to a full-scale Warhammer battle. Should Clan Grottespew fend off the attack they may use their increased Warpstone wealth to take up to 200 points of free Clan Moulder creatures (Rat Ogres, Giant Rats or Rat Swarms) for a sneak attack on the enemy.

If the Clan Deathrattle Night Runners capture Clawleader Retch they may use the information extracted from him during a long and quite hideous interrogation session to set up all of the terrain on the battlefield in any way they wish in the next game against the forces of Clan Grottespew. If they escape with 3 Warpstone pieces they may use it to bring up to 100 points of free Clan Skryre troops or war machines to their next battle. If they achieve both objectives (quite a feat), they may reap both of these rewards for the next battle.





## 55. WATER RIGHTS

*The tombs of Khemri have many treasures to lure all races to that haunted land. Gold, precious stones and magic items can be found there by the bold. In Khemri, water can be more valuable than all of these, as the baking sun can cook a body in little time. The few scattered watering holes are seldom unguarded.*

### MODELS NEEDED:

**Defending Forces:**

- 4 Giant Scorpions

**Attacking Forces:**

- Up to 200 points of troops, including up to one Hero and up to one Champion



### BATTLEFIELD

This scenario requires a space of about 24" x 24". The main feature for this battlefield is an oasis which is placed in the center of the table. The oasis should be no larger than 8" x 8". Small groups of palm trees and rock clusters can then be placed about the board.

### OBJECTIVES

The Attackers are traveling at night and need to reach the oasis before the sun comes up or they die of thirst. The Scorpions are well-used to stalking prey lured in by the life-sustaining oasis.

If at the end of the game there are 25% or more of the starting number of Attackers' models remaining, then the Attacker wins. If there are fewer than 25% of the Attacker's remaining, the Defender wins and the feasting can begin.

The Attackers need to get to the oasis and drink, and they need to do it before the scorching sun rises. Therefore, the game ends after eight turns, at sunrise.

### DEPLOYMENT

The Attackers start on the northern table edge, up to 6" in. The Giant Scorpions are then placed around the southern edge of the oasis, touching it where possible.

## WHO GOES FIRST?

The Attackers go first.

## SPECIAL RULES

### Dying of Thirst

The Attacking forces have been stumbling through the desert for many days now and are all on the verge of dying of thirst. The Attacker's force may not march move, and at the start of each of the Attacker's turns (starting with the first) you must roll a D6 for each model in the force. On a roll of a 1 the model has succumbed to the baking heat of the desert and you need to remove the model as a casualty. Once a model moves in contact with the oasis the effects of the Dying of Thirst special rule are ignored.

### Giant Scorpions

These enormous monsters are usually found lurking in the cool sand below the surface, often near an isolated desert oasis.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Giant Scorpion	6	4	0	4	4	3	5	3	7

Giant Scorpions have the following special rules: Cause Fear; Poisoned Attacks; Chitinous Hide (4+ armor save).

### Rout Tests

The Attackers are desperate for the cool water of the oasis and will automatically pass any Rout Test they are forced to take. The Scorpions will not rout either.

## USING ALTERNATE ARMIES

The Giant Scorpions are the most characterful choice of guardians for the oasis, but you could also use a number of other desert alternatives. Try the battle by replacing the 4 Giant Scorpions with equal points worth of Scorpion Swarms or Skeletons. You could even use a monster like Cockatrice, Manticore or small Dragon - just remember to adjust the points of the Attacking forces accordingly.

## PART OF A LARGER BATTLE

If the Attackers win, they can send a signal to their larger army who can resupply and continue on. This can be represented on the tabletop by allowing the entire army to move D6" forward after deployment, showing their renewed vigor.

If the Defenders win then the larger attacking army is forced to slow down, as thirst and heat are terribly draining. This can be represented on the tabletop by restricting the march movements of the army, each unit must roll a 3+ before they can march move.







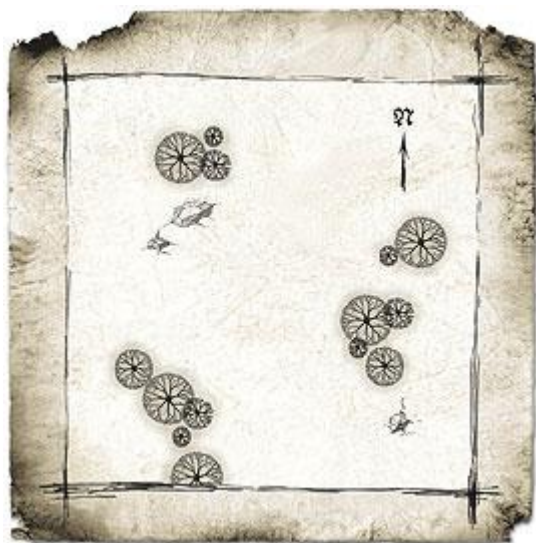
## 56. WIZARD DUEL

*No one will deny that Wizards are an unusual lot. The battle is going well, but you still need every advantage you can muster. In response to your requests for potent magic, the army's Wizard claims that he is several elements short of being able to complete a powerful ritual that could turn the tides of tomorrow's battle! With a small band of hand-picked warriors to aid him, the Wizard heads off to begin the scavenger hunt, but they quickly discover that there are other Wizards in the area with needs of their own...*

## MODELS NEEDED:

### Both Sides:

- 1 to 3 Wizards totaling 200 points (no Lord level Wizards) with no Magic Items and
- 50 points of Core troops



## BATTLEFIELD

As the main focus of the game is a field, terrain should be sparse. Spread a few clumps of trees, rocks and bushes over a 36" x 36" area. Sparse, but not barren.

## OBJECTIVES

Each Wizard and his force must gather the three different spell components and get them off their table edge first. The game lasts until one side has been destroyed or until one wins the game by leaving the appropriate table edge with the correct components.

## DEPLOYMENT

Players each roll a die. High roll chooses whether to set up his entire force along any board edge either first or second.

## WHO GOES FIRST?

Each player roll a D6. High roll moves first.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Searching for Spell Components

Only Wizards are allowed to search for components (they all look like normal roots and weeds to the rest of us). A Wizard may begin searching for components once they are 12" away from your starting table edge. Searching happens in the Shooting phase, and a model may not shoot and search in the same turn.

To search simply roll a D6. If you score a 4+ you've found something... Roll a further D6 on the Search Results Chart:

- 1 Find a Dragonroot branch. Excellent!
- 2 Find a cluster of Flaming Sword weeds. Take 'em!
- 3 Find a Shimmery Firebeetle shell. Good job!
- 4 Find a pretty flower. Smells nice, but useless for your needs! This is not what you came here for!
- 5 Ugh! Better leave that where it lies...
- 6 Find a VERY large and annoyed badger! Suffer an immediate Strength 2 hit!

Models may not stand in place and search the exact same location. To search in the next turn, the model must move at least 2" from it's previous location during the movement phase.

### Carrying Spell Components

Once you find something, write the name of what you've found down on a small scrap of paper and place it next to the model to represent the component. This stays with a model as it moves and remains on the table when a model is taken out of action. You may carry as many spell components per model as you wish. Note: spell components may be handed off to non-wizard models, so long as neither model is in combat. This is a free action but will require the models be in base-to-base contact. If a model panics and routs off the board, the valuables are considered lost. Any Wizard who has a spell component gains +1 to all dice rolls involving power dice and dispel dice. Components may be recovered from dead models on a 4+ (otherwise they are destroyed).

### Panic Tests

All Wizard models may ignore Rout Tests, but the rest of the troops must follow the same special rules. When a force loses 25% of its starting numbers, make a Rout Test for each model separately. Do this at the start of each turn. Models that turn tail and run will move directly towards their home board edge, skirting around enemy models as they need.

## USING ALTERNATE ARMIES

This scenario is useful for any army that can have Wizards and even Dwarf Rune Priests have the occasionally need for special substances. Think of two Beastmen Shamans supported by a small force of Gors lining up against three Bretonnian Damsels of the Lady protected by two Knights of the Realm!

## PART OF A LARGER BATTLE

When you play this game before a full-scale Warhammer battle, apply the following results:

The Winner: Gets plus one power die each turn, as well as an Enchanted Item, Arcane Item or Talisman of up to 50 points for free to use in the upcoming battle!

The Loser: Gets one less power die per turn, due to the lack of Winds of Magic they may tap into.





## 57. ZOMBIES ATE MY MILITIA

*The rogue wizard, Stefan Koenig, has been meddling in the Dark Arts of Necromancy while attending the Altdorf College of Magic. Being found out, he's been run out of town and now runs for his very life. Balthasar Gelt has sent out a militia consisting of a small, well-trained group of Swordsmen and Crossbowmen to hunt Koenig down and kill him for his crimes of practicing such revolting Forbidden Lore.*

*But Koenig, knowing he has little hope, and very little control over his newfound powers, has fled through a local cemetery. Here he may be able to use his recently acquired dark knowledge to stall his pursuers and make good his escape!*

## MODELS NEEDED:

### The Necromancer's Forces:

- 1 level 1 Necromancer to represent Stefan Koenig
- 20 Zombies

### Balthasar Gelt's Militia:

- 6 Swordsmen with light armor, hand weapon and shield
- 6 Crossbowmen with light armor, crossbow and hand weapon

## BATTLEFIELD

Using a space of about 36" x 36", set up a graveyard that extends from the west side of the table to the east and takes up the majority of the tabletop. No gravestone may be more than 6" away from another. The deployment zones must be free of gravestones. The table may also contain a few trees. Arrange these as you see fit or check out the suggested setup on the map to the right.

## OBJECTIVES

Koenig must leave by way of the opposite table edge to escape with his miserable life intact and win the game. The militia must take Koenig out to win.

## DEPLOYMENT

Koenig starts 12" in from the southern table edge. The militia starts at the very edge of the same side.

## WHO GOES FIRST?

The Necromancer has the first turn.

## SPECIAL RULES

This scenario uses the special rules detailed below:

### Crippled

The corrupting power of the Dark Arts affects its users in many ways. Already unhealthy before his descent into madness, Koenig's body is suffering from a debilitating rotting sickness. Koenig may only make a hobbling movement of 4" per turn - never marching, or running, although charging is allowed.

### Gravestones

The crumbling gravestones in the cemetery may be used as soft cover by the Necromancer. Any shot is at -1 to hit while he is crouching behind one.

### Summoning the Dead

Koenig has studied the Invocation of Nehek, but his mastery of this heinous spell is far from perfect. His spell functions differently than what is presented in the Warhammer Armies: Vampire Counts book. He has a Casting Value of 7+, but each use of the spell animates D6 Zombies. However, if he manages to roll a 1 to determine how many Zombies he has summoned, something has gone horribly wrong. This Zombie has broken free from the magical bindings imposed upon it and now hungers after the flesh of its creator. Starting next turn, possession of the creature passes to player controlling the militia!

Zombies summoned by Koenig's spell appear in front of the gravestones closest to him, one per gravestone. Only 20 Zombies may be on the tabletop at any one time.

## USING ALTERNATE ARMIES

Other races find the practice of Necromancy quite horrifying as well. Here are some examples:

- Koenig has been found skulking about in an ancient Dwarfen burial chamber, and the ancestors of the newly awakened Dwarf dead will have none of it!
- The Necromancer's unsavory activities have been discovered in a Bretonnian village's cemetery and the local Lord is none too pleased. He sends out a group of his best Men-at-arms and Bowmen to deal with the disgusting graverobber.

## PART OF A LARGER BATTLE

It is very simple to have this scenario impact upon your next game of Warhammer. If Koenig escapes Gelt's wrath, the Necromancer may be added to a Vampire Counts army for no additional points cost. Being more confident with his skills, Koenig may also offer his new lord a unit of 20 Zombies for free. However, if Gelt's men catch up with Koenig and put him to the sword, the next time the Vampire Counts take to the battlefield they will be bringing one less Character.





## 58. ZOO BREAK

*The sounds of destruction could be heard from blocks away. Somebody really messed up at the zoo. Apparently a whole horde of monsters have escaped and are now wrecking everything in sight! A small force of Town Watchmen have gathered in the area where the monsters are currently rampaging. Some of the best hunters in the city have been recruited for the job as their expertise will certainly come in handy!*

## MODELS NEEDED:

### Empire Town Watchmen:

- 200 points of core troops. 75% of this must be on foot.
- A Wizard worth up to 100 points (in addition to the listed core points).

### Monsters on the Loose:

- 240 points of Monsters chosen from any army book. (The High Elf book has plenty to choose from.)

## BATTLEFIELD

Using a 36" x 36" space, set up a small town setting that has at least 10 small buildings in it. These will be used as objectives for the Monster player.

## OBJECTIVES

The player controlling the monsters must run around and crush, smash, and mutilate as many buildings and townspeople as possible before all the monsters are automatically rounded up at the end of Turn 8. At the end of the game, add up all the Destruction Points the monster player has garnered. Compare your Destruction Point total against the chart below to find out how successful you were during your destruction spree.

- |              |  |
|--------------|--|
| <b>19+</b>   | Destruction Points: City in Flames! - Monster win. |
| <b>14-18</b> | Destruction Points: Minor Rampage! - Draw.         |
| <b>0-13</b>  | Destruction Points: Round 'Em Up! - Watchmen Win.  |

## DEPLOYMENT

The Monster player sets up all his Monsters in a 6" x 6" area (see map) on the eastern edge of the board. Once the Monsters are set up, place the entire Empire force anywhere within 6" of the western board edge.

## WHO GOES FIRST?

The Watchmen force moves first in this scenario.

## SPECIAL RULES

**Causing Destruction** - Should a Monster be unengaged and in contact with a building, they may cause destruction in their Close Combat phase. During the Close Combat phase the Monster goes about destroying doors, people, windows, setting fire to roofs and the like. You get a Destruction Point for each attack the Monster has. Keep track of these points on a scrap of paper. Each building may be attacked only once during the game for Destruction Points.

Monsters may gang up and attack a building all at once. When doing this, add together the total number of attacks the Monsters have. This is how many Destruction Points you gain, but you can only earn up to a maximum of 5 points in this manner.

**Monsters Running Free** - All Monsters may run at any time, even if enemy models are within 8" of the monster.

**Rout Tests** - The Monster player may ignore Rout tests while the Watchmen begin taking tests at 75% casualties. If the Watchmen rout, the Monster player automatically wins.

## USING ALTERNATE ARMIES

There are a few armies that this scenario would be fitting for... with a little work:

- Chaos Dwarfs quelling a rebellion of Chaos Monstrosities.
- Clan Moulder attempting to stop an outbreak of Rat Ogres.
- Orcs & Goblins rounding up a loose Wyvern or some crazed Trolls!

## PART OF A LARGER BATTLE

To fit this scenario into a larger battle, try having the outcome affect your next Warhammer game!

If the Monsters destroyed the city, have the Watchmen player start off at -100 points.

If the Watchmen were successful, they get an additional 100 points!







## KRIEGERBANDEN

Kriegerbanden sind eigentlich kleine Armeen. Essenziell sind Kriegerbanden das Gleiche wie normale Armeen im Wachstumsstadium. Der Begriff „Kriegerbande“ beschreibt also eine Armee zwischen 100 und 500 Punkten. Sie ist nicht groß genug, um als Armee bezeichnet zu werden, aber groß genug, um mit Einheiten gespielt zu werden (im Gegensatz zu Scharmützeln und Mortheim). Die Spieler können sich ihre Kriegerbanden als Patrouillen, Verstärkungen oder spezielle Kontingente vorstellen, die zum Erreichen eines besonderen Zieles ausgeschiedet wurden (z. B. Überfälle, Sabotagen, Attentate), oder einfach als kleine Armeen im Wachstum. Wenn du über die Charakteristika der verschiedenen Völker der Alten-Welt nachdenkst, kannst du dir leicht die Geschichten der einzelnen Arten von Kriegerbanden vorstellen: ein aufstrebender Orkboss und seine kleine Horde aus Rekruten; ein junger Hochelfenadeliger, der sich mit einer Gruppe treuer Dienern beweisen will; ein Hauptmann, der eine Patrouille durch die Wildnis des Imperiums führt. Die Regeln für eine Schlacht mit Kriegerbanden sind genau die gleichen wie die für normale Spiele. Einheiten kämpfen in Formation; Glieder, Standarten, Flanken usw. zählen zum Kampfergebnis; nur Einheiten mit der Regel Plänkler dürfen eine Scharmützel-Formation annehmen. Der einzige Unterschied, neben den besonderen Szenarioregeln, ist die Mindestgröße der einzelnen Einheiten und die Auswahl von Truppen und Charaktermodellen. Ist die Bande nach den Kriegerbanden-Kompositionsregeln zusammengestellt, wird genau wie in einem normalen Spiel gespielt. Die folgenden Listen erklären, wie man eine Kriegerbande für 1 bis 199 Punkte und 200 bis 500 Punkte mithilfe der Armeelisten erschafft.

### KLEINE KRIEGERBANDEN-SPIELE (1-199 PUNKTE)

- Kriegerbanden müssen mindestens eine Kerneinheit enthalten.
- Kriegerbanden dürfen nicht mehr als acht Einheiten enthalten.
- Kriegerbanden dieser Größe dürfen folgende Einheiten NICHT enthalten: Seltene oder Eliteeinheiten, Kommandanten, Kriegsmaschinen, Streitwagen, Flieger, Magische Gegenstände jeglicher Art
- Kriegerbanden müssen einen Anführer enthalten, der vom Spieler der Bande bestimmt wird. Dieses Modell kann ein Held für maximal 75 Punkte (inklusive Ausrüstung, Aufwertungen, Fähigkeiten und Ähnlichem) oder ein Einheitenchampion sein. Wenn ein Einheitenchampion als Anführer gewählt wird, muss er immer in seiner Einheit bleiben. Der Anführer gilt in allen Belangen als General der Kriegerbande (Vampire oder Grufkönige, die normalerweise einen Zauberer benötigen, um die Toten zu erwecken, brauchen kein solches Modell in ihrer Kriegerbande. Geh davon aus, dass die Toten von irgendeinem Zauberer nahe dem Schlachtfeld erweckt wurden. Siehe dazu die Armeesonderregeln).
- Kriegerbanden müssen sich an die im Armeebuch angegebene, maximale Anzahl von bestimmten Truppentypen halten (z. B. dürfen Vampire nur 0-1 Fledermausschwarm und Kriegerbanden des Imperiums nur 0-1 Einheit Jäger enthalten).

### GROSSE KRIEGERBANDEN-SPIELE (200-500 PUNKTE)

- Kriegerbanden müssen mindestens zwei Kerneinheiten enthalten.
- Kriegerbanden dürfen nicht mehr als zehn Einheiten enthalten.
- Kriegerbanden dürfen bis zu je eine Seltene und Eliteeinheit enthalten. Sollte der Spieler keine Seltene Einheit verwenden, darf er sich stattdessen allerdings eine zweite Eliteeinheit auswählen.
- Kriegerbanden dürfen 0-2 Helden enthalten. Die Summe ihrer Punkte (inklusive Ausrüstung, Aufwertungen, Fähigkeiten und Ähnlichem) darf jedoch nicht höher sein als 150 Punkte. Kriegerbanden dürfen nie Kommandanten enthalten.
- Kriegerbanden müssen einen Anführer enthalten (siehe dazu die Regeln und Beschränkungen im Abschnitt für kleine Kriegerbanden-Spiele). Wenn ein Held als Anführer gewählt wird, zählen seine Kosten gegen das oben genannte Limit von 150 Punkten.
- Kriegerbanden dürfen 0-1 Kriegsmaschine oder 0-1 Streitwagen enthalten. (Beachte, dass diese Regel auch zutrifft, wenn laut Armeelisteintrag mehr als ein solches Objekt für eine Auswahl eingekauft werden kann. Ein bis zwei Goblin-Wolfsstreitwagen zählen zum Beispiel als eine Eliteauswahl. Eine Kriegerbande der Orks & Goblins dürfte jedoch nur einen Goblin-Wolfsstreitwagen enthalten.)
- Kriegerbanden dürfen eine fliegende Einheit oder Kreatur enthalten.
- Kriegerbanden müssen sich, wie im Abschnitt für kleine Kriegerbanden-Spiele beschrieben, an die maximale Anzahl bestimmter Truppentypen halten.

### WAS ZÄHLT ALS KERNEINHEIT FÜR DIE AUSWAHL EINER KRIEGERBANDE?

Alle Kriegerbanden müssen eine Mindestanzahl an Kerneinheiten enthalten. Kerneinheiten, die in der regulären Armeeliste nicht gegen die Mindestanzahl der Kerneinheiten zählen (z. B. Chaos Hunde in der Chaosarmeeliste oder Jäger in der Imperiumliste) zählen nicht gegen die Mindestanzahl der Kerneinheiten einer Kriegerbande. Natürlich dürfen diese Einheiten noch immer in einer Kriegerbande enthalten sein, aber sie zählen einfach nicht für die Mindestanzahl an benötigten Kerneinheiten.

### WAS ZÄHLT ALS MAGISCHER GEGENSTAND?

Nach den grundlegenden Regeln für Kriegerbanden mit 199 Punkten oder weniger dürfen keine magischen Gegenstände verwendet werden. Ausnahmen von diesen Regeln sind besondere Gegenstände, die für normale Truppen verfügbar sind (also nicht explizit für Charaktermodelle) und nicht in der Liste der magischen Gegenstände des Armeebuchs stehen (z.B. Fluchklingen, Chaosrüstungen, Grabklingen und Warpaffen der Skaven). Es ist zulässig diese Modelle in kleinen Kriegerbanden zu verwenden, und die Gegenstände gelten nach den normalen Regeln als magisch.

### Einheitengröße und -optionen

Die Mindestgröße der Einheiten bei Kriegerbanden ist kleiner als bei normalen Armeen und spiegelt sowohl die geringere Truppenzahl der Streitmacht als auch die taktische Flexibilität der Kriegerbande wider. Siehe dazu die Tabelle für Einheitengröße bei Kriegerbanden.

Die Regimenter einer Kriegerbande dürfen allerdings keine Einheitenoptionen außer Waffen- und Rüstungsverbesserungen nutzen, solange das Regiment nicht seine in der Armeeliste angegebene Mindestgröße erreicht. Nur wenn die Einheit ihre normale Mindestgröße laut Armeeliste erreicht, darf sie die normalerweise verfügbaren Optionen wählen, wie:

- Kommandomodelle
- Magische Standarten (nur für Kriegerbanden ab 200 Punkte)
- Statusaufwertungen wie solche, die Ritter des Imperiums zu Rittern des Inneren Zirkels, Orks zu Moschaz, Chaoskrieger/-ritter zu Auserkoren, Chaosseinheiten zu Einheiten mit einem anderen Mal als dem des Unterteilten Chaos, Sauruskrieger oder Skinkkohorten zu Einheiten mit Zeichen der Götter oder Verfluchte zur Drakenhofgarde verbessern.

Ausnahmen dieser Beschränkungen findest du in den armeespezifischen Regeln. Beachte außerdem, dass einige Einheiten eine maximale Einheitengröße besitzen. Natürlich zählt diese Maximalbeschränkung für normale Armeen auch für Kriegerbanden.

### KRIEGERBANDEN-EINHEITENTABELLE

Basegröße der Modelle einer Einheit und daraus resultierende Mindesteinheitengröße, nicht Einheitenstärke:

20 x 20 mm, 25 x 25 mm	3 Modelle
25 x 50 mm	2 Modelle
40 x 40 mm oder größer	1 Modell

### BRETONIA

Einheiten bretonischer Ritter erhalten den kostenlosen Champion (Heißsporn, Verteidiger der Krone oder Eremit) nur, wenn die Einheit ihre normale Mindestgröße laut Armeebuch erreicht.

Bretonische Kriegerbanden müssen nicht zwei Charaktermodelle enthalten, von denen eins der Armeestandartenträger ist. Bretonische Kriegerbanden können wie normale Kriegerbanden zwei Helden erhalten, wenn der Spieler dies möchte; allerdings verhindern die Punktebeschränkungen, dass einer dieser Helden die Armeestandarte trägt. Bretonische Kriegerbanden dürfen KEIN zusätzliches Charaktermodell enthalten, wie bei einer normalen bretonischen Armee. Die einzige Möglichkeit, einen Armeestandartenträger einzusetzen ist, einen Einheitenchampion als Anführer zu wählen und einen Paladin als Standartenträger mitzunehmen.

### HORDEN UND BESTIEN DES CHAOS

Kriegerbanden des Chaos müssen wie Chaosarmeen aus Bestien, Sterblichen oder Dämonen bestehen. Jede einzelne Art einer Chaos-Kriegerbande darf nach den normalen Regeln Truppen der anderen Arten enthalten (z. B. darf eine Sterbliche Kriegerbande Bestien des Chaos beinhalten).

Eine Chaosbrut zählt als einzelne Seltene Auswahl. Es können nie zwei Chaosbruten in einer Kriegerbande enthalten sein. Dämonen-Kriegerbanden Der Horden des Chaos sind möglich. Da es jedoch im Armeebuch Horden des Chaos keine dämonischen Charaktermodelle unter 150 Punkten gibt, müssen Dämonen-Kriegerbanden von einem Zerreißer oder bei 200+ Punkten von einem sterblichen Helden mit Kelch des Chaos angeführt werden. Aus diesem Grund ist es vielleicht praktischer, die Liste der





Dämonischen Legionen aus dem Kampagnenarmeebuch Sturm des Chaos für Dämonen-Kriegerbanden zu verwenden.

Einheiten aus Horrors, die kleiner als fünf Modelle sind dürfen keine Feuerdämonen enthalten; Einheiten, die fünf bis neun Modelle stark sind, dürfen bis zu zwei Feuerdämonen enthalten; Einheiten mit zehn Modellen oder mehr dürfen bis zu vier Feuerdämonen enthalten. Kriegerbanden des Chaos ohne dämonischen Anführer dürfen einen Drachenoger-Shaggoth enthalten, welcher dann sowohl die Seltene als auch die Eliteauswahl verbraucht. Der Shaggoth kann zu einem Shaggoth-Champion aufgewertet werden.

**DÄMONEN DES CHAOS:** Dämonenherolde und dämonische Einheitenchampions dürfen die Kriegerbande anführen. Horrereinheiten können nicht von Feuerdämonen begleitet werden – diese werden in eigenen Einheiten organisiert.

## DUNKELELFEN

Es gibt keine armeespezifischen Regeln, die bei Kriegerbanden der Dunkelelfen zum Tragen kommen.

## HOCHELFEN

Die Regel Hofintrigen funktioniert bei Kriegerbanden der Hochelfen etwas anders. Wenn die Kriegerbande zwei Helden beinhaltet, wirf wie normal einen Würfel, um zu bestimmen, wer der Anführer der Kriegerbande ist. Enthält die Kriegerbande nur einen Helden, so ist er der General. Enthält die Kriegerbande keinen Helden, so benennt der Hochelfenspieler einen Einheitenchampion als Anführer und es wird kein Wurf für Hofintrigen durchgeführt.

Der Ehrentitel Elfenstolz ist für Kriegerbanden der Hochelfen nicht vorgeschrieben, darf aber nach Ermessen des Spielers gewählt werden.

## SÖLDNER

Kriegerbanden der Söldner müssen keinen Zahlmeister enthalten.

Kriegerbanden der Söldner dürfen ein Legendäres Söldnerregiment enthalten, welches nach den normalen Regeln als Kerneinheit, Eliteeinheit oder Seltene Einheit zählt. Allerdings wird die minimale oder maximale Einheitengröße nie von den Kriegerbanden-Regeln angeglichen. Deshalb musst du Riccos Republikanische Garde immer in einer Mindestgröße von zehn Modellen einsetzen, wohingegen eine normale Einheit Pikenträger aus der Söldnerliste eine Mindestgröße von drei Modellen besitzt. Kriegerbanden der Söldner die ein Legendäres Regiment mit einem oder mehreren Charaktermodellen enthalten, dürfen keine zusätzlichen Charaktermodelle enthalten. Das Charaktermodell des Legendären Regiments ist der Anführer der Kriegerbande.

Keine andere Kriegerbande darf Söldnerregimenten oder Legendäre Regimenten enthalten (außer wenn diese in ihrer Armeeliste gesondert erwähnt werden, wie Long Drongs Slayerpiraten in der Slayerarmee von Karak Kadrin oder Rugluds Rüstige Schützen in Grimgorks Harter Horde).

## DIE OGERKÖNIGREICHE

Eine Kriegerbande der Ogerkönigreiche setzt brutale Stärke und Widerstandsfähigkeit ein, um ihre zahlenmäßige Unterlegenheit auszugleichen. Kriegerbanden der Oger müssen mindestens eine Einheit Bullen enthalten. Nach den normalen Regeln für Kriegerbanden haben Ogerregimente eine Mindestgröße von einem und Gnoblarregimente eine von drei Modellen.

Eine Kriegerbande der Oger mit 199 oder weniger Punkten muss nach den normalen Regeln für Kriegerbanden von einem Einheitenchampion angeführt werden (jedoch keinem Wadenbeißer oder Lederstrumpf). Kriegerbanden dieser Größe können nicht von einem Ogerhelden angeführt werden, da alle Ogerhelden das Maximum der verfügbaren 75 Punkte für Helden in Kriegerbanden überschreiten.

Für Kriegerbanden der Oger mit 200+ Punkten gelten außerdem die folgenden Regeln:

Sie dürfen nach den normalen Regeln für Kriegerbanden von einem Brecher (jedoch keinem Wadenbeißer oder Lederstrumpf) angeführt werden.

Alternativ können sie von einem Vielfraß angeführt werden, der sich einer Einheit Vielfraße anschließen darf, sonst aber wie ein normaler Anführer/General einer Kriegerbande agiert. Wenn ein Vielfraß oder Einheitenchampion der Anführer/General ist, dürfen Kriegerbanden von 200+ Punkten einen einzelnen Fleischer oder Jäger enthalten. Dieses Charaktermodell darf nicht der Anführer der Kriegerbande sein und seine Gesamtpunkte (inklusive Ausrüstung, Aufwertungen, Fähigkeiten und Ähnlichem) dürfen nicht über 150 Punkten liegen.

Kriegerbanden der Oger mit 200+ Punkten dürfen einen einzelnen Bleispucker ODER eine Gnoblar-Schrottschleuder ODER einen Jäger mit Jagdharpune enthalten. Jede dieser Auswahlen zählt für die Einheitenbeschränkung der Kriegerbande als eine Kriegsmaschine. In Kriegerbandenkampagnen dürfen Vielfraße, die als Anführer fungieren können

Fähigkeiten der Archetypen aus der Archetypentabelle erhalten. Beachte, dass diese Regel eine Ausnahme zu den normalen Regeln für Kriegerbanden darstellt, bei denen nur ein Charaktermodell Fähigkeiten der Archetypen erhalten kann. Außerdem erholen sich Vielfraße, die als Anführer verwendet werden, wie Charaktermodelle von Verletzungen.

## ORKS & GOBLINS

Einheiten aus Gemeinen Goblins oder Nachtgoblins müssen nur zehn Modelle groß sein, damit sie Kommandomodelle einkaufen können. Nachtgoblineinheiten unter zehn Modellen dürfen keine Fanatics enthalten; Einheiten mit 10-14 Modellen dürfen einen Fanatic enthalten; Einheiten mit 15-19 Modellen dürfen bis zu zwei Fanatics enthalten; Einheiten mit 20+ Modellen dürfen bis zu drei Fanatics enthalten.

## GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI

Bei der Wiedererweckung einer Kriegerbande der Gruftkönige werden verschiedene Rituale abgehalten und die untoten Anführer mit verschiedenen Kräften versehen. Dadurch funktioniert sowohl die Anrufungsmagie als auch die Befehlskette einer Kriegerbande der Gruftkönige anders als bei einer normalen Armee von Nehekara.

Kriegerbanden der Gruftkönige können aufgrund der Punktebeschränkung für Helden/General und Obersten Priester nicht nach den Armeebuch-Regeln aufgestellt werden. Kriegerbanden der Gruftkönige dürfen von einem Gruftprinzen, einem Standartenträger, einem Priester des Todes oder einem Einheitenchampion angeführt werden. Egal welches Modell als Anführer der Kriegerbande eingesetzt wird, es fungiert immer als General und Oberster Priester. Wird dieses Modell ausgeschaltet, beginnen die untoten Krieger-Modelle der Bande sich aufzulösen.

Kriegerbanden der Echsenmenschen rühmen sich außergewöhnlicher Nahkämpfer und sind schwer auszuschalten. Gruftprinzen und Priester des Todes, die eine Kriegerbande anführen, benutzen Anrufungen nach den normalen Regeln.

Nur wenn ein Standartenträger oder Einheitenchampion als Anführer (und damit als General und Oberster Priester) verwendet wird und kein Gruftprinz oder Priester des Todes in der Kriegerbande enthalten ist, funktionieren die Anrufungen anders. In jeder Magiephase kann eine untote Einheit der Gruftkönige mit Champion, Standartenträger und Musiker eine der vier Anrufungen als gebundenen Zauberspruch mit einer Energiestufe von 1W6 aussprechen – allerdings können die Anrufungen des Niederschmetterns, der rachsüchtigen Toten und der Eiligkeit nur auf die zaubernde Einheit selbst gewirkt werden. Wenn die Einheit zu irgendeinem Zeitpunkt Champion, Standartenträger oder Musiker verliert, kann sie keine Anrufungen mehr aussprechen. Denke bei der Auswahl deiner Kriegerbande daran, dass nur Einheiten mit der im Armeebuch angegebenen Mindeststärke (z. B. zehn Modelle bei Skelettkriegern) auch Kommandomodelle enthalten dürfen.

Streitwageneinheiten zählen immer als Eliteauswahl in Kriegerbanden der Gruftkönige. Es darf nur eine Einheit Streitwagen eingesetzt werden. Diese Einheit darf jedoch 1-5 Streitwagen enthalten. Diese Regel ist eine Ausnahme zu den normalen Regeln für Kriegerbanden, welche einer Bande nur eine Kriegsmaschine oder eine Kutsche gestatten.

## ECHSENMENSCHEN

Kriegerbanden der Echsenmenschen dürfen nach der normalen Armeeliste oder der Liste der Echsenmenschen der Südländer aufgestellt werden.

## SKAVEN

Einheiten aus Klanratten und Skavensklaven müssen nur 10 Modelle groß sein, um Kommandomodelle oder ein Waffenteam zu enthalten. Die Regel Basiseinheit gilt auch für Kriegerbanden der Skaven. Klanratten-Basiseinheiten müssen mindestens 10 Modelle enthalten.

Die folgenden Auswahlen zählen in Kriegerbanden-Spielen als Kriegsmaschine und dürfen in Kriegerbanden von 1-199 Punkten nicht enthalten sein: Warpflammenwerfer, Ratlingkanonen und Warpblichtkanonen. Nur eine dieser Auswahlen darf in einer Kriegerbande der Skaven von 200+ Punkten enthalten sein, da sie als einzelne Kriegsmaschinenauswahl zählt.

## DAS IMPERIUM

Kriegerbanden des Imperiums sind flexibel und können für jeden Kampf angepasst werden. Abteilungen müssen die Mindesteinheitengröße nach Kriegerbanden-Regeln besitzen. Deshalb liegt die Mindestgröße einer Abteilung bei drei und nur Einheiten mit sechs oder mehr Modellen dürfen eine Abteilung haben.

## VAMPIRE

Kriegerbanden der Vampire müssen keinen Zauberer enthalten (das heißt ein Modell mit dem Eintrag „Magie“ in der Armeeliste). Kriegerbanden der Vampire dürfen stattdessen von einem Vampirbaron, Fluchfürst, Gespenst,







Einheitenchampion oder gar einem Nekromanten angeführt. Nimm an, dass der Zauberer, welcher die Untoten erweckt hat und sie für seine Zwecke ausschickt, sich in der Nähe befindet. Wird das Modell, welches als Anführer fungiert ausgeschaltet, zerfallen die untoten Einheiten.

## WALDELFFEN

Die Waldkampf-Regel gilt nicht bei Kriegerbanden-Spielen. Adelige, die der Sippe der Kampfzänzer oder Wandler angehören sowie Schwerttänzer dürfen NICHT Anführer einer Kriegerbande sein. Kurnous Wilde Reiter dürfen den kostenlosen Musiker nur erhalten, wenn die Einheit ihre normale Mindestgröße laut Armeebuch erreicht.

## ZWERGE

Drachenslayer und Riesenslayer dürfen NICHT Anführer einer Kriegerbande der Zwerge sein.

## CHAOSZWERGE

Beachte, dass Hobgoblins nicht zum Minimum der Kernaussuchen zählen, die eine Kriegerbande enthalten muss.

## STURM DES CHAOS UND LUSTRIA

**Seewache von Lothorn:** Seewachen-Kriegerbanden mit weniger als 199 Punkten müssen keine Seeschatten von Lothorn enthalten. Eine Kriegerbande mit 200 Punkten oder mehr muss mindestens eine Einheit Seeschatten von Lothorn enthalten und kann eine zweite haben, wenn keine Seltene Auswahl verwendet wird.

**Das Slayerheer von Karak Kadrin:** Die Kriegerbande muss von einem Drachen- oder Riesenslayer angeführt werden. Wenn Long Drons Slayerpiraten in der Kriegerbande enthalten sind, ist Long Dron der Anführer und das einzige Charaktermodell, das in der Kriegerbande sein darf. Gleiches gilt, wenn Malakai Makaissons Goblinschmitter in der Kriegerbande enthalten ist. Malakai ist dann der Anführer der Kriegerbande und das einzige Charaktermodell, das in der Kriegerbande sein darf.

**Klan Eshin:** Eine Eshin-Kriegerbande kann von einem Häuptling, Eshinzauberer oder Einheitenchampion angeführt werden – nie von einem Assasinen. Die Regel Basiseinheit gilt auch für Kriegerbanden des Klan Eshin. Schattenläufer-Basiseinheiten müssen mindestens fünf Modelle stark sein. Eshin-Kriegerbanden erhalten keine zusätzlichen Siegespunkte für ausgeschaltete Charaktermodelle. Einheiten aus Klanratten und Skavensklaven müssen nur 10 Modelle groß sein, um Kommandoeinheiten oder ein Waffenteam zu enthalten. Die folgenden Auswahlen zählen in Kriegerbanden-Spielen als Kriegsmaschine und dürfen unter 200 Punkten nicht und ab 200 Punkten nur einmal in einer Eshin-Kriegerbande enthalten sein: Warpflammenwerfer, Ratlingkanone, Warplitzkanone.

**Archaons Horde:** Chaos-Todbringer können nie in einer Kriegerbande enthalten sein. Auserwählte Krieger und Ritter des Chaos zählen in einer Kriegerbande von Archaons Horde als Eliteauswahl. Daher müssen diese Einheiten, im Gegensatz zu Kriegerbanden der Horden des Chaos, nicht die laut Armeeliste angegebene Mindeststärke besitzen, um zu Auserkorenen-Einheiten aufgewertet zu werden. Spielt das „Haltet stand!“-Szenario nicht mit Kriegerbanden. Eine Chaosbrut zählt als einzelne Seltene Auswahl. Es können nie zwei Chaosbruten in einer Kriegerbande enthalten sein.

**Armee von Middenland:** Abteilungen müssen die Mindesteinheitengröße nach Kriegerbanden-Regeln haben. Die Mindestgröße einer Abteilung liegt bei drei und nur Einheiten mit sechs oder mehr Modellen dürfen eine Abteilung erhalten.

**Armee von Sylvania:** Sylvania-Kriegerbanden dürfen von einem Vampirbaron der Von Carsteins, Fluchfürst, Gespenst, Einheitenchampion oder Nekromanten angeführt werden. Nimm an, dass der Zauberer, welcher die Untoten erweckt hat und sie für seine Zwecke ausschickt, sich in der Nähe befindet. Wird das Modell, welches als Anführer fungiert ausgeschaltet, zerfallen die untoten Einheiten. Sylvania-Kriegerbanden platzieren zwei Grabmarken auf dem Spielfeld. Eine dieser Grabmarken muss auf der Spielfeldhälfte des Sylvania-Spielers platziert werden.

**Kult des Slaanesh:** Der Anführer der Kriegerbande muss entweder eine Magierin mit dem Mal des Slaanesh oder ein Einheitenchampion (dessen Einheit das Mal des Slaanesh besitzt) sein. Eine Chaosbrut zählt als einzelne Seltene Auswahl. Es können nie zwei Chaosbruten in einer Kriegerbande enthalten sein. Slaaneshkult-Kriegerbanden dürfen keine Chaosritter beinhalten.

**Bretonischer Kreuzzug:** Kreuzzugs-Kriegerbanden müssen mindestens zwei Einheiten Fahrende Ritter enthalten. Fahrenden Rittern müssen keinen

Standartenträger erhalten, wie in der Sonderregel Ritterlicher Eifer beschrieben. Eine Einheit mit fünf oder mehr Modellen kann einen Standartenträger einsetzen, der bei einer Kriegerbande mit 200 oder mehr Punkten immer das Banner der Fahrenden Ritter tragen muss.

**Grimgorks Harte Horde:** Eine Kriegerbande von Grimgorks Harter Horde darf von einem Schwarzork-Gargboss, Ork-Gargboss oder Einheitenchampion angeführt werden. Ein berittener Schwarzork-Gargboss zählt als zwei Heldenauswahlen. Deshalb kann er nur in einer Kriegerbande mit 200+ Punkten enthalten sein und ist dann der einzige Held. Wird die Kriegerbande von einem Ork-Gargboss angeführt, so darf sie auch einen Schamanen enthalten. Es gibt keine andere Möglichkeit, einen Schamanen in die Kriegerbande aufzunehmen. Beliebige viele Orkkrieger oder Ork-Wildscheinreiter dürfen zu Moschaz aufgewertet werden, vorausgesetzt sie besitzen die vorgeschriebene Mindesteinheitengröße. Kriegerbanden dürfen kein Götzenbild des Gork enthalten. Wenn Rugluds Rüstge Schütz'n in der Kriegerbande enthalten sind, ist Ruglud der Anführer und er und Made sind die einzigen Charaktermodelle der Kriegerbande.

**Nurglitschs Hof der Pestilenz:** Kriegerbanden des Hofes der Pestilenz können und müssen Nurglitsch nicht enthalten.

**Das Gesegnete Heer von Tehenhauin:** Kriegerbanden des Gesegneten Heeres von Tehenhauin können und müssen Tehenhauin nicht enthalten. Die Kriegerbande darf maximal zwei Helden enthalten, selbst wenn es nur Skinkhäuptlinge sind.

## ÜBERBLICK

Wenn nicht anders durch Liga- oder Kampagnenregeln oder besondere Umstände festgelegt, werden Spiele mit Kriegerbanden nach den Bedingungen des Szenarios "Zusammenstoß" gespielt.

## ARMEEN

Das Szenario „Zusammenstoß“ sollte zwischen zwei Streitmächten gleicher Stärke ausgetragen werden, die nach den oben beschriebenen Regeln für Kriegerbanden aufgebaut sind.

In einem Liga- oder Kampagnenspiel ist es möglich, dass zwei Kriegerbanden in einer Schlacht unterschiedlich groß sind. Das ist akzeptabel, aber die Spieler sollten in diesem Fall eine Fußnote auf der Siegespunkte-Tabelle eintragen.

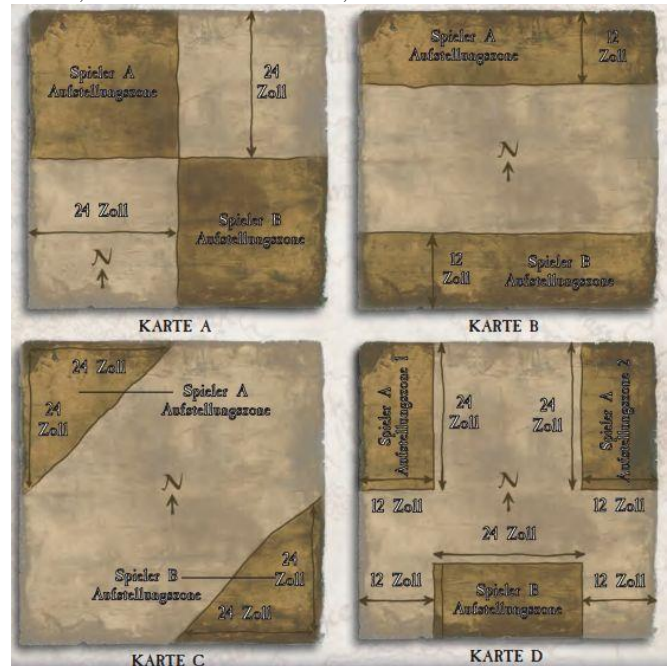
## SCHLACHTFELD

Das Spiel findet auf einem 48 x 48 Zoll großen Spieltisch statt. Stellt das Gelände so auf, dass beide Spieler zufrieden sind.

Nachdem das Gelände aufgebaut ist, nummeriert ihr die Seiten des Spieltisches zufällig mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4. Wirf einen W6. Die erwürfelte Zahl gibt an, auf welcher Seite des Spieltisches Norden ist. Würfle Ergebnisse von 5 und 6 erneut.

## AUFSTELLUNG

Wirf einen W6. Verwende bei einer 1 die Karte A, bei einer 2 oder 3 die Karte B, bei einer 4 oder 5 die Karte C, bei einer 6 die Karte D.







Beide Spieler werfen einen Würfel. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet, ob er Spieler A oder Spieler B sein möchte und stellt seine erste Einheit in der entsprechenden Aufstellungszone (oder Zonen) auf. Abwechselnd stellt jeder Spieler eine seiner Einheiten in seiner Aufstellungszone auf. (Wenn ihr auf Karte D spielt, muss jede der Aufstellungszone von Spieler A mindestens ein Drittel seiner Einheiten enthalten.)

Einheitenchampions werden immer mit ihren Einheiten aufgestellt. Charaktermodelle können mit einer Einheit (wenn sie vor Spielbeginn der Einheit angeschlossen wurden) oder alleine aufgestellt werden. Kundschafter und andere Einheiten mit besonderen Aufstellungsregeln dürfen nach den jeweiligen Regeln aufgestellt.

### WER BEGINNT?

Beide Spieler werfen einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet, ob er den ersten oder zweiten Spielzug haben möchte.

### SPIELDAUER

Das Spiel dauert sechs Spielzüge.

### SONDERREGELN

**Geheime Absichten:** Der Kampf hat begonnen, da die Kriegerbanden erbitterte Feinde sind. Die Anführer können jedoch nur errahnen, was das Ziel ihres Gegners ist. Vor der Aufstellung wirft jeder Spieler verdeckt einen W6, schaut in der Tabelle für Geheime Absichten nach seiner Aufgabe und schreibt sich auf, was seine Kriegerbande in diesem Spiel erreichen muss. Am Ende des sechsten Spielzuges werden die Geheimen Absichten aufgedeckt und der Sieger bestimmt!

### TABELLE FÜR GEHEIME ABSICHTEN

W6 Absicht Ergebnis

#### 1 Attentat:

Deine Kriegerbande muss den gegnerischen Anführer ausschalten (oder ihn dazu bringen, vom Spielfeld zu fliehen), bevor das Spiel endet.

#### 2 Eindringen:

Mindestens ein Drittel deiner anfänglichen Einheiten (Punkte) muss das Spiel in der gegnerischen Aufstellungszone (oder Zonen) beenden. Fliehende Modelle zählen dabei nicht.

#### 3 Erbeute die Flagge:

Deine Kriegerbande muss mindestens eine Standarte des Gegners erbeuten und sie bis zum Ende des Spiels kontrollieren. Wenn du nach der Aufstellung feststellst, dass dein Gegner keine Standarten verwendet, musst du deine ursprüngliche Geheime Absicht verwerfen, dir verdeckt eine Neue aussuchen (aussuchen – nicht würfeln) und sie aufschreiben.

#### 4 Auslöschen:

Deine Kriegerbande muss die gegnerische Kriegerbande auf 50 % ihrer Anfangsstärke reduzieren. Einheiten oder Modelle, die am Ende des Spiels fliehen oder schon vom Spielfeld geflohen sind, gelten als ausgeschaltet.

#### 5 Gebiet halten:

Deine Kriegerbande muss die Kontrolle über das Spielfeld erlangen. Teile das Spielfeld am Ende des Spiels in vier Viertel. Du musst mehr Spielfeldviertel kontrollieren als dein Gegner. Um ein Spielfeldviertel zu kontrollieren, muss sich eine deiner Einheit auf Mindesteinheitenstärke darin befinden. Unabhängige Charaktermodelle können keine Spielfeldviertel einnehmen.

#### 6 Wähle:

Teile deinem Gegner mit, dass du dir eine Geheime Absicht aussuchen darfst. Suche dir verdeckt ein Ziel für deine Kriegerbande aus der Liste oben aus und gib es erst nach dem Ende des Spiels bekannt.

### SIEGESBEDINGUNGS-TABELLE\*

Unterschied in Siegespunkten/ Größe der Schlacht (Punkte)

	1-99	100-199	200-299	300-399	400+
0-24	U	U	U	U	U
25-49	S	S	U	U	U
50-75	S	S	S	S	U
50-99	M	S	S	S	S
100-149	M	M	S	S	S
150-199	M	M	M	S	S
200+	M	M	M	M	M

\*In Spielen, bei denen die Größe der Kriegerbanden nicht gleich ist, benutzt ihr die Spalte des Spielers, der die meisten Siegespunkte erzielt hat.

### SIEGESBEDINGUNGEN

Berechne die Siegespunkte für ausgeschaltete, fliehende, vom Spielfeld geflohene oder auf unter halbe Sollstärke reduzierte gegnerische Modelle und Einheiten nach den Regeln für Siegespunkte. (Beachte, dass es keine

Siegespunkte für Spielfeldviertel, ausgeschaltete Charaktermodelle oder erbeutete Standarten/Armeestandarten gibt, solange dies nicht eine Geheime Absicht ist.) Zusätzlich erhält die Kriegerbande, die ihre Geheime Absicht erreicht eine zusätzliche Anzahl von Siegespunkten, die 20 % der Anfangspunkte der gegnerischen Kriegerbande entsprechen.

Verwende die Siegesbedingungen-Tabelle, um den Sieger zu bestimmen (U= Unentschieden, S = Sieg, M = Massaker).

### KRIEGERBANDEN KAMPAGNEN

Ein Teil des Reizes beim Kampagnenspiel besteht darin, eine fortlaufende Geschichte zu spielen. Spieler werden dazu angeregt, ihre Kriegerbanden, Charaktermodelle und Einheiten zu benennen, um etwas mehr Farbe in die Kampagne zu bringen.

### KAMPAGNENVERWALTUNG

Es gibt keinen vorgeschriebenen Plan für die Spiele bei einer Kriegerbanden-Kampagne. Zwei beliebige Spieler können sich treffen, um ein Spiel mit ihren Kriegerbanden auszutragen, allerdings sollten sie darauf achten, nicht öfter als zweimal in Folge gegen den gleichen Spieler anzutreten. Die Spieler verwenden das Szenario „Zusammenstoß“ für die normalen Einzelspiele in der Kampagne.

Nach jedem Kampagnenspiel sollten die Spieler in Anwesenheit des Gegners ihre Erholungswürfe durchführen, im Kampf verdiente Erfahrungspunkte berechnen und ausgeben und sowohl Kriegerbandenliste als auch Kriegerbandenrang aktualisieren. All diese Vorgänge werden auf den folgenden Seiten noch im Detail erklärt.

Wenn die Teilnehmer der Kampagne dies möchten, können sie ihre Kampagne an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit in der Geschichte der Alten-Welt ansiedeln, wie zum Beispiel im östlichen Randgebiet des Imperiums, während der Invasion Manfreds von Carstein oder in der Stadt Miragliano während einer Skaveninvasion. Derartige Hintergründe können der Kampagne viel Farbe und Würze hinzufügen, und beeinflussen vielleicht sogar das in den Schlachten verwendete Gelände. Natürlich haben die Hintergründe keinen Einfluss auf Regeln und Struktur der Kriegerbanden-Kampagne.

### KRIEGERBANDEN BEI KAMPAGNENBEGINN

Jeder Spieler beginnt die Kampagne mit einer Kriegerbande von bis zu 250 Punkten nach den oben beschriebenen Richtlinien. Da die Kriegerbande sich entwickeln, erweitern und Verluste in den Kämpfen erleiden wird, bildet diese Anfangs-Kriegerbande die Basis der Streitmacht für die Zeit der Kampagne.

Der Teil der 250 Startpunkte, der nicht für Truppen ausgegeben wird, wandelt sich in einem 1:1-Verhältnis in Erfahrungspunkte um (d. h. ein Spieler, der eine Kriegerbande für 243 Punkte auswählt, würde das Spiel mit 7 Erfahrungspunkten beginnen). Erfahrungspunkte können später in der Kampagne für Truppen und Fähigkeiten deiner Kriegerbande ausgegeben werden.

Spieler, die ein Charaktermodell in ihrer Kriegerbande haben, müssen außerdem einen Archetyp (siehe dazu Charakterarchetypen und Weiterentwicklung) für jedes Charaktermodell auswählen. Die Spieler müssen diesen Archetyp auswählen, wenn der Charakter der Kriegerbande hinzugefügt wird und können ihn nicht ändern, solange das Charaktermodell am Leben und ein Teil der Kriegerbande ist. Archetypen geben einem Charaktermodell ein paar besondere Fertigkeiten und Fähigkeiten, die es nur bei Kriegerbanden-Kampagnen gibt, und fügt den Kampagnenspielen einen interessanten Gesichtspunkt hinzu.

### ERFAHRUNGSPUNKTE SAMMELN

Nach jedem Spiel erhalten die Streitkräfte der Spieler Erfahrungspunkte, abhängig davon, wie sich die Kriegerbanden geschlagen haben. Schaut in der Erfahrungspunkt-Tabelle nach, um zu bestimmen, wie viele Erfahrungspunkte kann eure Kriegerbande nach dem Spiel erhalten.

### ERFAHRUNGSPUNKTE-TABELLE

Ergebnis	Erfahrungspunkte
Massaker	100
Sieg	75
Unentschieden	50
Niederlage	25

### NACHTEIL-BONUS

Zusätzlich erhalten schwächere Kriegerbanden jedes Mal einen Nachteil-Bonus, wenn sie gegen eine stärkere Kriegerbande antreten. Vor jedem Spiel sollten die Spieler ihre Kriegerbanden-Einstufung (KBE, siehe unten) vergleichen. Die Kriegerbande mit der niedrigeren KBE erhält Bonus-Erfahrungspunkte gleich einem Viertel des Unterschiedes zwischen den KBE der Spieler (abgerundet). Wenn also eine Kriegerbande der Zwerge mit 625 Punkten gegen eine Kriegerbande der Hochelfen mit 505 Punkten





antritt, erhalten die Elfen (unabhängig davon wer gewinnt oder verliert) einen Nachteil-Bonus von 30 Erfahrungspunkten [(KBE von 625) – (KBE von 505) = 120; 120 : 4 = ein Nachteil-Bonus von 30 Erfahrungspunkten].

## ERFAHRUNGSPUNKTE AUSGEBEN

- Erfahrungspunkte können auf folgende Arten ausgegeben werden:
- Zum Kaufen neuer Rekruten oder Ersetzen von Verlusten (1 Erfahrungspunkt = 1 Punkt, der für Modelle ausgegeben werden)
  - Zum Kaufen neuer Ausrüstung, magischer Gegenstände oder Fähigkeiten für Modelle der Kriegerbande (1 Erfahrungspunkt = 1 Punkt für Ausrüstung, magische Gegenstände oder Fähigkeiten)
  - Um ein Regiment in den Veteranenstatus zu befördern:
  - 10 Erfahrungspunkte werten eine Einheit auf Veteranenstatus 1 auf.
  - 10 weitere Erfahrungspunkte werten eine Einheit von Veteranenstatus 1 zu Veteranenstatus 2 auf.
  - 10 weitere Erfahrungspunkte werten eine Einheit von Veteranenstatus 2 zu Veteranenstatus 3 auf.
  - Um einen Wurf auf der entsprechenden Archetypen-Tabelle für eines der Charaktermodelle in der Kriegerbande durchzuführen (25 Erfahrungspunkte = 1 Wurf auf der Tabelle).
  - Um einen Wurf auf der Charakter-Verwundungstabelle zu wiederholen (25 Erfahrungspunkte = 1 Wiederholungswurf; du musst das zweite Ergebnis akzeptieren, selbst wenn es schlechter ist).

Erfahrungspunkte müssen nicht sofort nach dem Spiel ausgegeben werden, in dem sie verdient wurden und können zum späteren Gebrauch aufgespart werden. Ein weiser Spieler hebt sich zum Beispiel mindestens 25 Erfahrungspunkte auf, um einen Wiederholungswurf auf der Charakter-Verwundungstabelle durchführen zu können, sollte eines seiner wichtigen Charaktermodelle sterben oder eine schwer wiegende Verletzung erleiden. Beachte, dass Spieler ihre Erfahrungspunkte auch für Gegenstände ausgeben können, die nur eine Anwendung besitzen, wie magiebannende Spruchrollen. Wurden diese Gegenstände verwendet, müssen sie (zusammen mit den dafür gezahlten Punkten) aus der Kriegerbandenliste gestrichen werden und werden vor dem nächsten Spiel nicht automatisch ersetzt. Auch Truppen, die nur einmal verwendet werden können (wie Nachtgoblin-Fanatics) dürfen gekauft werden, allerdings muss unabhängig vom Status des Modells am Ende des Spiels ein Erholungswurf durchgeführt werden.

Nachdem die Erfahrungspunkte ausgegeben wurden, sollten die Spieler sich notieren, wie viele (wenn überhaupt) sie noch übrig haben.

## KRIEGERBANDEN-BEWERTUNG

Jede Kriegerbande in einer Kampagne besitzt eine Kriegerbanden-Einstufung oder KBE, ein Maßstab für die Größe und Erfahrung der Kriegerbande, welcher sich (üblicherweise) nach jedem Spiel ändert. Berechne deine KBE durch Addition der Punkte für alle Modelle, die sich in deiner Kriegerbande befinden und addiere die zutreffenden Modifikationen aus der Tabelle zur Kriegerbanden-Bewertung hinzu.

Demnach hätte eine Kriegerbande mit 395 Punkten an Modellen, zwei Einheiten mit +2 Veteranenstatus und einem Charaktermodell mit zwei Archetypen-Fähigkeiten zusätzlich zur Startfähigkeit ein KBE von 485 [395 (für die Punktkosten aller Modelle in der Kriegerbande) + 20 (für eine Einheit mit +2 Veteranenstatus) + 20 (für eine zweite Einheit mit +2 Veteranenstatus) + 25 (für die erste Archetypen-Fähigkeit) + 25 (für die zweite Archetypen-Fähigkeit) = KBE von 485].

Die Spieler sollten ihre KBE nach jedem Spiel neu berechnen (in der Regel jedes Mal, wenn sie Erholungs-/Verletzungswürfe durchführen und ihre Erfahrungspunkte berechnen und ausgeben).

## KRIEGERBANDENGRÖSSE GEGEN KRIEGERBANDEN-BEWERTUNG

### TABELLE ZUR KRIEGER-BANDEN-BEWERTUNG

KBE-Modifikator	Erhöht KBE um
Jede Einheit mit Veteranenstatus 1	+10
Jede Einheit mit Veteranenstatus 2	+20
Jede Einheit mit Veteranenstatus 3	+30
Jede Archetypen-Fähigkeit nach der Startfähigkeit	+25

Keine Kriegerbande in der Kampagne darf größer als 500 Punkte sein. Allerdings gibt es keine Beschränkung für die KBE einer Kriegerbande. Daher können zwei Kriegerbanden gleicher Größe, z. B. dem Maximum von je 500 Punkten, sehr unterschiedliche KBE besitzen. Eine der 500-Punkte-Kriegerbanden könnte eine KBE haben, die 525 oder weniger beträgt, während die andere 500-Punkte-Kriegerbande eine KBE von 765 oder höher haben könnte.

## VETERANENSTATUS

Einheiten von Kriegerbanden, die einen Kampf überleben, können aus ihren Erfahrungen lernen und sich verbessern. Jede Einheit, die einen Kampf mit mehr als 50 % ihrer Anfangsstärke überlebt, kann in den Veteranenstatus aufgewertet werden. Wenn der kontrollierende Spieler 10 Erfahrungspunkte aus gibt, wertet er eine dafür qualifizierte Einheit in den Veteranenstatus 1 auf. Wenn eine Veteranen-1-Einheit einen weiteren Kampf mit mehr als 50 % der Anfangsstärke überlebt, kann sie für 10 Erfahrungspunkte in den Veteranenstatus 2 aufgewertet werden. Gleiches gilt, wenn eine Veteranen-2-Einheit einen weiteren Kampf mit mehr als 50 % der Anfangsstärke überlebt, kann sie für 10 Erfahrungspunkte in den Veteranenstatus 2 (die höchste Veteranenstufe) aufgewertet werden.

Für jede Veteranenstufe darf die Einheit pro Spiel einen einzelnen Würfelwurf wiederholen (einen Trefferwurf, Verwundungswurf, Moraltest oder Rüstungswurf). Demnach hätte eine Einheit Chaoskrieger mit +3 Veteranenstatus drei einzelne Wiederholungswürfe (z. B. einen verpatzten Verwundungswurf, einen verpatzten Rüstungswurf und einen von zwei Würfeln eines verpatzten Aufriebstests).

Spiele mit Veteraneneinheiten dürfen ihre Einheit ganz normal unter Aufwendung von Erfahrungspunkten für neue Rekruten vergrößern. Diese Neuzugänge für Veteranen kosten keine zusätzlichen Punkte (sind also nicht teurer, als die im Armeebuch angegebenen Modelle).

Wenn eine Veteraneneinheit 50 % oder mehr Verluste in einem Spiel erleidet, verliert die Einheit automatisch ihren Veteranenstatus. Die Punkte, welche der KBE für den Veteranenstatus hinzugefügt wurden, werden sofort wieder abgezogen. Beachte, dass die Überlebensrate für Einheiten mit Veteranenstatus erst NACH dem Erholungswurf bestimmt wird. Deshalb kann eine Einheit auf dem Spielfeld vollständig ausgelöscht werden – solange sich mehr als 50 % der Modelle erholen, behält die Einheit ihren Veteranenstatus. Eine Einheit lernt aus bitteren Niederlagen ebenso viel wie aus glorreichen Siegen.

## CHARAKTERARCHETYPEN UND WEITERENTWICKLUNG

Wird der Kriegerbande ein Charaktermodell hinzugefügt, egal ob bei Erstzusammenstellung der Kriegerbande oder im späteren Kampagnenverlauf, muss der kontrollierende Spieler einen Archetyp für das Charaktermodell aussuchen, um dessen Persönlichkeit und Führungsstil darzustellen. Der Archetyp eines Charaktermodells verleiht ihm eine Startfähigkeit und bestimmt, welche Weiterentwicklungsrichtung das Charaktermodell einschlägt, wenn es Erfahrung und Weisheit sammelt. Schau in der Archetypen-Tabelle nach, um zu erfahren, welcher Archetyp für die Kriegerbande deiner Wahl verfügbar ist. Der Archetyp eines Charaktermodells kann während der Kampagne nie geändert werden. Eine Kriegerbande kann also bis zu zwei Charaktermodelle und demnach auch bis zu zwei verschiedene Archetypen haben.

Notiere dir, in wie vielen Schlachten dein Charaktermodell gekämpft hat. Jedes Mal, wenn ein Charaktermodell drei oder mehr Schlachten überlebt hat (wie bei Einheiten wird das Überleben nach den nötigen Verletzungs-/Erholungswürfen bestimmt), darf es für eine neue Archetypen-Fähigkeit würfeln. Der kontrollierende Spieler darf 25 Erfahrungspunkte bezahlen, was ihm erlaubt einmal in der entsprechenden Archetypen-Fähigkeitenliste zu würfeln. Archetypen-Fähigkeiten gehen nicht verloren, außer der Charakter stirbt oder leidet unter Amnesie (siehe Charakter-Verwundungstabelle). Wenn ein Charaktermodell eine neue Archetypen-Fähigkeit erhält, muss es danach erneut drei oder mehr Spiele überleben, bevor es sich für einen weiteren Wurf in der entsprechenden Archetypen-Fähigkeitenliste qualifiziert. Ein Charaktermodell kann nie mehr als sechs Fähigkeiten besitzen (d.h. fünf Archetypen-Fähigkeiten plus die Startfähigkeit).

Charaktermodelle mit mehr als einer Archetypen-Fähigkeit oder mit Archetypen-Fähigkeiten und anderen Fähigkeiten und Boni von Sonderregeln, magischen Gegenständen, anderen Fertigkeiten oder einer anderen Art, können beide Fähigkeiten zur gleichen Zeit und im gleichen Spielzug einsetzen. Zum Beispiel könnte ein Magier-Charakter also seine Archetypen-Fähigkeiten Gegenmagie und Aufheben im gleichen Zug einsetzen. Allerdings addieren sich Archetypen-Fähigkeiten nie auf, ebenso wenig wie Archetypen-Fähigkeiten und andere Fähigkeiten. Wenn also eine Archetypen-Fähigkeit einen Wiederholungswurf unter bestimmten Umständen erlaubt und eine Sonderregel oder Fähigkeit einen Wiederholungswurf unter den gleichen Umständen erlaubt, dann erhält man dadurch nicht zwei Wiederholungswürfe. Auf die gleiche Weise gilt: Wenn ein Charaktermodell wie ein Aufstrebender Champion des Khorne von Raserei betroffen ist, hat eine Archetypen-Fähigkeit wie Berserkerwut, die auch Raserei verursacht, keinen zusätzlichen Effekt.

Ein weiteres Beispiel: Wenn ein Charaktermodell oder die Einheit, in der es sich befindet, einen magischen Gegenstand besitzt, welcher die Angriffsdistanz erhöht, könnte diese durch Rasender Angriff nicht noch weiter erhöht werden. Der Spieler muss sich entweder für den Effekt des magischen Gegenstandes oder des Rasenden Angiffs entscheiden, wenn er





seine Angriffsdistanz ermittelt.

Beachte, dass einige Archetyp-Fähigkeiten Einfluss auf die Psychologie des Charaktermodell oder der Einheit bzw. ihre Fähigkeit, Moraltests zu bestehen haben. Charaktermodelle, die immun gegen Psychologie sind oder aus anderen Gründen von solchen Fähigkeiten unbeeinflusst bleiben (z. B. ein Charaktermodell, für das eine derartige Fähigkeit nutzlos wäre), den Wurf für diese Fähigkeit wiederholen dürfen. Ein Charaktermodell kann jedoch nie seine Startfähigkeit ändern, selbst wenn diese für ihn oder die Kriegerbande nutzlos ist. Beachte, dass viele Fähigkeiten, wie Ortskundiger beim Barbaren, es dem Spieler erlauben die Bedingungen des gespielten Szenarios zu verändern. Wenn beide Charaktermodelle die gleiche Fähigkeit besitzen (oder zwei verschiedene Fähigkeiten die gleichen Auswirkungen haben), heben sich die Fähigkeiten gegenseitig auf. Wenn zum Beispiel beide Spieler die Archetypen-Fähigkeit Ortskundiger besitzen, würde das Gelände ganz normal aufgestellt, anstatt von einem Spieler so wie er es möchte.

Unten findest du die Beschreibungen der Archetypen für Charaktermodelle mit Liste der jeweiligen Archetyp-Verbesserungen. Solange nicht anders angegeben, funktionieren die Archetypen-Fähigkeiten nur, wenn sich das Charaktermodell auf dem Spielfeld befindet, deshalb haben Archetypen-Fähigkeiten keinen Effekt, nachdem das Charaktermodell als Verlust oder aus einem anderen Grund vom Spielfeld entfernt wurde.

## ARCHETYP-TABELLE

	Barbar	Intellektueller	Tyrann	Magier	Adeliger	Psychopath	Schlitzzohr	Veteran
Bestien des Chaos	x		x	x		x	x	x
Bretonen		x		x	x			x
Chaoszwerge	x		x	x		x	x	
Dämonen des Chaos	x	x		x			x	
Dunkelelfen		x	x	x		x	x	
Echsenmenschen		x		x			x	x
Gruftkönige	x	x			x		x	
Hochelfen		x		x	x		x	x
Horden des Chaos	x		x	x		x		x
Imperium	x	x		x	x		x	x
Ogerkönigreiche	x		x	x		x		x
Orks & Goblins	x		x	x		x		x
Skaven	x		x	x		x	x	
Söldner	x	x		x			x	x
Vampire	x	x		x	x			
Waldelfen		x		x	x		x	x
Zwerge	x	x			x			x
Archaons Horde	x		x	x		x		x
Armee von Middenland	x	x		x	x		x	x
Armee von Sylvania	x	x		x	x			
Kult des Slaneesh		x	x	x		x	x	
Bretonischer Kreuzzug	x	x		x	x			
Grimgors Harte Horde	x		x	x		x		x
Seewache von Lothorn		x		x	x		x	x
Klan Eshin	x	x	x	x		x	x	
Slayerarmee	x	x			x	x		
Hof der Pestilenz			x	x		x	x	
Gesegnetes Heer		x		x			x	x

## CHARAKTERARCHETYPEN

### BARBAR

Barbaren kommen aus wilden und unzivilisierten Ländern oder kämpfen so, als kämen sie von dort. Barbaren verlassen sich auf enthusiastische Angriffe, zahlenmäßige Überlegenheit und grausame Attacken, um Schlachten zu gewinnen.

Anfangsfähigkeit Angeber: Das Charaktermodell und die von ihm geführte Einheit bestehen automatisch den ersten Paniktest, den sie ablegen müssen.

### W6 Fähigkeit des Barbaren

1 Rasender Angriff: Einmal pro Spiel darf eine vom Barbaren angeführte Einheit (oder der Barbar selbst, wenn er alleine ist) W3 Zoll zu seiner Angriffsreichweite hinzufügen.

2 Ortskundiger: Ein Spieler, dessen Kriegerbande ein Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit enthält, darf das Gelände auf dem Spielfeld so aufstellen, wie er möchte.

3 Vorgeschriebene Marschrichtung: Ein Spieler, dessen Kriegerbande ein Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit enthält, darf nach der Geländeaufstellung entscheiden, welche Spielfeldkante Norden ist und seine Aufstellungszone (oder Aufstellungszonen bei Karte D) aussuchen.

4 Macht der Horde: Einmal pro Spiel darf eine von diesem Charaktermodell angeführte Einheit mit Einheitenstärke 15 oder mehr ihren Gliederbonus verdoppeln (bis zu einem Maximum von drei Gliedern für einen insgesamt Gliederbonus von sechs).

5 Berserkerwut: Einmal pro Spiel dürfen das Charaktermodell und die von ihm angeführte Einheit eine Nahkampfphase so kämpfen, als unterlägen sie den Regeln für Raserei. Der Spieler muss die Verwendung dieser Fähigkeit vor Beginn der entsprechenden Nahkampfphase ansagen.

6 Wähle: Der Spieler kann sich eine der oben genannten Fähigkeiten aussuchen.

### INTELLEKTUELLER

Intellektuelle sind nicht notwendigerweise Bücherwürmer, Asketen oder Gelehrte – vielmehr sind sie Studenten der Kampfkunst und betrachten das Schlachtfeld als riesiges Schachbrett, auf dem sie ihre Strategien und Taktiken üben können.

Anfangsfähigkeit Gebietsvorteil: Ein Spieler, dessen Kriegerbande von einem Intellektuellen begleitet wird, darf sich aussuchen, ob er Spieler A oder B im Szenario „Zusammenstoß“ ist.

### W6 Fähigkeit des Intellektuellen

1 Schnelle Aufstellung: Nach der Aufstellung, aber vor Spielbeginn darf eine Einheit innerhalb von 12 Zoll um das Charaktermodell mit dieser Fähigkeit eine zusätzliche Bewegung von 2W6 Zoll durchführen.

2 Flankenangriff: Eine Einheit in der Kriegerbande mit einer Einheitenstärke, die nicht größer ist als 10, darf als Flankenangriffs-Einheit nominiert werden. Die Flankenangriffs-Einheit betrifft das Spielfeld an einer beliebigen Spielfeldkante (der kontrollierende Spieler entscheidet). Wirf einen W6; bei 6 erscheint die Einheit in Spielzug 2, bei 5 in Spielzug 3, bei 4 in Spielzug 4, bei 3 in Spielzug 5 und bei 2 in Spielzug 6. Sollte die Flankenangriffs-Einheit nicht auftauchen, hat sie sich verirrt und du musst Erholungswürfe für die Einheit durchführen, so als wären die Modelle als Verluste entfernt worden.

3 Scharfsinnig: Einmal pro Spiel darf der kontrollierende Spieler entscheiden, dass dieses Charaktermodell seine außergewöhnlichen Talente der Wahrnehmung und taktischen Einschätzung nutzt. Der Gegner muss alle „Geheimnisse“ und versteckten Objekte und Truppen (magische Gegenstände, Nachtgoblins, Assassinen) innerhalb von 18 Zoll um das Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit bekannt geben.

4 Militärstrategie: Der Gegner muss seine Geheime Absicht dem Spieler preisgeben, dessen Kriegerbande das Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit enthält.

5 Bedingungen vorschreiben: Ein Spieler, der ein Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit in seiner Kriegerbande hat, kann wählen, ob er auf Karte A, B, C oder D im Szenario „Zusammenstoß“ spielen will und ob er Spieler A oder B ist.

6 Wähle: Der Spieler kann sich eine der oben genannten Fähigkeiten aussuchen.

### TYRANN

Tyrannen kontrollieren ihre Truppen mithilfe harter Strafen und überzeugender Drohungen. Viele der Soldaten, die unter einem Tyrannen dienen, fürchten ihren Anführer mindestens so sehr wie den Feind.

Anfangsfähigkeit Plünderer: Nachdem das Unbekannte Ziel einer Kriegerbande zufällig bestimmt wurde, kann der Spieler mit einem Charaktermodell, das diese Archetypen-Fähigkeit besitzt stattdessen Eindringen wählen.

### W6 Fähigkeit des Tyrannen

1 Festhalten: Einmal pro Spiel können das Charaktermodell und die Einheit, der es sich angeschlossen hat einen verpatzten Aufriebstest wiederholen.

2 Scharfrichter: Nachdem das Kampfergebnis berechnet wurde, aber noch vor dem Aufriebstest, darf das Charaktermodell eine Anzahl von Modellen der angeschlossenen Einheit in Höhe seiner Attackenzahl exekutieren. Treffer- und Verwundungswürfe werden nicht durchgeführt, entferne einfach die entsprechende Zahl an Modellen als Verluste aus deinem Regiment. Diese Verluste zählen nicht zum Kampfergebnis. Für jedes zur Strafe für das Versagen im Kampf exekutierte Modell wird ein Punkt vom Wurfresultat für den Aufriebstest abgezogen. Das stellt die durch den







Führungsstil des Tyrannen erneuerte Entschlossenheit der Einheit dar. Für auf diese Weise erzielte Verluste muss normal auf der Erholungstabelle gewürfelt werden.

3 Waghalsiger Angriff: Einmal pro Spiel dürfen das Charaktermodell und seine Einheit W3 Zoll zu ihrer Angriffsbewegung addieren, allerdings treffen dafür alle Modelle in der ersten Nahkampfrunde nur auf 5 oder mehr.

4 Haltet stand: Jede befreundete fliehende Einheit (sogar Einheiten unter 25 % ihrer Sollstärke) innerhalb von 12 Zoll um einen nicht-fliehenden Tyrannen sammeln sich automatisch.

5 Mächtiger Schlag: Einmal pro Spiel darf der Charakter auf alle seiner Attacken verzichten, um eine einzelne Attacke mit Stärke +3 durchzuführen (kein anderer Stärkebonus, wie etwa der von Zweihandwaffen oder Hellebarden wird auf diese Attacke angerechnet).

6 Wähle: Der Spieler kann sich eine der oben genannten Fähigkeiten aussuchen.

## MAGIER

Nur Charaktermodelle, die Zauberer sind dürfen den Archetyp des Magiers wählen. Andere Charaktermodelle, die keine Zauberer sind, aber trotzdem mit Magie zu tun haben – wie Gruftprinzen, Sigmarpriester und Runenschmiede – können den Archetyp des Magiers nicht wählen. Magier sind außerordentlich empfänglich für die Winde der Magie und alle arkanen Dinge.

Anfangsfähigkeit Besänftiger der Winde: Solange sich der Magier auf dem Spielfeld befindet, darf der kontrollierende Spieler den Wurf auf der Tabelle für Zauberpatzer wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend.

### W6 Fähigkeit

1 Aufheben: Einmal pro Spiel kann ein Magier dem Bannpool der Kriegerbande einen Würfel hinzufügen.

2 Verstärken: Einmal pro Spiel kann der Zauberer einen zusätzlichen Energiewürfel generieren, welcher dem Pool hinzugefügt wird, auf den auch befreundete Zauberer Zugriff haben.

3 Potenzial: Der Magier besitzt das Potenzial, ein großer Zauberer zu werden. Wenn der kontrollierende Spieler 75 zusätzliche Erfahrungspunkte ausgibt, erhält das Charaktermodell eine zusätzliche Magiestufe. Der Spieler muss die Erfahrungspunkte nicht sofort ausgeben, sondern darf das Charaktermodell auch zu einem späteren Zeitpunkt in der Kampagne noch auf diese Weise aufwerten – wenn das Charaktermodell dann noch lebt. Die zusätzliche Zauberstufe verändert das Profil nicht, erhöht aber die Anzahl der Zauber, generierten Energiewürfel und generierten Bannwürfel, welche der Zauberer einsetzen kann. Diese Fähigkeit kann in einer Kampagne nur einmal pro Zauberer gewählt werden.

4 Ausspähen: Der Magier darf seinen Gegner auf magische Weise ausspionieren. In jedem Spiel muss der Gegner einem Magier mit dieser Archetypen-Fähigkeit seine Geheime Absicht preisgeben.

5 Gegenmagie: Einmal pro Spiel kann der Magier ignorieren, dass ein Zauber mit Totaler Energie gesprochen wurde und darf versuchen, ihn wie einen normalen Zauber zu bannen.

6 Wähle: Der Spieler kann sich eine der oben genannten Fähigkeiten aussuchen.

## ADELIGER

Für Adelige ist persönliche Ehre wichtiger als der Sieg oder sogar das Leben. Das Gespür des Charaktermodells für persönliche Ehre kann ein großer Gewinn auf dem Schlachtfeld sein, allerdings ist es auch eine Bürde.

Anfangsfähigkeit Adel verpflichtet: Die Kriegerbande kann nie gegen die Geheime Absicht Attentat antreten. Wenn diese erwürfelt wird, muss der Gegner eine andere Geheime Absicht wählen. Außerdem inspirierte der Adelsstand des Charaktermodells seine Truppen. Deshalb besteht er immer den „Achtung Sir!“-Test, selbst wenn sich weniger als fünf Modelle in seiner Einheit befinden.

### W6 Fähigkeit des Adligen

1 Duellant: Das Charaktermodell kämpft in einer Herausforderung immer mit einem Bonus von +1 auf seinen Trefferwurf. Dieser Bonus überträgt sich nicht auf das Reittier des Charaktermodells.

2 Elende Feiglinge: Jede Einheit oder jedes Modell, das Flucht als Angriffsreaktion auf den Angriff eines Adligen wählt, weckt Verachtung in ihm. Für den Rest des Spiels hasst das Charaktermodell und die ihm angeschlossene Einheit die geflohene Einheit oder das geflohene Modell.

3 Wähle deinen Kampfplatz: Adelige betrachten Schlachten oft als sportlichen Wettkampf und versuchen so zu manövrieren, dass sie weit weg von Dörfern, Städten und Großstädten stattfinden. Ein Spieler, dessen Kriegerbande ein Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit enthält

darf wählen, auf welcher der vier Karten des Szenarios „Zusammenstoß“ gespielt wird und ob er Spieler A oder B sein möchte.

4 Vornehme Zurückhaltung: Dieses Charaktermodell und eine von ihm angeführte Einheit bestehen automatisch den Moraltest für ein Zurückhalten bei der Verfolgung.

5 Herausforderer: Das Charaktermodell muss eine ausgesprochene Herausforderung immer annehmen. Allerdings erhält das Charaktermodell einen Moralbonus von +2 (bis zu einem Maximum von 10) wenn es in einer Herausforderung kämpft.

6 Wähle: Der Spieler kann sich eine der oben genannten Fähigkeiten aussuchen.

## PSYCHOPATH

Einige Charaktermodelle werden von inneren Dämonen getrieben. In der Alten Welt können diese Dämonen eine Psychose, fester Gauben, strenge Verhaltensregeln, neue Philosophien und manchmal sogar echte Dämonen sein! Was auch immer der Fall ist, ein solches Charaktermodell legt auf und abseits des Schlachtfelds meist ein extremes Verhalten an den Tag.

Anfangsfähigkeit Hetzjagd: Das Charaktermodell und die von ihm geführte Einheit müssen fliehende Gegner immer verfolgen. Sie dürfen jedoch immer W3 Zoll zu ihrer Verfolgungsdistanz addieren.

### W6 Fähigkeit

1 Verrückt: Einmal pro Spiel dürfen das Charaktermodell und die von ihm angeführte Einheit eine Nahkampffase so kämpfen, als unterlägen sie den Regeln für Raserei. Der Spieler muss die Verwendung dieser Fähigkeit vor Beginn der entsprechenden Nahkampffase ansagen.

2 Mörderisch: Nachdem die Geheime Absicht der Kriegerbande bestimmt wurde darf ein Spieler, dessen Charaktermodell diese Archetyp-Fähigkeit besitzt sein Geheimes Ziel durch Auslösen ersetzen.

3 Unverwüstlich: Dieses Charaktermodell darf den Wurf auf der Charakter-Verwundungstabelle einmal wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend. Natürlich kann diese Fähigkeit nur eingesetzt werden, wenn das Charaktermodell im Spiel ausgeschaltet wurde.

4 Unerschrocken: Einmal pro Spiel darf das Charaktermodell und seine angeschlossene Einheit einen verpatzten Aufriebstest wiederholen.

5 Entschlossen: Einmal pro Spiel dürfen das Charaktermodell und die von ihm angeführte Einheit eine Nahkampffase so kämpfen, als wären sie unnachgiebig. Der Spieler muss die Verwendung dieser Fähigkeit vor Beginn der entsprechenden Nahkampffase ansagen.

6 Wähle: Der Spieler kann sich eine der oben genannten Fähigkeiten aussuchen.

## SCHLITZOHR

Viele Beobachter nennen dieses Charaktermodell einen Feigling, aber dieser Held ist ein Meister der Taktiken, wie zum Beispiel des Rückzugskampfes, der Finte, des Überfalls oder anderer hinterhältiger Manöver.

Anfangsfähigkeit Rückzug: Jede(s) Einheit/Modell in der Kriegerbande (selbst unter 25 % Sollstärke) sammelt sich automatisch, wenn sie Flucht als Angriffsreaktion wählt. Leichte Kavallerie kann diese Fähigkeit einsetzen und sich danach noch immer bewegen.

### W6 Fähigkeit des Tyrannen

1 Wähle den Kampf: Ein Spieler, dessen Kriegerbande ein Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit enthält, darf seine Geheime Absicht immer wählen.

2 Das Weiße in ihren Augen: Jede mit Fernkampfwaffen ausgerüstete Einheit in der Kriegerbande des Charaktermodells darf unabhängig von den Umständen Stehen & Schießen als Angriffsreaktion wählen (Fernkampfeinheiten dürfen zum Beispiel auf Angreifer schießen, die weniger als ihre halbe Angriffsdistanz entfernt sind, die aufgrund von Verfolgung fliehender Truppen einen neuen Angriff durchführen usw.). Zusätzlich ignorieren Fernkampfeinheiten den -1 Malus für das Schießen auf angreifende Gegner.

3 Ausgleich: Ein Spieler, dessen Kriegerbande ein Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit enthält, ist in einem Kampagnenspiel nie in Unterzahl. Solange das Schlitzohr an einer Schlacht teilnimmt, muss der Gegner so viele Truppen von seiner Kriegerbande abziehen, dass ihr Punktwert gleich oder niedriger dem der Kriegerbande des Schlitzohrs ist.

4 Hinterhältig: Das Schlitzohr darf eine Herausforderung ablehnen, aber immer noch in der ersten Reihe bleiben, um weiter zu kämpfen.

5 Nutze den Vorteil: Immer wenn die Kriegerbande einen Sieg oder ein Massaker erzielt, erhält sie zusätzlich 25 Erfahrungspunkte. Diese Fähigkeit kann unabhängig davon eingesetzt werden, ob sich das Charaktermodell am Ende der Schlacht noch auf dem Spielfeld befindet oder nicht. Allerdings muss das Charaktermodell die Schlacht überleben, um die zusätzlichen





Erfahrungspunkte zu bekommen.

6 Wähle: Der Spieler kann sich eine der oben genannten Fähigkeiten aussuchen.

## VETERAN

Veteranen haben über Jahrzehnte hinweg viele Kämpfe miterlebt und daher ist es sehr schwer, sie aus der Fassung zu bringen. Während Alter und Lebensweise ihre einstmaligen perfekten Kampffähigkeiten abstumpfen ließen, haben sie Schneid und wollen Rache, bevor sie vom Schlachtfeld fliehen.

**Anfangsfähigkeit Nerven aus Stahl:** Das Charaktermodell und die Einheit, der es angeschlossen ist, bestehen automatisch den ersten Paniktest, den sie ablegen müssen.

## W6 Fähigkeit des Veteranen

1 Kluger Anführer: Ein Spieler, der ein Charaktermodell mit dieser Archetypen-Fähigkeit in seiner Kriegerbande hat, kann sich seine Geheime Absicht im Szenario „Zusammenstoß“ immer aussuchen.

2 Furchtlos: Das Charaktermodell und die Einheit, der es angeschlossen ist, bestehen automatisch den ersten Test für Angst oder Entsetzen, den sie ablegen müssen.

3 Diszipliniert: Das Charaktermodell und die von ihm geführte Einheit dürfen Moraltests wiederholen, um eine Verfolgung zu verhindern.

4 Starke Schläge: Einmal pro Spiel können das Charaktermodell und die Einheit, der es angeschlossen ist, ihre Verwundungswürfe im Nahkampf wiederholen.

5 Erfahrener Kämpfer: Einmal pro Spiel können das Charaktermodell und die Einheit, der es angeschlossen ist, ihre Trefferwürfe im Nahkampf wiederholen.

6 Wähle: Der Spieler kann sich eine der oben genannten Fähigkeiten aussuchen.

## EINHEITEN-ERHOLUNG VON VERLETZUNGEN

Jedes Nicht-Charaktermodell, das aus irgendeinem Grund im Laufe der Schlacht vom Spielfeld entfernt wird (z. B. als Verlust oder durch Flucht vom Spielfeld), muss einen Erholungswurf durchführen. Nur weil ein Modell im Kampf gefallen ist, bedeutet das noch nicht, dass es verloren oder tot ist. Wirf einen W6 für jedes deiner Modelle, das vom Spieltisch entfernt wurde. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 ist das Modell unwiderruflich verloren. Bei einem Wurf von 3 oder höher erholt sich das Modell und lebt weiter, um an einem anderen Tag erneut zu kämpfen. Teams – wie Kriegsmaschinen und ihre Besatzung, Jezzails der Skaven, Streitwagen und ihre Besatzung (keine Charaktermodelle auf Streitwagen, diese müssen auf einer anderen Tabelle würfeln), Salamander-Jagdtrudel usw. – erholen sich automatisch, wenn das Team weniger als die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat. Wenn eine Kanone mit drei Lebenspunkten und einer dreiköpfigen Besatzung mit je einem Lebenspunkt, erleidet eine Verletzung an der Kanone und eine Verletzung bei der Besatzung erleidet, erholt sich die Kanone automatisch. Wenn das Team aus irgendeinem Grund die Hälfte oder mehr seiner Lebenspunkte verliert, muss es einen Erholungswurf durchführen. Entweder erholt sich das gesamte Team oder das gesamte Team ist verloren. Nachdem die Erholungswürfe durchgeführt wurden, sollten die Spieler überprüfen, ob jede Einheit auch die für ein Kriegerbanden-Spiel nötige Mindesteinheitenstärke besitzt. Wenn eine Einheit nach den Erholungswürfen nicht die benötigten Mindestanforderungen erfüllt, darf der kontrollierende Spieler mit Erfahrungspunkten neue Truppen einkaufen, um die Einheit zu verstärken. Hat der Spieler nicht genügend Erfahrungspunkte oder gibt er seine Erfahrungspunkte anderweitig aus, verlieren Einheiten unter der Sollstärke aus dem Armeebuch ihre Fähigkeit, eine Kommandoabteilung zu verwenden. Einheiten, die unter der Sollstärke für Kriegerbanden liegen (drei Modelle bei 20- oder 25-mm-Bases und zwei Modelle bei Kavalleriebases) werden aufgelöst; Modelle und Punkte sind verloren.

Nachdem alle Erholungswürfe durchgeführt und alle Erfahrungspunkte ausgegeben wurden, sollten die Spieler ihre Kriegerbandenliste auf den neuesten Stand bringen, sprich neue Einheitsengrößen verzeichnen, ausgelöschte oder aufgelöste Einheiten streichen und die Gesamtpunkte der neuen Kriegerbande sowie die KBE eintragen.

## CHARAKTER-ERHOLUNG VON VERLETZUNGEN

Charaktermodelle sind aus einem anderen Holz geschnitzt als der normale Soldat einer Armee, und deshalb werden Verletzungen und Erholung bei diesen speziellen Modellen etwas anders abgehandelt. Wann immer ein Charaktermodell während des Spiels vom Schlachtfeld entfernt wird, muss nach dem Spiel mit einem W66 auf der Charakter-Verwundungstabelle gewürfelt werden, um die Auswirkung seiner Wunden zu ermitteln. (Um mit einem W66 zu würfeln, nimmst du zwei verschiedenfarbige W6. Benenne einen für die Zehnerstellen und einen für die Einerstellen. Werfe die Würfel. Bei einer 4 und 5 wäre das Ergebnis z. B. eine 45, bei einem

Wurf von 2 und 6 eine 26.)

Trage die Auswirkungen aus der Charakter-Verletzungstabelle sofort ein. Solange nicht anders in der Tabelle angegeben, sind alle Auswirkungen permanent. Die meisten Auswirkungen sind kumulativ. Wenn für ein Charaktermodell also dreimal Nervöse Verfassung erwürfelt wird, würde es einen Abzug von -3 auf seine ursprüngliche Initiative erleiden. Gleiches gilt, wenn ein Charaktermodell zwei Alte Kriegsverletzungen erleidet, das Modell müsste vor jedem Spiel zwei W6 werfen. Wenn einer der beiden Würfel eine 1 zeigt, kann das Charaktermodell nicht an der Schlacht teilnehmen.

Wenn ein Charaktermodell so viele Verletzungen angesammelt hat, dass der kontrollierende Spieler es für nutzlos befindet, darf er das Charaktermodell aus der Kriegerbande entfernen. Erleidet ein Charaktermodell so viele Verletzungen, dass ein Profilwert auf Null fällt (außer wenn das Modell bereits mit einer Null beim entsprechenden Profilwert begonnen hat), muss es aus der Kriegerbande entfernt werden. Das Charaktermodell gilt in allen Belangen als tot, allerdings können Ausrüstung und magische Gegenstände von einem anderen Charaktermodell verwendet werden. Halte deine Kriegerbandenliste immer auf dem neuesten Stand, nachdem du Verletzungen ausgewürfelt hast, und verzeichne alle permanenten Verletzungen, streiche tote oder entfernte Charaktermodelle aus der Liste und ziehe die Punktkosten der toten oder entfernten Charaktermodelle von deiner KBE ab.

## CHARAKTER-VERWUNDUNGSTABELLE

### W66 Wurf Ergebnis

11-15 Tot: Streiche das Charaktermodell, seine Ausrüstung, Fähigkeiten und Punktkosten aus der Kriegerbandenliste.

16-21 Mehrere Verletzungen: Würfle W2+1 Mal auf dieser Tabelle. Wiederhole alle Ergebnisse von „Tot“, „Vollkommen erholt“, „Überlebt entgegen aller Erwartungen“ oder „Mehrere Verletzungen“.

22-23 Beinwunde: -1 Bewegung.

24-25 Armwunde: Wirf einen W6. 1-3, Verliert einen Arm (kann nicht länger Schilde oder Waffen benutzen, für die man zwei Hände benötigt). Verliert ein Modell beide Arme, muss es zurückgezogen werden. 4-6, Leichte Wunde, -1 KG.

26-31 Wahnsinn: Wirf einen W6. 1-3, Blödheit. 4-6, Raserei. (Wird ein Art des Wahnsinns erwürfelt, die das Charaktermodell bereits besitzt, dann erhält es automatisch die andere Art.)

32-33 Brustwunde: -1 W.

34-35 Auf einem Auge blind: -1 BF. Schreibe auf, welches Auge verloren geht (Wirf einen W6: 1-3, linkes Auge; 4-6, rechtes Auge). Verliert ein Modell beide Augen, muss es zurückgezogen werden.

36-41 Alte Kriegsverletzung: Wirf einen W6 vor jeder Schlacht. Bei einem Ergebnis von 1 bricht die alte Wunde wieder auf und das Charaktermodell darf an dieser Schlacht nicht teilnehmen.

42-43 Nervöse Verfassung: -1 I.

44-45 Tiefe Wunde: Das Charaktermodell nimmt an den nächsten W3 Spielen der Kriegerbande nicht teil.

46-51 Ausgeraubt: Das Charaktermodell lebt, aber seine gesamte Ausrüstung und seine magischen Gegenstände wurden gestohlen. Neue Ausrüstung kann normal mit Erfahrungspunkten gekauft werden.

52-53 Gedächtnisverlust: Das Charaktermodell überlebt den Kampf, vergisst aber, wer es ist. Es wird noch immer für die Kriegerbande kämpfen, darf aber keine Archetyp-Fähigkeiten mehr einsetzen (auch keine Anfangs-Fähigkeit).

54-65 Vollkommen erholt: Keine Auswirkung.

66 Überlebt entgegen aller Erwartungen: Das Charaktermodell überlebt und schließt sich wieder seiner Kriegerbande an. Aufgrund der Abenteurer nach der Bewusstlosigkeit erhält die Kriegerbande zusätzliche 15 Erfahrungspunkte.

## DIE KAMPAGNE GEWINNEN

Bevor die Kampagne beginnt, sollten die Spieler ein Enddatum vereinbaren. Außerdem sollten die Spieler sich auf eine der folgenden Siegesbedingungen einigen: 1. höchste KBE oder 2. bestes Sieg-Verlust-Verhältnis

Die Spieler auf Platz eins und zwei sollten ein Finalspiel nach den Regeln des Szenarios „Zusammenstoß“ austragen, um den Gesamtsieger zu ermitteln. Bei gleichen Punktzahlen oder Siegesverhältnissen kann es nötig sein, ein Viertelfinale auszutragen.





# SCHIFFE

Die Begriffe Schiff und Boot werden gleichwertig benutzt, da es neben der Größe auch sehr viele unterschiedliche Bauweisen gibt in einer Welt voller fantastischer Kreaturen und man beide Begriffe nicht klar voneinander trennen kann. Ein Schiff wird behandelt wie eine Einheit, es kann sich bewegen, schwenken, Schießen, abdriften, rammen und auch in den Nahkampf gehen.

## Schiffskategorien

Es gibt vier verschiedene Arten ein Schiff anzutreiben: Segel, Ruder, Dampf und Magie. Einige Schiffe können über mehr als eine Möglichkeit des Antriebes verfügen.

Das Segelschiff ist das am weitesten verbreitete in der Alten Welt. Die Kombination von Segel und Wind erfordert aber einiges an Können und die Windrichtung ist sehr wichtig. Verglichen damit ist ein Ruderboot relativ einfach zu handhaben. Einige, wie das Imperium, nutzen professionelle Ruderer, andere, wie Orks/Chaoszwerge/Dunkelelfen zwingen Sklaven dazu für sie zu rudern. Die dampfbetriebene Art der Fortbewegung nutzen nur sehr wenige Völker, die Zwerge etwa. Magisch angetriebene Schiffe gibt es eher selten, die Geisterschiffe der Untoten sind hierfür ein Beispiel, angetrieben von einem magischen Wind benötigen sie keine Crew.

## Schiffsgrößen

Größe	Länge	Crew min/max	Kriegsmaschinen
Beiboot	Bis zu 3"	1/6	keine
Klein	4-10"	5/25	bis zu 1
Mittel	11-18"	8/40 pro Deck	bis zu 2 pro Deck
Groß	18"+	10/50 pro Deck	bis zu 3 pro Deck

Crew min/max ist in Einheitenstärke angegeben, ein Oger nimmt natürlich mehr Platz ein und kann härter rudern als ein Mensch. Kavalleriemodelle können nicht teil der Crew sein, obwohl sie natürlich Teil der Ladung sein können, zumindest die Reittiere.

## Crew

Egal wie ein Schiff angetrieben wird, es benötigt immer eine Crew um sich zu bewegen. Jede Runde muss der Spieler erklären wer zur Crew des Schiffes gehört und nichts weiter machen kann als das Schiff zu Steuern/anzutreiben. Bei einem Beiboot etwa mit 4 Mann Besatzung, kann einer das Boot handhaben und drei können schießen. Wobei jedes Modell als eines zählt egal ob Snotling oder Schwarzork.

Sobald eine Schiffscrew unter dem Minimum ist gibt es folgende Abzüge:

- unter Minimum nur halbe Geschwindigkeit
- unter der Hälfte des Minimums (abrunden) keine gesteuerte Bewegung sondern *Abdriften*

## Schiffe manövrieren

Schiffe können normalerweise maximal bis zu 45° schwenken, sie tun dies als teil ihrer Vorwärtsbewegung. Mehrere Schwenks können das Schiff nach und nach drehen, es dauert jedoch seine Zeit und je größer ein Schiff ist desto größer wird auch die Distanz sein die es zurücklegt um dies zu tun. Es bewegt sich also und schenkt dann, dann bewegt es sich weiter und kann erneut schwenken. Je agiler das Schiff ist desto geringer ist der Abstand für erneutes Schwenken und desto öfter darf es dies pro Bewegungsphase.

## Schießen auf Schiffe

Wenn ein Spieler auf ein anderes Schiff schießen will muss er ansagen auf was genau er schießt: Rumpf, Crew oder Spezielle Ziele. Jedes dieser Ziele hat seinen eigenen Widerstand und Strukturpunkte (wie Gebäude) passend zu seiner Größe.

## Rumpf

Der Schiffsrumpf ist vor allem die Außenwand und wenn diese zu stark beschädigt wird sinkt das Schiff. Der Rumpf hat normalerweise einen hohen Widerstand und viele Schadenspunkte, sind diese jedoch auf null reduziert Die einzige Sonderregel ist hier *Beiboote sind klein*.

## Beiboote sind klein

Beschuss kann nicht gezielt auf bestimmte Teile abgegeben werden, stattdessen wird W6 geworfen: 1-3 Rumpf, 4-5 Crew und 6 Spezielles Ziel (entweder Mast und Segel oder Ruder). Ein S7 Treffer im Rumpf versenkt das Boot, alle Insassen bekommen einen S5 Treffer ab und fallen ins Wasser (siehe *Schwimmen*).

## Crew

Schüsse auf die Crew haben immer einen -1 Modifikator, da sie schwerer zu treffen sind durch die Takelage/Aufbauten und ihre Plänkler Formation. Zusätzliche Abzüge können natürlich ganz normal dazukommen, wie etwa Nebel. Verluste werden vom Spieler nach dessen freier Auswahl entfernt, aus der Gruppe der Modelle die für den gegnerischen Spieler sichtbar sind. Bei Beschuss durch Kriegsmaschinen können Modelle in bis zu 2" vom eigentlichen Ziel einen *Achtung Sir* Test machen.

## Spezielle Ziele

Jede Schiffskategorie hat eigene Spezielle Ziele. Dieses kann Segel, Ruder, Dampfmaschine oder Schaufelrad sein. Sobald ein Spezielles Ziel gesehen werden kann, darf man drauf schießen. Pro Schuss kann man jedoch nur ein einziges Spezielles Ziel beschießen. Dies ist vor allem wichtig für Kanonen und andere Schablonenwaffen die sonst in der Lage wären mehrere Ziele zu treffen. Ein Treffer auf ein Spezielles Ziel heißt jedoch nicht, das man es auch getroffen hat, stattdessen werden je nach Ziel Tabellen konsultiert was genau getroffen wurde.

## Segelschiffe

Segelschiff ist die verbreitetste Kategorie von Schiffen, bei denen der Wind die entscheidende Rolle spielt. Ein guter Kapitän hat immer ein Auge auf den Gegner und das andere auf das Wetter. Denn auch der ungünstigste Umschwung des Wetters kann in einen Vorteil verwandelt werden, von einem alten Seebären!

## Geschwindigkeit

Ein Segelschiff bewegt sich bis zu W6+8" pro Runde unterliegt jedoch auch der *Segeln* Sonderregel.

## Manövrieren unter Segel

Den Kurs zu ändern kann mitunter etwas schwierig sein gerade für größere Segelschiffe.

Drehen – bis zu 45° pro Drehen

Bewegen vor Drehen – vor dem Drehen muss bewegt werden:

Größe	Bewegen vor Drehen	Drehen pro 10"
Beiboot	1"	4
Klein	1"	3
Mittel	2"	2
Groß	3"	2

## Anzahl der Dreher

Je kleiner oder weniger ein Schiff ist desto öfter kann es sich drehen in der Bewegung. Die Begrenzung ist hier einheitlich auf Dreher pro 10" definiert. Beispiel: Ein Mittleres Schiff bewegt sich 14" in einer Runde, zuerst 2" dreht dann 45° bewegt sich weitere 2" und dreht dann wieder 45° und bewegt sich dann 6". Nun hat es sich 10" bewegt und kann für die verbleibenden 4 Zoll wieder zwei Dreher verwenden.

## Sonderregeln für Segelschiffe

*Windrichtung* – Es gibt drei Möglichkeiten (vorn, seitwärts, achtern). Während eines Seegefechtes bei dem Segelschiffe involviert sind muss immer festgelegt werden von wo der Wind kommt (siehe Regeln für Wind). Eine Segelschiff bewegt sich schneller wenn der Wind von achtern und langsamer wenn er von vorne kommt.

*Wind-Unterstützung* – Wenn ein Segelschiff die Bewegung mit Wind von achtern beginnt kann es sich 2W6+8" bewegen statt 1W6+8". Sollte ein Schiff vor seiner halben Bewegung erst in eine Position bewegen in der der Wind von achtern kommt kann es sich zusätzliche W3" bewegen.

*In den Wind segeln* – Beginnt ein Schiff mit Wind von vorn kann es sich nur bis zu 8" bewegen. Bewegt sich ein Schiff so das es den Wind von vorne abbekommt verliert es sofort W6" an restlicher Bewegung (bis zu 0).







## Windrichtung bei Spielbeginn

Vor Spielbeginn wird eine Tischecke als Norden festgelegt. Dann wird W6 geworfen:

- 1 Wind kommt aus Nord
- 2 Wind kommt aus Süd
- 3 Wind kommt aus West
- 4 Wind kommt aus Ost
- 5 Beide Spieler W6, Sieger entscheidet Richtung
- 6 unbeständig, wirf nochmals W6 bei 1-3 nur leichte Brise (ziehe 2" von der Bewegungsreichweite von Segelschiffen ab, bei 4-6 Windböen (addiere 2") und wirf erneut, solange bis eine Windrichtung feststeht

## Windrichtung während des Spiels

Zu Beginn jeder Spielrunde nach der ersten wirf 2W6

- 2 Wind lässt nach, ziehe 4" ab, gilt nur diese Runde
- 3 Windrichtung ändert sich 180°
- 4 Windrichtung ändert sich 90° im Uhrzeigersinn
- 5-10 Windrichtung bleibt
- 11 Windrichtung ändert sich 90° gegen Uhrzeigersinn
- 12 Starker Wind, addiere 4", gilt nur diese Runde

## Schaden und Spezielle Ziele

Folgende Bereiche können bei einem Segelschiff gezielt beschossen werden: **Crew, Rumpf, Spezielle Ziele**. Die Crew wird normal getroffen. Beim Rumpf gibt es folgende Tabelle:

Größe	Widerstand	Strukturpunkte
Beiboot	7	3*
Klein	8	6
Mittel	8	10
Groß	8	16

\* siehe *Beiboote sind klein* Sonderregel

Schiffe deren Strukturpunkte auf 0 gesenkt wurden sinken (siehe *Sinken*).

Folgende Spezielle Ziele können bei einem Segelboot beschossen werden: Kriegsmaschinen, Mast, Segel&Takelage und das Ruder.

Kriegsmaschinen – normale Zielbeschränkung, -1 zum Treffen

Ruder – alle Ruder haben Widerstand 8 und einen Strukturpunkt  
Wirf W6:

- 1-3 Schuss geht vorbei und ins Wasser
- 4-5 Rumpf wird statt Ruder getroffen
- 6 Ruder wird getroffen! Normales verwunden.

Ein Schiff ohne Ruder kann nicht gesteuert werden und Drehen und treibt für den Rest des Spieles dahin.

Mast – Jeder Mast hat abhängig von der Schiffsgröße Strukturpunkte.

Segelschiff Widerstand- und Strukturpunkte-Tabelle:

Größe	Mast W	Mast SP	Segel W	Segel SP
Beiboot	6*	2*	5*	4*
Klein	8	4	5	6
Mittel	8	6	5	8
Groß	8	8	5	10

\*Beiboote nutzen nicht die Spezielle Ziele Auswahl sondern unterliegen der *Beiboote sind klein* Sonderregel

## Mast-Treffer

- 1-2 kein Schaden
- 3-4 normales Verwunden, aber nur halber Schaden
- 5 Normaler Schaden
- 6 Normaler Schaden und -1 SP bei Segel&Takelage

Ein Schiff ohne Mast kann seine Segel nicht zur Bewegung nutzen. Wenn ein Zweimaster einen Mast verliert wird die Bewegung halbiert.

Segel & Takelage - zählen als Große Ziele. Jeder Schuss unter S5 verwundet lediglich auf die 6. Flammenattacken und ab S5 Treffer verwunden normal.

## Segel-&Takelage-Treffer

- 1 kein Schaden
- 2 normales Verwunden, aber nur halber Schaden
- 3-5 normales Verwunden
- 6 normales verwunden, wenn mindestens 1 SP verloren wird wirf W6, auf 4+ fällt ein schweres teil auf Deck und W3 Crewmitglieder bekommen einen S4 Treffer ab. Wird eine 6 bei dem 4+ Wurf gewürfelt wirf auf dieser Treffertabelle nochmals

Sind Segel&Takelage zerstört kann das Schiff nicht mehr segeln und wenn es keine weitere Antriebsart hat unterliegt es dem *Abdriften*.

## Ruderboote

Die Regeln für Ruderboote sind relativ einfach.

## Geschwindigkeit

Alle ruder-getriebenen Schiffe können sich bis zu 5" pro Runde bewegen plus weitere Distanz aus den Sonderregeln *Viele Ruderer* und *Beschleunigung*.

## Sonderregeln für Ruderboote

*Viele Ruderer* – Wenn das Boot mindestens doppelt so viele Ruderer wie minimal Crew hat kann es zusätzliche fahrt aufnehmen (siehe Tabelle)

*Beschleunigung* – Bevor das Schiff bewegt wird kann sich der Spieler entscheiden es diese Runde zu beschleunigen, um ein anderes Schiff zu rammen oder aus einer Gefahrenzone zu entkommen. Während der Beschleunigung ist maximal eine Drehung erlaubt. Sind genügend Crewmitglieder vorhanden kann die Beschleunigung auch mit *Viele Ruderer* kombiniert werden. Nach einer Beschleunigung muss der Spieler drei Runden warten bis er das gleiche Boot erneut beschleunigen kann, die Crew ist einfach zu erschöpft.

*Viele Ruderer* und *Beschleunigung* Tabelle

Größe	Viele Ruderer Bonus	Beschleunigung Bonus
Beiboot	1"	1"
Klein	W3"	W6"
Mittel	W3+1"	W6+1"
Groß	W6"	W6+2"

## Manövrieren mit Rudern

Drehen – bis zu 45° pro Drehen

Rückwärts bewegen – Spieler kann wählen ob vor- oder rückwärts, es ist jedoch nur eine Richtung pro Runde erlaubt.

Zuerst bewegen – wenn ein Ruderboot in der vorangegangenen Runde sich mehr als 5" bewegt hat muss es sich zuerst in diese Richtung bewegen bevor es drehen darf (siehe Tabelle).

Eine Rückwärtsbewegung ist dann auch nicht möglich wenn in der Vorrunde mehr als 5" geradeaus gerudert wurde.

Freie Drehungen – Ruderboote können frei drehen jeweils bis zu 45°. Jede weitere Drehung kostet sie 2". Außer der Zuerst bewegen Regel müssen sie sich vorher nicht bewegen wenn sie drehen wollen.

Wind hat keinen Einfluss – Außer durch Szenario Regeln hat Wind bei Ruderbooten keinerlei Effekt

Größe	Zuerst bewegen	Freie Drehungen
Beiboot	0"	2
Klein	1"	1
Mittel	1"	1
Groß	2"	1

## Schaden und Spezielle Ziele

Folgende Bereiche können bei einem Ruderboot gezielt beschossen werden: **Crew, Rumpf, Spezielle Ziele**. Die Crew wird normal getroffen. Bei den Speziellen Zielen gibt es Kriegsmaschinen, Schiffsrunder und Ruder.





Größe	Rumpf W	Rumpf SP	Ruder W	Ruder SP
Beiboot	7*	3*	5*	1 pro Ruder
Klein	8	6	5	1 pro Ruder
Mittel	8	10	5	1 pro Ruder
Groß	8	16	5	1 pro Ruder

\*Beiboote nutzen nicht die Spezielle Ziele Auswahl sondern unterliegen der *Beiboote sind klein* Sonderregel

#### Rudertreffer

- 1 kein Treffer
- 2 Treffer trifft den Rumpf (normales Verwunden)
- 3-5 Ein Ruder wird getroffen (normales Verwunden)
- 6 Ein Ruder wird getroffen, wenn verwundet zusätzlich W6 S3 Treffer auf die Ruderer in der Nähe

Jedes Schiff hat eine Mindestanzahl an Crew bzw. Ruderern. Werden die Ruder unter die halbe Anzahl reduziert bewegt sich das Boot nur noch mit halber Geschwindigkeit. Wird die Anzahl der Ruder unter halbe Minimum-Crew reduziert kann es sich rudern gar nicht mehr fortbewegen und unterliegt *Abdriften* wenn es keine andere Fortbewegungsart hat. Wenn ein Treffer mehrere Ziele Treffen kann werden auch mehrere Ruder getroffen.

#### Dampfschiffe

Die Regeln für Dampfschiffe sind relativ einfach.

#### Geschwindigkeit

Alle dampf-getriebenen Schiffe erzeugen Dampf solange sie mindestens die Minimal-Crew an Bord haben. Jede Runde hat der Spieler für ein solches Schiff drei Dampfpunkte zur Verfügung ohne *Volldampf* zu erzeugen. Für jeden Dampfpunkt kann folgende Aktion ausgeführt werden:

- vorwärts fahren 2"
- rückwärts fahren 2"
- drehen auf der Stelle um bis zu 45°

#### Sonderregeln für Dampfschiffe

**Volldampf** – Nachdem der Kapitän die drei verfügbaren Dampfpunkte pro Runde verbraucht hat kann er das Risiko eingehen und zusätzlichen Druck im Kessel aufbauen. Er kann so bis zu drei zusätzliche Dampfpunkte aufbauen, was er jedoch vorher ansagen muss. Wurf 2W6 plus geplante zusätzliche Dampfpunkte und schau auf der Volldampf-Tabelle was passiert.

#### Volldampf-Tabelle

- 3-8 Dampfpunkte werden wie geplant aufgebaut
- 9-10 Schiff bewegt sich 1" vorwärts, Dampfpunkte normal
- 11-12 Schiff bleibt stehen, keine Dampfpunkte, nächste Runde nur ein Dampfpunkt statt dreien am Anfang
- 13 Schiff bleibt stehen, nächste Runde auf die 4+ gibt es nur einen Dampfpunkt, wenn 1-3 gewürfelt wird beginnt das Schiff mit dem *Abdriften*. Danach jeweils 4+ am Anfang der Runde ob die Maschine wieder startet.

#### Manövrieren mit Dampftrieb

Drehen – Pro Dampfpunkt bis zu 45° pro Drehen ohne das das Schiff an Fahrt verliert (es kostet keine 2")

Rückwärts bewegen – Spieler kann wählen ob vor- oder rückwärts, es ist jedoch nur eine Richtung pro Runde erlaubt.

Zuerst bewegen – wenn ein Dampfschiff in der vorangegangenen Runde sich mehr als 5" bewegt hat muss es sich zuerst in diese Richtung bewegen bevor es drehen darf (siehe Tabelle). Eine Rückwärtsbewegung ist dann auch nicht möglich wenn in der Vorrunde mehr als 5" geradeaus gefahren wurde.

Freie Drehungen – Dampfschiffe können frei drehen jeweils bis zu 45°. Jede weitere Drehung kostet sie 2". Außer der Zuerst bewegen Regel müssen sie sich vorher nicht bewegen wenn sie drehen wollen.

Wind hat keinen Einfluss – Außer durch Szenario Regeln hat Wind bei Dampfschiffen keinerlei Effekt

#### Schaden und Spezielle Ziele

Folgende Bereiche können bei einem Ruderboot gezielt beschossen werden: **Crew, Rumpf, Spezielle Ziele**. Die Crew wird normal getroffen. Bei den Speziellen Zielen gibt es Kriegsmaschinen, Ruder, Schaufelrad, Kessel und Antriebswelle.

Größe	Rumpf W	Rumpf SP	Schaufelrad W	Schaufelrad SP
Klein	8	6	7	5
Mittel	8	10	8	7
Groß	8	16	8	8

Beiboote nutzen keinen Dampf

Schaufelräder – einige Schiffe nutzen den Dampf um große Schaufelräder für den Antrieb zu nutzen.

#### Schaufelrad-Treffer

- 1 kein Treffer
- 2 Rumpf wird stattdessen getroffen
- 3-5 Schaufelrad wird getroffen (normales Verwunden)
- 6 Schaufelrad wird getroffen, wenn verwundet zusätzlich W3 S4 Treffer an Deck in die Crew

Wenn das Schaufelrad auf halbe oder weniger Strukturpunkte reduziert wurde wird die Geschwindigkeit halbiert. Ist das Schaufelrad zerstört kann sich das Schiff gar nicht mehr fortbewegen wenn es keine andere Antriebsart hat und unterliegt dem *Abdriften*

Kessel – der Kesselraum ist elementar für die Erzeugung des Dampfes und sie sind durch den Rumpf gut geschützt. So haben die Kessel immer Widerstand 10 und 4 Strukturpunkte.

Antriebswelle - alle Antriebswellen haben Widerstand 8 und einen Strukturpunkt Wurf W6

- 1-3 Schuss geht vorbei und ins Wasser
- 4-5 Rumpf wird statt Welle getroffen
- 6 Welle wird getroffen! Normales Verwunden.

Ein Schiff ohne Antriebswelle kann nicht gesteuert werden und Drehen und treibt für den Rest des Spieles dahin wenn es keine andere Antriebsart hat.

#### Kesseltreffer

- 1 kein Treffer
- 2 Rumpf wird stattdessen getroffen
- 3-5 Kessel wird getroffen (normales Verwunden)
- 6 Kessel wird getroffen, wenn verwundet keine Dampfpunkte nächste Runde

Wenn der Kessel auf halbe oder weniger Strukturpunkte reduziert wurde muss der Spieler einen W6 werfen bevor er sich bewegt, auf 4+ geht die Maschine kaputt und das Schiff beginnt mit dem *Abdriften*. Wird die Maschine zerstört kann sich das Schiff gar nicht mehr fortbewegen wenn es keine andere Antriebsart hat und unterliegt dem *Abdriften*

#### Geisterschiffe

Es gibt mehrere Arten von verzauberten Schiffen die durch die Kraft der Magie angetrieben werden. Eines davon ist das Geisterschiff, kontrolliert von einem mächtigen Vampirgrafen oder Meister-Nekromanten. Geisterschiffe unterliegen generell den Regeln für Segelschiffe sofern dies nicht ausdrücklich anders definiert wird, es wird jedoch nicht von normalem sondern von magischem Wind angetrieben.

Da es von Magie bewegt wird muss die Crew nichts machen, um das Schiff zu bewegen und es gibt ein Minimum an Crew nur einen, nämlich den Vampirgrafen oder Meister-Nekromanten.

#### Geschwindigkeit

Das Schiff bewegt sich in der Magiephase und wird wie durch einen gebundenen Zauberspruch fortbewegt, den *Magischen Wind*, der die Komplexität 10 hat. Es bewegt sich bis zu W6+8". Der Spruch kann gebannt werden jede Runde, gelingt dies bewegt es sich nur bis zu 8".

#### Manövrieren eines Geisterschiffes

Drehen – Pro Runde bis zu zwei Drehungen mit bis zu 45°

#### Sonderregeln für Geisterschiffe

Geisterschiffe sind durch den normalen Wind nicht beein-trächtigt und erleiden somit weder Abzüge noch bekommen sie Boni auf die Bewegung.

#### Schaden und Spezielle Ziele

Folgende Bereiche können bei einem Geisterschiff gezielt beschossen werden: **Crew, Rumpf, Spezielle Ziele**. Die Crew wird normal getroffen. Bei den Speziellen Zielen gibt es Kriegsmaschinen, Ruder, Mast. Beim Rumpf gibt es folgende Tabelle:





## Rumpftabelle

Größe	Widerstand	Strukturpunkte
Klein	8	6
Mittel	8	10
Groß	8	16

Jedes Schiff dessen Strukturpunkte auf 0 gesenkt wurden sinkt.

Kriegsmaschinen – normale Zielbeschränkung, -1 zum Treffen

Ruder – alle Ruder haben Widerstand 8 und einen Strukturpunkt  
Wirf W6

- 1-3 Schuss geht vorbei und ins Wasser
- 4-5 Rumpf wird statt Ruder getroffen
- 6 Ruder wird getroffen! Normales verwunden.

Ein Schiff ohne Ruder kann nicht gesteuert werden und Drehen und treibt für den Rest des Spieles dahin (siehe *Abdriften*).

Mast – Jeder Mast hat abhängig von der Schiffsgröße Strukturpunkte.

Geisterschiff Widerstand- und Strukturpunkte-Tabelle:

Größe	Mast Widerstand	Mast Strukturpunkte
Klein	8	4
Mittel	8	6
Groß	8	8

## Mast-Treffer

- 1-2 kein Schaden
- 3-4 normales Verwunden, aber nur halber Schaden
- 5-6 Normaler Schaden

Segel&Takelage sind bei einem Geisterschiff nur rudimentär vorhanden und können nicht beschossen oder weiter beschädigt werden. Wird der mast zerstört kann der Magische Wind das Schiff nicht mehr antreiben und das schiff unterliegt ab sofort dem *Abdriften*.

Wird der Vampirgrafen oder Meister-Nekromant ausgeschaltet altert das Schiff binnen sekunden um hunderte Jahre und beginnt zu sinken (siehe *Sinken*).

## Schiessen von Schiffen

Funktioniert exakt wie an Land mit der Ausnahme, das der schütze nicht als bewegt gilt solange er seine Position an Deck nicht verändert, Kriegsmaschinen können sich normal drehen.

## Kriegsmaschinen

Normaler Beschuss mit Bögen oder Musketen wird zwar die Crew aber nicht das Schiff selbst Schaden zufügen. Anders schaut das mit den Treffern von Kriegsmaschinen aus, deshalb werden sie hier etwas ausführlicher behandelt.

## Kanonen

Eine Kanonenkugel springt über die Wasseroberfläche weiter wie sie dies auf ebener erde tun würde. Der Prozess des Treffens ist also der gleiche wie an Land. Einziger Unterschied ist das höchstens ein Spezielles Ziel pro Kanonenkugel getroffen werden kann, auch wenn unter dem Pfad der weiterspringenden Kugel mehrere sein sollten.

## Schablonenwaffen

Auch Schablonenwaffen können höchstens ein Spezielles Ziel pro Schuss treffen, auch wenn mehre unter der Schablone liegen würden. Ansonsten funktionieren sie genau wie an Land. Treffer müssen dann jedoch jeweils auf den entsprechenden Tabelle präzisiert werden und können immer noch daneben gehen.

## Aufspießen

Speerschudern können, wenn sie das erste Ziel verwunden, in bis zu 2“ in gerade Linie dahinter ein weiteres Modell treffen gerade so als würden sie Ränge durchschlagen. Die Stärke nimmt dann jedoch ebenfalls kontinuierlich ab.

## Schiffe mit Kriegsmaschinen ausrüsten

Zusätzlich zu den jeweils völkerspezifischen Kriegsmaschinen haben alle Völker Zugriff auf diese drei Grundtypen mit 3 Mann Besatzung::  
Steinschleuder (110 Punkte), Speerschleuder (75), Kanone (150)

## Sinken

Sobald genügend Löcher im Rumpf auch des größten Schiffes sind beginnt es zu sinken. Das einströmende Wasser kann dieses Katastrophale Ereignis noch verstärken. Sobald ein Schiffsrumpf keine Strukturpunkte mehr hat beginnt es zu sinken, wirf 2W6 um zu sehen was genau passiert

## Sinken

- 2 Das Schiff versinkt augenblicklich, Crew ist tot
- 3-4 Das Schiff kippt zur Seite und sinkt dann, alle Modelle können eine normale Bewegung (keine doppelte) ausführen um von Bord zu kommen, mißlingt ihnen dies gehen sie mit dem Schiff unter
- 5-10 Das Schiff sinkt in W3 Runden, die Crew muss einen Moraltest bestehen um nicht das Schiff verlassen zu müssen. Besteht sie ihn kann weiter geschossen und agiert werden. Besteht sie ihn nicht müssen alle von Bord (siehe *Schwimmen*). Das Schiff kann sich nicht eigenständig bewegen und leidet unter *Abdriften*.
- 11-12 Ein Crewmitglied stopft die wichtigsten Löcher und das Schiff hat sofort wieder einen Strukturpunkt und sinkt nicht mehr. Es bewegt sich jedoch 2“ weniger als gewöhnlich.

## Schwimmen

Es gibt verschiedene Situationen weshalb ein Crewmitglied im Wasser landen kann. Sobald dies geschieht gelten folgende Regeln:

Ein schwimmendes Modell bewegt sich W3+1“. Bei einem Wurf von 1 droht es zu ertrinken. Hat das Modell einen 5+ oder besseren Rüstungswurf wird -1“ abgezogen.

## Ertrinken

Nur Charaktere und Anführer dürfen erneut W6 würfeln und ertrinken lediglich bei einer 1. Ertrinkt ein Modell wird es aus dem Spiel genommen. Auch Untote ertrinken, bzw. werden so aus dem Spiel genommen.

## Zurück an Bord klettern

Ein schwimmendes Modell kann zurück an Bord klettern und kann den Initiativtest wiederholen wenn es ein befreundetes Schiff ist.

## Anker werfen!

Ein Schiff kann nur den Anker werfen wenn es in der vorherigen Runde unter seiner halben Maximalgeschwindigkeit geblieben ist. Ein Schiff das verankert ist leidet nicht unter *Abdriften*. Um den Anker wieder einzuholen braucht es zwei zusätzliche Crewmitglieder über Minimum und es dauert eine komplette Runde, danach kann sich das Schiff wieder normal bewegen.

## Abdriften

Das hilflose Umhertreiben eines Schiffes dessen Crew die Kontrolle verloren hat nennt man Abdriften. Ein solches Schiff bewegt sich W3“ in Windrichtung oder stromabwärts bei einem Fluss-Szenario. Der Grund warum ein Schiff abdriftet können kann sein, das wichtige teile zerstört sind, die Anzahl der Crew zu niedrig ist oder die Crew zu sehr damit beschäftigt ist zu schiessen.

## Das Ende der Welt

Es kann vorkommen das ein Schiff über den Spielfeldrand hinaus fährt. Dies ist nicht weiter schlimm, wenn es noch über eine Antriebsmöglichkeit verfügt. Dann erscheint es in der nächsten Runde innerhalb von 6“ an dem punkt wo es das Spielfeld verlassen hat, wenn es ein Beiboot oder Kleines Schiff ist. Mittlere und Große Schiffe benötigen etwas länger zum Wenden und erscheinen erst in der übernächsten Runde.

## Auf Grund laufen

Es gibt für einen ruhelosen oder ungeübten Kapitän viele gelegenheiten auf Grund zu laufen, Sandbänke, verborgene Riffe oder einfach Unachtsamkeit.

Sollte ein Schiff aufgrund von Szenario-Regeln auf Grund laufen bekommt der Rumpf einen Treffer der Stärke W6+4 ab. Ist der Verwundungswurf erfolgreich konsultiere folgende Tabelle, um zu sehen wieviele Strukturpunkte das Schiff verliert:







Größe	0-6" bewegt	6"+ bewegt
Beiboot	1	1
Klein	W3	W3+1
Mittel	W6	W6+1
Groß	W6+1	2W6

Zusätzlich riskiert jedes auf Grund gelaufene Schiff aufzulaufen. Wirf W6, bei 1-3 ist das Schiff aufgelaufen und kann sich nicht mehr bewegen. Wirf danach jeweils zu Beginn jeder eigenen Runde, bei einer 6 kommt das Schiff wieder frei (siehe *Freikommen*).

### Anlegen und Anlanden

Schiffe aller Größen können in einem Hafen anlegen. Um dies zu tun müssen sie unter halber Höchstgeschwindigkeit den Kai erreichen. Ansonsten laufen sie auf Grund. Es dauert eine komplette Runde bis das Schiff vertaut und komplett angelegt ist. Beiboote und kleine Schiffe (außer Dampfschiffen) können auch an Stränden oder auf Sandbänken anlanden.

### Rammen

Jedes Schiff kann ein anderes rammen. Kapitäne nutzen dies manchmal um generische Schiffsrümpfe zu beschädigen oder feindliche Schiffe zu versenken.

Will ein Schiff in einer Runde ein anderes rammen darf es höchstens einmal bis zu 45° drehen auf seinem Weg zum Ziel. Die beiden Faktoren die den Schaden des Rammens ausmachen sind zurückgelegte Distanz vor dem Aufprall und Größe des Schiffes. Für jeden Inch den das rammende Schiff vor dem Aufprall zurückgelegt hat wird +1 auf die Basisstärke addiert, bis zu einem Maximum von 10. So trifft etwa ein großes Schiff das 4" zurückgelegt hat sein Ziel mit S9!

Größe	Basisstärke des Rammens
Beiboot	1
Klein	2
Mittel	3
Groß	5

Ist der Verwundungswurf des Rammens erfolgreich ermittelte die Strukturpunkte die das Ziel verliert.

Größe	0-6" bewegt	6"+ bewegt
Beiboot	1	1
Klein	W3	W3+1
Mittel	W6	W6+1
Groß	W6+1	2W6

### Das eigene Schiff beschädigen

Auch das rammende Schiff erleidet durch die Aktion Schaden und zwar auf die 4+, wenn das Schiff gleich oder größer als das gerammte Schiff ist und 2+ wenn es kleiner ist. Die Stärke des Treffers ist identisch mit dem Treffer des gerammten Schiffes, es werden jedoch immer nur W3 Strukturpunkte Schaden angerichtet.

### Dorn

Manche Schiffe haben spezielle Konstruktionen um Rammgriffe zu verstärken. Diese können den Verwundungswurf wiederholen und erleiden lediglich bei einer 6 selbst Schaden unabhängig von der Größe der Schiffe.

### Verkeilen

Immer wenn ein Schiff ein anderes beim Rammen beschädigt zählen beide als ineinander verkeilt. Um ein Schiff aus dieser Verkeilung zu befreien muss die Crew das Schiff erfolgreich *Losschneiden* und *Freikommen*.

### Enter Aktionen

Kriegsmaschinen können feindliche Schiffe beschädigen oder gar versenken, aber um ein Schiff zu erbeuten muss es geentert werden. Jedes

Schiff, das in Kontakt mit einem feindlichen Schiff kommt kann dieses versuchen zu entern.

### Schiffe in Kontakt bringen

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten, mit dem Bug voran und Längsseits.

Mit dem Bug voran – Sobald das Schiff das feindliche Schiff mit dem Bug voran berührt kann geentert werden. Auf diese Weise, etwa beim Rammen, können jedoch relativ wenige Crewmitglieder das feindliche Schiff entern.

Längsseits – jeder Kontakt, der nicht mit dem Bug voraus stattfindet wird als längsseits beschrieben. Die Schiffe werden angeglichen, so dass maximaler Kontakt zustande kommt.

### Aneinanderbinden

Schiffe können beim Entern mit vielen Enterhaken und Stricken aneinandergebunden werden. Sobald sich zwei Schiffe beim Entern berühren gelten sie als aneinandergebunden, werden jedoch nur bei Längsseits angeglichen. Solcherart verbundener Schiffe können sich nur wieder voneinander trennen wenn wenigstens ein Punkt von *Losschneiden* erfüllt ist.

### Losschneiden

Um bei zwei aneinander gebundenen Schiffen all die Seile und Haken zu entfernen braucht es einige Zeit und mindestens einer der folgenden Punkte muss erfüllt sein:

- nach einem gewonnenen Nahkampf kann der Spieler *Losschneiden* zu versuchen für sein Schiff, was ihm auf 4+ gelingt.
- ein größeres Schiff kann sich auf die 2+ *Losschneiden*, wenn wenigstens zwei Crewmitglieder weder kämpfen noch Teil der Mindestbesatzung sind
- sind alle Crewmitglieder des feindlichen Schiffes ausgeschaltet gelingt *Losschneiden* automatisch

### Freikommen

Nach dem *Losschneiden* eines Schiffes kann dessen Crew es mit Stangen und Brettern frei bekommen, es wird bis zu 4" in eine beliebige Richtung weit weg bewegt.

### Klarmachen zum Entern!

Sobald Schiffe beim Entern aneinandergebunden sind dürfen beide Spieler ihre Modelle neu ordnen und dabei bis zu 2" verschieben. Der Verteidiger bewegt dabei seine Modelle zuerst. Diese Extrabewegung erlaubt es beiden Spielern ihre härteren Kämpfer nach vorne zu bewegen und die Feiglinge nach hinten.

### Entern

Entern wird in der Nahkampfphase abgehandelt. Es können Entern-Kämpfe auf See und gleichzeitig Kämpfe an Land stattfinden. Beachte dass jedes Modell nur eine Art des Kämpfens ausüben kann. Entern wird in folgender Reihenfolge abgehandelt:

- **Stehen & Schiessen**
- **Über die Reling Stechen**
- **An Bord springen**
- **Deck Kampf**
- **Unterstützungsattacke**
- **Blocken**
- **Den Rumpf beschädigen**
- **Kampfergebnis**
- **Verlierer macht Aufriebstest**

### Stehen & Schiessen

Kann von allen Modellen genutzt werden, um Angreifer in Empfang zu nehmen. Kann auch von bewegten Modellen genutzt werden, die sich bei *Klarmachen zum Entern!* bewegt haben, sofern sie keine Beweg- oder Schießen-Waffe haben. Es gibt die normalen Abzüge für Schießen auf Angreifer und auf Plänkler. Stehen & Schiessen kann nur in der ersten Nahkampfrunde ausgeführt werden, danach können nur nicht im Nahkampf befindliche Modelle schiessen.

### Über die Reling Stechen

Jedes Modell das sich an der Reling aufgereiht hat kann nach feindlichen Modellen in 1" Reichweite auf dem feindlichen Schiff stechen. Die *Unterschiedliche Deckhöhe* der Schiffe kommt dabei zum tragen (siehe unten). Angreifer schlagen in der ersten Runde zuerst zu, danach dann in Initiativ-Reihenfolge.





### An Bord springen

Wenn der Weg frei ist können Modelle versuchen auf das feindliche Schiff zu springen. Nur in der ersten Nahkampfrunde müssen Modelle die an Bord eines feindlichen Schiffes springen wollen einen Entern-Test machen. Wirf W6, bei einer 1 stürzt das Modell zwischen die beiden Schiffe ins Wasser und wird zerquetscht. Helden dürfen diesen Test wiederholen. Verluste aus dieser Aktion zählen nicht zum Kampfergebnis.

Modelle die ihren Test geschafft haben oder ab der zweiten Runde an Bord eines feindlichen Schiffes springen werden auf dem Feindschiff positioniert so es genügend Platz gibt. Auf diese Weise kann auch ein feindliches Modell angegriffen werden. Platziere das Modell auf dem feindlichen Schiff mit dem Rücken zur Reling, es darf dann noch seine normale Bewegung zurücklegen, keine doppelte Bewegung wie sonst beim Angriff.

Ist nicht genügend Platz auf dem feindlichen Schiff wird das Modell blockiert und das Modell muss in den Blocken-Nahkampf.

### Deck Kampf

Modelle im NK und auf dem gleichen Deck eines Schiffes kämpfen normal.

### Unterstützungsattacke

Alle nicht in Basenkontakt mit dem Feind befindlichen Modelle können Unterstützungsattacken ausführen, wenn Feindmodelle in bis zu 1" Reichweite auf dem gleichen Schiffsdeck sind. Da eine solche Attacke umständlicher als sonst ist, kann ein Modell nur eine Unterstützungsattacke machen und nicht so viele wie es nach Profil ausführen könnte. Waffenboni gelten nicht (etwa +2 für Zweihänder). Unterstützungsattacken kommen nach den Deck Kampf Attacken, es könnte also passieren das vormals mögliche Attacken nicht mehr gehen da das Feindmodell ausgeschaltet wurde. Modelle können nicht normal Kämpfen und Unterstützungsattacken ausführen. Unterstützungsattacken zählen nicht zum Blocken. Modelle mit Speer, Pike, Wurfsternen oder Pistolen können in bis zu 2" Unterstützungsattacken ausführen.

### Blocken

Sobald ein Modell nicht genügend Platz auf dem feindlichen Schiff hat um dieses zu entern wird es blockiert. Beim Blocken wird gleichzeitig zugeschlagen auch wenn die Waffenregeln eine andere Reihenfolge angeben (Zweihänder etwa schlagen nicht zuletzt zu). Wenn der Angreifer den Feind verwundet und selbst nicht verwundet wird geht er auf das feindliche Schiff über und nimmt den Platz seines Kontrahenten ein. Lebt der Verteidiger dann noch wird er einfach so weit nach hinten verschoben, um genügend Platz zu machen. Erleidet der Angreifer ebenfalls eine Wunde wechselt er nicht das Schiff. Ein Verteidiger der den Angreifer verwundet und selbst nicht verwundet wird kann wählen, ob er auf das feindliche Schiff wechselt oder nicht. Auch hier wird dann der verwundete Angreifer nach hinten bewegt, um genügend Platz zu machen.

### Den Rumpf beschädigen

Modelle können den Rumpf beschädigen, wenn kein Feindmodell in 1" Nähe ist. Sie treffen den Rumpf automatisch und verwunden normal, was jedoch nur den Stärksten gelingen wird.

### Unterschiedliche Deckhöhe

Es gibt Vorteile von einem größeren Schiff aus ein kleineres anzugreifen. Pro 2" Größenunterschied bekommt ein Modell +1 bei Attacken von *Über die Reling stechen*, *An Bord springen* und *Blocken* jedoch nicht bei *Unterstützungsattacken*. Diesen Bonus gibt es nicht, wenn die Schiffe ungefähr gleich groß sind (weniger als 2" Unterschied).

### Kampfergebnis

Da es keinen ausreichenden Platz auf Schiffen gibt wird das Kampfergebnis etwas anders als an Land gehandhabt:

- addiere die zugefügten Wunden
- +1 wenn in Überzahl
- +1 wenn mehr als doppelt so viele Modelle

Kein Bonus für Standarten, Musiker, Reihen, Rücken, Flanken.

Vergleiche die Ergebnisse beider Seiten, der Verlierer macht einen Aufriebstest.

### Aufriebstest

Der Aufriebstest wird gegen den unmodifizierten Moralwert des Charakters mit der höchsten Moral ausgeführt. Angst und Entsetzen können hier zum automatischen Misslingen des Tests führen. Misslingt der Aufriebstest fliehen die Verlierer nicht sondern gelten als *Zerrüttet*.

*Zerrüttet* - Verliert eine Mannschaft die *Zerrüttet* ist einen Nahkampf verlässt sie das Schiff.

Das Schiff verlassen

Eine Mannschaft die auf einem feindlichen Schiff zerrüttet wird und das Schiff verlässt kehrt auf ihr eigenes Schiff zurück und kämpft dort dann wieder normal. Hat die gebrochene Mannschaft kein Schiff auf das sie sich zurückziehen kann springt sie von Bord, versteckt sich, gibt auf oder ähnliches. Sie gilt dann als vernichtet und wird entfernt.

### Zusätzliche Regeln

#### Feuer an Bord!

Wenn eine Flammenattacke (Waffe oder Zauberspruch) einen Teil des Schiffes auch verwundet wirf W6. Bei 4+ fängt dieser Teil Feuer. Am Ende jeder Schussphase bekommt dieser Teil dann auf die 4+ weitere W3 Strukturpunkte abgezogen. Nicht im Nahkampf befindliche Crewmitglieder können versuchen das Feuer zu löschen. Pro Crewmitglied +1, also eines auf die 6, drei auf die 4+. Ein Ergebnis von 1 beim Wurf ist immer ein Fehlschlag. Ein bereits brennender Teil des Schiffes kann nicht mehrmals Feuer fangen.

#### Beiboote wassern

Große Schiffe können bis zu zwei, mittlere ein Beiboot haben. Um ein Beiboot ins Wasser zu lassen oder hochzuziehen benötigen zwei Crewmitglieder eine komplette Runde wenn sie nichts anderes tun. Das Schiff kann dabei nicht weiter als 5" fahren in dieser Runde. Das Beiboot kann sich in dieser Runde nicht bewegen, es kann jedoch *Freikommen*.

#### Psychologie auf Schiffen

Misslungene Tests führen nicht zur Flucht sondern bewirken Inaktivität, das Modell kauert am Boden. Ist die ganze Crew inaktiv beginnt das Schiff mit dem *Abdriften*. Kämpft ein inaktives Modell trifft es nur auf die 6. Inaktive Modelle werden nicht automatisch gebrochen wenn sie von einem angstverursachenden Gegner besiegt werden

#### Dunkle Schrecken in salziger Tiefe

Hier einige Beispiele was an Kreaturen auf die Abenteurer treffen kann:

#### Kraken

Nähert sich ein Kraken 6" einem Schiff wirf W6 um zu sehen wie viele Tentakeln attackieren und dann nochmals, um zu sehen wie die Tentakeln das Schiff attackieren

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Tentakel</b>	6	3	0	6	4	3	4	2	-	-	-
-----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

- 1 Der Kraken greift das Schiffsrudder an. Das Schiff bewegt sich nur noch halb so schnell und dreht zufällig 45° in eine Richtung (1-3 nach links, 4-6 rechts). Ist das Schiffsrudder zerstört greift der Kraken danach die Crewmitglieder an die am nächsten zum Ruder stehen.
- 2-5 Die Tentakeln greifen das Schiff von beiden Seiten an. Trifft eine Tentakel mit beiden Attacken zieht sie ihr Opfer unter Wasser und es wird als Verlust entfernt.
- 6 Glück gehabt. Der Kraken führt nur eine Runde lang Attacken gegen das Schiff aus und verschwindet dann. Er greift entweder Rumpf, Crew oder ein Spezial Ziel mit seinen Tentakeln an, alle Tentakeln schlagen auf ein gemeinsames zufällig ermitteltes Ziel.

#### Haie

Immer wenn ein Schwimmer in hai-verseuchtem Gebiet im Wasser ist wirf W6. Bei einer 1 kommen mehrere Haie und greifen ein zufällig ermitteltes Modell im Wasser an, platziere eine Hai-Base im Wasser. Haben die Haie angegriffen und ihr Opfer ausgeschaltet greifen sie darauffolgend das nächste Modell an. Haie greifen in den Runden beider Spieler an.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Hai</b>	12	5	0	5	4	5	3	3	-	-	-
------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Haie verschwinden nicht freiwillig und es kommen weitere Basen hinzu, wirf den W6 weiter jede Runde mit Schwimmern im Wasser. Befindet sich kein Opfer mehr im Wasser verschwinden die Haie.

Haie bekommen gegen Fernkampf immer Leichte Deckung (-1 auf Treffen).





## Stahlige Seeschlange

Es gibt viele Arten der Seeschlange, eine häufiger auftretende Art ist die Stahlige Seeschlange.

**B KG BF S W LP I A MW ES Typ**

**Seeschlange** 12 6 - 6 6 6 3 5 8 - -

Großes Ziel, 3+ Rüstungswurf, *Entsetzen*, *Schwarzer Schleim*.  
*Schwarzer Schleim*: Atemattacke, S4 und -3 auf Rüstungswürfe

## Flusstrolche

Da Schiffe oft auch Flüsse befahren hier noch zwei Hinweise zu Flusstrolchen.

- können 2W6“ schwimmen
- ziehen sich am Rumpf des Schiffes 4+ hoch statt auf Initiative zu testen

## SZENARIOS

### 1. Das sieht nicht nach unseren Booten aus

Die Verteidiger dachten ihre Flanke wäre durch den Fluss geschützt. Sie haben sich geirrt.

### Überblick

Beide Seiten wollen ihre Gegner erschlagen und am Ende das Schlachtfeld beherrschen.

### Armeen

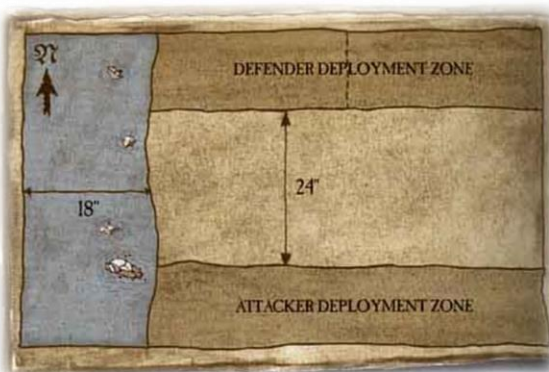
Der Verteidiger kriegt 25% mehr Truppen als der Angreifer. Wenn der Angreifer 2000 Punkte aufstellt, darf der Verteidiger 2500 Punkte aufstellen. Der Angreifer bekommt zu seiner Armee drei kleine Schiffe. Kleine Schiffe können Einheiten mit einer Einheitenstärke von bis zu 25 transportieren.

### Schlachtfeld

Die Schlacht wird auf einem Feld von 48"x72" ausgetragen. Auf der westlichen Seite fließt ein Fluss von 18"-24" breite. Wenige Baumgruppen und einzelne Felsen sind auf dem Feld zu finden.

### Aufstellung

Der Verteidiger stellt seine ganze Streitmacht zuerst auf. Der Verteidiger muss jeweils gleich viele Einheiten in seiner westlichen und seiner östlichen Aufstellungszone verteilen. Der Angreifer stellt als letzter auf, stellt aber seine Schiffe und ihre Mannschaft noch nicht auf.



### Wer beginnt?

Der Angreifer beginnt nach der *freien Bewegung*.

### Spiellänge

Das Spiel dauert 6 Züge oder bis eine Seite komplett ausgelöscht wurde oder vom Tisch geflohen ist.

### Sonderregeln

Freie Bewegung. Die Boote kriegen vor Spielbeginn eine *freie Bewegung*. Sie dürfen von überall entlang der westlich Kante ins Spiel kommen.

Landung. Kleine Schiffe dürfen an der Wasserlinie anlanden. Die Truppen dürfen das Schiff dann verlassen und sich mit der Prozentzahl der vom Schiff nicht genutzten Bewegung bewegen (wenn ein Schiff sich nur die Hälfte seiner maximal Distanz bewegt hat dürfen die Truppen sich noch die Hälfte ihrer Bewegung weit bewegen).

### Siegesbedingungen

Nutze die Siegespunkteliste aus dem Regeln, Spielfeldviertel zählen doppelt.

### 2. Schatzsuche

Zwei oder mehr rivalisierende Flotten nähern sich einer Gruppe legendärer Schatzinseln.

### Überblick

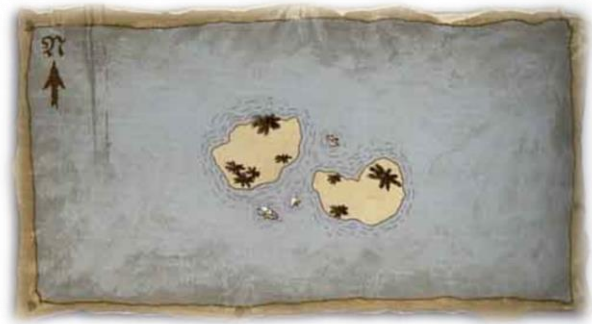
Alle Admiräle wollen die Schätze heben und die feindlichen Schiffe versenken.

### Armeen

Jeder Spieler hat 300 Punkte zur Verfügung um Truppen und Kriegsmaschinen zu kaufen. Maximal ein Held darf aufgestellt werden, andere Armeelistenrestriktionen gelten nicht. Die Spieler dürfen entweder ein mittleres Schiff und ein Dingi/Beiboot aufstellen oder zwei kleine Schiffe. Wenn mehr als vier Spieler teilnehmen sollten sie zwei Allianzen formen.

### Schlachtfeld

Die Schlacht wird auf einem Feld von 48"x96" ausgetragen. Das Feld ist komplett von Wasser bedeckt. Zwei Inseln von ungefähr 8"x12" befinden sich ungefähr in der Mitte.



### Aufstellung & Wer beginnt?

Würfelt aus wer zuerst beginnt. Der Spieler mit der höchsten Zahl stellt als erstes seine Schiffe im Zentrum einer beliebigen Tischkante auf. Die übrigen Spieler stellen danach in Reihenfolge ihrer Würfelresultate auf, dürfen ihre Schiffe aber nicht an einer bereits belegten Tischkante platzieren.

### Spiellänge

Das Spiel dauert bis alle Schiffe versenkt wurden oder *abgetrieben* sind oder bis der Schatz gehoben und vom Spielfeld gebracht wurde.

### Sonderregeln

Stetiger Wind. In diesem Gebiet bläst der Wind stets aus westlicher Richtung, die Windrichtung muss nicht ausgewürfelt werden.

Hai verseucht. Die Gewässer sind von Haien verseucht. Sieh die Regeln für Haie.

Vergrabener Schatz. Das erste Mal wenn ein Modell die Mitte einer Insel erreicht, darf es nach dem Schatz graben. Bei einem Wurf von 4+ findet das Modell den vergrabenen Schatz. Es braucht zwei Modelle um den Schatz zu tragen. Es ist möglich auf beiden Inseln Schätze zu finden oder auf keiner.

### Siegesbedingungen

Jedes Schiff, dass über die westliche Kante mit Schätzen beladen entkommt zählt 5 Siegespunkte. Jedes versenkte gegnerische Schiff zählt 1 Siegespunkt für den Spieler des versenkenden Schiffes.







### 3. Gefährliche Küste

Zwei kleine Flotten treffen an einer steinigen Küste aufeinander. Es gibt Gerichte über Seemonster.

#### Überblick

Beide Seiten versuchen ihren Gegner zu versenken, selber die gefährliche Passage zu überleben und auf der ihnen gegenüber liegenden Seite das Spielfeld zu verlassen.

#### Armeen

Jeder Spieler darf bis zu 500 Punkte an Truppen und Kriegsmaschinen aufstellen. Maximal ein Held darf aufgestellt werden, andere Armeelistenrestriktionen gelten nicht. Die Spieler dürfen entweder drei kleine Schiffe oder zwei kleine Schiffe und zwei Dingis/Beiboote aufstellen.

#### Schlachtfeld

Die Schlacht wird auf einem Feld von 48"x96" ausgetragen. Das ganze Spielfeld ist mit Wasser bedeckt, bis auf auf einige spitze und tödliche Felsnadeln. Die Felsen sollten als Labyrinth angeordnet sein. Die gesamte nördliche Hälfte ist frei.



#### Aufstellung & Wer beginnt?

Beide Spieler würfeln, der höher würfelnde Spieler darf sich aussuchen wer beginnt. Der andere Spieler darf sich seine Aufstellungszone aussuchen.

#### Spiellänge

Das Spiel dauert bis alle Schiffe versenkt wurden oder *abgetrieben* sind oder bis das letzte bewegungsfähige Schiff die seiner Aufstellungszone gegenüberliegende Tischkante verlassen hat.

#### Sonderregeln

Das Große Tentakelmonster ist da draußen. Zu Beginn des Zug eines jeden Spielers wirf einen W6, bei einer 1 schießen Tentakeln aus der Tiefe und greifen ein zufälliges Schiff an. Siehe die Regeln für das Große Tentakelmonster.

#### Siegesbedingungen

Jedes Schiff, welches das Spielfeld durch die gegnerische Aufstellungszone verlassen kann zählt 2 Siegespunkte. Das Versenken eines gegnerischen kleinen Schiffes zählt 2 Siegespunkte, ein feindliches Dingi/Beiboot zählt 1 Siegespunkt.

### 4. Überfall der Flussflotte

Eine große Flotte überfällt ein Städtchen. Die Verteidiger müssen aushalten bis Verstärkung eintrifft.

#### Überblick

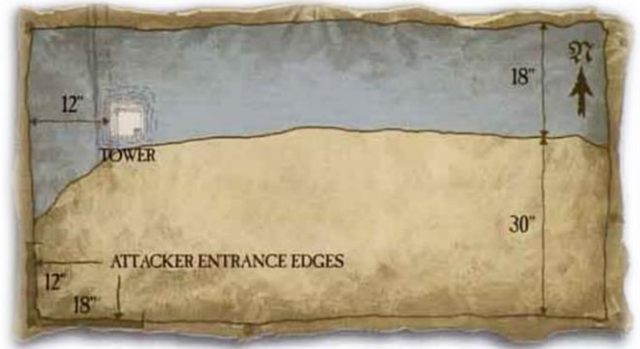
Der Angreifer will die feindliche Siedlung überfallen, Beute machen und die Gebäude zerstören. Die Verteidiger müssen aushalten und versuchen ihr Eigentum zu schützen.

#### Armeen

Der Angreifer hat 2500 Punkte und bis zu einem großen Schiff, einem mittleren Schiff, drei kleine Schiff und zwei Dingis/Beiboote. Der Verteidiger hat 1250 Punkte, einen Wachturm und ein kleines Schiff.

#### Schlachtfeld

Die Schlacht wird auf einem Feld von 48"x96" ausgetragen.



#### Aufstellung & Wer beginnt?

Der Verteidiger stellt seine ganze Streitmacht zuerst auf. Der Wachturm muss wie gezeigt aufgestellt werden, seine fünf Gebäude darf der Verteidiger aber nach belieben aufstellen. Das einzelne Schiff des Verteidigers muss am Ufer aufgestellt werden. Der Angreifer stellt bis zu Beginn des Spiels keine Einheiten auf, bekommt aber den ersten Zug und darf seine Einheiten entlang seiner Einfallskanten ins Spiel bringen.

#### Spiellänge

Das Spiel dauert 8 Züge.

#### Sonderregeln

##### Überfall

**Beute machen:** Nur Infanterie mit Einheitenstärke 5 oder mehr darf Beute machen, sobald sie unter ES5 fällt verliert sie ihre Beute an Ort und Stelle. Wenn die Einheit pro Runde nichts anderes unternimmt macht sie eine Beute (ein Marker), diese kann ihr von gegnerischen Einheiten wieder abgejagt werden wie eine eroberte Standarte.

**Häuser anzünden:** Häuser können nicht nur niedergeschossen werden sondern auch niedergebrannt. Einheiten mit Attacken die normaler weise Flammenschaden anrichten würden zünden auf die 4+ das Gebäude an (einmal würfeln pro Einheit), bei Kriegsmaschinen ist es die 5+ (jeweils nach dem ermittelten Strukturschaden). Jeder getroffene Feuerpfeil und jede Fackel in Gebäudekontakt bei einer 6+. Jedes Modell in einem brennenden Gebäude bekommt pro eigener und gegnerischer Fernkampf-Runde einen S4 Treffer ab, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Der Verteidiger kann versuchen das Feuer zu löschen, je ES5 (abgerundet) darf ein W6 pro Runde gewürfelt werden, bei mindestens einer 6 ist das Feuer gelöscht.

##### Fackeln/Brennende Pfeile

Jede Einheit darf für 15 Punkte brennende Pfeile oder Fackeln erhalten.

##### Wachturm

Der Verteidiger darf den Wachturm mit zusätzlichen Kriegsmaschinen und Verbesserungen ausstatten:

Eine Steinschleuder kostet 110p, eine Speerschleuder 75p.

Alles aus Holz: +1 Strukturschaden, aber +15% mehr verfügbare Punkte

Holzaufbauten: 50p, mehr Schützen auf Plattform möglich

Versteckte Ausfalltür: 25p pro Tür, muss versteckt markiert werden, von dort aus sind Angriffe oder Marschbewegungen aus möglich.

Beeindruckende Banner: 50p, +1 Moralwert und ein Aufriebstest darf wiederholt werden.

Vernagelte Türen: 10p pro Tür, bekommt W5 und 1 Strukturpunkt, muss zerstört werden um durchzukommen

Beschuss-Schutz: 35p pro 6", Beschuss -1, hat W7 und 5 Strukturpunkten.

##### Sandbänke

Große und mittlere Schiffe laufen auf Grund wenn sie sich innerhalb von 3" des Ufers befinden. Kleine Schiffe dürfen anlanden.

#### Siegesbedingungen

Der Angreifer bekommt 1 Siegespunkt für jedes Gebäude, welches er zerstört oder welches am Ende des Spiels in Flammen steht. Der Verteidiger bekommt 1 Siegespunkt für jedes Gebäude das noch steht und nicht brennt.

Der Angreifer bekommt 2 Siegespunkte für jedes Beutestücke, das er am Ende des Spiels besitzt. Der Verteidiger bekommt ½ Siegespunkt für jedes Gebäude, das nicht geplündert wurde.





## BEBAUTE GEBIETE

Ein bebautes Gebiet zählt als viereckiges verteidigtes Hindernis. Angriffe auf ein bebautes Gebiet nennt man Sturmangriff, da sie nur von Infanterie durchgeführt werden können.

### Größe des bebauten Gebietes

Einzelnes Haus, mehrere Hütten (6x6“)	Größe 1
Mittelgroßer Bauernhof, Kirche mit Friedhof (12x12“)	Größe 2
Große Bauernhöfe, Landsitze, Schlösser (24x24“)	Größe 3
Dorf, kleine Stadt (48x48“)	Größe 4

### Kategorie der Konstruktion und ihr Widerstandswert

Nicht solide, schlechtes Material, marode (W3)	A
Solide, Holz und Stein (W5)	B
Robust und sehr solide, massiv (W7)	C

Die Besetzung kann aus allen Infanterie Einheiten herausgenommen werden und wird komplett separat gehandhabt. Die Sollstärke der Einheiten aus denen die Besetzung kommt wird angepaßt.

Kontrollzone sind 9 Zoll um das Gebiet, nur Sturmangriff durch Infanterie erlaubt, ansonsten verbotene Zone.

Die Hälfte der Einheitenstärke mit Fernkampfwaffen darf in beliebige Richtung schießen.

### Besetzung bebauter Gebiete (Garnison)

Größe 1, Min-Max Besetzung in Einheitenstärke	5-10
Max Anzahl Einheitenstärke bei Sturmangriff	25
Größe 2, Min-Max Besetzung in Einheitenstärke	10-25
Max Anzahl Einheitenstärke bei Sturmangriff	50
Größe 3, Min-Max Besetzung in Einheitenstärke	25-50
Max Anzahl Einheitenstärke bei Sturmangriff	100
Größe 4, Min-Max Besetzung in Einheitenstärke	50-100
Max Anzahl Einheitenstärke bei Sturmangriff	200

### Sturmangriff - Bonus auf Kampfergebnis

Umstände	Modifikation
Verteidiger eines Kategorie A Gebietes	+1
Verteidiger eines Kategorie B Gebietes	+2
Verteidiger eines Kategorie C Gebietes	+4
Für jedes Charaktermodell im Gebiet	+1 (max. +2 pro Seite)
Armeegeneral beteiligt	+1
Vorherigen Nahkampf gewonnen	+1
Erhöhte Position	+1

### Aufriebstest-Modifikation

Umstände	Modifikation
Besetzung von Kategorie C Gebiet	+3
Besetzung von Kategorie B Gebiet	+2
General im bebauten Gebiet	+1
General Teil des Sturmangriffs	+1
Besetzung von Kategorie A Gebiet	+1
Min. 25% Verluste	-1
26-50% Verluste	-2
51-75% Verluste	-3
Mehr als 75% Verluste	-4

### Siegebedingungen für Angreifer

Größe des Gebietes	Siegebedingungen
1	Ein gewonnener Kampf sichert das Objekt
2	Zwei gewonnene Kämpfe sichern das Objekt
3	Drei gewonnene Kämpfe sichern das Objekt
4	Vier gewonnene Kämpfe sichern das Objekt

### Befestigungen zerstören

Ziel	Strukturpunkte
Niedrige Steinmauer, Feldbegrenzung	4
Höhere Steinmauer	6
Improvisierte Wehranlage	8
Robuste Wehranlage	20

### Bebaute Gebiete bombardieren

Wenn der aufgeführte kumulierte Schaden eines bebauten Gebietes erreicht wurde gehen Boni bei Sturmangriffen und Aufriebstests für die Verteidiger verloren.

Größe des bebauten Gebietes	Kategorie der Konstruktion		
	A	B	C
1	6	12	18
2	12	24	36
3	18	36	72
4	24	48	144

Sturmangriff Bonus auf Kampfergebnis die verloren geht:

Verteidiger eines Kategorie A Gebietes	+1
Verteidiger eines Kategorie B Gebietes	+2
Verteidiger eines Kategorie C Gebietes	+4

Aufriebstest-Modifikation die verloren geht:

Besetzung von Kategorie A Gebiet	+1
Besetzung von Kategorie B Gebiet	+2
Besetzung von Kategorie C Gebiet	+3

### Feuer

Häuser können nicht nur niedergeschossen werden sondern auch niedergebrannt. Einheiten mit Attacks die normalerweise Flammenschaden anrichten würden zünden auf die 4+ das Gebäude an (einmal würfeln pro Einheit), bei Kriegsmaschinen ist es die 5+ (jeweils nach dem ermittelten Strukturschaden). Jeder getroffene Feuerpfeil und jede Fackel in Gebäudekontakt bei einer 6+. Jedes Modell in einem brennenden Gebäude bekommt pro eigener und gegnerischer Fernkampf-Runde einen S4 Treffer ab, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Der Verteidiger kann versuchen das Feuer zu löschen, je ES5 (abgerundet) darf ein W6 pro Runde gewürfelt werden, bei mindestens einer 6 ist das Feuer gelöscht.





# BELAGERUNGEN

Jede Festung besteht aus einer Anzahl an Sektionen, wobei jeder Mauerabschnitt und jeder Turm eine Sektion bildet. Mauern sollten nicht länger als 12 Zoll und nicht kürzer als 7-8 Zoll sein, und bieten Platz für bis zu 12 menschengroße Modelle. Der Verteidiger darf niemals mehr als eine Reihe von Modelle auf den Mauern haben. Ogergroße Infanterie passt ebenfalls auf die Mauern, allerdings maximal 6. Für alle Belange zählen oger-große Modelle als zwei normale Modelle. Wenn die Mauern angegriffen werden, bieten sie Platz sowohl für Angreifer als auch Verteidiger. Einheiten des Verteidigers können auch über mehrere Sektionen verteilt stehen. Grundsätzlich bewegen sich Modelle, die sich nicht im Nahkampf befinden, wie Plänkler von Sektion zu Sektion, oder aus oder in den Hof, obwohl sie keine Plänkler sind. Mindestens eine Mauersektion muss ein Tor enthalten. Das Tor gilt als so groß, dass sich eine komplette Einheit, egal wie breit, hindurch bewegen kann. Selbst *Große Modelle* können das Tor ungehindert passieren. Kavallerie-Modelle oder *Große Monster* können nicht auf den Mauern platziert werden. Kriegsmaschinen können nur oben auf Türmen platziert werden.

## BEWEGUNG

Einheiten auf den Mauern oder auf Türmen hindern keine Truppen vor den Mauern oder im Innenhof am Marschieren, und anders herum.

### Bewegung in den Hof

Einheiten im Hof folgen den normalen Regeln für Bewegungen. Es wird angenommen, dass eine Festung genügend Treppen und Zugänge besitzt, dass sich Truppen aus dem Hof auf die Mauern und umgekehrt bewegen können. Truppen werden einfach in Kontakt mit der Sektion gebracht und auf die jeweilige Sektion bewegt. Restliche Truppen bleiben am Fuß der Sektion stehen. Einheiten, die sich bereits auf einer Sektion befinden, messen die Distanz einfach vom Fuß der Sektion aus und werden dann in den Hof bewegt, wobei sie jede beliebige Formation einnehmen können. Dabei dürfen sie **nicht** Marschieren.

### Bewegung auf den Mauern

Einheiten auf den Mauern können sich in eine (vom Feind unbesetzte) angrenzende Sektion bewegen, als wären sie Plänkler. Jeder Turm hat dabei automatisch Zugänge zu angrenzenden Mauersektionen. Einheiten auf den Mauern können jederzeit Angriffe in den Innenhof deklarieren, unabhängig von ihrer Formation oder Sichtradius (zählen also für Sichtverhältnisse ebenfalls als Plänkler). Einheiten auf den Mauern oder in Türmen können feindliche Einheiten in angrenzenden Sektionen angreifen, wieder ohne Sicht Einschränkungen. In diesem Fall können zwei Modelle jeder Einheit kämpfen. Einheiten, die in einem Turm von einer angrenzenden Mauer aus angegriffen werden, genießen den gleichen Vorteil wie Verteidiger einer Mauer. Genau wie bei verteidigten Mauern geht dieser Bonus verloren, sobald die Angreifer eine Nahkampfrunde gewinnen.

### Bewegung außerhalb der Festung

Einheiten außerhalb der Festung können feindliche Einheiten auf den Mauern angreifen, wenn sie die nötige Ausrüstung besitzen, aber niemals Einheiten auf Türmen, es sei denn sie können fliegen. Alternativ können Einheiten auch die Mauern selbst angreifen. Um zu bestimmen, ob ein Angriff auf die Mauerkrone oder die Mauer selbst erfolgreich ist, wird bis zum Fuß der Mauer gemessen. Einheiten auf den Mauern können *Stehen & Schiessen* gegen Einheiten, die entweder gegen sie selbst oder die Mauer einen Angriff deklarieren. Dabei spielt keine Rolle, wie dicht der Angreifer zu Beginn seines Zuges war – die Verteidiger können in jedem Fall *Stehen & Schiessen*. Falls eine angreifende Einheit mit Leitern ausgerüstet ist, wird pro Leiter ein Modell auf die Mauern bewegt (maximal allerdings so viele Modelle wie die Einheit breit ist). Einheiten mit Wurfankern bewegen sich komplett auf die Mauern, bzw. mit so vielen Modellen, wie die Mauer Platz bietet. Aus einem Belagerungsturm können zwei Modelle heraus angreifen. Einheiten, die eine unverteidigte Mauersektion angreifen, können so viele Modelle auf die Mauern bewegen, wie Platz vorhanden ist. Falls alle feindlichen Modelle auf einer Mauersektion bereits im Nahkampf gebunden UND weiter als 1 Zoll von den angreifenden Modellen weg sind, können diese die Mauer erklettern wie ein unverteidigtes Hindernis.

### Bewegung durch das Tor

Jede Einheit kann sich durch ein zerstörtes oder offenes Tor bewegen. Zusätzlich können Einheiten, die sich im Hof innerhalb von 2 Zoll des Tores befinden und **nicht** im Nahkampf sind, dieses am Ende der Bewegungsphase öffnen oder schließen (z.B. um Truppen von draußen hinein zu lassen). Mindestens vier menschengroße Modelle werden benötigt, um das Tor zu bewegen. Wenn das Tor geschlossen ist, bleibt Angreifern

nur die Option, das Tor einzuschlagen. Dies funktioniert ähnlich wie das Einrennen der Mauern und wird weiter unten beschrieben.

## MAGIE

Keine Magie kann die Mauern durchdringen, d.h. Sprüche können von außen nicht in den Innenhof gesprochen werden. Auf die Mauern können Sprüche gesprochen werden, allerdings haben Verteidiger auf den Mauern *Magieresistenz 1*. Dies schließt befreundete Zauber mit ein – diese unterliegen ebenfalls der Magieresistenz. Truppen auf den Mauern haben gegen *Magische Geschosse* von außen einen Rettungswurf von 5+.

## Lebende Tote

Angreifer dürfen auf den Mauern und im Innenhof keine neuen Einheiten beschwören, sie dürfen allerdings vorhandene Truppen verstärken. Verteidiger dürfen sowohl vorhandene Truppen verstärken, als auch neue Einheiten beschwören.

## FERNKAMPF

Angreifende Modelle können auf alle Einheiten auf den Mauern, die sie sehen können, und alle Mauersektionen und das Tor, die sie sehen, schießen.

## Beschuss von der Festung aus

Einheiten auf den Mauern können wie jede andere Beschußeinheit schießen. Bei Beschuss wird nur die Distanz in der Horizontalen, nicht der Vertikalen gemessen. Dies stellt den Höhenvorteil dar, den die Verteidiger gegenüber den Angreifern haben.

## Beschuss auf die Mauern

Um die soliden Mauern, die die Verteidiger schützen, zu repräsentieren, unterliegt Beschuss gegen solche Einheiten dem +2 Modifikator durch *Harte Deckung*. Zusätzlich bekommen Truppen auf den Mauern einen 5+ Rettungswurf gegen Geschosse, die automatisch treffen wie Ratlings oder die Orgelkanone der Zwerge. Schablonenwaffen sind von dieser Regelung nicht betroffen. Ebenfalls keinen Schutz erhalten Truppen, die aus dem Innenhof heraus oder von einem Belagerungsturm beschossen werden.

## Beschuss gegen die Festung

Wird die Festung selbst beschossen, müssen die Treffer nicht zwischen Verteidigern und der Festung aufgeteilt werden – die Festung wird automatisch getroffen. Waffen, die Ballistische Fertigkeit benutzen, treffen die Festung automatisch, solange sie sich in Reichweite befinden. Beschuss, der die Ballistische Fertigkeit benutzt, und auf das Tor zielt, muss wie gehabt zum Treffen würfeln, wobei das Tor als *Großes Ziel* zählt. Verfehlt Schüsse treffen automatisch die umliegende Mauersektion. Kriegsmaschinen, die keine Abweichungswürfel und nicht Ballistische Fertigkeit verwenden, treffen automatisch, es sei denn, sie würfeln eine Fehlfunktion. Schaden gegen die Festung wird wie folgt bestimmt: Für jeden Treffer wird die Stärke des Treffer genommen und mögliche multiple Wunden (z.B. W3 oder W6) ausgewürfelt und dazu addiert. Angriffe, die nur einen Schaden verursachen, addieren nichts auf ihre Stärke. Dazu werden alle kumulativen Schadenspunkte addiert, die das entsprechende Mauersegment oder Tor aus früheren Angriffen bereits davon getragen hat. Das Ergebnis wird auf unterstehender Tabelle nachgeschlagen – wobei der verursachte Schaden kumulativ ist (d.h. dass eine Mauer, die bereits ein '13' und ein '15'-Ergebnis davon getragen hat, bei weiteren Würfeln +3 auf die Tabelle hinzu addiert).

## ANGRIFFE GEGEN MAUERN UND TÜRME

Schadenswurf	Effekt
2-12	<i>Kein Effekt.</i>
13-14	<i>Erschüttert.</i> Addiere +1 auf weitere Schadenswürfe.
15-16	<i>Schwer erschüttert.</i> Truppen auf der Mauer können nächste Runde auf 4+ nicht schießen. Addiere +2 auf alle weiteren Würfe.
17-18	<i>Mauerkrone zerstört.</i> Truppen auf dieser Sektion genießen keinerlei Schutz mehr durch die Mauer. Truppen auf der Mauer können bei 2+ nächste Runde nicht schießen. +1 auf alle weiteren Würfe.
19	<i>Teilweiser Einsturz.</i> Angreifer können die Mauer überwinden, aber sie zählt weiterhin als <i>Verteidigtes Hindernis</i> . Alle Truppen auf der Sektion erleiden einen Treffer der Stärke 4. Addiere +1 auf alle weiteren Würfe.
20+	<i>Einsturz.</i> Alle Truppen auf der Sektion erleiden einen Treffer der Stärke 5, alle Truppen innerhalb von 4 Zoll einen Treffer der Stärke 3. Angreifer können die Mauer überwinden, aber sie zählt als <i>Schwieriges Gelände</i> .







## ANGRIFFE GEGEN DAS TOR

Schadenswurf	Effekt
2-10	Kein Effekt.
11-12	Risse. Addiere +1 auf weitere Würfe.
13-14	Spalten. Addiere +2 auf weitere Würfe.
15	Tor zerbrochen. Teile des Tors hängen noch im Weg. Der Tordurchgnag zählt als <i>Schwieriges Gelände</i> .
16+	Tor zerstört. Das Tor bietet keinerlei Hindernis mehr.

## KÄMPFE

### Die Festung angreifen

Modelle, die Aufpralltreffer verursachen, können diese gegen die Festung einsetzen, erhalten allerdings selbst die gleiche Anzahl an Treffern. Stattdessen können Modelle mit Aufpralltreffern sich entschließen, diese nicht zu verursachen, und selbst ebenfalls keinen Schaden zu erhalten. Alle Attacken gegen die Festung treffen automatisch, und der Schaden wird genauso abgehandelt wie durch Beschuß. D.h. das im Normalfall nur Attacken mit sehr hoher Stärke oder multiplen Schaden eine Chance haben, die Festung zu beschädigen. *Große Ziele* verursachen gegen die Festung ihre Stärke + W6 Schaden.

### Die Verteidiger auf den Mauern angreifen

Angreifer, die Modelle auf den Mauern angreifen, gelten als Angreifer gegen ein *Verteidigtes Hindernis 1*: Sie schlagen als Letztes zu und treffen zusätzlich nur auf Sechsen. Sobald die Angreifer eine Nahkampfphase gewonnen haben, entfällt diese Regelung, und der Kampf wird nach normalen Regeln ausgetragen. Angreifer, die aus einem Belagerungsturm heraus angreifen, erleiden keine Abzüge, d.h. sie treffen in normaler Initiativ-Reihenfolge (als Angreifer zuerst) und nicht nur auf die Sechsen.

Die Ergebnisse eines Kampfes und darauf folgende Aufriebtests werden NUR durch erlittene Verluste modifiziert. Standarten, Überzahl, etwaige Ränge und andere, normalerweise das Kampfergebnis beeinflussende Faktoren haben keinerlei Auswirkungen. Eine Einheit, die ihren Aufriebtest nicht schafft, flieht wie üblich. Die Flucht- und Verfolgungsdistanz wird wie normal ausgewürfelt, allerdings werden die Verfolger niemals bewegt, auch wenn sie die Flüchtenden einholen und vernichten. Dies geschieht alles auf den Mauern, und die Verfolger konsolidieren dabei nur ihre Position. Angreifer, die fliehen, fliehen direkt von der Festung weg und lassen dabei ihr Belagerungsgerät zurück. Falls keine der beiden Einheiten flieht, wird der Kampf nächste Runde fortgesetzt. Der Gewinner der Runde kann weitere Modelle auf die Mauern bringen, falls dort Platz ist – vorausgesetzt, die Modelle haben die Möglichkeit, dorthin zu kommen (z.B. durch Leitern).

### Flieger

Festungskommandanten der Alten-Welt wissen, welche Bedrohung Flieger für ihre Mauern und die Truppen darauf darstellen. Aus diesem Grunde besitzen alle Festungen Stacheln und Horte, die nur dazu bestimmt sind, Flieger abzuwehren. Dies wird regeltechnisch dargestellt, indem auch Flieger so lange nur auf die 6 treffen, bis sie eine Runde gewonnen haben. Allerdings schlagen sie nicht wie andere Angreifer zuletzt zu, sondern zuerst (wenn sie angreifen), bzw. in Initiativreihenfolge.

### Psychologie

Alle Truppen auf den Mauern und Türmen sind *Immun gegen Psychologie*. Skaven-Einheiten bekommen wie normal ihren Bonus auf den Moralwert, wenn weitere Glieder einer Einheit am Fuß einer Mauersektion verbleiben.

### Verschiedenes

- Alle Einheiten, die auf besondere Art und Weise auf das Spielfeld kommen (Bergwerker, Tunnelteams, Gruftskorpione, etc.) können niemals innerhalb der Festung erscheinen.
- Körperlose Wesen können die Mauern nicht durchqueren.
- Yhetees zählen als mit Kletterhaken ausgerüstet.
- Riesen können wie andere *Große Ziele* auch die Mauern attackieren. Sie können keine Truppen auf den Mauern angreifen.
- Riesen, Knochenriesen, Baummenschen und Sklavenriesen können für 50 Punkte Plattformen tragen, die in allen Belangen genau wie Belagerungstürme fungieren.
- Ogergroße Infanterie kann keine *Großen Monster* als Belagerungstürme nutzen.
- Monster erhalten keine freie Bewegung zu Beginn des Spiels, können aber marschieren. Solange das Monster Truppen trägt, kann es nicht selber die Festung angreifen. Wird das Monster getötet, gelten die gleichen Regeln wie für zerstörte Belagerungstürme.

- Schinder, die sich bereits auf den Mauern befinden, zählen für andere Modelle als Leitern, die sie benutzen können, um in späteren Nahkampfunden die Mauern zu erklimmen.
- Es dürfen maximal drei Salamander auf eine Mauersektion, der Rest der Mauer wird durch Treiber besetzt. Überzählige Treiber kommen in den Hof.

### Armeegrößen

Dem Verteidiger stehen 1500 Punkte als Garnison zur Verfügung, an den Listen-Beschränkungen ändert sich allerdings nichts. D.h. auch ein Verteidiger mit nur 1250 Punkten könnte z.B. einen Kommandanten einsetzen. Zusätzlich kann ein Verteidiger 15% seiner momentanen Armeegröße an Truppen außerhalb der Festung positionieren. Dies repräsentiert einen Teil der stehenden Armee, der der Festung zur Hilfe kommt. Aus den 1500 Pkt. Werden auch Verteidigungsgeräte bezahlt, die der Verteidiger aufstellen möchte. Der Angreifer attackiert mit seiner momentanen Armeegröße. Aus diesen Punkten müssen auch etwaige Belagerungsmaschinen bezahlt werden.

### Aufstellung

Das Gelände innerhalb von 24 Zoll um die Festung bleibt frei von Gelände. Der Angreifer darf bis zu drei Geländestücke **außerhalb** dieser 24 Zoll platziern. Der Angreifer stellt seine gesamte Armee in 24 Zoll Entfernung zur Festung auf. Mögliche zusätzliche Streitkräfte des Verteidigers (15% der momentanen Armeegröße) werden außerhalb der Festung, aber innerhalb von 6 Zoll der Mauern, aufgestellt. Es steht dem Verteidiger frei, mehr Punkte als die minimalen 15% draußen und entsprechend weniger drinnen aufzustellen. Vor dem ersten Spielzug dürfen sich alle Einheiten mit Belagerungstürmen, Rammböcken oder Pavisen 2W6 Zoll vorwärts bewegen.

### Spiellänge

Eine Belagerung dauert 8 Züge oder bis eine Seite komplett vernichtet wurde. Der Verteidiger hat den ersten Spielzug.

### Siegebedingungen

Bei Spielende zählen beide Spieler die Punktkosten ihrer Truppen mit Einheitenstärke 5+ im Innenhof zusammen und verdoppeln diese. Der Spieler mit der höheren Punktzahl hat die Schlacht gewonnen, die Differenz bestimmt das Ausmaß. Die Angreifer brauchen wie bei einer Feldschlacht mindestens einen Überlegenen Sieg, um die Festung einzunehmen.

### Ausrüstung für den Belagerer

Die folgende Ausrüstung kann vom Angreifer aus seinem Punkte-Budget gekauft werden. Kletterhaken sind nur für *Plänkler* erhältlich. *Plänkler* dürfen keine andere Ausrüstung erhalten. Oger-große Kreaturen dürfen nur Rammen, Rammböcke und Belagerungstürme bekommen, und zählen für alle Belange als ein Modell pro zwei normalen Modellen. Charaktere dürfen nur Kletterhaken bekommen, profitieren aber von jedweder Ausrüstung, die ihre Einheit besitzt.

### Ausrüstung des Belagerers

Art	Kosten
Ramme	10p
Rammbock	50p
Leiter	5p
Kletterhaken	1p/Modell
Pavise	1p/Modell
Belagerungsturm	100p

### Rammen

Rammen sind häufig nicht mehr als angespitzte Bäume, die verwendet werden, um Tore und Mauern einzureissen. Jede Infanterie-Einheit darf eine Ramme erhalten. Es werden mindestens vier Modelle gebraucht, um die Ramme zu tragen, und acht, um sie effektiv zu schwingen. Eine Einheit, die eine Ramme trägt, wird nicht verlangsamt, läßt allerdings die Ramme zurück, wenn sie aus irgendeinem Grund flieht. Zurückgelassene Rammen können von anderen Einheiten wieder aufgenommen werden. Wenn Mauern, Türme oder Tore mit einer Ramme angegriffen werden, verursacht die Ramme pro Nahkampfphase jeden Spielers einen Stärke 8 + W6 Schadenswurf. Falls die Einheit weniger als acht Modelle beinhaltet, sinkt die Stärke anteilig.

### Rammböcke

Rammböcke sind Rammen auf Rädern. Und mit einem Dach über dem Kopf, um die Angreifer vor herunterfallenden Nettigkeiten zu schützen. Im Angriff funktioniert ein Rammbock genauso wie eine Ramme. Die Einheit mit dem Rammbock darf nicht marschieren, aber normal angreifen.





Stattdessen darf sie sich vor Spielbeginn 2W6 nach vorne bewegen. Eine Einheit braucht mindestens sechs Modelle, um einen Rammbock mit voller Geschwindigkeit zu bewegen. Eine kleinere Einheit verliert entsprechend an Geschwindigkeit. Wird eine Einheit mit Rammbock mit Schusswaffen oder magischen Geschossen angegriffen, oder erleidet Treffer durch einstürzende Mauern, wird für jeden Treffer ein W6 geworfen – bei einer 1-3 trifft der Angriff den Rammbock, und nicht die Einheit.

Profil:

<b>Widerstand</b>	<b>Strukturpunkte</b>
7	4

### Leitern

Eine Infanterie-Einheit ohne Rammen oder Rammböcken kann mit einer beliebigen Anzahl Leitern ausgerüstet werden. Mindestens zwei Modelle werden benötigt, um eine Leiter zu tragen. Zu kleine Einheiten müssen entsprechend Leitern zurücklassen. Ansonsten beeinflussen Leitern nicht die Bewegung einer Einheit. Fliehende Einheiten lassen getragene Leitern auf dem Feld zurück, wo sie von anderen Einheiten aufgenommen werden können.

### Kletterhaken

Nur *Plänkler* dürfen Kletterhaken bekommen. Jedes Modell, das mit Kletterhaken ausgerüstet ist, kann die Mauern erklettern und die Verteidiger angreifen. Modelle mit Kletterhaken werden nicht in ihrer Bewegung behindert und lassen diese, anders als sonstiges Belagerungsgerät, nicht zurück, wenn sie fliehen.

### Pavisen

Jede Infanterie-Einheit darf mit Pavisen ausgerüstet werden, schweren Holzschilden, die zum Schutz gegen Beschuss getragen werden. Gegen feindlichen Beschuss zählen Pavisen als *Schwere Deckung*. Einheiten mit Pavisen dürfen nicht marschieren, verdoppeln aber wie normal ihre Angriffsbewegung. Einheiten, die mit Pavisen ausgerüstet sind, können vor Spielbeginn 2W6 Zoll nach vorne bewegt werden. Pavisen werden zurückgelassen, wenn die Einheit flieht.

### Belagerungstürme

Jede Infanterie-Einheit außer *Plänklern* darf einen Belagerungsturm erhalten. Einheiten mit Belagerungstürmen dürfen keine Leitern oder Rammböcke erhalten, der Turm darf allerdings ohne Mehrkosten eine Ramme enthalten. Belagerungstürme werden genauso bewegt wie Rammböcke: Sie dürfen nicht marschieren, bewegen sich vor Spielbeginn 2W6 und verdoppeln im Angriff ihre Bewegung. Es werden mindestens zehn Modelle benötigt, um einen Turm zu schieben. Sind es weniger Modelle, wird die Geschwindigkeit um 1 Zoll pro fehlendem Modell reduziert. Oben auf dem Turm darf entweder eine Einheit aus bis zu 10 Modelle oder eine Kriegsmaschine stehen. Die Einheit oben auf dem Turm darf eine andere sein als die Schiebende. Durch die Stabilität des Turmes gelten Einheiten auf der Plattform des Turms als unbewegt für das Schiessen. Einheiten auf den Mauern oder Türmen erhalten keine Boni gegen den Beschuss von Belagerungstürmen, z.B. für *Harte Deckung*. Wenn eine Einheit, die einen Turm schiebt, oder sich oben auf dem Turm befindet, von Geschossen getroffen wird, wirf einen W6. Bei 1-3 wird der Turm selbst getroffen, bei 4-6 die Einheit.

Profil:

<b>Widerstand</b>	<b>Strukturpunkte</b>	<b>Besondere Regeln</b>
7	5	<i>Großes Ziel</i>

Wird ein Belagerungsturm zerstört, bekommen alle Modelle der schiebenden Einheit einen Treffer der Stärke 3. Oger-große Modelle können einen Belagerungsturm schieben, und ein einzelnes Oger-Modell darf über die Zugbrücke die Mauern angreifen. Bei Angriffen auf die Mauern von einem Belagerungsturm aus können zwei Modelle gleichzeitig die Mauern stürmen. Sie unterliegen nicht den üblichen Abzügen für Angriffe gegen die Verteidiger, und gelten in allen Belangen als Angreifer. Wenn die Angreifer eine Nahkampfrunde gewinnen, können sie wie üblich zwei weitere Modelle auf die Mauer bringen. Wenn alle Modelle der schiebenden Einheit bereits auf der Mauer sind, darf eine weitere Einheit den Turm nutzen, um Modelle auf die Mauer zu bringen. Auf eine unverteidigte Mauersektion dürfen sich wie gehabt so viele Modelle bewegen, wie dort Platz ist. Angriffe gegen die schiebende Einheit dürfen normal deklariert werden. Platziere die Angreifer einfach so, als sei der Belagerungsturm Teil der Einheit (so könnte also ein Angreifer z.B. vorne am Turm platziert werden, und würde trotzdem als mit der Einheit, bzw. ihrem ersten Glied in Kontakt zählen). Angriffe gegen Einheiten oben auf dem Turm können nur von Fliegern durchgeführt werden, und unterliegen den gleichen Beschränkungen wie Angriffe gegen Truppen auf Mauern. Der Turm kann

weiterhin geschoben werden, auch wenn oben auf der Plattform ein Nahkampf tobt – die Kämpfenden werden einfach weiter mitgeschoben. *Große Monster* können nicht oben auf dem Turm landen, um anzugreifen.

### Ausrüstung für den Belagerten

Die folgende Ausrüstung darf vom Belagerten verwendet werden:

<u>Ausrüstung</u>	<u>Kosten</u>
Speerschleuder	45p
Steinschleuder	85p
Verstärktes Tor	30p
Kessel mit Öl*	25p
Kessel mit kochendem Blut*	30p
Kessel mit geschmolzenem Blei*	30p
Dornen & Klängen*	20p
Galgen & Käfige*	15p
Flaggenmast*	20p
Felsbrocken	1p/Modell

\* Jede Mauersektion nur je eine Auswahl bekommen

### Verstärktes Tor

Jeder Schadenswurf für Verstärkte Tore wird um 1 reduziert (aus einer '13' wird so z.B. eine '12').

### Kessel mit kochendem Öl

Jede Einheit auf einer Mauersektion kann den Kessel benutzen – entweder in ihrer eigenen Schußphase oder als *Stehen & Schiessen* – Reaktion, wenn sie angegriffen wird. Kessel können allerdings nicht gegen Angreifer in Belagerungstürmen benutzt werden. Zwei Modelle werden benötigt, um einen Kessel zu bedienen, und diese dürfen keine anderen Schußwaffen benutzen. Bei einem Beschuss wird die kleine runde Schablone so gelegt, dass ihr Rand die Mauer berührt. Jedes Modell, das komplett unter der Schablone liegt, bekommt einen Treffer der Stärke 5, der als *Falmmetreffer* zählt. Jedes angeschnittene Modell wird nur bei einem Wurf von 4+ getroffen. Einheiten mit Rammböcken werden möglicherweise durch das Dach geschützt (1-3 auf W6). Nach einem Einsatz muss der Kessel erst wieder befüllt werden. Dazu müssen zwei Modelle einen Zug lang nichts anderes tun.

### Kessel mit kochendem Blut (nur Dunkellefen)

Kessel mit kochendem Blut funktionieren genau wie Kessel mit Öl, nur muss die getroffene Einheit zusätzlich noch einen Paniktest ablegen, sobald sie verluste erleidet.

### Kessel mit geschmolzenem Blei (nur Chaoszwerge & Zwerge)

Kessel mit geschmolzenem Blei funktionieren genau wie Kessel mit Öl, die Treffer haben allerdings eine Stärke von 6 statt 5.

### Dornen & Klängen

Die Mauern der section sind mit verschiedenen Spitzen und Klängen versehen, die an jede Einheit, die mit Leitern oder Kletterhaken angreift, W6 Treffer der Stärke 5 mit *Todesstoß*bausteilen.

### Galgen & Käfige

Jede Einheit, die eine auf diese Art geschmückte Mauersektion angreifen möchte, muss zunächst einen Angststest ablegen.

### Flaggenmast

Flaggenmasten sind meistens große Standarten oder Totems, die auf den Mauern aufgestellt werden, um die Verteidiger zu ermutigen. Ein Flaggenmast gibt einer verteidigenden Einheit auf der Sektion +1 auf das Kampfergebnis und zählt als Musiker für jede eigene fliehende Einheit in 6 Zoll. Flaggenmasten, die vom Gegner erobert werden, sind für diesen bei Spielende je 100 Siegpunkte wert.

### Felsbrocken

Jede Einheit auf einer mauersektion kann mit Felsbrocken ausgerüstet werden. Die Felsen können entweder in der Schußphase oder als *Stehen & Schiessen* – Reaktion auf Angreifer geworfen werden. Felsen können nicht auf Angreifer in Belagerungstürmen geworfen werden. Felsbrocken gelten als *Wurf Waffen* mit einer Reichweite von 2 Zoll und einer Stärke von 4. Modelle mit BF weniger als 2 gelten als BF 2. Steine fallen zu lassen ist nicht allzu schwer.





## STURM DES CHAOS

### ARCHAONS HORDE

Archaon reitet an der Spitze einer Chaosarmee, die so gewaltig ist, dass sie den Horizont ausfüllt, während sie unbarmherzig auf das Imperium zumarschiiert. Archaons ebenso disziplinierte wie kriegslüsterne Krieger treibt ein Durst nach Blut, der nur durch das massenhafte Schlachten derer, die sich ihnen in den Weg stellen, gestillt werden kann. Jene mutigen Seelen, die die Waffen gegen Archaon ergreifen, wissen, dass sie seinen Vormarsch bestenfalls verlangsamen, schlimmstenfalls aber eine Ewigkeit der Qualen erleiden werden.

### ARCHAONS HORDEN ARMEEAUSWAHL

Einheiten von Chaoskriegern und Chaosrittern, die du zu Auserkorenen aufwertest, werden wie unten aufgeführt zu Eliteauswahlen – das bedeutet, dass mehrere Einheiten Auserkorene eingesetzt werden können.

- Archaons Horde darf keine Dämonen oder Tiermenschen enthalten.
- Jede Armee, die nach dieser Liste zusammengestellt wird, darf außer dem Mal des Ungeteilten Chaos nur noch eine andere Art von Mal haben (z.B. Mal des Ungeteilten Chaos und Khorne, aber nicht zusätzlichen noch Tzeentch). Dies kommt daher, dass sich die Anbeter der Chaosmächte zu einzelnen Armeen versammeln, die sich jeweils einem der Finsternen Götter verschrieben haben.
- Eine Einheit Chaosbarbaren, die 25 oder mehr Modelle enthält, darf kostenlos Modelle zu Standartenträger, Musiker und Champion aufwerten.
- Eine Einheit Chaoskrieger, die 16 oder mehr Modelle enthält, darf kostenlos Modelle zu Standartenträger, Musiker und Champion aufwerten.

### Auswahlen:

- KOMMANDANTEN = Chaosgeneral, Meisterzauberer des Chaos
- HELDEN = Erhabene Champions des Chaos, Aufstrebende Champions des Chaos, Chaoszauberer
- KERNEINHEITEN = Chaoskrieger, Chaosbarbaren, Chaosbarbarenreiter, Chaosritter, Chaosshunde
- ELITEINHEITEN = Schinder (neue Einheit), Auserkorene Chaoskrieger, Auserkorene Chaosritter, Chaosstreitwagen
- SELTENE EINHEITEN = Chaos-Todbringer, Chaosbrut, Söldner

### SCHINDER

Diese Mutanten entstanden aus einer Fusion von Chaosbarbaren, Skaven und in der Hölle geschmiedetem Metall. Sie verwenden lange, scharfe Klauen, die in ihre Armstümpfe gearbeitet wurden, um mit gleicher Leichtigkeit ihre Feinde zu enthaupten und Festungsmauern zu erklettern. Die Ketten, die mit ihren Wirbelsäulen verbunden sind, stellen sicher, dass im Falle ihres Todes beim Erklettern einer Mauer ihre Kameraden mithilfe ihrer baumelnden Leiber die Mauern ersteigen können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Schinder</b>	4	4	3	4	3	1	4	1	7	1	Inf
<b>Schlächter</b>	4	4	3	4	3	1	4	2	8	1	Inf

Einheitengröße: 5-20

Punktkosten: (14p pro Modell)

Waffen: Brutale Kletterklauen (zwei Handwaffen).

Optionen: Ein Schinder darf für +14p zu einem Schlächter aufgerüstet werden.

Sonderregeln: *Kundschafter, Todesstoß, Plänkler, Menschliche Ketten*

**Menschliche Ketten:** Schinder können Mauern erklettern, als wären sie mit Kletterhaken ausgestattet. Wenn ein unberittenes Modell/Einheit eine Mauer- oder eine Turmsektion erreicht, an der wenigstens fünf Schinder emporklettern, dürfen sie diese erklettern, so als wären sie mit bis zu fünf Leitern ausgerüstet. Schinder ignorieren die Abzüge für das Angreifen über ein verteidigtes Hindernis hinweg.

## BRETONISCHER KREUZZUG

### Auswahlen:

- KOMMANDANT = Bretonischer Herzog
- HELDEN = Maiden der Herrin des Sees, Paladine
- KERNEINHEITEN = 1+ Fahrende Ritter, Ritter des Könige, Landsknechte, Bogenschützen
- ELITEINHEITEN = Questritter, Berittene Knappen, 0-1 Pegasusritter
- SELTENE EINHEITEN = 0-1 Trebuchet, Gralspilger

### SONDERREGELN

**Kreuzfahrer:** Kreuzzüge üben eine besondere Anziehungskraft auf die jüngsten Ritter aus, die noch relativ ungebunden sind, und daher bestehen Kreuzfahrerarmeen zumeist hauptsächlich aus Fahrenden Rittern. Fahrende Ritter sind darum die einzigen Einheiten, die in Bezug auf die minimalen Kernauswahlen eines bretonischen Kreuzzugs gezählt werden – d.h. in einer 2000-Punkte-Armee müssen zumindest drei Einheiten Fahrende Ritter enthalten sein. Oft schließen sich Gralsritter ihren jüngeren Brüdern an, um ihnen Inspiration und Führungskraft zu bieten – und ein Ideal, nach dem sie streben können. Statt eines normalen Einheitenchampions dürfen Fahrende Ritter für +22 Punkte einen Gralsritter als Champion erhalten.

**Ritterlicher Eifer:** Alle Fahrenden Rittereinheiten müssen mit einem Standartenträger aufgewertet werden. Jeder dieser Standartenträger gilt als mit dem Banner der Fahrenden Ritter ausgerüstet (und darf daher kein anderes magisches Banner erhalten).

**Ehre oder Tod!:** Fahrende Ritter sind selbst unter den besten Umständen etwas übereifrig, aber auf einem Kreuzzug müssen ganz neue Maßstäbe aufgestellt werden, was den Enthusiasmus angeht, mit dem sie sich Ehre und Auszeichnung zu verdienen suchen. Aus diesem Grund erleiden Fahrende Ritter die folgenden Abzüge auf ihren Moralwert, wenn sie Ungestüm-Tests ablegen müssen (die Modifikation durch das Banner der Fahrenden Ritter kommt dabei noch hinzu):

- 1 wenn einer oder mehrere Angst verursachende Gegner in Angriffreichweite sind.
  - 1 wenn einer oder mehrere Entsetzen verursachende Gegner in Angriffreichweite sind.
  - 1 wenn einer oder mehrere Drachen in Angriffreichweite sind (inklusive Zombiedrachen).
  - 1 wenn sich eine oder mehrere Maiden der Herrin des Sees im Umkreis von 6 Zoll befinden (Fahrende Ritter neigen dazu, sich vor den holden Jungern hervorzutun).
  - 1 wenn eine oder mehrere gegnerische Einheiten mit einer höheren Einheitenstärke als die Rittereinheit in Angriffreichweite sind.
- Fahrende Ritter müssen immer verfolgen. Sie werfen dabei einen zusätzlichen W6 und wählen die höchsten drei aus.







## SEEWACHE VON LOTHERN

Die Flotten Lothorns schützen die Küsten Eataines, doch sie sind auch auf jedem Meer der Welt zuhause und patrouillieren die Seewege, immer auf der Wacht gegen die Feinde des Elfenvolkes.

Die Flotte von Admiral Aislinn, von seinen Standesgenossen „der Börsartige“ genannt, ist in den letzten Monaten außergewöhnlich aktiv gewesen. Kleine Kampfgruppen der Seeschatten von Lothorn unternehmen Überfälle entlang der südlichen Küste Norscas, bergen verloren gegangene Artefakte, befreien Gefangene und ermorden sogar mächtige feindliche Anführer. Lord Aislinns genaue Motive sind alles andere als klar, doch seine Angriffe haben beträchtliche Verwirrung unter den Stämmen erzeugt, die sich Archaons Invasion anschließen wollten.

Auswahlen:

KOMMANDANTEN = 0-1 Admiral\* (Prinz), Sturmweber\* (Erzmagier)

HELDEN = Kapitän\* (Edler), Nebelrufer\* (Magier)

KERNEINHEITEN = Seegarde von Lothorn (Champions dürfen magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Punkten erhalten, eine Einheit darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Punkten erhalten).

Schiffsbesatzungen (zählen nicht gegen das Minimum von Kernauswahlen).

ELITEINHEITEN = 2+ Seeschatten von Lothorn (Schattenkrieger)

SELTENE EINHEITEN = Repetierspeerschleudern, Meeresdrachen, Riesenadler

\* Kein Charaktermodell darf ein Elfenross erhalten; sie dürfen nur auf fliegenden Kreaturen reiten.

### ADMIRAL DER SEEWACHE

Der Admiral ist ein Veteran von Jahrhunderten unkonventioneller Seekriegführung und bevorzugt besonders die Überfälle auf die feindlichen Küsten. Er findet ein beinahe grausames Vergnügen daran, die von den Seemagiern Lothorns heraufbeschworenen Nebel zu nutzen, um demoralisierende Angriffe auf seine Feinde zu führen, bevor diese eine zusammenhängende Schlachtlinie bilden können.

**Nebelmeister** ist ein neuer Ehrentitel der Hochelfen, den der Admiral in dieser Armee ohne zusätzliche Kosten erhält.

Unmittelbar nachdem beide Armeen vollkommen aufgestellt worden sind (inklusive Kundschafter), erhält jede Einheit der Seegarde, der Seeschatten und jede Repetierspeerschleuder eine besondere, zusätzliche Schussphase. Während dieser Schussphase ignorieren die Schützen sämtliche negativen Modifikatoren auf den Trefferwurf und dürfen jede feindliche Einheit auf dem Spielfeld beschießen, unabhängig von Reichweite, Sichtlinie und Nähe zu befreundeten Truppen (es dürfen allerdings immer noch keine Charaktermodelle in einem Regiment ähnlich großer Modelle herausgepickt werden).

Zusätzlich herrscht Aislinn mit eiserner Faust über seine Schiffe und ist automatisch der General der Armee. Wenn die Armee einen Admiral enthält, so ist dies automatisch Aislinn, außerdem wird sie nicht von der Hochelfen-Sonderregel Hofintrigen betroffen.

### MEERESDRACHE (200p)

Die Magier Lothorns können die Kreaturen der Tiefe an die Oberfläche rufen und den primitiven Geistern der Monstrositäten ihren Willen aufzwingen. Der Meeresdrache ist ein seltenes Beispiel für eine solche Kreatur, die auch zu Lande kämpfen kann – und dieser entfernte Verwandte (manche meinen auch, Vorfahre) der Drachen von Caledor ist ein wahrhaft tödlicher und entsetzlicher Gegner.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Meeresdrache</b>	6	6	-	5	5	5	3	5	7	5	Mon

Sonderregeln: Entsetzen; Großes Ziel; Schuppenhaut (3+); Regeneration

**Amphibisch:** Meeresdrachen erleiden keine Bewegungsabzüge bei Bewegungen durch wasserbasierende Geländestücke – stattdessen wird ihre Bewegung im Wasser auf 10 erhöht und sie gelten nicht als Großes Ziel, solange sie sich darin befinden.

**Aus der Tiefe gerufen:** Du darfst so viele Meeresdrachen einsetzen, wie du Sturmweber und Nebelrufer in der Armee hast (soweit du noch genug Seltene Auswahlen offen hast). Jeder Meeresdrache wird vor der Aufstellung an einen bestimmten Magier „gebunden“ (notiere das in deiner Armeeliste). In jedem Spielzug, in dem ein Meeresdrache einen Regenerationswurf verpatzt, muss er einen Test auf den Moralwert des Magiers ablegen, an den er gebunden ist. Verpatzt er den Test, würfelst du auf der Monsterreaktionstabelle auf Seite 105 im Warhammer-Regelbuch

(das Ergebnis 5-6 stellt dabei eher dar, dass die Kreatur einfach dumpf herumsteht, sie hat ja schließlich keinen Reiter – die Wirkung bleibt aber dieselbe). Sollte der Magier ausgeschaltet werden, muss der Meeresdrache in jedem Spielzug auf seinen eigenen Moralwert testen; verpatzt er ihn einmal, gilt das nachfolgende Ergebnis auf der Reaktionstabelle bis zum Ende des Spiels.

### SCHIFFSBESATZUNG

Die Besatzung von Aislinns Schiffen besteht aus erfahrenen Seeleuten, die oftmals die Seegarde und Seedrachen an Land begleiten, wenn deren Zahl zu gering ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Seemann</b>	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
<b>Maat</b>	5	4	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf

Einheitengröße: 10+

Punktkosten (9p pro Modell)

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Optionen:

- Die Einheit darf für +1 Punkt/Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.
- Die Einheit darf für +1 Punkt/Modell mit Speeren bewaffnet werden.
- Die Einheit darf für +2 Punkte/Modell mit Bögen bewaffnet werden.
- Werte einen Seemann für +6 Punkte zu einem Musiker auf.
- Werte einen Seemann für +12 Punkte zum Maat auf.

### EINZIGARTIGE ZAUBERSPRÜCHE

Die Magier der Seewache haben sich auf äußerst mächtige Zauberkräfte spezialisiert, bei denen sie die urtümlichen magischen Aspekte des tiefen Ozeans anrufen. Nebelrufer und Sturmweber ersetzen den Spruch Magieentzug durch einen der folgenden Zauber, den sie frei und zusätzlich zu ihren normalen Sprüchen wählen dürfen. Alle sonstigen Zauber werden entsprechend der Regeln im Armeebuch Hochelfen ausgewählt.

**NEBELSCHWADEN** . . . . . Gelingt bei 7+ Bleibt im Spiel  
Ein salzig riechender Nebel walt über das Schlachtfeld und verhüllt die Asur mit seiner körperlosen Liebkosung.

Dieser Zauber hat eine Reichweite von 24 Zoll und kann auf jede befreundete Einheit gezaubert werden, die der Magier sehen kann, selbst wenn sie sich im Nahkampf befinden sollte.

Alle gegen diese Einheit gerichteten gegnerischen Attacken aus Nahkampf oder Beschuss erleiden einen Malus von -1 auf ihren Trefferwurf. Die Attacken der durch den Nebel geschützten Einheit werden durch ihn nicht beeinflusst. Sind sie einmal gewirkt, bleiben die Nebelschwaden an Ort und Stelle, bis sie gebannt werden, die Einheit sich bewegt (sie darf sich allerdings neuformieren oder ihre Formation ändern, ohne den Nebel zu vertreiben), der Magier beschließt, den Zauber zu beenden (was er jederzeit tun kann), einen anderen Zauber zu wirken versucht oder ausgeschaltet wird.

**HERRIN DER TIEFE** . . . . . Gelingt bei 9+ Bleibt im Spiel.  
Selbst über den Lärm der Schlacht hinweg werden die Feinde der Elfen von den zutiefst verstörenden Klängen des Liedes der Ozeaniden verwirrt, und eine Vision unheilvoller Schönheit schlägt jeden einzelnen in ganz persönliche Fesseln.

Platziere ein angemessenes (menschengroßes) Modell in 6 Zoll Umkreis um den Zauberer, um den Ozeaniden darzustellen. Dieses Modell darf sich nicht bewegen und keinerlei Aktionen irgendeiner Art durchführen; genau genommen ist es eher ein Geländestück als ein Modell und gilt für Bewegungen als offenes Gelände. Wenn eine gegnerische Einheit eine Einheit der Armee von Lothorn angreifen oder beschießen möchte, muss sie zuerst die Entfernung zum Ozeaniden nachmessen. Ist der Ozeanid näher als die Zieleinheit, muss die gegnerische Einheit einen Moralwertstest ablegen. Verpatzt sie ihn, wird die feindliche Einheit von den unheimlichen Gesängen des Ozeaniden abgelenkt und führt den Angriff nicht durch bzw. schießt nicht. Besteht sie ihn, wird für den Rest des Spiels kein Ozeanid mehr irgendeinen Einfluss auf diese Einheit haben. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Einheiten, die immun gegen Psychologie sind. Ist er einmal herbeigerufen worden, bleibt der Ozeanid an Ort und Stelle, bis der Zauber gebannt wird, der Magier ihn beendet (was er jederzeit tun kann), der Zauberer einen weiteren Spruch zu wirken versucht oder ausgeschaltet wird.





## DIE ARMEE VON MIDDENLAND

### DIE ARMEELISTE

Die folgenden Truppen gelten als Charaktermodelle, Kern-, Elite- oder Seltene Einheiten in der Armeeliste Middenheims:

**KOMMANDANTEN** = 0-1 Großmeister des Weißen Wolfes (neu), Meisterzauberer

**HELDEN** = Seneschall des Weißen Wolfes (neu), Zauberer, Hauptmann, Ulricpriester (neu)

**KERNEINHEITEN** = Speerträger, Hellebardenträger, Schwertkämpfer, Bogenschützen (beliebig viele dürfen zu Jägern aufgewertet werden), Ritter des Weißen Wolfes, 0-1 Pantheritter (Ordensritter)

**ELITEEINHEITEN** = 0-1 Teutogengarde (neu)\*, 0-1 Bihandkämpfer, Armbrustschützen, Krieger des Ulric (neu)\*\*, Jagdhunde (neu)\*\*

**SELTENE EINHEITEN** = Wolfenbrüder (neu)\*\*, Mörser, Großkanone, Musketenschützen, Söldner

\* Teutogengarde darf Hauptregiment sein, aber nicht Abteilung.

\*\* Darf weder Hauptregiment noch Abteilung sein.

### KOMMANDANTEN

#### 0-1 GROSSMEISTER DER RITTER DES WEISSEN WOLFES (166p)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Großmeister</b>	-	6	3	4	4	3	6	4	9	-	-
<b>Schlachtross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	2	Kav

Ausrüstung: Plattenrüstung, Wolfshammer.

Reittier: Gepanzertes Schlachtross.

Optionen:

- Darf magische Gegenstände aus der Liste der gewöhnlichen, der Imperiums- oder der Middenland-Gegenstände bis zu einem Gesamtwert von 100 Punkten erhalten.

Sonderregeln: *Großmeister*, *Zermalmt die Schwachen*

### HELDEN

#### SENESCHALL DES WEISSEN WOLFES (62p)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Seneschall</b>	4	5	3	4	4	2	5	3	8	1	Inf
<b>Schlachtross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	2	Kav

Ausrüstung: Plattenrüstung, Wolfshammer.

Optionen:

- Darf ein gepanzertes Schlachtross reiten (+20 Punkte).
- Darf magische Gegenstände aus der Liste der gewöhnlichen, der Imperiums- oder der Middenland-Gegenstände bis zu einem Gesamtwert von 50 Punkten erhalten.

Sonderregeln: *Inspirierend*, *Zermalmt die Schwachen*.

#### ULRICPRIESTER (95p)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Ulricpriester</b>	4	4	3	4	4	2	4	2	8	1	Inf
<b>Schlachtross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe.

Optionen:

- Darf leichte Rüstung (+2 Punkte) oder schwere Rüstung (+4 Punkte) erhalten und einen Schild tragen (+2 Punkte).
- Darf eine zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte) oder Zweihandwaffe (+4 Punkte) erhalten.
- Darf ein Schlachtross reiten (+10 Punkte), das einen Rossharnisch tragen kann (+4 Punkte).
- Darf magische Gegenstände aus der Liste der gewöhnlichen, der Imperiums- oder der Middenland-Gegenstände sowie der Talismane des Ulric im Gesamtwert von 50 Punkten erhalten.

Sonderregeln: *Segen des Ulric*, *Zermalmt die Schwachen*, *Gebete des Ulric*.

### ELITEEINHEITEN

#### 0-1 TEUTOGENGARDE (12p pro Modell)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Teutogengarde</b>	4	4	3	3	3	1	3	1	8	1	Inf
<b>Erster Ritter</b>	4	4	3	3	3	1	3	2	8	1	Inf

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Wolfshammer, Plattenrüstung.

Optionen:

- Werte einen Teutogengardisten für +6 Punkte zum Musiker auf.
- Werte einen Teutogengardisten für +12 Punkte zum Standartenträger auf. Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.
- Werte einen Teutogengardisten für +12 Punkte zum Ersten Ritter auf.
- Die Teutogengarde darf für +2 Punkte/Modell zu Rittern des Inneren Zirkels aufgewertet werden. Die Teutogengardisten und der Erste Ritter haben dann Stärke 4. Anmerkung: Du darfst sowohl die Teutogengarde als auch eine Einheit Ritter des Weißen Wolfes in derselben Armee in den Inneren Zirkel erheben.

Sonderregel: *Unnachgiebig*.

#### KRIEGER DES ULRIC (4p pro Modell)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Krieger</b>	4	4	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	4	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe.

Optionen:

- Die Einheit darf leichte Rüstung erhalten (+1 Punkt/Modell) und Schilde tragen (+1 Punkt/Modell).
- Die Einheit darf mit zusätzlichen Handwaffen (+2 Punkte/Modell) oder Zweihandwaffen (+2 Punkte/Modell) ausgestattet werden.
- Werte einen Krieger für +5 Punkte zum Musiker auf.
- Werte einen Krieger für +10 Punkte zum Standartenträger auf.
- Werte einen Krieger für +13 Punkte zum Champion auf.

Sonderregel: *Eigenbrötler*.

#### JAGDHUNDE (7p pro Modell)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Jagdhund</b>	7	3	3	3	3	1	3	1	5	1	Kav
<b>Jagdmeister</b>	-	4	3	3	3	1	3	1	7	-	-
<b>Schlachtross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	2	Kav

Einheitengröße: 5-20

Ausrüstung: Keine.

Optionen:

- Ersetze einen Hund für +15 Punkte durch einen Jagdmeister. Der Jagdmeister reitet ein Schlachtross und trägt leichte Rüstung. Er ist mit einem Speer bewaffnet.

Sonderregeln: *Leichte Kavallerie*, *Hetzjagd*

### SELTENE EINHEITEN

#### WOLFENBRÜDER (8p pro Modell)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Wolfenbruder</b>	4	4	3	4	3	1	3	1	8	1	Inf
<b>Wolfenvater</b>	4	4	3	4	3	1	3	2	8	1	Inf

Einheitengröße: 5-15

Ausrüstung: Handwaffe.

Optionen:

- Die Einheit darf leichte Rüstung (+1 Punkt/Modell) und/oder Schilde (+1 Punkt/Modell) erhalten.





- Die Einheit darf zusätzliche Handwaffen (+2 Punkte/Modell) oder Zweihandwaffen (+2 Punkte/Modell) erhalten.
  - Werte einen Wolfenbruder für +5 Punkte zum Musiker auf.
  - Werte einen Wolfenbruder für +10 Punkte zu einem Standartenträger auf.
  - Werte einen Wolfenbruder für +10 Punkte zu einem Wolfenvater auf.
- Sonderregeln: *Unnachschiebig, Plänkler.*

Wenn Wolfenbrüder Nahkampfformation einnehmen, werden ihre Kommandoeinheit und alle Charaktermodelle in die Mitte des kämpfenden Gliedes bewegt.

## SONDERREGELN DER MIDDENLÄNDER

### SEGEN DES ULRIC

Die Anwesenheit eines Ulricpriesters erhöht die Zahl der Bannwürfel der Armee um einen.

### ZERMALMT DIE SCHWACHEN

Ulric verabscheut Schwäche und Feigheit. Ulricpriester, der Großmeister, der Seneschall und alle Einheiten, die sie anführen, hassen Modelle mit einem Moralwert von 6 oder weniger, selbst wenn sie normalerweise immun gegen Psychologie sind. Andere Charaktermodelle in der Einheit sind davon ebensowenig betroffen wie Reittiere. Zusätzlich kommen die folgenden Regeln zum Tragen:

**Der Großmeister:** Der Großmeister darf sich nur Rittern der Weißen Wölfe anschließen. Der Großmeister ist ein Veteran hunderter Schlachten und stark im Glauben, und daher ist er immun gegen Psychologie. Solange er sich in einer Einheit Weißer Wölfe befindet, fühlen sie sich von seiner Gegenwart gestärkt und sind daher zusätzlich ebenfalls immun gegen Psychologie.

**Inspirierend:** Der Seneschall ist ein kampferprobter Krieger und immun gegen Panik. Zusätzlich inspiriert seine Anwesenheit seine Truppen so, dass eine Einheit, der er sich anschließt, ebenfalls immun gegen Panik wird. Der Seneschall kann sich wie ein normales Charaktermodell jeder Einheit anschließen, da seine Rolle öffentlicher als die des Großmeisters ist.

**Eigenbrötler:** Die Krieger des Ulric sind kein formelles Regiment, sondern Anhänger des Wolfsgottes verschiedenster Herkunft, nun vereint zum Dienste an Ar-Ulric. Aus diesem Grunde unterscheidet sich ihre Ausstattung und Bewaffnung erheblich. Regeltechnisch behandeln wir sie jedoch so, als seien sie alle gleich ausgerüstet. Du solltest dafür sorgen, dass die Mehrzahl der Modelle die korrekte Bewaffnung hat und dein Gegner vor dem Spiel weiß, wie die Einheit ausgerüstet ist (Anmerkung: Mortheimfiguren, insbesondere Middenheimer, sind perfekt zum Darstellen von Kriegerern des Ulric geeignet).

**Hetzjagd:** Jagdhunde sind daran gewöhnt, tief im Drakenwald Tiernischen und Orks zu jagen. Sie erleiden keine Bewegungsabzüge bei der Bewegung in Wäldern. Anderes Gelände betrifft sie normal. Außer ihrem Jagdmeister darf sich kein Charaktermodell einem Rudel Jagdhunde anschließen. Jagdhunde verursachen keine Paniktests bei befreundeten Einheiten, mit Ausnahme von anderen Hunderudeln, profitieren aber wie normal von Armeestandarte und Moralwert des Generals.

**Jagdmeister:** Die Jagdhunde werden oft von Jagdmeistern begleitet, berittenen Kriegerern, die sie auf den Feind hetzen. Der Jagdmeister wird wie ein Einheitenchampion als Aufwertung gekauft und in allen Belangen als Champion behandelt – er kann also nicht für Beschuss herausgepickt werden, darf Herausforderungen aussprechen und annehmen usw. Solange auch nur einer der Hunde noch am Leben ist, ist die Bewegung des Jagdmeisters auf ihre 7 Zoll beschränkt, auch wenn sein Pferd normalerweise schneller wäre. Er profitiert außerdem von der Hetzjagd-Sonderregel der Hunde.

### GEBETE DES ULRIC

In jeder Magiephase kann ein Ulricpriester eines der folgenden Gebete sprechen, das als gebundener Zauber mit einer Energiestufe von 3 gilt.

**Wolfsgeheul:** Bleibt im Spiel, bis es gebannt wird oder der Priester ein anderes Gebet zu sprechen versucht. Solange das Wolfsgeheul im Spiel ist, addieren der Priester und die Einheit, die er anführt, W3 Zoll auf ihre Angriffsbewegung. Wenn der Angriff verpatzt wird, verfällt die zusätzliche Bewegung; führe stattdessen wie üblich eine normale Bewegung in Richtung des Ziel durch.

**Schmetterschlag:** Jedes feindliche Modell in direktem Kontakt mit dem Priester erleidet einen Treffer der Stärke 4.

**Winterhauch:** Jede mit dem Priester oder der Einheit, in der er sich aufhält, im Nahkampf befindliche Einheit muss einen Test auf ihren Moralwert ablegen. Wenn sie ihn verpatzt, erleidet sie einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe in der nächsten Nahkampfphase. Dies ist kein Psychologietest!

**Zorn des Ulric:** Bleibt im Spiel, bis er gebannt wird oder der Priester ein anderes Gebet zu sprechen versucht. Der Priester und die Einheit, die er anführt, werden immun gegen Angst, Entsetzen und Panik.

## RÜSTKAMMER DER MIDDENHEIMER

### WOLFSHAMMER

Dies ist dieselbe Waffe, die im Armeebuch Imperium als „Reiterhammer“ bezeichnet wird – die traditionelle Waffe eines Ritters des Weißen Wolfes. In dieser Liste sind einige der Ritter allerdings zu Fuß, ihn also weiterhin einen Reiterhammer zu nennen, könnte zu einiger Verwirrung führen! Wenn ein berittenes Modell seinen Wolfshammer benutzt, kommen die Regeln für Reiterhammer zum Tragen, das Modell erhält also +2 auf seine Stärke, wenn es angreift, und +1 für den Rest der Zeit. Zu Fuß wird der Hammer anders eingesetzt und wie eine Hellebarde behandelt. In beiden Fällen werden beide Hände zum Schwingen der Waffe benötigt.

### GEWÖHNLICHE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Behende Klinge (+1 zum Treffen)	30p
Schlachtenklinge (+1 Attacke.)	25p
Schwert der Macht (+1 auf Stärke)	20p
Reißende Klinge (-1 auf gegnerischen Rüstungswurf.)	10p
Verzauberter Schild (5+ Rüstungswurf.)	10p
Schutztalesman (Talisman; 6+ Rettungswurf)	15p
Magiebannende Schriftrolle	25p
Energiestein (+2 Energiewürfel, Nur eine Anwendung)	25p
Kriegsbanner (+1 auf Kampfergebnis)	25p

### VERBOTENE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände dürfen in einer Kultarmee des Ulric nicht eingesetzt werden, entweder weil sie im Namen Sigmars statt Ulrics geweiht sind oder weil sie in der Imperialen Rüstkammer in Altdorf liegen: Streitkolben von Helstrum, Gesegnetes Schwert, Meteoreisenrüstung, Güldene Rüstung, Leichentuch des Magnus, Jadeamulett, Zeichen des Sigmars, Ikone des Magnus, Imperiales Banner, Banner des Sigismund, Greifenstandarte, Standarte des Stahls

### NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Das Folgende sind neue Gegenstände, die nur Armeen aus Middenland verwenden können.

### Magische Waffen

Frostbiss 30p  
*Nachdem sie geschmiedet worden war, lag diese Axt einen ganzen Winter lang im Ulricsberg vergraben, um die reine Essenz von Ulrics Macht zu absorbieren.*  
 Bei einem Trefferwurf von 6 verwundet Frostbiss automatisch und ignoriert Rüstungswürfe.

Sturmhammer 30p  
*Nur für Großmeister oder Seneschall.*  
*Der Sturmhammer ist aus unglaublich dichtem Meteoreisen gefertigt und wurde verzaubert, um wie eine normale Waffe geschwungen werden zu können. Sein gewaltiger Einschlag lässt Feinde zurücktaumeln oder schmettert sie in den Boden.*  
 Gilt als Wolfshammer. Wenn der Träger angreift und Modelle mit dem Sturmhammer verwundet, dürfen sie in dieser Nahkampfphase nicht zurückschlagen.

### Magische Rüstung

Rüstung des Skoll 40p  
*Diese schwere Rüstung ist mit einer goldenen Axt und Wolfsköpfen verziert. Sie hat die Macht, das Licht und die Wärme aus der Luft um sich herum zu saugen, ebenso wie die Kraft aus feindlichen Hieben.*  
 Gilt als schwere Rüstung. Nahkampfattacken gegen den Träger erleiden einen Malus von -1 auf ihre Stärke. Das kann die Rüstungswurfmodifikation der Attacken beeinflussen. Der Träger ist darüber hinaus immun gegen Zauber aus der Lehre des Lichts.

Wolfshelm der Teutogen 35p







*Dieser eiserne Helm, der nach dem Bilde eines zähnefletschenden Wolfes geschmiedet wurde, stammt noch aus der Zeit vor Sigmar, schimmert aber noch immer so hell wie am Tage seiner Erschaffung. Es heißt, dass Ulric einen beherzten Träger mit großer Stärke belohnt.*

Verleiht einen 6+ Rüstungswurf, der normal mit anderer Rüstung kombiniert werden kann. Zusätzlich darf der Träger zu Beginn jeder Nahkampfphase einen Test auf seinen Moralwert ablegen. Wenn er ihn besteht, erhöht sich seine Stärke für die Dauer dieser Nahkampfphase um +1.

#### Talismane

Middenherz 40p

*Ein absolut runder Stein, eingelassen in ein goldenes Amulett. Das Middenherz wurde aus einem Bruchstück des Grundsteins gefertigt, der im Torweg des Ulrictempels liegt. Es wurde von einigen der besten Krieger getragen, die jemals in der Stadt des Weißen Wolfes gelebt haben.*

5+ Rettungswurf. Das KG des Trägers erhöht sich um +1.

Anraheirs Umhang 25p

*Der Zauberer Anraheir schuf diesen Umhang, um sich vor den Tiernmenschen des Drakenwaldes zu schützen. Das Kleidungsstück ist aus der Haut eines Minotauren gefertigt, den der Zauberer mit einem aus den Winden der Magie geformten ätherischen Speer erlegte.*

Magieresistenz (1). Der Träger gilt für alle Tiernmenschen- und Minotaurenmodelle als Angst verursachend.

#### Verzauberte Gegenstände

Fluch der feigen Krieger 30p

*Die Macht dieses Amulettes erfüllt alles um sich herum mit Kampfgeist und verdrängt jeden Gedanken an Rückzug.*

Weder die Einheit mit dem Fluch der feigen Krieger noch die Einheit, die sie angreift, darf jemals freiwillig als Angriffsreaktion fliehen. Sie dürfen jede andere Reaktion verwenden, die ihnen normalerweise gestattet ist.

Pelz des Horros 20p

*In längst vergangenen Zeiten wurden die Dörfer um Middenheim von einem mächtigen Wolf heimgesucht, der Horros genannt wurde, nach einem sagenhaften Ungeheuer. Als er schließlich von einem unbekanntem Recken erschlagen ward, wurde der Geist des Wolfes in seinem Pelz gebunden und stärkt nun seinen Träger mit seiner urtümlichen Kraft.*

Der Träger darf in jeder Nahkampfphase einen verpatzten Verwundungswurf wiederholen.

Krallentotem 15p

*Der Knochen eines Wolfes wurde in Form einer Wolfskralle zurechtgeschnitten und mit magischen Runen beschrieben, um als Totem übernatürliche Geschwindigkeit und Eifer in seinem Träger zu entfachen. Der Charakter und die Einheit, in der er sich befindet, werfen einen zusätzlichen Würfel beim Verfolgen fliehender Feinde und ignorieren das niedrigste Ergebnis.*

#### Magische Standarten

Standarte des Weißen Wolfes 40p

*Diese Standarte wurde aus dem Fell eines mächtigen Wolfes aus dem Drakenwald gefertigt. Sie hat die Macht, Kugeln und Pfeile von ihren Trägern fernzuhalten.*

Jeglicher Beschuss gegen die Einheit mit der Standarte (inklusive magischer Geschosse) erleidet einen Malus von -1 auf seine Stärke. Andere Attacken, inklusive magischer, die kein Beschuss sind, bleiben unbeeinflusst.

Standarte von Middenheim 40p

*Die Ursprünge dieses Banners sind unbekannt, doch es wurde vor Jahrhunderten als Armeestandarte der Stadt des Weißen Wolfes übernommen. Seine Macht erfüllt die Truppen, über denen es weht, mit großem Mut, so dass sie auch dem grausigsten Feind trotzig entgegenreten. Die Einheit, die das Banner trägt, ist immun gegen Angst und Entsetzen.*

Banner des Wahren Kriegers 35p

*Diese fein gearbeitete Standarte wurde einst von Ar-Ulric Serrardt gesegnet, der in der Schlacht von Kleinhintersdorf eigenhändig dreißig Orks erschlug.*

Wenn eine Einheit mit diesem Banner einen Aufriebstest ablegen muss, wird sie behandelt, als ob sie den Nahkampf um W3 Punkte weniger verloren hätte. Wenn sie den Kampf dadurch um Null oder noch weniger verloren haben sollte, hat sie ihn immer noch verloren, testet aber auf ihren unmodifizierten Moralwert. Das Banner hat keine Auswirkungen

auf befreundete Einheiten in einem multiplen Nahkampf – diese müssen weiterhin ganz normal testen.

#### TALISMANE DES ULRIC

Die folgenden Gegenstände können nur von Ar-Ulric und den Ulricpriestern benutzt werden. Ihr Punktwert zählt gegen den Gesamtwert der Punkte, die der Träger für magische Gegenstände ausgeben darf. Diese Gegenstände sind allerdings nicht per se magisch, und Gegenstände oder Zaubersprüche, die einen besonderen Effekt auf magische Gegenstände haben, beeinflussen sie nicht. Anders als bei magischen Gegenständen darfst du mehr als ein Exemplar jedes Gegenstands einsetzen, sogar mit einem einzelnen Priester.

Bernsteinzahn 35p

*Die von Ar-Ulric am höchsten geschätzten Priester werden in Anerkennung ihrer treuen Dienste von ihm mit dem Schneidezahn eines weißen Wolfes beschenkt, der in ein Medaillon aus Bernstein eingefasst wurde.*

Ein Priester mit einem Bernsteinzahn kann in jeder Magiephase ein weiteres Gebet sprechen. Er darf jedes Gebet jedoch nur einmal erfolgreich sprechen. Der Priester darf nur ein zusätzliches Gebet sprechen; Boni für weitere Bernsteinzähne bestehen nicht.

Eisdolch 30p

*Der Eisdolch ist keine Waffe, sondern ein Zeichen des Ulric als Herr der beißenden Winterkälte. Er wird für gewöhnlich an einer Kette um den Hals getragen.*

Der Eisdolch ist ein machtvoll Symbol von Ulrics Zorn, und der Priester zieht Kraft aus dem Glauben und Mut der Männer um ihn herum. Ein Priester mit einem Eisdolch darf den gegenwärtigen Gliederbonus der Einheit, in der er sich befindet, zur Energiestufe seiner Gebete addieren. Der Gliederbonus darf pro Gebet nur einmal addiert werden; es gibt keine Boni für zusätzliche Eisdolche.

Reißzahn des Winterwolfs 25p

#### **Nur eine Anwendung.**

*Die Reißzähne des Winterwolfs wurden aus dem Gebiss der größten Wölfe des Drakenwaldes gebrochen und von Ar-Ulric persönlich gesegnet. Sie sollen potente Talismane sein, und der Besitz eines dieser Reißzähne erfüllt einen Priester mit absolutem Vertrauen in seinen Gott.*

Bevor er ein Gebet spricht, kann ein Priester des Ulric ansagen, dass er den Reißzahn des Winterwolfs benutzen möchte. Das Gebet gilt als mit totaler Energie ausgesprochen, so als ob ein Zauber beim Komplexitätstest eine Doppelsechs ergäbe.

Splitter des Skoll 15p

*Skoll ist ein legendärer Wolf aus der Sagenwelt der Teutogen, der Ulric persönlich begleitet und die Sonne verjagt, um den Winteranbruch einzuläuten. Die in Bronze eingefassten Splitter des Skoll sind angeblich Bruchstücke von den Zähnen und Krallen des großen Wolfes.*

Der Splitter erhöht bei einem Bannversuch das Ergebnis jedes geworfenen Würfels um +1, bis zu einem Maximum von 6. Dadurch können Bannversuche nicht mehr automatisch scheitern, und ein automatisches Gelingen wird wahrscheinlicher. Gegen jeden Zauber kann maximal ein Splitter eingesetzt werden. Ist der Bannversuch erfolgreich, so wird der Splitter von der Magie, die er absorbiert, zerschmettert und gilt als zerstört; ansonsten bleibt er erhalten und kann erneut verwendet werden.

Wolfskopffemblem 10p

#### **Nur eine Anwendung.**

*Der Wolfskopf ist das urtypische Symbol des Ulric. Vor einem Feldzug segnen die Priester des Ulric zahlreiche Wolfskopffembleme, wie etwa auf Medaillons und Broschen, mit der Macht, böser Zauberkunst zu widerstehen.*

Vor einem Bannversuch kann der Spieler erklären, dass er ein Wolfskopffemblem verwenden möchte. Dies gestattet es ihm, einen zusätzlichen Würfel für den Bannversuch zu benutzen. Du bist nicht gezwungen, die normalen Bannwürfel der Armee überhaupt zu benutzen – du kannst auch nur den Würfel des Emblems werfen. Es darf mehr als ein Wolfskopffemblem gegen einen einzelnen Zauber benutzt werden.





## KLAN ESHIN

*Der Weg der Eshin ist Verstoßenheit, nicht offensichtliche Macht. Doch in Zeiten des totalen Krieges kann der Nachtherrscher beschließen, eine ganze Armee auszusenden. Geführt von einem der dreizehn Meisterassassinen, schlagen diese lautlosen Kämpfer immer in der Dunkelheit zu. Sie erscheinen aus dem Nichts und verschwinden beim ersten Morgenlicht spurlos; nur Tod und Zerstörung bleiben zurück. Es wird gemunkelt, dass sogar die Höhlen unterhalb Middenheims von den huschenden Schatten dieser schwarz gekleideter Mörder heimgesucht werden.*

### SONDERREGELN KLAN ESHINS

- Die Eshin-Armee wird im Normalfall eingesetzt, um die gegnerische Befehlsstruktur zu zerstören. Aus diesem Grund erhält sie +100 Siegespunkte für jedes ausgeschaltete gegnerische Charaktermodell – zusätzlich zu den normalen Boni.
- Die herausragenden Eshinzauberer haben ihre Fähigkeiten des Teleportierens ihrer Artgenossen weit über das übliche Maß hinaus perfektioniert. Wenn sie einen Schwefelsprung zaubern, darf das teleportierte Modell in direkten Kontakt mit jedem nicht fliehenden Gegner platziert werden und wird dabei behandelt, als ob es in einen neuen Gegner hinein verfolgt hätte.
- Eine Armee von 1999 oder weniger Punkten ohne Eshinzauberer muss einen Häuptling als General enthalten.

### IM SCHUTZE DER DUNKELHEIT

So groß ist die Meisterschaft der Eshin in der Kunst des lautlosen Kampfes, dass sie ohne weiteres in der Lage sind, mitten in der Nacht einen erfolgreichen Angriff zu unternehmen. Das erste Anzeichen ihrer Gegenwart ist es meist, wenn das Töten beginnt. Eine Armee des Eshinklans, die ausschließlich aus Plänklern und Charaktermodellen besteht, darf die folgende Regel benutzen:  
Wirf zu Beginn jedes Spielzuges einen Artilleriewürfel und multipliziere das Ergebnis mit 3. Diese Entfernung in Zoll gibt an, wie weit die Truppen in diesem Spielzug durch die Dunkelheit sehen können. Wenn du ein Fehlfunktionssymbol erwürfelst, scheint der Mond hell genug, um in diesem Spielzug normale Kriegführung zu ermöglichen. Ziele, die du nicht sehen kannst, darfst du nicht beschießen, angreifen oder als Ziel von Zaubern auswählen.

### KLAN ESHIN ARMEELISTE

Alle Charaktermodelle in dieser Liste mit der Ausnahme von Häuptionen können magische Gegenstände benutzen, die mit „Nur für Klan Eshin“ gekennzeichnet sind.

Auswahlen:

- KOMMANDANTEN = Meisterassassine (neue Einheit)
- HELDEN = Häuptlinge, Assassinen, Eshinzauberer (neue Einheit)
- KERNEINHEITEN = Schattenläufer (Basiseinheit), Klanratten (keine Basiseinheit), Skavensklaven, 0-1 Sturmratte, 0-1 Rattenschwarm (gilt als Eliteauswahl, wenn zu Seuchenratten aufgewertet)
- ELITEINHEITEN = Gossenläufer, Riesenratten, Jezzails
- SELTENE EINHEITEN = Eshin-Triade (neue Einheit), Seuchemönche, Seuchenschleuderer, Giftwindkrieger, Söldner

### MEISTERASSASSINE (215p)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Meisterassassine</b>	7	8	6	4	4	3	10	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Zwei Handwaffen & Wurfsterne

Optionen:

- Darf magische Gegenstände aus der Liste der gewöhnlichen und der Skavengegenstände im Gesamtwert von 100 Punkten erhalten.
- Darf für +20 Punkte Rauchbomben erhalten.

Sonderregeln: *Giftattacken; Kundschafter; Versteckt, Sensei*

**Sensei:** Der Meisterassassine darf der General der Armee sein. Sein Moralwert kann jedoch nur dann benutzt werden, wenn er nicht versteckt ist.

### ESHINZAUBERER (75p)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Zauberer</b>	6	4	4	3	3	2	5	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Zwei Handwaffen & Wurfsterne

Magie: Der Eshinzauberer ist ein Zauberer der Stufe 1. Er kennt immer den Zauberspruch Schwefelsprung.

Optionen:

- Darf magische Gegenstände aus der Liste der gewöhnlichen und der Skavengegenstände im Gesamtwert von 50 Punkten erhalten.
  - Darf für +15 Punkte zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgewertet werden. Er erhält dadurch keinen weiteren Zauber oder Warpsteinhappen.
  - Darf für +20 Punkte Rauchbomben erhalten.
- Sonderregeln: *Giftattacken; Kundschafter*

### ESHIN-TRIAD (210p)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Triadenassassine</b>	6	6	5	4	4	2	8	3	8	1	Inf

*Eine Triade ist eine Einheit aus drei Skaven-Assassinen, die Jagd auf verwundbare Individuen und sogar kleine Einheiten machen. Sie gelten nicht als Charaktermodelle, können keine magischen Gegenstände erhalten und bilden in allen Belangen eine separate Plänklereinheit, die keiner von ihnen unter irgendwelchen Umständen verlassen kann.*

Einheitengröße: 3 Assassinen

Ausrüstung: Zwei Handwaffen & Wurfsterne

Optionen:

- Dürfen für +30 Punkte mit Rauchbomben ausgerüstet werden.

SONDERREGELN *Giftattacken; Kundschafter; Plänkler*





## DAS SLAYERHEER VON KARAK KADRIN

### SLAYERHEER-SONDERREGELN

„**Schau Snorri, Trolle!**“: Im Kreis von ihresgleichen finden es Slayer schwer, dem Drang zu widerstehen, sich so schnell es geht auf den Feind zu stürzen. Nachdem alle Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, aber noch vor Beginn des ersten Spielzugs, stürmt das gesamte Slayerheer auf den Gegner zu. Jede Einheit und jedes Charaktermodell in der Armee bewegt sich 2W6 Zoll nach vorn. Während dieser Bewegung dürfen Einheiten nur einen Schwenk machen, und das auch nur, um Gelände oder anderen Einheiten auszuweichen. Beachte, dass während dieser Bewegung Abzüge durch Gelände ignoriert werden (unpassierbares Gelände bleibt unpassierbar). Außerdem darf der Slayerspieler einen zusätzlichen W6 werfen und das niedrigste Wurf Ergebnis ignorieren, wenn ermittelt wird wer den ersten Spielzug hat.

**Ein ruhmreicher Tod:** Jedes Slayerheer ist auf direktem Weg in die Selbstvernichtung – entschlossen, gegen die stärksten, härtesten Feinde zu kämpfen, die sich ihnen entgegenstellen. Gegen einen solchen Feind zu fallen ist keine Schande, im Gegenteil führt ein solches Ende sogar dazu, dass der Rest der Slayer noch entschlossener kämpft. Notiere dir die Zahl der Modelle des Slayerheeres, die im Nahkampf von Gegnern mit Stärke und/oder Widerstand von 5 oder mehr im Profil (vor jedweden Modifikationen) ausgeschaltet wurden. Jeder Slayer, der den Tod durch einen derart mächtigen Gegner ereilt hat, bringt dem Slayerspieler 10 zusätzliche Siegespunkte ein. Dies gilt auch für Verluste durch Aufpralltreffer von Streitwagen oder Monstern mit ähnlichen Attacken, nicht aber für deren Besatzung oder Reiter, solange diese nicht selbst auch Stärke und/oder Widerstand von 5 oder mehr haben.

**Bannwürfel:** Noch stärker als andere Zwerge verachten Slayer die gauklerhafte Magie der anderen Völker, und ihre reine Willenskraft und Ignoranz ist oft genug, um gegen sie gerichtete Zaubersprüche zu bannen. Wie alle Zwergenarmeen generiert auch ein Slayerheer 4 Bannwürfel in der gegnerischen Magiephase. Zusätzlich erzeugen Slayer aber einen zusätzlichen Bannwürfel pro 1000 Punkte Armeegröße (also +1 Würfel bei 1000-1999 Punkten, +2 Würfel bei 2000-2999 Punkten usw.)

**Erster unter Slavern:** Ein Charaktermodell des Slayerheeres muss der Armeegeneral sein, auch wenn Slayer-Charaktermodelle in einer normalen Zwergenarmee dieses Position nicht einnehmen können. Dies muss ein Dämonenslayer sein, wenn die Armee einen enthält. Regeltechnisch hat dies zwar keine Auswirkungen, da alle Slayer den gleichen Moralwert haben, aber manchmal ist es ganz gut zu wissen wer das Kommando über die Armee hat (z.B. bekommt der gegnerische Spieler zusätzliche Siegespunkte für das Ausschalten des Armeegenerals).

### SLAYERFERTIGKEITEN

Jeder Slayerheld darf bis zu eine der folgenden Slayerfertigkeiten erhalten, jeder Slayerkommandant sogar bis zu zwei. Die Punkte für Slayerfertigkeiten zählen nicht gegen den Maximalwert für Runen, sondern sind zusätzlich.

Slayertod . . . . . 20 Punkte  
Wird der Slayer im Nahkampf ausgeschaltet, schlägt er sofort noch einmal mit all seinen Attacken zu, bevor er als Verlust entfernt wird (sogar, wenn er in dieser Nahkampfphase bereits attackiert hat).

Todesstoß . . . . . 25 Punkte  
Der Slayer besitzt die Fertigkeit Todesstoß.

Bestienslayer . . . . . 25 Punkte  
Jeder durch den Slayer verursachte Lebenspunktverlust zählt doppelt gegen das Kampf Ergebnis dieser Nahkampfphase (ausgenommen sind durch Overkill verursachte Schadenspunkte in einer Herausforderung).

Vampirslayer . . . . . 45 Punkte  
Jeder Lebenspunktverlust, den der Slayer einem Gegner mit Widerstand 5 oder höher zufügt, wird zu W6 Schadenspunkten.

Skavenslayer:  
Drachenslayer . . . . . 60 Punkte  
Dämonenslayer . . . . . 80 Punkte  
Die Attackenzahl des Slayers wird mit der Zahl der Gegner in direktem Kontakt multipliziert, bis zu einem Maximum von 10 (dieser Wert kann auch durch zusätzliche Handwaffen, Runen etc. nicht weiter gesteigert werden). In einer Herausforderung hat diese Regel keine weiteren Auswirkungen.

### TÄTOWIERUNGEN DES GRIMNIR

Manche Slayer besitzen schützende Runentätowierungen, die sie vor feindlicher Magie beschützen. Diese Slayer besitzen Magieresistenz (1), die nicht nur für den Charakter selbst gilt, sondern auch auf jeden Zauberspruch angewandt werden kann, der von einem Zauberer in 6 Zoll Umkreis oder gegen ein Modell in 6 Zoll Umkreis um den Slayer gesprochen wird. Jedes Slayer-Charaktermodell kann für +30 Punkte, die mit zu der Punktbeschränkung für Runen zählen, Tätowierungen des Grimnir erhalten.

### MEISTERRUNE DES GRIMNIR

Standartenrune . . . . . 50 Punkte  
Nur von den Runenschmieden Karak Kadrins geschmiedet, verströmt die Rune des Grimnir eine Aura derart starken Zwergenstolzes, dass sie Pfeile und sogar Kanonenkugeln von den Dawi abprallen lässt! Jede befreundete Einheit in 12 Zoll Umkreis um eine Standarte mit dieser Rune erhält einen 5+ Rettungswurf gegen jede Fernkampfatacke.

### KOMMANDANTEN

DÄMONENSLAYER. . . Punkte/Modell: 130

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Dämonenslayer</b>	3	7	3	4	5	3	5	4	10	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe  
Optionen:  
• Darf entweder eine Zweihandwaffe (+6 Punkte) oder eine zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte) erhalten.  
• Darf Runen aus der Liste der Waffenrunen (siehe Armeebuch Zwerge) im Gesamtwert von maximal 100 Punkten erhalten.  
Sonderregeln: *Slayer, Einzelgänger, Unerschütterlich*

### HELDEN

*Ein Slayerheer darf immer eine Heldenauswahl mehr als normalerweise erlaubt enthalten.*

DRACHENSLAYER . . . . Punkte/Modell: 65

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Drachenslayer</b>	3	6	3	4	4	2	4	3	10	1	Inf

Maximal ein Drachenslayer der Armee darf ohne zusätzliche Punktkosten (weil Slayer Unerschütterlich sind) zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.  
Die Armeestandarte kann mit Standartenrunen (ohne Punktbeschränkung) aus dem Armeebuch Zwerge, Seite 21-22 und diesem Buch beschriftet werden. Wenn der Armeestandartenträger eine Runenstandarte trägt, darf er allerdings keine Runenwaffe mehr erhalten. Er kann jedoch noch normal eine Slayerfertigkeit erhalten.

Ausrüstung: Handwaffe  
Optionen:  
• Darf entweder eine Zweihandwaffe (+4 Punkte) oder eine zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte) erhalten.  
• Darf Runen aus der Liste der Waffenrunen im Gesamtwert von maximal 50 Punkten erhalten.  
SONDERREGELN *Slayer, Einzelgänger, Unerschütterlich*

### KERNEINHEITEN

SLAYER (11p pro Modell)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Trollslayer</b>	3	4	3	3	4	1	2	1	10	1	Inf
<b>Riesenslayer</b>	3	5	3	4	4	1	3	2	10	1	Inf

Einheitengröße: 10-30  
Ausrüstung: Slayer tragen zwei Handwaffen, die ohne zusätzliche Punktkosten durch Zweihandwaffen ersetzt werden können.  
Optionen:  
• Werte einen Slayer für +6 Punkte zum Musiker auf  
• Werte einen Slayer für +12 Punkte zum Standartenträger auf.  
• Werte eine beliebige Anzahl Trollslayer für je +15 Punkte/Modell zu Riesenslayern auf.  
Sonderregeln: *Slayer, Unerschütterlich*







DAMMAZ DRENGI . . . Punkte/Modell: 65

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Dammaz Drengi</b>	3	6	3	4	4	2	4	3	10	1	Inf

Nicht mehr als die Hälfte deiner Kernaussuchen dürfen Dammaz Drengi sein. Jede Auswahl Dammaz Drengi erlaubt dir, 1-3 einzelne Dammaz Drengi in deiner Armee einzusetzen. Alle Dammaz Drengi der Armee werden wie Kriegsmaschinen gleichzeitig aufgestellt.

Einheitengröße: 1  
Ausrüstung: Wirbelnde Klagen des Todes  
Sonderregeln: *Einzelmodell, Erbfeindschaft, Tätowierungen des Grimnir, Wirbelsturm des Todes, Unerschütterlich*

**Einzelmodell:** Dammaz Drengi sind unabhängige Modelle, die sich wie Charaktermodelle zu Fuß bewegen und nur nach den Regeln für Beschuss auf einzelne Charaktermodelle beschossen werden können. Beachte, dass Dammaz Drengi ansonsten aber nicht als Charaktermodelle gelten.

**Wirbelwind des Todes:** Dammaz Drengi stürzen sich unerschrocken in die Reihen ihrer Feinde, ihre Waffen wild über ihre Köpfe wirbelnd. Sie attackieren im Nahkampf nicht wie andere Truppen. Statt dessen erleidet jedes feindliche Modell in direktem Kontakt mit einem oder mehreren Dammaz Drengi zu Beginn der Nahkampfphase, noch bevor andere Attacken durchgeführt werden (sogar wenn der Gegner den Dammaz Drengi angegriffen hat, vor Aufpralltreffern durch Streitwagen und anderen besonderen Attacken, die immer zuerst zuschlagen) einen automatischen Treffer. Gegnerische Modelle, die sich in direktem Kontakt mit einem oder mehreren Modellen befinden, das wiederum in direktem Kontakt mit einem oder mehreren Dammaz Drengi ist, erleiden bei einer 4+ einen automatischen Treffer. Schadens- und Rüstungswürfe etc. werden dann normal durchgeführt. Anschließend dürfen die Gegner normal attackieren, allerdings erleiden sie durch die wirbelnden Klagen des Dammaz Drengi einen Malus von -1 auf ihren Trefferwurf.

Gegen Einheiten, die nur aus einem einzelnen Modell bestehen (z.B. berittene Monster und Streitwagen), verursachen Dammaz Drengi W3 automatische Treffer gegen jede solche Einheit in Kontakt.

### ELITEEINHEITEN

#### BRUDERSCHAFT DES GRIMNIR (14p pro Modell)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Slayer der Bruderschaft</b>	3	4	3	4	4	1	3	1	10	1	Inf
<b>Riesenslayer</b>	3	5	3	4	4	1	3	2	10	1	Inf

Einheitengröße: 10-30  
Ausrüstung: Slayer der Bruderschaft des Grimnir tragen zwei Handwaffen, die ohne zusätzliche Punktkosten durch Zweihandwaffen ersetzt werden können.

Optionen:  
• Werte einen Slayer für +6 Punkte zum Musiker auf  
• Werte einen Slayer für +12 Punkte zum Standartenträger auf.  
• Werte eine beliebige Anzahl Slayer der Bruderschaft für je +15 Punkte/Modell zu Riesenslayern auf.  
• Der Standartenträger darf seine Standarte mit Standartenrunen im Wert von maximal 50 Punkten versehen.  
Sonderregeln: *Slayer, Tätowierungen des Grimnir*

#### LONG DRONGS SLAYERPIRATEN

Long Drongs Slayerpiraten sind ein Legendäres Söldnerregiment, bestehend aus Long Drong und neun Slayerpiraten inklusive Standartenträger und Musiker, und kosten 195 Punkte. Dies ist die Minimalgröße, die du anheuern kannst. Für +12 Punkte pro Slayerpirat kannst du die Einheit bis zu einem Maximum von 30 Modellen verstärken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Long Drong</b>	3	6	4	4	4	2	4	3	10	1	Inf
<b>Slayerpirat</b>	3	4	3	3	4	1	3	1	10	1	Inf

Einheitengröße: 10-30 (einschließlich Long Drong)  
Ausrüstung: Pistolen. Jede Menge Pistolen ...  
SONDERREGELN *Slayer, Mit Pistolen beladen*

**Mit Pistolen beladen:** Alle Piraten, einschließlich Long Drong, erhalten eine zusätzliche Attacke, da sie mit einer Pistole in jeder Hand kämpfen. Sie können mit ihren unzähligen Pistolen einen solchen Feuersturm entfesseln, dass all ihre Attacken als rüstungsbrechende Schüsse mit Stärke 4 behandelt werden. Die Slayerpiraten tragen so viele Pistolen mit sich herum, dass sie fast nie nachladen müssen, weshalb sie ihren Pistolenbonus immer erhalten, nicht nur in der ersten Phase jedes Nahkampfs.

### SELTENE EINHEITEN

#### 0-1 GOBLINSCHNITTER . . . . . Punkte: 130

**MALAKAI MAKAISSONS GOBLINSCHNITTER**  
*Malakai ist ein Zwerg mit einem bis auf eine Rot gefärbte Haarsichel kahlgeshorenem Kopf, einer knappen Lederweste mit Schafsfellkragen und einer Lederhaube mit langen Ohrklappen, die so geschneitten ist, dass sie trotz seiner Frisur auf sein Kopf passt. Er trägt außerdem eine Brille mit dicken Linsen, in die Fadenkreuze eingraviert sind, wobei er felsenfest behauptet, dass dies keine Sehhilfe ist, die eine Augenschwäche ausgleicht, sondern vielmehr seinen adlerscharfen Blick noch verstärkt. Seine neueste Erfindung ist der Goblinschmitter, ein schnellfeuerndes, axtwerfendes Instrument der Zerstörung. Dank seiner Konstruktion ist der Goblinschmitter in der Lage, mit einem Klingenscharm eine blutige Schneise in selbst die zahlreichsten Feinde zu schneiden.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Malakai</b>	3	5	5	4	4	2	3	3	10	1	Inf
<b>Slayerassistent</b>	3	4	3	3	4	1	2	1	10	1	Inf

Einheitengröße: Malakai Makaiisson, zwei assistierende Slayer und ein Goblinschmitter.

Ausrüstung: Die Slayer sind mit Handwaffen und Zweihandwaffen ausgerüstet. Malakai trägt eine Zweihandwaffe und eine Zwergebündelmuskete (Profil und Regeln wie normale Zwergebündelmusketen, allerdings mit Mehrfache Schüsse: 3)

#### SONDERREGELN

**Slayer:** Malakai und seine Assistenten sind Slayer und folgen allen Regeln für Slayer aus dem Armeebuch Zwerge. Beachte, dass der Goblinschmitter in Slayerarmeen nicht der Regeln „Schau Snorri, Trolle!“ unterliegt.

**Maschinist:** Obwohl er geistig leicht instabil ist und den Slayereid abgelegt hat, ist Malakai noch immer ein Experte in Sachen Schwarzpulver, Mechanismen und Ingenieurskunst. Daher gelten für ihn alle Regeln für Maschinisten (Armeeliste Zwerge). Allerdings ist er Teil der Goblinschmitter-Besatzung und muss daher wie ein normales Besatzungsmitglied bei der Kriegsmaschine verbleiben.

**Goblinschmitter:** Diese Konstruktion gilt in jeder Hinsicht als Kriegsmaschine. Zum Feuern sagst du ein Ziel in Reichweite und Sichtlinie an und führst einen normalen Trefferwurf durch (Verwende Malakais BF, wenn er nicht ausgeschaltet ist und nicht im gleichen Spielzug mit seiner Zwergebündelmuskete gefeuert hat). Die wirbelnden Axtklingen verursachen beim Ziel eine variable Zahl von Treffern, abhängig von der Anzahl der Glieder der Zieleinheit. Wirf einen W3 pro Glied des Ziels, um die Anzahl der Treffer zu ermitteln, die die Einheit erleidet. Wenn der Goblinschmitter in die Flanke einer Einheit schießt, wird für die Trefferermittlung die Zahl der Modelle im breitesten Glied gewertet. Ein Goblinschmitter mit 4 Gliedern würde beispielsweise 4W3 Treffer erleiden, wenn der Goblinschmitter es in der Front treffen würde. Wenn das breiteste Glied des Regiments 6 Goblins stark ist und der Goblinschmitter die Einheit in die Flanke beschießt, würde sie 6W3 Treffer erleiden. Verluste werden genau wie bei normalem Beschuss entfernt. Feuert der Goblinschmitter auf ein Einzelmodell, Plänkler oder ein Ziel, das keine Glieder besitzt, verursacht er W3 Treffer. Der Goblinschmitter wird genau wie eine Speerschleuder betroffen, wenn Besatzung ausgeschaltet wird.

Goblinschmitter:  
Reichweite 48 Zoll, Stärke 4, Rüstungswurfmodifikation -2  
Bewegung 3 Zoll, Widerstand 7, Lebenspunkte 3





## GRIMGORKS HARTE HORDE

Nach seiner Schlacht gegen Crom den Eroberer war Grimgork erniedrigt. Er hatte fest mit einem Sieg gerechnet und war stattdessen auf einen Gegner getroffen, den er nicht schlagen konnte. Nach der Schlacht erkannte er zwei Dinge. Erstens, Goblins hatten an der Seite seiner Jungs gekämpft, und deshalb hatten sie nicht gewonnen. Zweitens, Gork war noch immer mit ihm, und es wurde Zeit für etwas mehr Brutalität und etwas weniger Verschlagenheit.

### ARMEELISTE

KOMMANDANTEN = Schwarzork-Waaaghboss, Ork-Waaaghboss, Ork-Meisterschamane

HELDEN = Schwarzork-Gargboss, Ork-Gargboss, Orkschamane

KERNEINHEITEN Orkrieger, Ork-Bogenschützen, Schwarzorks (beachte, dass die 0-1 Beschränkung aufgehoben wird), Ork-Wildschweinreiter

ELITEINHEITEN = Ork-Wildschweinstreitwagen, Goblin-Steinschleuda (muss einen Orktreiba enthalten), Goblin-Speerschleuda (muss einen Orktreiba enthalten), Trolle

SELTENE EINHEITEN = Riese, 0-1 Götzenbild des Gork (neu), 0-1 Rugluds Rüstige Schütz'n (neu)

### SONDERREGELN

- Die Armee darf Grimgork Eisenpelz als General enthalten. Sie darf außerdem Borgut Koppmoscha enthalten. Wenn Grimgork nicht in der Armee ist, wird Borgut zu ihrem General. Wenn keiner der beiden enthalten ist, muss der General entweder ein Schwarzork-Waaaghboss oder ein Ork-Waaaghboss sein. Wenn du keine Kommandanten auswählen darfst (aufgrund des Punktelimits z.B.) muss der General ein Schwarzork-Gargboss oder ein Ork-Gargboss sein.

- In dieser Armee zählen Grimgork und seine Leibgarde als eine Kommandanten- und eine Kernausswahl.

- Schwarzork-Waaaghbosse und Schwarzork-Gargbosse zählen nur dann als eine zusätzliche Heldenauswahl, wenn sie auf einem beliebigen Reittier, Monster oder Streitwagen in die Schlacht ziehen.

- Es müssen mehr Waaaghbosse und Gargbosse (inklusive Grimgork und Borgut) als Meisterschamanen und Schamanen enthalten sein.

- Grimgork ist daran interessiert, nur die größten, stärksten und gemeinsten Orks in seine Armee aufzunehmen. Konsequenterweise dürfen beliebig viele Einheiten von Orkriegeren oder Wildschweinreitern zu Moschaz aufgerüstet werden.

Anmerkung: Normalerweise tragen Grimgorks Leibwächter zwei Handwaffen, da es damals die einzigen erhältlichen Modelle waren. Da nun die Schwarzorkmodelle mit Zweihandwaffe erhältlich sind, darf Grimgorks Leibgarde statt der zwei Handwaffen auch Zweihandwaffen erhalten.

### GÖTZENBILD DES GORK (40p)

Nach seiner Schlacht gegen Crom den Eroberer war Grimgork dermaßen wütend, dass er eine Offenbarung von Gork erhielt und so das Götzenbild aus Stein meißelte. Das Götzenbild symbolisiert die brutale Macht Gorks und fungiert als Fokus für die Macht des Waaagh! Eine Orkarmee, die aus dieser Liste ausgewählt wurde, darf ohne Punktkosten ein Götzenbild enthalten, wenn Grimgork der Armeegeneral ist. Wenn er die Armee nicht anführt, kostet das Götzenbild 40 Punkte.

Sonderregeln: *Unbeweglich, Gorks Segen, Verprügelt die da, Gork liebt einen guten Kampf*

**Unbeweglich:** Nachdem das Götzenbild auf dem Spielfeld platziert wurde, kann es nicht mehr bewegt werden, und da es ein gewaltiger behauerer Stein ist, gilt es als unpassierbares Gelände und nicht als eine Einheit. Auf dem Götzenbild können Schamanen und Trommler herumstehen, die ihm ein besseres Aussehen verleihen, aber ansonsten keinen Effekt im Spiel haben.

**Gorks Segen:** Bevor die Schlacht beginnt, brüllen die Orks ihre Ehrerbietung an Gork in den Himmel und berühren mit ihren Standarten das Götzenbild. Jede Einheit mit einer eigenen Standarte darf auf der unten stehenden Tabelle würfeln, um darzustellen, dass sie Gorks Segen erhält. Der Segen ist mit jedem magischen Effekt, über den die Standarte sonst noch verfügt, kumulativ.

W6 Ergebnis

- 1-2 Standarte verfügt über gebundenen Zauberspruch Gorks Hand.
- 3-4 Standarte verfügt über den geb. Zauberspruch Moscht'se wech.
- 5-6 Standarte verfügt über den geb. Zauberspruch Jetz' geht'z lozl!

Die gebundenen Zaubersprüche besitzen Energiestufe 4 und können einmal pro Schlacht von der Einheit eingesetzt werden. Die Energiestufe wird außerdem durch die folgenden Ereignisse modifiziert:

- Addiere 1, wenn die Einheit eine ES von 15 oder höher besitzt.
- Addiere 1, wenn die Einheit von einem Waaaghboss/Gargboss angeführt wird.

- Addiere 1, wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet.

**Vapriält die da:** Jede Orkeinheit, die ihren Stänkereitest verpatzt und sich im Umkreis von 24 Zoll um das Götzenbild befindet, darf das Ergebnis ignorieren, wenn sie einen erfolgreichen Angriff auf einen Gegner ansagen kann und diesen auch angreift.

**Gork liebt einen guten Kampf:** Schwarzorks sind Gorks Lieblinge, und er mag es, sie moschen zu sehen; entsprechend sieht er es gar nicht gern, wenn sie durch Magie heimgesucht und ausgeschaltet werden. Das macht ihm eigentlich überhaupt keinen Spaß! Zu Beginn der feindlichen Magiephase addiert er daher für jeden Kommandanten und Helden der Schwarzorks im Umkreis von 24 Zoll vom Zentrum des Götzenbilds einen Würfel zum Bannpool der Orkarmee.

### RUGLUDS RÜSTIGE SCHÜTZ'N

**Anführer:** Ruglud Knochenbeißa

**Schlachtruf:** „Gobbos zum Mittach! Gobbos zum Tee! Gobbos wenn du 'es willst! Gobbos juchhee!“

**Punkte:** Ruglud, Made, ein Musiker und sieben Rüstige Schütz'n kosten insgesamt 190 Punkte. Das ist die Minimalgröße der Einheit. Das Regiment kann für 12 Punkte pro Modell um beliebig viele weitere Schütz'n vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Ruglud</b>	4	5	3	4	5	2	3	3	8	1	Inf
<b>Made</b>	4	2	3	3	3	1	2	1	6	1	Inf
<b>Rüstige Schütz'n</b>	4	3	3	3	4	1	2	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Spalta, Armbrust, schwere Rüstung.

Sonderregeln:

**Grünhaut-Panik ignorieren:** Siehe Armeebuch Orks & Goblins, Seite 6.

**Spalta:** Siehe Armeebuch Orks & Goblins, Seite 6.

**Made:** Der Goblin Made begleitet Ruglud, wo auch immer dieser hingeht, und dient ihm als Standartenträger. Er hat schon unzählige Schlachten überlebt und wird als Maskottchen betrachtet. Seine Anwesenheit bringt die Orks dazu, noch wilder als schon üblich zu kämpfen. Das Banner, mit dem Made voll Enthusiasmus herumwedelt, gibt der Einheit einen Bonus von +2 auf das Kampfergebnis statt wie üblich +1. Hinzu kommt noch, dass Made vom Glück begünstigt ist und dadurch einen 3+ Rettungswurf erhält. Er muss keine Herausforderungen annehmen, da er effektiv kein Charaktermodell ist, sondern nur ein Goblin mit viel Glück. Wenn Made stirbt, geht das Banner mit ihm zusammen verloren, und kein anderer Ork kann es aufnehmen. Außerdem trägt Made keine Armbrust, sondern ein Ork hinter ihm schießt über seinen Kopf hinweg, so als ob dieser in der ersten Reihe stehen würde. Die Reichweite wird normal von Mades Base aus gemessen, da der Ork seine Armbrust einfach auf dem Kopf des Goblins platziert.

**Stänkerei:** Rugluds Rüstige Schütz'n testen genauso wie alle anderen Orks auf Stänkerei, wobei sie allerdings die unten stehende Tabelle verwenden, um die Auswirkungen zu ermitteln.

W6 Ergebnis

1-2 Zeigen wie den' ma, was da Armbrüste tun könn'!

Rugluds Rüstige Schütz'n schießen auf die Einheit, die ihnen am nächsten ist, egal ob Freund oder Feind. Alle Modelle der Einheit dürfen auf die nächste Einheit schießen und ignorieren die üblichen Regeln für Sichtlinien – beachte, dass dies eine Ausnahme zu den normalen Regeln für Schießen ist. Der Beschuss wird sofort abgehandelt und nicht erst in der Schussphase, und die Modelle dürfen sich nicht bewegen. Die Einheit kann in diesem Spielzug nichts anderes tun. Ist keine Einheit in Reichweite, fällt das Regiment unter die „Willst'ä Ärga?“-Regel.

3-6 Willst'ä Ärga? Siehe Armeeliste Orks & Goblins.





## ARMEE VON SYLVANIA

Die Vampirfürsten Sylvania haben die Verteidigung ihres Reiches von langer Hand vorbereitet. Verrottende, klapprige Wagen fahren von einem Ort zum anderen und halten einen langsamen und anhaltenden Zustrom von Leichen in die fauligen Massengräber aufrecht, die die Eckpfeiler der Landesverteidigung bilden, während geschmeidige, mächtige Wölfe die verwesende Landschaft durchstreifen.

### SONDERREGELN SYLVANIAS

Zu Beginn des Spiels legt die Armee von Sylvania Grabmarken (z.B. Münzen) aus, welche die örtlichen Friedhöfe darstellen. Nachdem feststeht, wer welche Spielfeldseite hat, aber bevor die Einheiten aufgestellt werden, platziert der Spieler Sylvania zwei Grabmarken, plus eine weitere für jeden Vampirfürsten und Vampirgrafen in der Armee, nach den folgenden Regeln:

- Keine Grabmarke darf 6 Zoll oder näher an einer anderen platziert werden.
- Mindestens 50% der Grabmarken müssen in der sylvanischen Spielfeldhälfte platziert werden.
- Keine Grabmarke darf in der gegnerischen Aufstellungszone platziert werden.

Nachdem alle Grabmarken platziert wurden, wirft der sylvanische Spieler einen Abweichungswürfel für jede. Bei einem Treffersymbol bleibt die Marke an Ort und Stelle, ansonsten wird sie 2W6 Zoll in die vom Pfeil angegebene Richtung versetzt. Grabmarken, die dabei vom Spielfeld abweichen, sind verloren und haben keinen weiteren Einfluss auf das Spiel. Der Spieler der Armee von Sylvania darf in jeder seiner Magiephasen einmal Erwachtet von den Toten! von jeder Grabmarke aus wirken. Die Armee von Sylvania unterliegt allen Gesetzen der Untoten, wie sie im Armeebuch Vampire aufgeführt sind, es sei denn, es ist im Folgenden anders angegeben.

### NEUE VAMPIRKRÄFTE DER VON CARSTEINS

Die folgenden Kräfte können nur von Vampiren in einer Armee von Sylvania benutzt werden.

#### GEISTERHAFTES GEFOLGE (einmal pro Armee) . . . 35 Punkte

Zahllose geisterhafte Begleiter folgen diesem Vampir, ein unsterbliches Überbleibsel seiner zahllosen Opfer. Wenngleich sie zu schwach sind, um die körperliche Welt direkt zu beeinflussen, halten ihre kalten Stimmen doch in den Winden der Magie wider und halten jene, die empfänglich für die mystischen Künste sind, davon ab, sich auf ihre Kräfte zu konzentrieren.

Solange sich dieser Vampir auf dem Spielfeld befindet, erleiden alle gegnerischen Zauberer einen Malus von -1 auf ihre Komplexitätswürfe. Dies hat keinen Effekt auf Totale Energie und kann keinen Zauberpatzer erzeugen.

#### HERR DER WÖLFE . . . . . 10 Punkte

Auf heimatlichem Boden ist dieser Vampir nahezu ohne Gleichen in seiner Meisterschaft der Schwarzen Künste; er kann lange tote Wölfe mit einem bloßen Gedanken wieder zum Leben erwecken.

Der Vampir darf den Zauber Anrufung von Nehek benutzen, um außer Skeletten und Zombies auch Todeswölfe zu erzeugen, und zwar W3/2W3/3W3 Wölfe, je nach Energiestufe. Er kann jedoch keine Wölfe aus Grabmarken erwecken.

#### ERDVERBUNDEN . . . . . 10 Punkte

In Sylvania sind das Land und seine Herren untrennbar miteinander verbunden, was einigen von Carsteins einen gewissen Schutz gegen feindselige Magie verschafft.

Der Vampir hat Magieresistenz (1).

### NEUE MAGISCHE STANDARTE

Die folgende magische Standarte darf nur für Einheiten in einer Armee von Sylvania gekauft werden.

#### Das Drakenhofbanner . . . . . 50 Punkte

Wo immer auch dieses gefürchtete Banner weht, streichen Todeswölfe durch die Lande, und die Luft ist erfüllt vom Schlagen ledriger Schwingen.

Das Banner verleiht Magieresistenz (2). Außerdem beschwört jeder Vampir, der in 12 Zoll Umkreis um diese Standarte Fledermäuse rufen oder Ruf des Wolfes wirkt, die doppelte Zahl von Kreaturen herauf (würfel normal und verdopple das Ergebnis).

### NEUER NEKROMANTIEZAUBER

Erwachtet von den Toten!  
(Gebundener Zauber; Energiestufe 4)

Wird als Anrufung von Nehek mit Komplexität 7+ und einer Reichweite von bis zu 6 Zoll von der Grabmarke aus behandelt. Auf diese Weise erweckte neue Skelett- und Zombieeinheiten sind Sylvanische Miliz bzw. Ausgehobene und dürfen sich mit einer beliebigen der in ihrem Eintrag angegebenen Ausrüstungskombinationen aus dem Grab erheben.

### SYLVANISCHE MILIZ (10p pro Modell)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Skelettmilizionär</b>	4	2	2	3	3	1	3	1	3	1	Inf
<b>Skeletthauptmann</b>	4	2	2	3	3	1	3	2	3	1	Inf

Einheitengröße: 10-30

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Hellebarde oder Schild und Speer

Optionen:

- Die Einheit darf Speere und Schilde ohne Zusatzkosten durch Armbrüste ersetzen.
- Werte ein Skelett für +5 Punkte zum Musiker auf.
- Werte ein Skelett für +10 Punkte zum Standartenträger auf.
- Werte ein Skelett für +10 Punkte zum Hauptmann auf.

### SYLVANISCHE AUSGEHOBENE . . . Punkte/Modell: 8

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Ausgehobener</b>	4	2	0	3	3	1	0	1	2	1	Inf

Einheitengröße: 10-40.

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Hellebarde oder Schild und Speer.

Optionen:

- Werte einen Ausgehobenen für +5 Punkte zum Musiker auf.
  - Werte einen Ausgehobenen für +10 Punkte zum Standartenträger auf.
- Sonderregel: *Hirnlos* (siehe Armeeliste Vampire)

### ARMEELISTE DER ARMEE VON SYLVANIA

Auswählen:

KOMMANDANTEN = von Carstein Vampirfürst, von Carstein Vampirgraf  
HELDEN = 1+ von Carstein Vampirbarone (darf der General der Armee sein), Fluchfürsten, Gespenster

KERNEINHEITEN = Todeswölfe (1 Einheit darf für +1 Punkt pro Modell zu Kundschaftern aufgewertet werden), 0-2 Fledermausschwärme, Vampirfledermäuse (zählen nicht zu den minimal benötigten Kerneinheiten), Sylvanische Miliz (neue Einheit), Sylvanische Ausgehobene (neue Einheit)

ELITEINHEITEN = 0-1 Geister, Verfluchte (1 Einheit darf für +3 Punkte pro Modell zur Drakenhofgarde mit Handwaffen, Zweihandwaffen und Plattenrüstung aufgewertet werden), 0-2 Schwarze Kutschen der von Carsteins (haben dieselben Werte und Sonderregeln wie die normale Schwarze Kutsche in der Armeeliste Vampire, außer dass sie jeweils 175 statt 200 Punkten kosten)

SELTENE EINHEITEN = 0-1 Drakenhoftempler (Fluchritter), Banshees







## DER KULT DES SLAANESH

### SONDERREGELN DES SLAANESHKULTES

- Der Armeegeneral muss eine Erzzauberin oder, wenn keine Erzzauberin in der Armee enthalten ist, eine Zauberin sein (selbst wenn sie nicht den höchsten Moralwert haben sollte).
- Der Armeegeneral muss das Mal des Slaanesh haben.
- Dämonen können sich keinen Dunkelelfen- oder sterblichen Chaoseinheiten anschließen.
- Dunkelelfen-Charaktermodelle dürfen sich keinen Dämonen- oder sterblichen Chaoseinheiten anschließen. Aufstrebende Champions dürfen sich keinen Dämonen- oder Dunkelelfeneinheiten anschließen.
- Dunkelelfen mit dem Mal des Slaanesh hassen Hochelfen immer noch. Einheiten und Charaktermodelle mit dem Mal des Slaanesh auf Kampfechsen unterliegen weiterhin Blödie.
- Zauberinnen mit dem Mal des Slaanesh müssen die Lehre des Slaanesh benutzen und addieren +1 auf ihre Komplexitätswürfe.
- Alle Regeln für Male der Dunklen Götter (Seiten 46 & 47 im Armeebuch Horden des Chaos) kommen zum Tragen.
- Dunkelelfencharaktermodelle mit dem Mal des Slaanesh dürfen innerhalb ihres Punktelimits auch „Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh“-Gegenstände aus der Liste der magischen Gegenstände der Horden des Chaos erhalten.
- Jede Dunkelelfeneinheit mit dem Mal des Slaanesh und Zugriff auf magische Standarten darf die Standarte der Leidenschaft (aus dem Armeebuch Horden des Chaos) anstelle eines anderen magischen Banners erhalten (es darf natürlich trotzdem nur eine Standarte der Leidenschaft in der Armee geben).
- Charaktermodelle des Chaos dürfen keine magischen Gegenstände der Dunkelelfen benutzen.

### NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

#### Magische Waffen

**Draich der Dunklen Macht** . . . . . 50 Punkte  
*Diese mächtige zweihändige, geschwungene Klinge schneidet in den Händen eines erfahrenen Schwertkämpfers mit tödlicher Anmut durch Rüstung und Knochen.*  
 +2 Stärke; Todesstoß; Benötigt beide Hände

**Gehässige Klinge** . . . . . 25 Punkte  
*Diese stachelbesetzte Waffe verströmt ein böses Gift, das ihrem dunklen Metall einen öligen Glanz verleiht. Selbst der kleinste von ihr verursachte Kratzer wird sich rasch entzünden und dem Opfer beträchtliche Schmerzen und schließlich den Tod bringen.*  
 Alle Trefferwürfe von 5 oder 6 verwunden automatisch, ohne dass ein Schadenswurf abgelegt werden muss.

#### Talisman

**Nachtherz** . . . . . 45 Punkte  
*Dieser blutrot pulsierende Stein kann selbst stärkste Treffer wie an einer unsichtbaren Barriere abgleiten lassen.*  
 Der Träger hat einen 4+ Rettungswurf.

#### Verzauberte Gegenstände

**Stab des Kharaidon** . . . . . 40 Punkte  
 Gebundener Zauberspruch; Energiestufe 4  
*Dieser mächtige Gegenstand finsterster Hexerei entfesselt auf Befehl die Kräfte des grässlichen Dämonen Kharaidon.*  
 Einmal pro Magiephase darf der Träger die Macht des Stabes aktivieren. Dadurch wird automatisch der Spruch Blitz des Verderbens gezaubert. Würfel nach jeder Benutzung mit einem W6: bei einer 1 ist die Kraft des Stabes erschöpft, und er kann für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden.

**Mantel Dunkler Seelen** . . . . . 25 Punkte  
*Ein Mantel aus dunkelsten Schatten hüllt den Träger ein und erlaubt es ihm, beinahe unsichtbar über das Schlachtfeld zu gleiten.*  
 Ein Modell mit dem Mantel Dunkler Seelen darf nach den Regeln für Kundschafter aufgestellt werden, solange es zu Fuß ist.

#### Magische Standarte

**Banner der Seelenschatten** . . . . . 50 Punkte  
*Dieses schattige Banner verbirgt die Absichten seiner Träger.*  
 Die Einheit darf, wenn sie angegriffen wird, die Reaktion Flucht wählen (selbst wenn sie immun gegen Psychologie ist) und sammelt sich automatisch am Ende der Fluchtbewegung, sofern sie nicht eingeholt wurde.

### Dämonengeschenke der Erwählten Druchii

**Wallendes Blut** . . . . . 25 Punkte  
 Der Erwählte schlägt im Nahkampf immer zuerst zu, selbst wenn er angegriffen wird oder mit einer Waffe kämpft, die normalerweise zuletzt zuschlägt. Wenn ein Gegner des Erwählten ebenfalls immer zuerst zuschlägt, wird nach normaler Initiative entschieden.

**Avatar des Slaanesh** . . . . . 35 Punkte  
 Einheiten mit dem Mal des Slaanesh (einschließlich des Erwählten selbst) im Umkreis von 12 Zoll dürfen verpatzte Aufriebstests wiederholen.

**Lieblichkeit des Slaanesh** . . . . . 25 Punkte  
 Einheiten, die auf den Erwählten (oder die Einheit, der er sich angeschlossen hat) schießen wollen, müssen zuvor einen Moralwerttest bestehen. Verpatzen sie ihn, darf die Einheit in diesem Spielzug überhaupt nicht schießen.

### KOMMANDANTEN

#### ERZZAUBERIN

Darf für +25 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten und erhält dadurch die Option auf ein Slaaneshpferd für +40 Punkte.  
 Darf nicht auf einem Manticor reiten.

#### 0-1 HÜTER DER GEHEIMNISSE

### ERWÄHLTER DRUCHII . . . . . 235 Punkte

Erwählte Druchii können niemals der General der Armee sein. Der Erwählte gilt nicht als Dämonisch und kann sich daher nur Dunkelelfeneinheiten anschließen. Zu Fuß wird ein Erwählter auf einem 20-mm-Quadratbase aufgestellt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Erwählter</b>	6	8	7	5	4	3	9	5	9	1	Inf

#### Ausrüstung: Handwaffe & Chaosrüstung

Magie: Der Erwählte darf für +40 Punkte pro Stufe zu einem Zauberer gemacht werden, bis maximal Stufe 2. Als Zauberer darf er die Lehre des Slaanesh oder Schwarze Magie verwenden und addiert +1 auf seine Komplexitätswürfe.

#### Optionen:

- Darf entweder eine zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), eine Hellebarde (+6 Punkte), eine Zweihandwaffe (+6 Punkte) oder, wenn beritten, eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.
- Darf außerdem für +15 Punkte mit einer Repetierarmbrust ausgerüstet werden.
- Darf einen Schild tragen (+3 Punkte).
- Darf auf einer Kampfechse (+39 Punkte), einem Dunkelelfenross (+18 Punkte), einem Chaosross mit Rossharnisch (+24 Punkte) oder einem Slaaneshpferd (+40 Punkte) reiten.
- Darf Dämonengeschenke der Erwählten Druchii, magische Gegenstände der Dunkelelfen und beliebige Dämonengeschenke des Slaanesh sowie „Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh“-Gegenstände aus Krieger des Chaos bis zu einem Gesamtwert von 100 Punkten erhalten.

### SONDERREGELN

Hasst Hochelfen; verursacht Angst; 5+ Rettungswurf des Erwählten (wirkt nicht gegen magische Attacken); Mal des Slaanesh

### HELDEN

#### ADLIGER

Wie in der Armeeliste der Dunkelelfen, mit den folgenden Änderungen: Darf keinen Seedrachenumhang erhalten. Darf für +10 Punkte Chaosrüstung tragen. Darf für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten, was ihm die Option auf ein Slaaneshpferd für +40 Punkte gibt.

#### MAGIERIN

Wie in der Armeeliste der Dunkelelfen, mit den folgenden Änderungen: Darf für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten, was ihr die Option auf ein Slaaneshpferd für +40 Punkte gibt.

#### 0-1 AUFSTREBENDER CHAMPION DES CHAOS

Wie in der Armeeliste der Krieger des Chaos, mit den folgenden Änderungen: Darf nicht die Armeestandarte tragen. Muss das Mal des Slaanesh haben.





## KERNEINHEITEN

### DUNKELELFENKRIEGER

Die Einheit darf für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

1+ BRÄUTE DES SLAANESH . . . . . Punkte/Modell: 12

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Braut</b>	5	5	4	3	3	1	6	2	8	1	Inf
<b>Herrin</b>	5	5	4	3	3	1	6	3	8	1	Inf

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Zwei Handwaffen

Optionen:

- Werte eine Braut für +6 Punkte zu einer Musikerin auf.
- Werte eine Braut für +12 Punkte zur Standartenträgerin auf.
- Die Standartenträgerin darf ein magisches Banner im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.
- Werte eine Braut für +12 Punkte zu einer Herrin auf.
- Die Herrin darf für +10 Punkte Flinkheit des Slaanesh erhalten, was es ihr gestattet, immer zuerst zuzuschlagen.

Sonderregeln : *Mal des Slaanesh; Hassen Hochelfen; Einlullender Duft*

### SCHATTEN

Die Einheit darf für +10 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

### CHAOSBARBAREN

### DÄMONETTEN

### ELITEINHEITEN

#### SCHWARZE REITER

Die Einheit darf für +10 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

#### ECHSENITTER

Die Einheit darf für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

#### BERITTENE DÄMONETTEN

#### CHAOSKRIEGER

Können nicht zu Auserkorenen aufgewertet werden. Einheit muss für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

#### 0-1 GARGOYLE

### SELTENE EINHEITEN

#### CHAOSBRUT

Siehe Krieger des Chaos. Muss zur Slaaneshbestie aufgewertet werden. Bis zu zwei Chaosbruten dürfen als eine Seltene Auswahl eingesetzt werden.

#### REPETIERSPEERSCHLEUDER

Darf für +5 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten. Bis zu zwei dürfen als eine Seltene Auswahl eingesetzt werden.

#### 0-1 CHAOSRITTER

Können nicht zu Auserkorenen aufgewertet werden. Einheit muss für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten. Verbraucht zwei Seltene Auswahlen





# LUSTRIA

## GESEGNETES HEER DES TEHENHAUIN

Auf dem Schlachtfeld greift das Gesegnete Heer des Tehenhauin in der Art seiner Schutzgottheit an, der zweischweifigen Schlange. So wie die Schlange sich durch das Unterholz windet, macht das Gesegnete Heer Gebrauch von seiner Kenntnis des Dschungels und schleicht sich lautlos an den Feind heran, wo es auf den richtigen Moment zum Zuschlagen wartet. Im Augenblick dieses Angriffs schlägt das Heer mit tödlicher Genauigkeit zu und entfesselt all seinen giftigen Hass gegen den schwächsten Punkt des Feindes. Im Laufe der Geschichte verließen solche Armeen die Brutteiche immer in Zeiten schwerer Kämpfe, doch das mächtigste derartige Heer war das von Thenhauin, dem Propheten des Sotek und Geißel der Rattenbrut, geführte.

### CHARAKTERE

Tehenhauin, Prophet des Sotek (Pflichtauswahl), Saurus-Hornackenveteran, Skinkhüptlinge (zwei zählen als eine Auswahl, jeder darf bis zu 75p an magischen Gegenständen erhalten), Skinkschamane, Saurus-Hornackener

### KERN

Rotkämme, Skinkplänkler (zählen nicht gegen das Minimum an Kerneinheiten), Sauruskrieger, 0-1 Dschungelschwarm, Niederer Schwarm (zählt nicht gegen das Minimum an Kerneinheiten),

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Rotkamm</b>	6	3	3	3	2	1	4	1	5	1	Inf
<b>Bruterster</b>	6	3	3	3	2	1	4	2	5	1	Inf

Einheitengröße: 15+

Punkte: 7 pro Modell

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Rotkämme tragen das Zeichen des Sotek.

Optionen: Werte je einen Rotkamm zu Brutersten (+8p), Standartenträger (+8p) oder Musiker (65p) auf. Eine Einheit darf eine magische Standarte im Wert bis zu 25p erhalten.

Sonderregel: *Rotkämme, Zeichen des Sotek, Kaltblütig*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Niederer Schwarm</b>	6	3	0	2	2	3	1	3	10	3	Mon

Einheitengröße: 5-10 Basen

Punkte: 35 pro Base

Ausrüstung: Handwaffe

**Niedere Schwärme:** Ein Niederer Schwarm repräsentiert die zahllosen geringeren Kreaturen des Dschungels, obwohl selbst diese kleineren Schlangen und reptilien durchaus in der Lage sind, schwerste Verwundungen und Tod mit ihrem giftigen Biss herbeizuführen. Niedere Schwärme unterliegen den Regeln für Schwärme, haben aber weniger Lebenspunkte und Attacken und benutzen 25mm-Basen.

Sonderregel: *Winzig, Plänkler, Giftattacken, Unerschütterlich*

### ELITE

Sauruskavallerie, Kroxigore, Teradons

### SELTEN

Chamäleonskinks, Salamander-Jagdrudel, Maschine der Götter

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Arkanodon Maschine der Götter</b>	6	2	0	5	6	5	1	3	5	8	Mon
	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-

Einheitengröße: 1 Arkanodon (das Modell kann für eine dramatischere Wirkung beliebig große Skinkbesatzung erhalten, diese hat aber keinen Effekt auf das Spiel) Punkte : 215

Ausrüstung: Handwaffe

**Die Macht der Alten:** Die Maschine der Götter trägt in ihren akanen Mechanismen die Macht in sich, den Zorn der Alten auf die Feinde der Echsenmenschen herabzurufen, der sich als gleißende Kugel manifestiert, die aus dem Himmel herabstrahlt und in die Reihen des Gegners einschlägt. Die Maschine ist eine Steinschleuder, wie sie in den Grundregeln beschrieben steht, aber sie hat außerdem noch die Sonderregeln *Magische Attacken* und *Giftattacken*. Die Maschine hat keine Besatzung als solche, aber Beschuss gegen sie wird zwischen dem Arkanodon und der Maschine aufgeteilt. Die Maschine kann auch im Nahkampf nicht separat als Ziel ausgewählt werden. Zusätzlich hat sie einen Sichtbereich von 360° und darf sich bewegen und schießen – sie muss nicht in die Richtung schauen, in die sie schießt. Sollte beim Schießen ein Fehlfunktionsergebnis von 1-2 erwürfelt werden, wird das ganze Modell entfernt, da seine Energien völlig außer Kontrolle geraten und das Monster in einer gewaltigen, kataklysmischen Explosion verschlingen.

Sonderregeln: *Schuppenhaut (4+), Entsetzen, Kaltblütig, Großes Ziel, Aufpralltreffer (W3+2), Unnachgiebig, Immun gegen Panik, Die Macht der Alten*

### SONDERREGELN DES GESEGNETEN HEERES

Alle Einheiten und Charaktermodelle, die ein Zeichen der Götter erhalten dürfen, müssen das Zeichen des Sotek erhalten. Kerneinheiten mit dieser Segnung bleiben Kerneinheiten, werden jedoch zu Eliteeinheiten, wenn sie ein zweites Zeichen wählen.

Skinkplänkler und Skink-Charaktermodelle müssen das Zeichen des Sotek für +10p pro Einheit bzw. Charaktermodell erhalten.

Skinkschamanen im Gesegneten Heer müssen ihre Zauber aus der Lehre der Bestien wählen.

**Rotkämme:** Die Rotkämme sind besonders kriegerische Skinks, die den Furcht erregenden Geist des Schlangengottes verkörpern. Sie sind gesegnet mit einer besonderen Widerstandskraft gegen die grausigen Seuchen der Rattenwesen, die Chaqua entvölkert haben. Skink-Charaktermodelle dürfen für +5p zu Rotkämmen aufgewertet werden; sie profitieren dann ebenfalls von den folgenden Vorteilen:

- Sie werden vom Gas der Seuchenschleudern nur auf die 6+ betroffen, wie die Seuchenschleuderer selbst
- Sie sind immun gegen normale *Giftattacken* – werte diese als normale Waffen ihres Typs
- Sie *hassen* alle Arten von Skaven (d.h. alle Einheiten und Charaktermodelle aus der Armeeliste der Skaven)
- Sie werden bei ihrer Bewegung nicht durch Dschungel oder Wald behindert.

**Armeestandartenträger:** Ein Skinkhüptling darf für +25p die Armeestandarte tragen. Ein Skinkhüptling mit Armeestandarte darf niemals der General der Armee sein. Ein Armeestandartenträger darf keine zusätzlichen nichtmagischen Waffen erhalten und keinen Schild benutzen. Der Armeestandartenträger darf das Skavenfellbanner, die Standarte des Sotek, das Totem der Vorhersehung oder die Jaguarstandarte erhalten, aber wenn er ein magisches Banner trägt, kann er keine weiteren magischen Gegenstände erhalten.

### MAGISCHE STANDARTEN

**Standarte des Sotek (25p):** Die Einheit darf in dem Spielzug, in dem sie angreift, verpatzte Verwendungswürfe wiederholen. Darf nur von einem Rotkamm getragen werden.

**Skavenfellbanner (20p):** Die Einheit unterliegt der Raserei (dies negiert nicht den Hass der Rotkämme auf Skaven). Darf nur von einem Rotkamm getragen werden.







## NURGLITSCHS HOF DER PESTILENZ

Die Skaven des Seuchenklans tragen Verwesung und Krankheit mit Stolz als Zeichen ihrer Hingabe an alles, was von Übel ist. Sie sind die Überlebenden einer namenlosen Gruppe, die einst in die Dschungel Lustrias eindrang; die Mehrzahl ihrer Brüder fiel den tropischen Krankheiten zum Opfer, die im Reich der Echsenmenschen allerorten lauern, bis schließlich die letzten verbliebenen Skaven einen Pakt mit einem neuen Gott besiegelten. Sie sahen ihre eigenen neuen Seuchen und Leiden von da an als Geschenke, Krankheiten von so grässlicher Natur, dass sie die Fieber des Dschungels mit Leichtigkeit abschütteln können.

### CHARAKTERE

Nurglitsch (Pflichtauswahl), Seuchenherrscher, Seuchenpapst, Seuchepriester, Eitersänger, Stinkding

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Seuchenherrscher</b>	5	6	3	4	5	3	6	4	7	1	Inf

**Ausrüstung:** Handwaffe Punktkosten: 130  
**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 100p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen.  
 Darf entweder eine Seuchenschleuder (+24p), ein Flegel (+6p) oder eine zusätzliche Handwaffe (+6p) erhalten  
**Sonderregeln:** Raserei

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Seuchepapst</b>	5	4	3	4	5	3	4	2	6	1	Inf

**Ausrüstung:** Handwaffe Punktkosten: 145  
**Magie:** Der Seuchepapst ist ein Zauberer der Stufe 2. Er kennt immer die Zauber Pestilenzodem und Seuche. In seinem Besitz befindet sich zwei Warpsteinhappen.  
**Optionen:** Darf für +60p zu einem Zauberer der Stufe 3 aufgewertet werden. In diesem Fall erlernt er den Zauber Todesraserei und beginnt das Spiel mit drei Warpsteinhappen.  
 Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 100p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen. Darf entweder eine Seuchenschleuder (+24p), ein Flegel (+6p) oder eine zusätzliche Handwaffe (+6p) erhalten  
**Sonderregeln:** Raserei

### DER KESSEL DER TAUSEND POCKEN

Diese teuflische Erfindung funktioniert genau wie eine Höllenglocke, mit folgenden Abweichungen:

Der Kessel kann nur zusammen mit einer Einheit Seuchemönche eingesetzt werden. Die Einheit verliert ihre Raserei niemals, selbst wenn sie im Nahkampf besiegt wird, solange sie den Kessel schiebt.

Der Kessel wird nicht in der Schussphase benutzt (ignoriere die „Glocke läuten“-Tabelle), sondern erlaubt es jedem Seuchepapst stattdessen, einmal pro Skaven-Magiephase den Spruch Seuche genau wie einen gebundenen Zauber zu wirken. Wird der Kessel von einer Waffe mit Stärke 7 oder höher getroffen und besteht seinen Rettungswurf, erleidet er keine weiteren Auswirkungen.

Der Seuchepapst kann entscheiden wie viele Würfel er werfen möchte, um die Energiestufe der Seuche zu bestimmen, einen, zwei oder drei. Das Gesamtergebnis aller Würfel ist die Energiestufe für diese Magiephase. Wenn eine 13 erwürfelt wird, wird die Seuche mit Totaler Energie gesprochen! Würfelt der Seuchepapst einen Pasch mit zwei oder drei Würfeln, werden er und die schiebende Einheit wie bei den Paschresultaten der Höllenglocke betroffen (was darstellt, dass er die Kontrolle über die äußerst ansteckenden Seuchen im Inneren des Kessels verliert).

**Armeestandartenträger:** Ein Seuchepriester in der Armee darf für +25p die Armeestandarte tragen. Der Seuchepriester mit der Armeestandarte darf keine zusätzlichen Waffen erhalten. Er darf eine magische Standarte (ohne Punktbegrenzung) erhalten, kann dann aber keine anderen magischen Gegenstände tragen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Eitersänger</b>	5	3	3	3	4	2	3	1	5	1	Inf

**Ausrüstung:** Handwaffe Punktkosten: 65  
**Magie:** Ein Eitersänger ist ein Zauberer der Stufe 1. Er kennt immer den Zauberspruch Pestilenzodem. In seinem Besitz befindet sich ein Warpsteinhappen.  
**Optionen:** Darf für +45p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgewertet werden. In diesem Fall erlernt er den Zauber Seuche und beginnt das Spiel mit zwei Warpsteinhappen.  
 Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 50p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen. Darf entweder eine Seuchenschleuder (+16p) oder eine zusätzliche Handwaffe (+4p) erhalten  
**Sonderregeln:** Raserei

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Stinkding</b>	5	5	4	4	5	2	6	3	6	1	Inf

**Ausrüstung:** Handwaffe Punktkosten: 65  
**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 50p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen (keine Nur für Seuchenklan-Gegenstände). Darf entweder eine Zwihandwaffe (+4p), einen Flegel (+4p), eine zusätzliche Handwaffe (+4p) oder eine Hellebarde (+4p) erhalten  
**Sonderregeln:** keine

### KERN

1+ Seuchemönche, 0-1 Seuchentrattenschwarm, Röchelratten, Eiterbeulen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Röchelratte</b>	5	3	3	3	4	1	4	1	5	1	Inf
<b>Klauenfürer</b>	5	3	3	3	4	1	4	2	5	1	Inf

**Ausrüstung:** Handwaffe und Leichte Rüstung  
**Einheitengröße:** 20+ **Punkte:** 6 pro Modell  
**Optionen:** Jede Einheit darf für +2p pro Modell mit zusätzlichen Handwaffen ausgerüstet werden. Werte je eine Röchelratte zum Klauenfürer (+10p), Standartenträger (+10p) oder Musiker (+5p) auf.  
**Sonderregeln:** keine

### Eiterbeulen (3p pro Modell)

Eiterbeulen sind Skavensklaven, dürfen aber keine Schilde oder Speere erhalten, jedoch für +2p pro Modell Flegel.  
**Sonderregeln:** Entbehrlich, Fliegenwolke (Feinde erleiden im Nahkampf einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe gegen Eiterbeulen), Todkrank (verlieren W6 Modelle am Ende jeder Skaven-Bewegungsphase)

### ELITE

Seuchenschleuderer (unterliegen nicht der Mitläufer-Sonderregel), Geifernde Riesenratten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Geifernde Riesenratte</b>	6	3	0	3	3	1	4	1	3	1	Inf

**Ausrüstung:** Handwaffe **Einheitengröße:** 10+ **Punkte:** 5 pro Modell  
**Sonderregeln:** Raserei

### SELTEN

Tobende Rattenoger, Rattenbrut

### Tobende Rattenoger (50p pro Modell)

Dies sind eigentlich nur Rattenoger ohne Bändiger. Beachte, dass sie dank des Fehlens der Regel für gemischte Einheiten wie andere Einheiten normal Glieder haben können und allen Sonderregeln der Skaven unterliegen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Rattenbrut</b>	6	3	0	4	5	3	2	W6	10	3	Mon

**Ausrüstung:** Handwaffe **Basegröße:** 40mm **Punkte:** 75 pro Modell  
**Sonderregeln:** Unnachgiebig, Angst, Giftattacken, (Würfle zu Beginn jeder Nahkampffase mit einem W6 die Anzahl der Attacken aus)





# ALBION v01

## SONDERREGELN

### Armeespezifische Sonderregeln

**Wetter:** Bei jeder Schlacht in der eine Streitmacht Albions antritt wird vorab gewürfelt welches Wetter herrscht. Wirf einen W6:

- 1-2 Keine Änderung, klare Wetterverhältnisse
- 3-4 Wind und Regen, BF basierter Beschuss erhält einen Abzug von -1
- 5 Sturm, Flieger halbieren ihre Flugbewegung, BF basierter Beschuss erhält einen Abzug von -2, Kriegsmaschinen können nur auf 4+ schießen
- 6 Nebel, Sichtbereich ist nur 3xArtilleriewürfel Zoll.

**Winde der Magie:** Der Fluss der Magie ist in Albion stark verändert, deshalb wird in jeder Runde neu ausgewürfelt wie gut oder schlecht die magischen Winde wehen. Wirf einen W6:

- 1-2 Addiere +1 zur Komplexität aller Sprüche
- 3-4 keine Veränderung
- 5-6 Ziehe -1 von der Komplexität aller Sprüche ab

### Einheitenspezifische Sonderregeln

**Entbehrlich:** Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

**Kein Wille:** Ist kein Bewahrer oder Druiden mehr Teil der Armee Albions werden Moorbestien umgehend als Verlust entfernt.

**Sumpfläufer:** Moorbestien ignorieren die Bewegungsabzüge für Sumpf

**Was macht der Riese da?!** Wirf zu Beginn jeder Runde für jeden Riesen einen W6:

- 1 Der Riese bewegt sich diese Runde nicht
- 2 Der Riese bewegt sich auf direktem Weg zur nächsten Tischkante und greift alles im Weg an, Freund und Feind
- 3 Der Riese wirft einen großen Stein, eine Kuh oder was auch immer er gerade zur Hand hat auf die nächstliegende Einheit, Freund und Feind, und verursacht W3 S5 Treffer. Ansonsten bewegt er sich diese Runde nicht.
- 4 Der Riese bewegt sich mit doppelter Bewegung direkt geradeaus und greift Freund oder Feind im Weg an
- 5 Der Riese bewegt sich maximal auf die nächstgelegene Feindeinheit zu und greift diese wenn möglich an
- 6 Der Riese bewegt sich mit doppeltem Bewegungswert und greift wenn möglich die nahest mögliche Einheit an, gegen menschengroße Modelle würfelt er automatisch „Drauf rumspringen“

## RÜSTKAMMER

### ERBSTÜCKE DER WEITEN STEPPE

**W Behände Klinge:** +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

**W Reißende Klinge:** AP (1)

**W Schlachtenklinge:** +1A

**W Schwert der Macht:** +1S

**A Verzauberter Schild:** Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

**B Kriegsbanner:** +1 CR

## LEHRE DER BEWAHRER

### Einfache Magie (PM)

**Licht der Schlacht (6+):** Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

**Segen des Heldenmuts (8+):** Unterstützung, Reichweite 18", Bleibt im Spiel. Die Einheit erhält +1 auf alle Trefferwürfe im Nah- oder Fernkampf

### Kampfmagie (BM)

**Vogelschwarm (5+):** Magisches Geschoss, Reichweite 24", 2W6 S2

**Geschenk des Lebens (7+):** Ein Charaktermodell oder Monster erhält +1LP zurück.

**Gunst der Tapferkeit (8+):** Unterstützung, Reichweite 18". Die ausgewählte Einheit ist *Unerschütterlich* bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**Stimme der Macht (9+):** Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit muss unverzüglich einen Moraltest bestehen, verpatzt sie diesen darf sie sich in

ihrer nächsten Bewegungsphase nicht bewegen (Ausnahme Pflichtbewegung) und auch nicht schießen.

## LEHRE DER BESTIEN

Spruch	H	K
<b>PM Zorn des Bären (4+):</b> Unterstützung, Reichweite 12". Das ausgewählte Charaktermodell mit ES1 erhält +3A, +2S und +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ein Modell das von diesem Spruch betroffen ist, kann keine Waffen oder Schilde einsetzen.	25p	35p
<b>PM Dunkle Wut (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen '1'en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	50p
<b>PM Sturheit des Ochsen (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 72". Die gebrochene Zieleinheit sammelt sich sofort, selbst wenn ihre Einheitenstärke weniger als 25% beträgt.	15p	25p
<b>BM Schmaus der Krähen (6+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S3 Treffer	50p	50p
<b>BM Ungezieferflut (7+):</b> Magiewirbel. Platziere die 3" Schablone in Kontakt mit der Front des Spruchwirkers und bewege sie dann 4W6" direkt vom Spruchwirker in eine Richtung in seinem Frontbereich weg. Jede Einheit, die von der Schablone berührt wird (außer dem Spruchwirker), erleidet 3W6 S2 Treffer.	50p	50p
<b>BM Heulen der Bestie (8+):</b> Bleibt im Spiel. Gegnerische Einheiten erhalten keinen Vorteil durch 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'	50p	50p
<b>BM Schrecken der Bestien (9+):</b> Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Die Zieleinheit darf keine Angriffe ansagen oder durchführen, selbst wenn sie dazu gezwungen wäre (z.B durch Raserei). Falls die Zieleinheit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ unterliegt und durch diese in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, beendet sie ihre Bewegung bereits 1" vor der Einheit. Ferner erleidet die Zieleinheit -1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Infanterie (Typ Inf).	50p	50p
<b>BM Speer des Jägers (9+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 24". Verursacht ein Treffer wie von einer Speerschleuder (S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder).	50p	50p
<b>BM Jagd der Wölfe (10+):</b> Unterstützung, Reichweite 12". <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wähle einen Punkt im Sichtbereich der Zieleinheit. Die Einheit bewegt sich bis zu 2W6" in die Richtung des Punkts (verwende den kürzesten Weg; die Einheit muss Schwenken und darf sich über den Punkt gerade hinaus bewegen). Die Einheit wird normal von Gelände betroffen. Falls sie in Kontakt mit einer Einheit oder unpassierbarem Gelände kommt, hält sie 1" vor dem Hindernis an.</li> <li>• Zusätzlich erhält die Einheit +2B bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.</li> <li>• Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein.</li> </ul>	50p	50p

## ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





## ARMEELISTE

### KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Großhäuptling</b>	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Schild +10p W Reißende Klinge +10p

Zusätz. Handwaffe +10p W Behände Klinge +20p

Zweihandwaffe +20p W Schlachtenklinge +20p

Lanze +15p W Schwert der Macht +25p

Bogen +5p

Harnisch +10p W Schwert der Stärke +45p

Streitwagen +Xp

Sonderregel: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Bewahrer</b>	4	4	3	4	4	3	4	2	9	1	Inf
-----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus der Lehre der Bewahrer oder der Lehre der Bestien auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 25p

Optionen:

Streitross +10p S Energiestein +20p

Harnisch +5p S Stab der Zauberei +20p

Riesenadler +50p S Bannrolle +30p

Sonderregeln: keine

### HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Häuptling</b>	-	5	3	4	4	2	5	3	8	2	Kav
------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Schild +10p W Reißende Klinge +10p

Zusätz. Handwaffe +10p W Behände Klinge +20p

Zweihandwaffe +20p W Schlachtenklinge +20p

Lanze +15p W Schwert der Macht +25p

Bogen +5p

Harnisch +10p W Schwert der Stärke +45p

Streitwagen +Xp

Sonderregel: *Hinterhalt*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Armee-standartenträger</b>	3	6	4	4	5	2	3	3	8	1	Inf
-------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ausrüstung: Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 90p

Optionen:

Streitross +10p W Reißende Klinge +5p

Harnisch +5p W Behände Klinge +15p

Streitwagen +Xp W Schlachtenklinge +20p

B Kriegsbanner +35p W Schwert der Macht+20p

Sonderregel: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Druide</b>	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche der Lehre der Bestien auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 25p

Optionen:

Streitross +10p S Energiestein +20p

Harnisch +5p S Stab der Zauberei +20p

Riesenadler +50p S Bannrolle +30p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Wächter</b>	6	3	3	6	5	6	3	6	9	6	Mon
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe, Leichte Rüstung

Punktekosten: 280p

Optionen:

Schild +10p W Reißende Klinge +10p

Zusätz. Handwaffe +10p W Behände Klinge +20p

Zweihandwaffe +20p W Schlachtenklinge +20p

Schwere Rüstung +10p W Schwert der Macht +25p

W Schwert der Stärke +45p

Sonderregeln: Riese

### Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Streitross</b>	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine







## KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Krieger</b>	5	3	3	3	3	1	3	1	5	1	Inf
<b>Champion</b>	5	3	3	3	3	1	3	2	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Wurfspieße, Schild  
 Punktekosten: 20 Krieger 120p, Krieger 21+ je 10p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p, Leichte Rüstung +2p. Eine Einheit kann *Unnachgiebig* sein, +20p.  
 Sonderregel: *Macht durch Masse, Kampflust, Glorreicher Angriff*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Fanatiker</b>	5	3	3	4	3	1	3	1	5	1	Inf
<b>Champion</b>	5	3	3	4	3	1	3	2	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Wurfspieße, Schild  
 Punktekosten: 20 Fanatiker 200p, Fanatiker 21+ je 10p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p  
 Sonderregel: *Macht durch Masse, Kampflust, Glorreicher Angriff, Raserei*

## ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Reiterei</b>	-	4	4	3	3	1	4	1	6	2	Kav
<b>Champion</b>	-	4	4	3	3	1	4	2	6	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe, Wurfspieße, Leichte Rüstung, Schild, Streitross.  
 Punktekosten: 5 Reiter 105p, Reiter 6+ je 21p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p  
 Sonderregel: *Macht durch Masse, Kampflust, Glorreicher Angriff*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Leichter Streitwagen</b>	-	-	-	4	4	3	-	-	-	3	SW
<b>Fahrer</b>	-	3	4	3	-	-	3	1	8	-	-
<b>Krieger</b>	-	3	4	3	-	-	3	1	8	-	-
<b>Champion</b>	-	3	3	3	-	-	3	2	8	-	-
<b>Pferd</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 1 Fahrer, 1 Krieger, 2 Pferde  
 Ausrüstung: Krieger mit Handwaffe, Wurfspieße, Leichter Rüstung, ein Fahrer und zwei Pferde.  
 Punktekosten: 3 Streitwagen: 100p + Nx20p, Streitwagen 4-10: je +35p  
 Optionen: Standarte +25p, Champion +20p (ersetzt den Krieger)  
 Sonderregeln: *Leichter Streitwagen, Aufpralltreffer (W3)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Wolfshunde</b>	8	3	0	4	3	1	3	1	5	2	Cav
<b>Bestienmeister</b>	6	4	3	4	3	1	4	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktekosten: 5 Wolfshunde: 40+Nx10p, Wolfshund 6+: je +6p  
 Optionen: Die Einheit darf einen Bestienmeister für +10p erhalten, dieser zählt als Champion. (Der Bestienmeister ersetzt keinen Wolfshund.)  
 Sonderregeln: *Entbehrlich*

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Oger</b>	6	3	2	4	4	3	2	3	7	3	MoI
<b>Champion</b>	6	3	2	4	4	3	2	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktekosten: 3 Oger: 120p, Oger 4+: je +30p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p, leichte Rüstung +6p/Modell, Schild +4p/Modell  
 Zusätzlich darf die Einheit eine der folgenden Waffenooptionen erhalten:  
 - Zusätzliche Handwaffen +20p  
 - Zweihandwaffen +40p  
 Sonderregeln: Angst

## SELTEN

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Riese</b>	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 180p  
 Sonderregeln: Riese, Was macht der Riese da?!

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Riesennadler</b>	2	5	0	4	4	3	4	2	8	3	Mon
---------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 50p + Nx10p  
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Moorbestie</b>	6	3	0	5	5	4	2	3	10	4	Mon
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 85p  
 Sonderregeln: Unerschütterlich, Angst, Sumpfläufer, Kein Wille





# CATHAY v02

## SONDERREGELN

### Armeespezifische Sonderregeln

**Kaiserliche Truppen:** Alle Einheiten die im Titel „Kaiserlich“ haben dürfen Paniktests wiederholen die durch Einheiten ausgelöst wurden, die diesen Titel nicht haben.

### Einheitenspezifische Sonderregeln

**Geschützmeister:** Anstelle in der Schussphase selbst zu schießen, darf dieses Modell eine Kriegsmaschine innerhalb von 3“ anleiten:

- Kaiserlicher Mörser: der Artilleriewürfel darf wiederholt werden
- Kaiserliche Kanone: der Artilleriewürfel darf beim Wurf für Aufschlagpunkt wiederholt werden.
- Kaiserliche Salvenkanone: '1' en beim Trefferwurf dürfen wiederholt werden.
- Kaiserliche Raketenlafette: '1' en beim Trefferwurf (der Modelle unter der Schablone) dürfen wiederholt werden.

Benenne welche Kriegsmaschine angeleitet wird, bevor die entsprechende Kriegsmaschine abgefeuert wird.

Das Modell kann keine Kriegsmaschine anleiten, wenn es im Nahkampf gebunden ist.

Wird das Modell von einem Fernkampfangriff getroffen, darf es jeden Treffer bei einer 4+ auf befreundete Kriegsmaschinen innerhalb von 3“ übertragen. Dies funktioniert genauso wie die „Achtung, Sir!“ Regel (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘ in den Grundregeln).

**Leibwache:** Solange der Armeegeneral Teil der Einheit ist, erhält diese Immunität gegen Angst und Entsetzen.

**Drachenfeuer:** Atemwaffe, S4

**Drachenglück:** Ein Long stellt seinem Reiter pro Runde einen Wiederholungswurf zur Verfügung, wobei nur ein einzelner Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwurf wiederholt werden darf.

**Entbehrlich:** Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

**Großer General:** Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18“.

### Kampfmönche:

- Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss jede Einheit Kampfmönche einen der folgenden Kampfstile auswählen, dessen Wirkung bis zu Beginn der nächsten Nahkampfphase anhält. Es ist nicht gestattet, denselben Stil in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfunden zu wählen:
  - Der Tiger: wiederhole misslungene Trefferwürfe von natürlichen '1' en
  - Der Kranich: Todesstoß
  - Der Pfau: Rettungswurf (4+)
  - Die Schlange: ASF und -1A
- Nur Charaktermodelle mit der Sonderregel „Kampfmönch“ dürfen sich Einheiten mit der Sonderregel „Kampfmönche“ anschließen. Charaktermodelle mit der Sonderregel „Kampfmönche“ dürfen sich nur Einheiten mit der Sonderregel „Kampfmönche“ anschließen.

**Kein Anführer:** Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein. Außerdem dürfen Einheiten nicht den MW dieses Modells für Moralwerttests verwenden und sich auch nicht aufgrund dieses Modells unterhalb von 25% Einheitenstärke wieder sammeln.

## RÜSTKAMMER

**Kaiserliche Kanone:** Kanone, Reichweite 60“, S10, ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3)

**Kaiserliche Salvenkanone:** Reichweite 24“, S4 (S5 auf kurze Reichweite), AP (1), Mehrfachschuss (X).

Bevor die KSK schießt, wähle 1, 2 oder 3 Rohre, die abgefeuert werden. Wurf für jedes Rohr einen Artilleriewürfel. Die Anzahl der abgefeuerten Schüsse entspricht der Summe der Würfe. Führe normal Trefferwürfe durch (-1 für Mehrfachschuss kommt zum Tragen). Im Falle einer Fehlfunktion, werden die Schüsse abgegeben bevor die Auswirkungen der Fehlfunktion eintreten. Fehlfunktion: Bei einem (1) Fehlfunktionssymbol wirf einen W6 und ziehe die Anzahl der abgefeuerten Rohre vom Wurf Ergebnis ab: weniger als 0: zerstört, 0-2: schießt im nächsten Spielzug nicht, 3+: kein

Effekt. Bei mehreren (2 oder 3) Fehlfunktionssymbolen ist die HSK zerstört.

**Kaiserliche Raketenlafette:** Katapult, Reichweite 12“-60“, 5“ Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Treffersymbole müssen wiederholt werden (betrifft nur Schätzaffen). Fehlfunktion: Wurf einen W6: 1-2: zerstört, 3-4: schießt in diesem und nächstem Spielzug nicht, 5-6: schießt in diesem Spielzug nicht.

**Kaiserlicher Mörser:** Katapult, Reichweite 12“-60“, 5“ Schablone, S3(6), AP (1).

## KAISERLICHER FUHRPARK

### Kriegswagen

Bewegung

- Kriegswagen dürfen keine Angriffe ansagen (bzw. durchführen).

Fernkampf

- Verteidiger dürfen auch dann ihre Musketen abfeuern, wenn sich das Modell bewegt hat (erleiden aber -1 für Bewegung und Schießen).
- Kriegswagen haben einen Sichtbereich von 360°.
- Jede Kriegswagen-Kanone auf einem Kriegswagen darf ein eigenes Ziel wählen, auf das sie schießen möchte.

Nahkampf

- Kriegswagen zählen für Kavallerie und Monströse Kavallerie wie verteidigte Hindernisse.
- Gliederboni gegnerischer Einheiten, die ausschließlich gegen Kriegswagen kämpfen, werden für das Kampfergebnis ignoriert.
- Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken eines Kriegswagens kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.
- Wird ein Kriegswagen aufgerieben, ist er automatisch zerstört.
- Gegnerische Einheiten, die ausschließlich gegen Kriegswagen kämpfen, dürfen nicht verfolgen (oder überrennen).
- Kriegswagen verfolgen 1W6“ und müssen immer 1“ vor Einheiten stoppen, mit denen sie bei der Verfolgung in Kontakt kämen.

Psychologie

- Verpatzt ein Kriegswagen einen Paniktest, flieht er nicht, sondern darf in seiner nächsten Schussphase nicht schießen.

### Wagenburg

Modelle

- Die Wagenburg besteht aus vier Wagenburgwagen.
- Jeder Wagenburgwagen bildet eine eigene Einheit und ist 50SP wert.

Aufstellung

- Die Wagenburg muss vollständig innerhalb der Aufstellungszone des Kislevspielers vor der Aufstellung aller Armeen aufgestellt werden. Von Wagen zu Wagen darf höchstens 3“ Abstand sein und ein Wagenburgwagen muss eine Spielfeldkante berühren.

Bewegung

- Wagenburgwagen sind immobil, d.h. sie können sich nicht aus eigener Kraft bewegen oder einen Angriff ansagen.

Fernkampf

- Wagenburgwagen haben einen Sichtbereich von 360°.

Nahkampf

- Wagenburgwagen zählen als ein Hindernis verteidigend.
- Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken eines Wagenburgwagens kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.
- Wird ein Wagenburgwagen aufgerieben, ist er automatisch zerstört.
- Gegnerische Einheiten, die ausschließlich gegen Wagenburgwagen kämpfen, dürfen nicht verfolgen (oder überrennen).

Psychologie

- Verpatzt ein Wagenburgwagen einen Paniktest, flieht er nicht, sondern darf in seiner nächsten Schussphase nicht schießen.

## ERBSTÜCKE DES REICHES DER MITTE

**W Reißende Klinge:** AP (1)

**W Drachenbogen:** Reichweite 36“, S6.

**W Wu Changs Streitkolben:** Ein Modell muss für jeden Treffer, den es durch diese Waffe erleidet, einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, verwundet der Treffer automatisch und ignoriert Rüstungswürfe. Wird der Test bestanden, wird der Treffer normal abgehandelt.

**W Himmlische Klinge:** Treffer verwunden automatisch, ignoriert Rüstungswürfe.

**W Schlachtenklinge:** +1A.





**W Schwert der Gerechtigkeit:** misslungene Verwundungswürfe werden wiederholt

**W Schwert der Macht:** +1S

**W Liao Beis Schwert:** trifft immer auf 2+, kann nicht modifiziert werden.

**W Schwert der Stärke:** +2S

**W Schwert des Chau Gong Fat:** +1S, ASF

**W Behände Klinge:** +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

**W Echsentöter:** Treffer verwunden immer auf 4+ oder niedriger. Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert. Ignoriert Schuppenhaut bei Modellen mit der Sonderregel Großes Ziel.

**A Jaderüstung:** Die Rüstung verleiht einen 2+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann. Falls der Träger beritten ist, zählt das Modell nie als Schwere Kavallerie.

**A Rüstung von Li Bo:** Leichte Rüstung, Rettungswurf (5+).

**A Lotusschild:** Schild, Träger ignoriert den ersten erlittenen Treffer (Nahkampf oder Beschuss) im Spiel.

**A Rüstung der 1000 Gelübde:** Schwere Rüstung, misslungene Rüstungswürfe werden wiederholt

**A Verzauberter Schild:** Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

**A Rüstung der höchsten Gipfel:** Schwere Rüstung, der Angreifer muss einen Stärketest für jede Attacke bestehen oder die Attacke schlägt automatisch fehl.

**A Schild der Mi Thai:** Schild. Ein Modell in BTB verliert bis zum Ende der Nahkampfphase eine Attacke, wobei der Imperiums Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.

**T Purpurnes Amulett:** Rettungswurf (5+), der Träger besteht automatisch alle Profilwerttests (außer MW)

**T Drachensymbol:** Rettungswurf (4+)

**T Jadeamulett:** Ignoriere den ersten erlittenen Lebenspunktverlust im Spiel. Einmalige Anwendung.

**T Seide der Aufgehenden Sonne:** Rettungswurf (5+), MR2

**T Zeichen des Cheng:** MR1.

**E Richter Diens Spruchschatulle:** Am Ende seiner Bewegung darf der Träger einen zufälligen BM Spruch einem gegnerischen Zauberer innerhalb von 12" abnehmen. Der gegnerische Zauberer kann den Zauberspruch solange nicht mehr nutzen, bis er mit einem W6 gleich oder unter seine Magiestufe gewürfelt hat. Der betroffene Zauberer würfelt zu Beginn jeder seiner Magiephasen. Die Schatulle kann nur einen Spruch auf einmal beherbergen. Wenn ein zweiter Spruch gefangen wird, wird der erste wieder freigelassen. Wenn der Träger ausgeschaltet wird, werden alle Sprüche freigelassen.

**E Feuerring:** PM 2/7+, Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht W6 S3 Treffer.

**E Siegel des Drachenthrons:** Träger und seine Einheit sind Immun gegen Angst.

**E Gunst des Kaisers:** Jeder Lebenspunktverlust den der Träger (nicht sein Reittier) verursacht, zählt doppelt zum Kampfergebnis (d.h. 2 CR).

**E Befehl des Kaisers:** Der Träger und seine Einheit bestehen automatisch ihren ersten Auftriebtest im Spiel. Kann nicht in einem Spielzug verwendet werden, in dem der Träger eine Herausforderung abgelehnt hat. Nur eine Anwendung.

**E Donnerkugel:** PM 2/7+. Alle Flieger halbieren ihre Flugbewegung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**E Horn Mu Chai Longs:** PM 3/5+. Alle befreundeten gebrochenen Einheiten sammeln sich sofort, auch jene unter 25% Einheitenstärke.

**E Spiegel der Morgenröte:** Zu Beginn jeder Nahkampfphase darf der Träger einen der folgenden Profilwerte für diese Nahkampfphase mit dem seines Gegners vertauschen: KG, S, W, I, A. Kann nur verwendet werden, wenn der Träger in einer Herausforderung kämpft.

**S Saitenspiel:** Der Gegenspieler muss jederzeit alle Geheimnisse (d.h. magische Gegenstände, verborgene Modelle, etc.) innerhalb von 24" um den Träger offenbaren.

**S Bannrolle:** Bann automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

**S Grauer Stab:** +1 auf Zauberwürfe (PM und BM).

**S Glücksstein:** Der Träger darf einen Würfel bei einem Zauberwurf oder einem Bannwurf wiederholen (PM und BM). Kann Zauberpatzer verhindern oder Totale Energie bewirken. Einmalige Anwendung.

**S Energiestein:** +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

**S Zauberstab der Macht:** Der Träger darf einen ungenutzten PD oder DD aus seinem Pool in jeder Magiephase speichern. Zu Beginn der nächsten Magiephase wirft einen W6: bei einer 4+ kann der Würfel in dieser Magiephase verwendet werden, bei einer 1-3 ist der Würfel verloren.

**S Rolle der Verbannung:** Bannrolle. Bei 4+ BM / 5+ PM ist der Spruch zerstört. Einmalige Anwendung.

**S Stab der Zauberei:** +1 auf Bannwürfe.

**S Magierstab:** Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).

**B Banner des Muts:** Immunität gegen Angst und Terror.

**B Banner der Pflicht:** Die Einheit wiederholt misslungene Sammeltests.

**B Kaiserliche Standarte:** Der Gliederbonus der Einheit wird verdoppelt (max. +6 CR). Die Einheit darf nicht verfolgen/überrennen.

**B Banner des Chu Lai Dengs:** Der Träger und seine Einheit sind Unnachgiebig.

**B Banner des Wu Tis:** Die Einheit verursacht Angst.

**B Banner des Heldenmuts:** Die Einheit ist Immun gegen Panik.

**B Beamtenbanner:** Einheiten innerhalb von 12" wiederholen misslungene Psychologietest.

**B Standarte des kaiserlichen Schutzes:** Magieresistenz 2

**B Standarte des Nordens:** +W3" Angriffreichweite.

**B Kriegsbanner:** +1 CR

## KRIEGSLISTEN

Bei jeder Kriegslist steht dabei in welcher Phase sie eingesetzt werden kann. Jede Kriegslist ist einmalig und kann nur einmal im Spiel eingesetzt werden. Um Kriegslisten einzusetzen benötigt der Spieler der kaiserlichen Armee einen Meisterstrategen oder Strategen. Manche Kriegslisten wirken nur bei bestimmten Einheitentypen und manche nur in bestimmten Situationen. Sollte eine Kriegslist bestimmte zusätzliche Modelle erfordern kann die Kriegslist nur eingesetzt werden wenn die Modelle vorhanden sind. Jede Kriegslist kostet 25p.

**Feuerfalle:** Die List bewirkt einen Verlust von W3 Lebenspunkten bei einer hölzernen Konstruktion (Kriegsmaschine, Kriegswagen, etc.) in Sichtbereich des Strategen nach Wahl des Spielers. Die List wird zu Beginn der eigenen Schußphase eingesetzt.

**Brennende Ochsen:** Zwei brennende Ochsen bewegen sich 2W6" vom Strategen weg in beliebiger Richtung jedoch gerade aus. Treffen sie auf eine Einheit verursachen sie jeweils W3 S4 Treffer und werden nach ihrer Bewegung wieder entfernt. Wirkt nicht gegen Plänkler. Die List wird zu Beginn der eigenen Schußphase eingesetzt.

**Rauchwolke:** Eine feindliche Einheit in 12" kann in Rauch eingehüllt werden. Diese darf dann in ihrer nächsten Bewegungsphase keine Angriffe ansagen, sich aber normal bewegen, und auch keine Fernkampfaffen einsetzen. Die List wird zu Beginn der eigenen Schußphase eingesetzt.

**Raserei:** Eine befreundete Einheit in 12" erhält die Sonderregel Raserei, die jedoch nur diese Runde anhält. Die List wird zu Beginn der eigenen Bewegungsphase eingesetzt.

**Rutschiger Boden:** Eine feindliche Einheit kann davon abgehalten werden eine befreundete Einheit in 12" anzugreifen indem deren Bewegung beim Angriff halbiert wird. Die List wird in der feindlichen Bewegungsphase angesagt, betrifft keine Flieger.

**Verteidigter Erdwall:** Der Spieler darf nach der Aufstellung beider Armeen ein 12" breiten erdwall (zählt als harte Deckung und verteidigtes Hindernis) in der eigenen Aufstellungszone platzieren.

**Starke Wurzeln:** Eine befreundete Einheit in 12" erhält die Sonderregel Unnachgiebig, die jedoch nur diese Runde anhält. Die List wird zu Beginn der eigenen Bewegungsphase eingesetzt.

**Flankenschutz:** Der Spieler darf vor der Aufstellung eine Kern-Einheit benennen, die das Spiel in Reserve beginnt. Es darf kein Charaktermodell Teil der Einheit sein.

**Hinterhalt:** Der Spieler darf vor der Aufstellung eine Kern-Einheit benennen, die das Spiel mit der Sonderregel Kundschafter beginnt. Es darf kein Charaktermodell Teil der Einheit sein.

## LEHREN DER ELEMENTE

Jeder Zauberer des Kaiserreiches gehört einem der 2 Magieorden an und muss eine der folgenden Lehren auswählen. Der Zauberer hat nur Zugriff zu den Sprüchen der entsprechenden Spruchliste.

- Kommandanten Charaktermodelle zahlen die Punktekosten, die unter 'K' angegeben sind und dürfen bis zu 3 Würfel zum Wirken von PM Sprüchen dieser Lehre verwenden (d.h. PM3).
- Helden Charaktermodelle zahlen die Punktekosten, die unter 'H' angegeben sind und dürfen bis zu 2 Würfel zum Wirken von PM Sprüchen dieser Lehre verwenden (d.h. PM2).
- Sprüche mit Punktekosten von '-' stehen dem Zauberer nicht zur Verfügung.







## Lehre des Feuers

Spruch	H	K
<b>PM Flammendes Schwert des Rhuin (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
<b>PM Schmiedefeuer (5+):</b> Unterstützung. Alle Fehlfunktionen, die befreundete Kriegsmaschinen innerhalb von 12" erleiden, haben keine Auswirkungen, außer dass die Kriegsmaschine nicht schießt. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	15p	25p
<b>PM Lodernde Flammen (7+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Einheiten, die auf die Zieleinheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff. Zusätzlich erleidet jedes gegnerische Modell in BTB mit der Zieleinheit einen S3 Treffer in jeder Magiephase beider Spieler, inklusive in der Magiephase, in der der Spruch gewirkt wird. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
<b>BM Feuerball (5+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
<b>BM Aschewolke (8+):</b> Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
<b>BM Glutatem (8+):</b> Platziere die Flammenschablone so, dass sie den Spruchwiker in seinem Frontbereich berührt. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt. Jedes getroffene Modell erleidet einen S4 Treffer. Ist der Spruchwiker im Nahkampf, muss er stattdessen eine gegnerische Einheit in BTB auswählen. Diese Einheit erleidet W6 S4 Treffer.	50p	50p
<b>BM Brennender Schädel (8+):</b> Wähle einen Punkt im Sichtbereich des Spruchwirkers, dann ziehe eine gerade 18" lange Linie vom Spruchwiker zu diesem Punkt. Der Schädel fliegt entlang dieser Linie, bis er deren Ende erreicht oder auf Sichtlinien blockierendes unpassierbares Gelände trifft. Alle Modelle unter dieser Linie erleiden einen S4 Treffer (wobei betroffene Modelle wie bei einer Kanonenkugel ermittelt werden). Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Lebenspunktverluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Der Spruch kann nicht verwendet werden, wenn der Spruchwiker oder seine Einheit im Nahkampf sind.	50p	50p
<b>BM Flammenschlag (9+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p
<b>BM Feuerwall (10+):</b> Direktschaden, Reichweite 24", alle Treffer werden mit S4 abgehandelt. Platziere eine Schablone, die der Größe der Zieleinheit entspricht (oder ein Marker) auf der Zieleinheit. Ermittle für alle Modelle in der Front der Zieleinheit, ob diese von der Schablone betroffen werden. Plänkler erleiden stattdessen W3 Treffer. Der Spruch dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Falls sich die Zieleinheit vor Ende des Spruchs bewegen möchte, muss sie einen Moralwerttest bestehen. Falls die Einheit zur Bewegung gezwungen wird (z.B. auf der Flucht) oder Immun gegen Psychologie ist, besteht sie diesen Test automatisch. Wenn sich die Einheit bewegt, wird für jedes Modell in der Einheit ermittelt, ob es von der Schablone betroffen ist und der Spruch endet nachdem die Treffer abgehandelt wurden.	-	75p

## Lehre des Metalls

Spruch	H	K
<b>PM Gebot des Stahls (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält AP (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.	35p	50p
<b>PM Schmiedefeuer (5+):</b> Unterstützung. Alle Fehlfunktionen, die befreundete Kriegsmaschinen innerhalb von 12" erleiden, haben keine Auswirkungen, außer dass die Kriegsmaschine nicht schießt. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	15p	25p
<b>PM Eisenhaut (5+):</b> Unterstützung. Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um den Zauberer erhalten Schuppenhaut (6+). Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
<b>BM Befehl des Glühenden Eisens (6+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S3 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind	50p	50p

<b>BM Gebot des Messings (6+):</b> Fluch, Reichweite 36". Die als Ziel ausgewählte Einheit vom Typ Kriegsmaschine oder Streitwagen darf sich bis zum Ende ihres nächsten Spielzugs nicht bewegen (außer fliehen) oder schießen.	50p	50p
<b>BM Transmutation des Bleis (7+):</b> Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers einen Malus von -1 auf ihre Treffer- und Verwundungswürfe im Nahkampf sowie -1 auf ihren Rüstungswert.	50p	50p
<b>BM Gesetz des Goldes (8+):</b> Fluch, Reichweite 24". Der Spieler der Zieleinheit muss einen magischen Gegenstand benennen, der von einem Modell in dieser Einheit getragen wird. Wirf einen W6: 1-3 der magische Gegenstand kann bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers nicht verwendet werden, 4-6 der magische Gegenstand kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden.	50p	50p
<b>BM Destillation Geschmolzenen Silbers (9+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p
<b>BM Geist der Schmiede (9+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt misslungene Rüstungswürfe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	60p	60p

## ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





## ARMEELISTE

### KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiser</b>	4	5	5	4	4	3	5	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Hellebarde	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Echsentöter	+15p
Speer	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
		W Schwert der Macht	+20p
Bogen	+5p	W Drachenbogen	+25p
		W Wu Changs Streitkolben	+30p
Streitross mit Harnisch	+20p	W Liao Beis Schwert	+35p
		W Schwert der Stärke	+35p
		W Schwert des Chao Gong Fat	+45p
Long (Drache)	+300p	W Himmlische Klinge	+100p
		A Verzauberter Schild	+20p
E Ikone des Magnus	+15p	A Lotusschild	+25p
E Feuerring	+25p	A Schild der Mi Thai	+25p
E Donnerkugel	+25p	A Rüstung der 1000 Gelübde	+40p
E Spiegel d. Morgenröte	+30p	A Jaderüstung	+45p
E Richter Ds Spruch.	+35p	A Rüstung der h. Gipfel	+75p
E Gunst des Kaisers	+50p	T Zeichen des Cheng	+15p
E Befehl des Kaisers	+50p	T Purpurnes Amulett	+40p
E Horn des Mu Chai Longs	+50p	T Jadeamulett	+40p
		T Seide d. aufg. Sonne	+65p
		T Drachensymbol	+75p

Sonderregel: Großer General

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kriegsherr</b>	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 150p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Hellebarde	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Echsentöter	+15p
Speer	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
		W Schwert der Macht	+20p
Bogen	+5p	W Drachenbogen	+25p
		W Wu Changs Streitkolben	+30p
Streitross mit Harnisch	+20p	W Liao Beis Schwert	+35p
Qilin	+50p	W Schwert der Stärke	+35p
Pixiu	+150p	W Schwert des Chao Gong Fat	+45p
		W Himmlische Klinge	+100p
		A Verzauberter Schild	+20p
E Ikone des Magnus	+15p	A Lotusschild	+25p
E Feuerring	+25p	A Schild der Mi Thai	+25p
E Donnerkugel	+25p	A Rüstung der 1000 Gelübde	+40p
E Spiegel d. Morgenröte	+30p	A Jaderüstung	+45p
E Richter Ds Spruch.	+35p	A Rüstung der h. Gipfel	+75p
E Gunst des Kaisers	+50p	T Zeichen des Cheng	+15p
E Befehl des Kaisers	+50p	T Purpurnes Amulett	+40p
E Horn des Mu Chai Longs	+50p	T Jadeamulett	+40p
		T Seide d. aufg. Sonne	+65p
		T Drachensymbol	+75p

Sonderregeln: Immun gegen Psychologie, Schwere Kavallerie

### B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Meisterstrategie</b>	4	3	3	3	3	3	3	1	8	1	Inf
-------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 100p Kriegslisten auswählen.

Punktekosten: 30p

Optionen:

Streitross +10p

Sonderregel: Kriegslisten, Kein Anführer

### B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Meisterzauberer</b>	4	3	3	3	4	3	3	1	8	1	Inf
------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus einer (einzigen) Lehre der 2 Lehren der Elemente auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Streitross	+10p	T Zeichen Chengs	+15p
Harnisch	+5p	T Purpurnes Amulett	+40p
Qilin	+50p	T Jadeamulett	+40p
		T Seide der aufg. Sonne	+65p
		T Drachensymbol	+75p
S Magierstab	+10p	A Rüstung von Li Bo	+40p
S Saitenspiel	+15p		
S Glücksstein	+20p		
S Stab der Zauberei	+20p	E Feuerring	+25p
S Zauberstab der Macht	+25p	E Donnerkugel	+25p
S Bannrolle	+30p	E ^Spiegel d. Morgenröte	+30p
S Energiestein	+30p	E Richter Ds Spruchschatulle	+35p
S Grauer Stab	+50p		
S Rolle der Verbannung	+75p		

Sonderregeln: keine

### B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Erhabener Meister</b>	4	6	4	4	3	3	6	4	9	1	Inf
--------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

W Reißende Klinge	+5p
W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
W Behände Klinge	+15p
W Echsentöter	+15p
W Schlachtenklinge	+20p
W Schwert der Macht	+20p
W Drachenbogen	+25p
W Wu Changs Streitkolben	+30p
W Liao Beis Schwert	+35p
W Schwert der Stärke	+35p
W Schwert des Chao Gong Fat	+45p
W Himmlische Klinge	+100p

Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Kampfmönch, Kein Anführer, Ausweichen (4+)





## HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>0-1 Armee-standarte</b>	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände oder ein beliebiges Banner.  
 Punktekosten: 65p

- Optionen:
- Schwere Rüstung +5p W Reißende Klinge +5p
  - W Schwert der Gerechtigkeit +15p
  - Streitross mit Harnisch +15p W Behände Klinge +15p
  - Qilin +50p W Echsentöter +15p
  - E Siegel des Drachenthrons +15p W Schlachtenklinge +20p
  - E Feuerring +25p W Schwert der Macht +20p
  - E Donnerkugel +25p W Wu Changs Streitkolben +30p
  - E Spiegel d. Morgenröte. +30p W Liu Beis Schwert +35p
  - E Richter Ds Spruchschat. +35p W Schwert der Stärke +35p
  - B Banner der Pflicht +10p W Schwert des Chao Gong Fat +45p
  - B Banner des Muts +25p A Rüstung von Li Bo +30p
  - B Banner des Heldenmuts +30p A Jaderüstung +30p
  - B Standarte des kais. Schutz +30p A Rüstung d. 1000 Gelübde +40p
  - B Kriegsbanner +35p T Zeichen des Cheng +15p
  - B Banner des Chu L. Dengs +60p T Purpurnes Amulett +30p
  - B Kaiserliche Standarte +70p T Jadeamulett +40p
  - B Beamten Banner +75p T Seide der Aufgehenden Sonne +50p
- Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hauptmann des Kaiserreiches</b>	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.  
 Punktekosten: 40p

- Optionen:
- Schild +5p W Reißende Klinge +5p
  - schwere Rüstung +5p W Schwert der Gerechtigkeit +15p
  - zusätzliche Handwaffe +10p W Behände Klinge +15p
  - Hellebarde +10p W Echsentöter +15p
  - Zweihandwaffe +15p W Schlachtenklinge +20p
  - Speer +5p W Schwert der Macht +20p
  - W Drachenbogen +25p
  - Bogen +5p W Wu Changs Streitkolben +30p
  - W Liao Beis Schwert +35p
  - Streitross mit Harnisch +15p W Schwert der Stärke +35p
  - Qilin +50p W Schwert des Chau Gong Fat +45p
  - T Zeichen des Cheng +15p
  - A Verzauberter Schild +15p T Purpurnes Amulett +30p
  - A Lotusschild +25p T Jadeamulett +40p
  - A Schild der Mi Thai +25p T Seide der aufg. Sonne +50p
  - A Rüstung von Li Bo +30p E Siegel des Drachenthrons +15p
  - A Jaderüstung +30p E Feuerring +25p
  - A Rüstung d. 1000 Gelübde +50p E Donnerkugel +25p
  - E Spiegel der Morgenröte +30p
  - E Richter Ds Spruchschatulle +35p
- Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Beamter der kaiserlichen Pulvermanufaktur</b>	4	3	4	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe.  
 Punktekosten: 50p

Optionen:

- Leichte Rüstung +5p
- Streitross +10p

Sonderregeln: Geschützmeister, Kein Anführer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kampfzauberer</b>	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche aus einer (einzigem) Lehre der 2 Lehren der Elemente auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.  
 Punktekosten: 25p

- Optionen:
- Streitross +10p T Zeichen des Sigmar +15p
  - Harnisch +5p T Purpurnes Amulett +30p
  - T Jadeamulett +40p
  - T Seide d. aufgehenden Sonne +50p
  - S Magierstab +10p
  - S Kristallkugel +15p
  - S Glücksstein +20p A Rüstung von Li Bo +30p
  - S Stab der Zauberei +20p
  - S Zauberstab der Macht +25p E Feuerring +25p
  - S Bannrolle +30p E Donnerkugel +25p
  - S Energiestein +30p E Spiegel der Morgenröte +30p
  - S Grauer Stab +50p E Richter Ds Spruchschatulle +35p
- Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Strategie</b>	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p Kriegslisten  
 Punktekosten: 20p

Optionen:

Sonderregeln: Kriegslisten

## Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe  
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Qilin</b>	8	3	-	4	4	3	4	2	6	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe (Hirsch)  
 Sonderregeln: Marschbewegungsblockierer, MR1, Dämonischer Rettungswurf (5+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Pixiu</b>	6	5	-	5	5	4	4	4	7	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe (geflügelter Tiger)  
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Long</b>	6	6	-	6	6	6	3	5	8	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe (Drache)  
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (3+), Drachenglück







## KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserlicher Schwertkämpfer</b>	4	4	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	4	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild  
 Punktekosten: 20 Schwertkämpfer: 120p, Schwertkämpfer 21+: je +4p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p  
 B Standarte des kaiser. Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p  
 Sonderregeln: Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserlicher Hellebardier</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Hellebarde, leichte Rüstung  
 Punktekosten: 20 Hellebardenträger: 100p, Hellebardenträger 21+: je +4p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p, Schild +0.5p/Modell  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p  
 B Standarte des kaiser. Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p  
 Sonderregeln: Staatstruppen, Blocken (Hellebarde)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Speerträger der südlichen Provinzen</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild (oder schwere Rüstung, falls die Modelle keinen Schild besitzen)  
 Punktekosten: 20 Speerträger: 120p, Speerträger 21+: je +4p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p  
 B Standarte des kaiser. Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p  
 Sonderregeln: Staatstruppen, Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Pirat der südlichen Meere</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe  
 Punktekosten: 10 Freischärler: 60p, Freischärler 11+: je +4p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p  
 Sonderregeln: Leichte Infanterie, Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserlicher Musketenschütze</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Muskete  
 Punktekosten: 10 Musketenschützen: 70p + Nx10p, wobei N = Anzahl aller *Armbrustschützen* und *Musketenschützen* Einheiten in der Armee, Musketenschütze 11+: je +8p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p  
 B Standarte des kaiser. Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p  
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Armbrustschütze</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust  
 Punktekosten: 10 Armbrustschützen: 70p + Nx10p, wobei N = Anzahl aller *Armbrustschützen* und *Musketenschützen* Einheiten in der Armee, Armbrustschütze 11+: je +8p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p  
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Bogenschütze der südlichen Provinzen</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Bogen  
 Punktekosten: 10 Bogenschützen: 60p + Nx20p, wobei N = Anzahl aller *Bogenschützen* Einheiten  
 Schütze 11-20: je +6p  
 Optionen: Champion +5p  
 Sonderregeln: Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserlicher gepanzerter Reiter</b>	-	4	3	3	3	1	3	1	8	2	Kav
<b>Champion</b>	-	4	3	3	3	1	3	2	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch  
 Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild  
 Punktekosten: 5 Ritter: 100p, Ritter 6+: je +16p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p  
 B Standarte des kaiserl.Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p B Standarte des Nordens +25p  
 Sonderregeln: Schwere Kavallerie





## ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserlicher Bihandkämpfer</b>	4	4	3	3	3	1	3	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	4	4	3	3	3	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, schwere Rüstung  
 Punktekosten: 10 Bihandkämpfer: 100p, Bihandkämpfer 11-30: je +8p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p  
 B Standarte des kaiserl. Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p  
 Sonderregeln: Unnachgiebig, Blocken (Zweihandwaffe)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserliche Garde</b>	4	4	3	4	3	1	3	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	4	4	3	4	3	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung und Schild  
 Punktekosten: 10 Gardisten: 100p, 11-20: je +8p, 21+: je +6p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p  
 B Standarte des kaiserl. Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p  
 Sonderregeln: Blocken (Schild), Leibwache

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Berittene Kaiserliche Garde</b>	-	4	3	4	3	1	3	1	8	2	Kav
<b>Champion</b>	-	4	3	4	3	1	3	2	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch  
 Ausrüstung: Speer, schwere Rüstung und Schild  
 Punktekosten: 5 Gardisten: 130p, Gardist 6+: je +16p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p  
 B Standarte des kaiserl. Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p B Standarte des Nordens +25p  
 Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Leibwache

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Tempelhundreiter</b>	-	4	3	4	-	-	3	1	8	3	MoKav
<b>Champion</b>	-	4	3	4	-	-	3	2	8	3	MoKav
<b>Tempelhund</b>	6	4	-	5	5	2	4	2	-	-	-

Reittier: Tempelhund (3+ Rüstungswurf)  
 Ausrüstung: Speer, schwere Rüstung und Schild  
 Punktekosten: 3 Tempelhundreiter: 200p + Nx30p, Tempelhunde 4+: je +70p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p  
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +10p  
 B Standarte des kaiserl. Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p  
 B Kriegsbanner +35p B Standarte des Nordens +25p  
 Sonderregeln: Angst, Schwere Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserliche Kanone</b>	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
<b>Besatzung</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder  
 Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktekosten: 75p + Nx25p  
 Sonderregeln: Kaiserliche Kanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserlicher Mörser</b>	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
<b>Besatzung</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder  
 Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktekosten: 50p + Nx25p  
 Sonderregeln: Kaiserlicher Mörser

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Reiter der nördlichen Provinzen</b>	-	4	3	3	3	1	3	1	8	2	Kav
<b>Champion</b>	-	4	3	3	3	1	3	2	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross  
 Ausrüstung: Handwaffe, Speer, Schwere Rüstung, Schild  
 Punktekosten: 5 Reiter: 100p, Reiter 6+: je +15p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p  
 B Kriegsbanner +35p  
 Sonderregeln: Vorgetäuschte Flucht

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Bogenreiter der nördlichen Provinzen</b>	-	3	4	3	3	1	3	1	8	2	Kav
<b>Champion</b>	-	3	4	3	3	1	3	2	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross  
 Ausrüstung: Handwaffe, Bogen und Leichte Rüstung  
 Punktekosten: 5 Bogenreiter: 70p + Nx10p, Bogenreiter 6+: je +14p  
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p, Speer +2p  
 Schilde kostenlos, aber die Einheit verliert die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.  
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie





## SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserliche Salvenkanone</b>	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
<b>Besatzung</b>	4	3	4	3	3	1	3	2	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder  
 Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktekosten: 100p + Nx25p  
 Sonderregeln: Kaiserliche Salvenkanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kaiserliche Raketenlafette</b>	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
<b>Besatzung</b>	4	3	0	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder  
 Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktekosten: 100p + Nx25p  
 Sonderregeln: Kaiserliche Raketenlafette

<b>0-1 Wagenburg</b>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Wagenburgwagen</b>	-	-	-	-	4	5	-	-	-	5	SW
<b>Verteidiger</b>	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 5 Verteidiger  
 Ausrüstung: Die Verteidiger sind mit Bogen und Speer bewaffnet.  
 Punktekosten: 4 Wagenburgwagen: 200p  
 Sonderregeln: *Wagenburg, Unnachgiebig*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kriegswagen</b>	6	-	-	-	5	6	-	-	-	8	SW
<b>Verteidiger</b>	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	-
<b>Kanonengruppe</b>	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	-
<b>Streitross</b>	-	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, 6 Verteidiger, 2 Streitrösser  
 Ausrüstung: Die Verteidiger sind mit Muskete und Hellebarde bewaffnet.  
 Die Kanonengruppe ist mit Handwaffen bewaffnet.  
 Punktekosten: 100p+Nx20p  
 Optionen: Je 3 Verteidiger dürfen für jeweils +20p durch eine 2 Mann Kanonengruppe mit einer Kriegswagen-Kanone ersetzt werden.  
 Sonderregeln: *Kriegswagen, Großes Ziel*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kampfmönche</b>	4	5	4	4	3	1	4	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	4	5	4	4	3	1	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe  
 Punktekosten: 5 Kampfmönche: 90p+ Nx10p, Kampfmönche 6-10: je +14p  
 Optionen: Musiker +5p, Champion +10p  
 Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Kampfmönche, Plänkler, Ausweichen (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Fenghuang</b>	6	4	-	5	5	4	5	4	8	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe (Phönix)  
 Punktekosten: 200p + Nx50p  
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Drachenfeuer, Dämonischer Rettungswurf (5+), Marschblocker

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Gui</b>	3	3	-	5	6	5	2	2	8	8	Mon
<b>Besatzung</b>	-	3	3	3	-	-	3	1	-	-	-

Monster: 1 Gui (Riesen-Schildkröte) und 5 Besatzungsmitglieder  
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Bögen und Hellebarden ausgerüstet.  
 Punktekosten: 200p + Nx75p  
 Optionen: Ersetze die Bögen durch Musketen +25p  
 Sonderregeln: Unerschütterlich, Großes Ziel, Schuppenhaut (3+)







# HALBLINGE<sub>v04</sub>

## SONDERREGELN

### Armeespezifische Sonderregeln

**Wählerische Verbündete:** Die Armee der Halblinge kann jeweils nur einen Verbündeten enthalten, also entweder Imperium, Oger&Riesen oder Waldelfen.

### Einheitenspezifische Sonderregeln

**Ablenken:** Zu Beginn jeder Nahkampfphase darf eine Einheit Kampftänzer ein Modell, mit dem es im Nahkampf gebunden ist, zwingen, all seine Attacken auf die Einheit Kampftänzer (inkl. Charaktermodellen, die Teil der Einheit sind) zu richten. 'Ablenken' hat keine Auswirkung auf Modelle, die in einer Herausforderung kämpfen.

**Halblinge:** Alle Halbling-Einheiten haben MR (1) und sind mit Steinen bewaffnet.

### Kampftänzer:

- Kampftänze von Loec: Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss jede im Nahkampf gebundene Einheit Kampftänzer einen der folgenden Kampftänze von Loec auswählen, dessen Wirkung bis zu Beginn der nächsten Nahkampfphase anhält. Es ist nicht gestattet, denselben Tanz in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfunden zu wählen:
  - Klingensturm: wiederhole misslungene Trefferwürfe von natürlichen '1'en
  - Todeswirbel: Todesstoß
  - Schattentanz: Rettungswurf (4+) gegen Nahkampfangriffe
  - Schlangentanz: ASF und -1A
- Nur Charaktermodelle mit der Sonderregel „Kampftänzer“ dürfen sich Einheiten mit der Sonderregel „Kampftänzer“ anschließen. Charaktermodelle mit der Sonderregel „Kampftänzer“ dürfen sich nur Einheiten mit der Sonderregel „Kampftänzer“ anschließen.

**Schützende Tätowierungen:** MR (1), Rettungswurf (6+)

**Verborgen:** Anstelle das Modell während der Aufstellung zu platzieren, kann es das Spiel verborgen in einer beliebigen befreundeten Halblinge-Infanterieeinheit (Typ: Inf) beginnen. Es kann nicht mehr als 1 Modell in einer Einheit verborgen werden. Ein Meisterdieb zählt nicht zum Limit der Charaktermodelle pro Einheit, aber es darf zu keiner Zeit mehr als 1 Meisterdieb Teil einer Einheit sein (ob verborgen oder nicht). Der Halblinge Spieler darf den Meisterdieb zu Beginn jedes seiner Spielzüge oder zu Beginn jeder Nahkampfphase enttarnen. Sobald der Meisterdieb enttarnt ist, platziere ihn in BTB mit dem Gegner (im Nahkampf) oder im ersten Glied (falls die Einheit nicht im Nahkampf ist). Falls möglich, wird ein Regimentsmodell der Einheit verdrängt, falls nicht darf auch ein Charaktermodell bewegt werden, um Platz zu machen. Falls die Einheit, die den Meisterdieb enthält, vernichtet wird, bevor der Meisterdieb enttarnt wird, so ist der Meisterdieb ausgeschaltet und zählt als Verlust. Ein verborgener Meisterdieb kann auf keinerlei Weise Schaden erhalten.

### Waldgeist:

- Alle Waldgeister besitzen die Sonderregel 'Immunität gegen Psychologie'.
- Alle Attacken (Fern- und Nahkampf) der Waldgeister zählen als magische Attacken.
- Charaktermodelle mit der Sonderregel "Waldgeist" dürfen sich nur Einheiten anschließen, die ebenfalls die Sonderregel "Waldgeist" besitzen. Einheiten mit der Sonderregel "Waldgeist" dürfen sich nur Charaktermodelle anschließen, die ebenfalls die Sonderregel "Waldgeist" besitzt. Ein Baumältester darf sich keinen Einheiten anschließen.

**Würgewurzeln:** Reichweite 6", S4, kein Stehen & Schießen. Kann auch nach dem Marschieren abgefeuert werden. Die Attacke hat 2W6 Schüsse, deren Trefferwürfe wie bei einer Schablonenwaffe abgehandelt werden (siehe 'Schablonen' in den Grundregeln).

## RÜSTKAMMER

**Cathay-Langschwert:** +1KG, +1I, AP (1), kann nicht mit anderen Waffen kombiniert werden, um als zusätzliche Handwaffe zu zählen.

**Halbling Suppenkatapult:** Katapult, Reichweite 6"-36", 3" Schablone, S3(3), AP (3).

**Ogerpistolenpaar:** Reichweite 24", S4, AP (1), Mehrfachschuss (2), kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist. Zählt im Nahkampf als zusätzliche Handwaffe.

**Raketenlafette:** Katapult, Reichweite 12"-60", 5" Schablone, S2(4). Erleidet eine Einheit Kavallerie oder ein Streitwagen Verluste müssen sie einen Paniktest ablegen. Zeigt Fehlfunktion: Werf einen W6: 1-2: zerstört, 3-4: schießt in diesem und nächstem Spielzug nicht, 5-6: schießt in diesem Spielzug nicht.

## ERBSTÜCKE DES MOOTLANDS

**W Behände Klinge:** +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

**W Reißende Klinge:** AP (1)

**W Schlachtenklinge:** +1A

**W Schwert der Macht:** +1S

**W Schwert der Stärke:** +2S

**W Malfreds exquisiter Jagdbogen:** S4, W3 Wunden

**W Nussknacker (Bogen):** Ignoriert Rüstungswürfe

**W Elfenfreund (Bogen):** Ignoriert Rettungswürfe

**W Waldemars Wiederbogen:** Mehrfachschuss (3)

**W Das Quarkkeulchen:** +3S und +1A

**A Verzauberter Schild:** Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

**A Merlingers Kettenhemd:** 3+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann

**A Xavers eleganter Lederwams:** Leichte Rüstung, Rettungswurf (2+) gegen Fernkampfangriffe

**T Goldener Suppenlöffel:** Der Träger und die Einheit sind Immun gegen Angst und Entsetzen.

**T Meisterkochbuch:** Moral +1

**T Blauer Talisman:** Rettungswurf (2+) gegen Giftattacken

**T Glücksmünze:** Ein misslungener Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwurf darf wiederholt werden (einmalige Anwendung).

**T Tante Bärbels Bester Bienenstich:** Rettungswurf (2+) gegen den ersten Lebenspunktverlust, einmalige Anwendung

**T Strahlende Kochmütze:** +1 DD

**T Der Eine:** Der Träger ist Körperlos.

**E Blechtröte:** Aktiviere die Blechtröte zu Beginn eines Spielzugs des Trägers. Der Träger und seine Einheit erhalten bis zum nächsten Spielzug des Trägers die Sonderregel "Immunität gegen Panik" (einmalige Anwendung).

**E Fionas Fingerhut:** Ein misslungener Moralwerttest darf wiederholt werden (einmalige Anwendung).

**E Kampfhahnfeder:** PM1/4+, Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht einen S2 Treffer

**E Spottdrosselbrosche:** Zu Beginn eines beliebigen gegnerischen Spielzugs wähle eine Einheit innerhalb von 20", die den Träger angreifen könnte und nicht Immun gegen Psychologie ist. Diese Einheit muss den Träger angreifen oder darf sich in diesem Spielzug nicht freiwillig bewegen und die Armee/Einheit darf keine Moralwertboni von Charaktermodellen in der Einheit verwenden (inklusive General und AST; einmalige Anwendung).

**E Der Große Bierkrug:** Ab dem Ende der Phase, in welcher der Träger oder seine Einheit einen Lebenspunktverlust erleiden, können der Träger sowie die Einheit (solange er dieser angeschlossen bleibt) bis zum Ende des Spiels nicht besser als auf 3+ verwundet werden. Dies hat keinen Effekt gegen magische Attacken.

**S Bannrolle:** Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

**S Energiestein:** +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

**S Stab der Zauberei:** +1 auf Bannwürfe.

**S Silberner Kochlöffel:** Die Spruchreichweiten des Modells werden um 12" erhöht. Dies hat keine Auswirkung auf Sprüche ohne Reichweite.

**B Kriegsbanner:** +1 zum Kampfergebnis.

**B Banner des Wintervorrats:** Einheit darf mißlungenen Aufriebstest einmalig wiederholen, einmalige Anwendung.

**B Banner der vorzüglichen Rezepte:** Alle Halbling-Einheiten in 12" dürfen verpatzte Paniktests wiederholen.

**B Meister Holsungs Wildbretbanner:** Die Einheit ist für Beschuß um -1 schwerer zu treffen, Kriegsmaschinen dürfen die Einheit nur auf die 4+ als Ziel auswählen.

**B Standarte der Kommandoelite:** Die Einheit erhält Immunität gegen Angst und Entsetzen.

**B Das Banner der Grünen Hügel:** Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) und eine Magieresistenz (3).

**B Das Banner von Mootland:** Befreundete Einheiten innerhalb von 12" erhalten +1 Kampfergebnis.





## LEHRE DER GEHEIMEN ZUTATEN

### Einfache Magie (PM)

**Appetithappen (5+):** Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit wiederholt im Nahkampf alle Verwundungswürfe von natürlichen 'I'en. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

**Kräftige Suppe (3+):** Unterstützung. Wirf einen W6: Bei einer 1 erleidet der Spruchwiker einen S6 Treffer, bei einer 2-6 erhält der Spruchwiker oder ein befreundetes Modell in 6" 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.

**Georgs Geniales Allerlei (5+):** Unterstützung. Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um den Zauberer erhalten Schuppenhaut (6+). Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

### Kampf Magie (BM)

**In der Ruhe liegt die Kraft (7+):** Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +1S im Nah- und Fernkampf, gilt nur für Halblinge. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

**Meister Heinrichs Wegebrot (10+):** Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +1 Widerstand und wird Unnachgiebig. Endet zu Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers. Gilt nur für Halblinge.

**Vergammelung (8+):** Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

**Hühnerknochensplitter (9+):** Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht 2W6 S2 Treffer, die Rüstungswürfe ignorieren.

**Zehn-Gänge-Schmaus (10+):** Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält MR (2) und Regeneration (4+). Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle und betrifft nur Halblinge.

## LEHRE DES IMMERGRÜNEN GARTENS

### Einfache Magie (PM)

**PM Rankenwall (5+):** Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit zählt, als verteidigte sie einen Zaun (zu allen Seiten). Dauert bis zu Beginn des nächsten Spielzugs des Spruchwirkers.

**PM Toxische Gabe (5+):** Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat die Einheit bereits Giftattacken, erhöht sich ihr Wert um +1. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

**PM Fleisch aus Stein (6+):** Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Wirkt nur auf Halblinge.

### Kampf Magie (BM)

**BM Meister des Waldes (6+):** Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 AP(1) Treffer

**BM Wildwuchs (7+):** Fluch oder Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit zählt als befände sie sich in schwierigem Gelände und in leichter Deckung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**BM Schlingwurzel-Fluch (8+):** Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

## ZUSAMMENSTELLUNG

Keine Besonderheiten

## ARMEELISTE

### KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Bürgermeister</b>	4	4	5	3	3	3	6	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 90p

Optionen:

Bogen	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Schild	+5p	W Behände Klinge	+15p
Ziegenbock	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Speer (beritten)	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Kampfschwein	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Harnisch	+5p	W Quarkkeulchen	+70p
T Goldener Suppenlöffel	+25p	A Verzauberter Schild	+15p
T Meisterkochbuch	+30p	A Merlingers Kettenhemd	+30p
T Blauer Talisman	+15p	A Xavers eleganter Lederwams	+15p
T Glücksmünze	+15p	T Tante Bärbels B. Bienenstich	+35p
T Der Eine	+50p	E Blechröte	+5p
E Fionas Fingerhut	+5p	E Kampfhahnfeder	+15p
E Spottdrosselbrosche	+25p	E Der Große Bierkrug	+40p

Sonderregeln: *Halblinge*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Meisterkoch</b>	4	3	3	3	4	3	3	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus der Lehre der Geheimen Zutaten auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Kampfschwein	+10p	S Stab der Zauberei	+20p
PM Appetithappen	2/5+ +25p	S Banrolle	+30p
PM Kräftige Suppe	2/3+ +35p	S Energiestein	+30p
PM Geniales Allerlei	2/5+ +35p	S Silberner Kochlöffel	+20p
BM In der Ruhe	+35p	T Strahlende Kochmütze	+50p
BM Vergammelung	+35p	BM Wegebrot	+35p
BM Hühnerknochensplitter	+50p	BM 10-Gänge Schmaus	+50p

Sonderregeln: *Halblinge*

## HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hauptmann</b>	4	3	5	3	3	2	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 40p

Optionen:

Bogen	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Schild	+5p	W Behände Klinge	+15p
Ziegenbock	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Speer (beritten)	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Kampfschwein	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Harnisch	+5p		
T Goldener Suppenlöffel	+25p	A Verzauberter Schild	+15p
T Meisterkochbuch	+30p	A Merlingers Kettenhemd	+30p
T Blauer Talisman	+15p	A Xavers eleganter Lederwams	+15p
T Glücksmünze	+15p	T Tante Bärbels B. Bienenstich	+35p
E Fionas Fingerhut	+5p	E Blechröte	+5p
E Kampfhahnfeder	+15p	E Spottdrosselbrosche	+25p
E Der Große Bierkrug	+40p		

Sonderregeln: *Halblinge*





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

**Koch** 4 3 3 3 3 2 3 1 7 1 Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche aus der Lehre der Geheimen Zutaten auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 25p

Optionen:

Kampfschwein +10p S Stab der Zauberei +20p

PM Appetithappen 2/5+ +25p S Bannrolle +30p

PM Kräftige Suppe 2/3+ +35p S Energiestein +30p

PM Geniales Allerlei 2/5+ +35p S Silberner Kochlöffel +20p

BM Wegebrot +35p BM In der Ruhe +35p

BM Vergammelung +35p

BM Hühneknochensplitter +50p

Sonderregeln: *Halblinge*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

**Armeestandarte** 4 3 5 3 3 2 5 2 8 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 65p

Optionen:

Bogen +5p W Reißende Klinge +5p

Ziegenbock +10p W Behände Klinge +15p

Speer (beritten) +5p W Schwert der Macht +20p

Kampfschwein +10p W Schlachtenklinge +20p

Harnisch +5p W Schwert der Stärke +35p

B B. des Wintervorrats +20p A Xavers eleganter Lederwams +10p

B B. der vorzügl. Rezepte +30p B Kriegsbanner +35p

B Wildbretbanner +40p B S. der Kommandoelite +30p

B Banner von Mootland +100p B Banner der Grünen Hügel +80p

Sonderregeln: *Halblinge*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

**Meisterdieb** 4 3 5 3 3 2 5 2 8 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

W Reißende Klinge +5p

W Behände Klinge +15p

W Schwert der Macht +20p

W Schlachtenklinge +20p

W Schwert der Stärke +35p

Langfinger: Solange der Meisterdieb sich verborgen in einer Halblingeinheit aufhält kann er zu Beginn jeder Nahkampfphase noch vor dem Aussprechen von Herausforderungen ein beliebiges Feindmodell, das im Kontakt mit seiner Einheit ist, bestehlen. Das ausgewählte gegnerische Modell muss alle Ausrüstung offenlegen, der Spieler des Meisterdiebes wählt einen der Gegenstände aus und wirft W6, bei 3+ wechselt der Gegenstand sofort den Besitzer. Ein einmal entwendeter Gegenstand kann weder benutzt noch zurückerlangt werden, er verschwindet unwiderruflich. Ist der Meisterdieb enttarnt verliert er die Fähigkeit zu stehlen.

Sonderregeln: *Halblinge, Langfinger, Verborgen*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

**Meisterschütze** 4 3 6 3 3 2 5 2 8 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Bogen. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Leichte Rüstung +5p A Xavers eleganter Lederwams +15p

W Jagdbogen +50p

W Nußknacker +25p

W Elfenfreund +30p

W Wiederbogen +30p

Sonderregeln: *Halblinge, Zielsicher*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

**Gärtner** 4 3 5 3 3 2 5 2 8 1 Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche aus der Lehre des Immergrünen Gartens auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

PM Rankenwall 2/5+ +25p BM Meister des Waldes (6+) +50p

PM Toxische Gabe 2/5+ +35p BM Wildwuchs (7+) +50p

PM Fleisch aus Stein 2/6+ +45p BM Schlingenwurzel-Fluch (8+) +50p

Sonderregeln: *Halblinge*

## Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

**Ziegenbock** 6 3 - 3 3 1 3 1 5 2 Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Aufpralltreffer (S4)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

**Kampfschwein** 5 3 - 4 4 2 3 1 5 2 Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine







## KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Halblingkrieger</b>	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	4	2	4	2	2	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild  
 Punktkosten: 20 Halblingkrieger: 100p, Krieger 21+: je +3p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p, Schleuder +1p  
 B B. des Wintervorrats +20p B Kriegsbanner +35p  
 B B. der vorzügl. Rezepte +30p B S. der Kommandoelite +30p  
 B Wildbretbanner +40p

Jede Einheit kann eine der folgenden Aufwertungen auswählen:  
Regimentsoger (50p): ein normaler Oger wird in die Frontreihe der Einheit gestellt, er ist mit einer Handwaffe und leichter Rüstung ausgerüstet.  
Fallen stellen (20p): Wenn sich die Einheit nach der Aufstellung nicht bewegt hat halbieren gegnerische Einheiten ihre Angriffsbewegung auf diese Einheit, Ausnahme Flieger und Körperlose.  
Gutes Frühstück (10p): Die Einheit flieht 3W6  
Landkarte (20p): Die Einheit erhält die Sonderregel *Hinterhalt*  
Tarnung (10p): Die Einheit wird in Nah- und Fernkampf um -1 schlechter getroffen  
 Sonderregeln: *Halblinge*, Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Halbling-Miliz</b>	4	2	3	2	2	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	2	3	2	2	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Steine  
 Punktkosten: 20 Halbling-Miliz: 60p, Miliz 21+: je +2p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p, Schleudern 0.5p  
 0-1 Aufgebrachter Wirtshaus-Mob: erhalten kostenlos *Raserei*  
 Sonderregeln: *Halblinge*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Halbling-schütze</b>	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	4	2	5	2	2	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Bogen  
 Punktkosten: 10 Halblingschützen: 70p + Nx20p, Schütze 11-20: je +7p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +5p  
 B B. des Wintervorrats +20p B Kriegsbanner +35p  
 B B. der vorzügl. Rezepte +30p B S. der Kommandoelite +30p  
 B Wildbretbanner +40p  
 Sonderregeln: *Halblinge*, *Leichte Infanterie*

## ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Halbling Bockreiter</b>	-	3	4	2	2	1	3	1	8	2	Kav
<b>Champion</b>	-	3	4	2	2	1	3	2	8	2	Kav
<b>Ziegenbock</b>	6	3	-	3	3	-	3	1	5	2	-

Reittier: Ziegenbock  
 Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung  
 Punktekosten: 5 Bockreiter: 50p + Nx10p, Reiter 6-10: je +10p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +10p, Champion +5p  
 B B. des Wintervorrats +20p B Kriegsbanner +35p  
 B B. der vorzügl. Rezepte +30p B S. der Kommandoelite +30p  
 B Wildbretbanner +40p  
 Sonderregeln: *Halblinge*, Aufpralltreffer (S4), Ignoriert Schwieriges Gelände

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Halbling Suppenkatapult</b>	-	-	-	-	5	3	-	-	-	-	KM
<b>Halblingbesatzung</b>	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	-

Kriegsmaschine: 3 Halblingbesatzungsmitglieder  
 Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 25p + Nx25p  
 Sonderregeln: *Halblinge*, *Halbling Suppenkatapult*

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Halbling-jäger</b>	4	3	5	2	2	1	5	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	6	2	2	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Bogen  
 Punktkosten: 5 Halblingschützen: 70p + Nx20p, Schütze 11-20: je +7p  
 Optionen: Champion +5p  
 Sonderregeln: *Halblinge*, *Plänkler*

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Oger</b>	6	3	2	4	4	3	2	3	7	3	Mol
<b>Champion</b>	6	3	2	4	4	3	2	4	7	3	Mol

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 3 Oger: 120p, Oger 4+: je +30p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p, leichte Rüstung +6p/Modell, Schild +4p/Modell  
 Zusätzlich darf die Einheit eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:  
 - Zusätzliche Handwaffen +20p  
 - Zweihandwaffen +40p  
 Sonderregeln: *Angst*, Verbündete (Oger&Riesen)

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Waldelfenkrieger</b>	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Langbogen  
 Punktkosten: 10 Waldelfenkrieger: 110p + Nx10p, Krieger 11-20: je +11p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p  
 Sonderregeln: Verbündete (Waldelfen)

## SELTEN

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Halbling Schweinereiter</b>	-	2	4	2	3	3	3	1	8	2	Kav
<b>Champion</b>	-	2	4	2	3	3	3	2	8	2	Kav
<b>Kampfschwein</b>	6	3	-	4	4	-	3	1	5	2	-

Reittier: Kampfschwein  
 Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung  
 Punktekosten: 5 Schweinereiter: 100p, Reiter 6-10: je +15p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +10p, Champion +5p  
 B B. des Wintervorrats +20p B Kriegsbanner +35p  
 B B. der vorzügl. Rezepte +30p B S. der Kommandoelite +30p  
 B Wildbretbanner +40p  
 Sonderregeln: *Halblinge*





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Riese</b>	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 160p + Nx40p  
 Bester Kunde: Für +50p darf sich der Riese seine Spezialattacken aussuchen.  
 Sonderregeln: Riese, Verbündete (Oger&Riesen)

0-1	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Vielfraß</b>	6	4	4	5	4	3	3	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Leichte Rüstung  
 Punktkosten: 1 Vielfraß: 60p + Nx40p, Vielfraß 2+: je +60p  
 Optionen: Schwere Rüstung: +5p/Modell  
 Jedes Modell kann eine der folgenden Waffenoptionen wählen:  
 - Zweihandwaffe +15p/Modell  
 - Cathay-Langschwert +15p/Modell  
 - Ogerpistolenpaar +15p/Modell  
 Sonderregeln: Angst, Immunität gegen Psychologie, Unnachgiebig, Wilder Haufen, Verbündete (Oger&Riesen)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Raketenlafette</b>	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
<b>Besatzung</b>	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder  
 Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktekosten: 50p + Nx25p  
 Sonderregeln: Halblinge, Raketenlafette

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Imperialer Pikenträger</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Pike, schwere Rüstung  
 Punktekosten: 20 Pikenträger: 180p, Pikenträger 21+: je +6p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p  
 Sonderregeln: Verbündete (Imperium)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Imperialer Musketenschütze</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Muskete  
 Punktekosten: 10 Musketenschützen: 60p + Nx20p, Schütze 11-20: je +8p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p  
 Der Champion kann seine Muskete mit einer der folgenden Waffen tauschen: Hochlandlangbüchse (+25p), Bündelmuskete (+15p), Pistolenpaar (+5p)  
 Sonderregeln: Verbündete (Imperium)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Imperialer Pistolier</b>	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
<b>Champion</b>	-	3	4	3	3	1	3	1	7	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross  
 Ausrüstung: Pistolenpaar, leichte Rüstung  
 Punktekosten: 5 Pistoliere: 100p + Nx10p, Pistolier 6-10: je +16p  
 Optionen: Musiker +10p, Champion +5p

Der Champion darf sein Pistolenpaar für +15p durch eine Bündelpistole ersetzen.

Sonderregeln: Verbündete (Imperium), Leichte Kavallerie

0-1	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kampftänzer</b>	5	6	4	4	3	1	6	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	5	6	4	4	3	1	6	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe  
 Punktkosten: 5 Kampftänzer: 90p + Nx10p, Kampftänzer 6-10: je +14p  
 Optionen: Musiker +5p, Champion +10p  
 Sonderregeln: Ablenken, Immunität gegen Psychologie, Kampftänzer, Plänkler, Schützende Tätowierungen, Verbündete (Waldelfen)

0-1	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Baumensch</b>	5	5	0	6	6	6	2	5	8	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 225p + Nx50p, N = Anzahl aller Baummenschen in der Armee  
 Optionen: Würge wurzeln (Sonderregel) +25p  
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Schuppenhaut (3+), Unnachgiebig, Waldgeist, Verbündete (Waldelfen)





# IND

v01

## Einheitenspezifische Sonderregeln

**Ignoriert Schwieriges Gelände:** Diese Einheit erleidet keine Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

**Geisterhaftes Kreischen:** Fernkampfangriff, der in der Fernkampfphase eingesetzt werden kann. Dieser Angriff kann auch im Nahkampf gegen eine Einheit, die mit diesem Modell in BTB ist, eingesetzt werden. Wenn die Zieleinheit innerhalb von 8“ ist, wirf 2W6+2 und ziehe den Moralwert der Zieleinheit ab. Verwende hierzu den Moralwert, den die Einheit für Psychologietests verwenden würde (d.h. den höchsten innerhalb der Einheit, inkl. von Modifikatoren, Inspirierende Gegenwart, etc.). Das Ergebnis entspricht der Anzahl an S5 Treffern, die Rüstungswürfe ignorieren, die die Zieleinheit erleidet (bei einem negativen Ergebnis werden keine Treffer verursacht). Falls das Ziel immun gegen Psychologie ist, müssen erfolgreiche Verwundungswürfe wiederholt werden. Diese Treffer gelten als magisch.

**Großer General:** Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18“.

**Herdentier:** Elefanten ignorieren Panik, die durch Einheiten verursacht werden, die selbst keine Elefanten sind. Ferner erleidet ein Elefant für jeden gebrochenen Elefanten (Freund und Feind) innerhalb von 12“ einen Malus von -1 auf Moralwert- sowie Aufriebstests.

**Howdah:** Wird dieses Modell als Reittier für ein Charaktermodell verwendet, erhält das Charaktermodell einen 3+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann, oder +2 Rüstungswert. Ferner wird das Charaktermodell nur bei einer ‚6‘ (statt einer 5-6) getroffen, wenn Fernkampfangriffe zufällig zwischen dem Reittier und dem Charaktermodell aufgeteilt werden.

**Leibgarde:** Solange der General Teil dieser Einheit ist, ist diese Immun gegen Angst und Entsetzen.

**Stampede:** Ein gebrochener Elefant wird auf der Flucht nicht durch gegnerische Einheiten mit  $ES \geq 5$  automatisch zerstört, sondern flieht durch diese hindurch. Ferner verursacht ein Elefant bei jeder Einheit (Freund und Feind), durch die er hindurch flieht, Aufpralltreffer.

Gebrochene Elefanten erleiden einen Malus von -3 auf Sammeltests.

**Senapati:** Wenn sich dieses Modell einer Einheit anschließt, erhält diese Immunität gegen Psychologie.

## RÜSTKAMMER

**Breitschwert:** zählt als Hellebarde

### Leichter Streitwagen:

- Zählt als eine Einheit aus Streitwagen mit allen entsprechenden Sonderregeln, d.h. sie kann nicht marschieren, kann durch Gelände beschädigt werden, etc.

- Die Einheit bewegt sich und kämpft wie Leichte Kavallerie.

- Fährt ein Charaktermodell auf leichtem Streitwagen wird es wie ein Kavallerie-Reittier mit Harnisch (d.h. es erhält +2 Rüstungswert und das Modell hat ein kombiniertes Profil) und mit Einheitenstärke 3 behandelt, zählt aber für alle anderen Belange immer noch als Streitwagen. Ein Charaktermodell, das auf einem Leichten Streitwagen fährt, kann sich nur Einheiten mit der Sonderregel ‚Leichter Streitwagen‘ anschließen.

## ERBSTÜCKE INDS

**W Reißende Klinge:** AP (1)

**W Schlachtenklinge:** +1A.

**W Schwert der Macht:** +1S

**W Schwert der Stärke:** +2S

**W Behände Klinge:** +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

**W Drachenbogen:** Reichweite 36“, S6.

**W Bhamis Keule:** Treffer verwunden automatisch, ignoriert Rüstungswürfe.

**W Schwert des Fakirs:** misslungene Verwundungswürfe werden wiederholt

**W Schwert des Kuruti:** +2S

**W Schwert des Yogi:** +1S, ASF

**A Verzauberter Schild:** Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

**A Shavis Rüstung:** Leichte Rüstung, Rettungswurf (5+).

**A Rüstung der Kasutis:** Schwere Rüstung, misslungene Rüstungswürfe werden wiederholt

**A Affenschild:** Schild. Ein Modell in BTB verliert bis zum Ende der Nahkampfphase eine Attacke, wobei der Ind Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.

**T Vishnutis Amulett:** Rettungswurf (5+), der Träger besteht automatisch alle Profilwerttests (außer MW)

**T Zeichen Gnashekas:** MR1

**T Akoshas Krone:** Rettungswurf (4+)

**E Buch der Vedas:** Träger und seine Einheit sind Immun gegen Angst.

**E Feuerring:** PM 2/7+, Magisches Geschoss, Reichweite 18“, verursacht W6 S3 Treffer.

**S Bannrolle:** Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

**S Energiestein:** +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

**S Stab der Zauberei:** +1 auf Bannwürfe.

**S Magierstab:** Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).

**B Kriegsbanner:** +1 CR

**B Standarte des göttlichen Ausgleichs:** MR2

**B Standarte des Monsunwindes:** +W3“ Angriffsreichweite.

**B Banner des Arjuna:** Die Einheit ist Immun gegen Panik.

**B Kavauras Banner:** Der Träger und seine Einheit sind Unnachgiebig.

**B Pavandas Banner:** Die Einheit wiederholt misslungene Sammeltests.







## LEHRE DER VIELGESICHTIGEN GÖTTER

### BARAHMA (Lehre der Entstehung)

Spruch	H	K
<b>PM Rankenwall (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit zählt, als verteidigte sie einen Zaun (zu allen Seiten). Dauert bis zu Beginn des nächsten Spielzugs des Spruchwirkers.	25p	35p
<b>PM Gabe der Kraft (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Stärke +1 (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.	35p	50p
<b>PM Fleisch aus Stein (6+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	50p
<b>BM Meister des Waldes (6+):</b> Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht W6 S4 AP(1) Treffer	50p	50p
<b>BM Geschenk des Lebens (7+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält alle verlorenen Lebenspunkte zurück. Im Fall eines berittenen Monsters (/Streitwagens), wähle entweder das Monster oder den Reiter als Ziel des Spruchs.	50p	50p
<b>BM Wildwuchs (7+):</b> Fluch oder Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit zählt als befände sie sich in schwierigem Gelände und in leichter Deckung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
<b>BM Schlingwurzel-Fluch (8+):</b> Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -II bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
<b>BM Nachwachsen (9+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält die Sonderregel Regeneration (4+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	60p	60p

### VISHNUTI (Lehre der Erhaltung)

Spruch	H	K
<b>PM Lichtschild (6+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	35p	50p
<b>PM Schnell wie das Licht (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +2B und +2I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	50p
<b>PM Heilung (7+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.	25p	35p
<b>BM Brennender Blick (6+):</b> Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer. Zusätzlich erleidet die Zieleinheit -1 BF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
<b>BM Verwirrendes Funkeln (6+):</b> Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	35p
<b>BM Schrecken der Bestien (9+):</b> Fluch, Reichweite 24". Die gegnerische Einheit vom Typ Kavallerie, monströse Kavallerie, Schwarm, Streitwagen oder ein einzelnes berittenes oder unberittenes Monster darf sich bis zum Ende ihrer/seiner nächsten Bewegungsphase nicht bewegen (außer fliehen). Zusätzlich darf kein Monster oder Reittier der verfluchten Einheit attackieren, solange der Spruch andauert.	50p	50p
<b>BM Lichtwächter (9+):</b> Unterstützung, Reichweite 12". Die Zieleinheit ist Unnachgiebig und immun gegen Psychologie bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ist die Zieleinheit gebrochen, sammelt sie sich anstelle der oben genannten Effekte sofort, selbst wenn ihre Einheitenstärke weniger als 25% beträgt.	50p	50p
<b>BM Wiederbelebung (9+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit erhält W3 Infanteriemodelle (ES 1) oder 1 Kavalleriemodell (ES 2) zurück. Der Spruch wirkt nur bei Einheiten vom Typ Infanterie oder Kavallerie. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Einheiten können nur Modelle zurückgewinnen bis zur Anzahl der Modelle, mit der sie das Spiel begonnen haben. Wiederbelebte Modelle der Kommandogruppe kehren als (normale) Regimentsmodelle ihrer Einheit zurück.	-	60p

### SHAVI (Lehre der Zerstörung)

Spruch	H	K
<b>PM Todessehnsucht (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Immunität gegen Angst, Entsetzen und Panik bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	25p	35p
<b>PM Schicksal des Todes (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Todesstoß. Verfügt die Einheit bereits über Todesstoß, so erfolgt dieser bereits bei einer 5+. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	25p	35p
<b>PM Schleier der Dunkelheit (6+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (4+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	25p	35p
<b>BM Dunkle Hand des Todes (5+):</b> Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
<b>BM Aura des Schreckens (6+):</b> Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	35p
<b>BM Seelenraub (7+):</b> Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 12" als Ziel. Die Zieleinheit erleidet 1 Lebenspunktverlust, der Rüstungswürfe ignoriert und wie Beschuss verteilt wird. Der Spruchwürger erhält 1 Lebenspunkt hinzu (bis zu einem Maximum, das der doppelten Anzahl der Lebenspunkte im Profil des Modells entspricht), falls das Ziel den Lebenspunkt tatsächlich verliert, d.h. Lebenspunktverluste, die durch Rettungswürfe verindert werden, zählen nicht, jedoch Lebenspunkte, die durch Regeneration zurück gewonnen werden.	50p	50p
<b>BM Verdorren (8+):</b> Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -1W und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	75p	75p
<b>BM Wind des Todes (9+):</b> Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p
<b>BM Finsternis der Verzweigung (9+):</b> Fluch, Reichweite 24". Die Einheit erleidet einen Abzug von -3 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p

### ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





## ARMEELISTE

### KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Danda</b>	4	5	5	3	4	3	5	2	10	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild +10p W Reißende Klinge +5p

Zusätzliche Handwaffe +5p

Hellebarde +5p W Behände Klinge +10p

Speer +5p W Schlachtenklinge +10p

Streitross +15p W Schwert der Macht +10p

Harnisch +10p W Schwert der Stärke +20

Königlicher Kriegselefant +Xp A Verzauberter Schild +20p

Schwerer Streitwagen +Xp

Sonderregel: Großer General

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Senapati</b>	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Speer, schwere Rüstung und Schild. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Hellebarde +10p W Reißende Klinge +10p

Zweihandwaffe +15p W Behände Klinge +20p

Riesentiger +100p W Schlachtenklinge +20p

W Schwert der Macht +25p

W Schwert der Stärke +45p

A Verzauberter Schild +10p

Sonderregeln: Immun gegen Psychologie, Senapati

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Guru</b>	4	3	3	3	3	3	3	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus der Lehre der Vielgesichtigen Götter auswählen, es darf jedoch nur eine Liste gewählt werden

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Streitross +15p

Harnisch +10p

S Magierstab +10p

S Stab der Zauberei +20p

S Bannrolle +30p

S Energiestein +30p

Sonderregeln: keine

### HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>0-1 Armee-standarte</b>	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 65p

Optionen:

Schwere Rüstung +5p W Reißende Klinge +5p

Streitross +10p W Behände Klinge +15p

W Schlachtenklinge +20p

Harnisch +5p W Schwert der Macht +20p

W Schwert der Stärke +35p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Padika</b>	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 40p

Optionen:

Schild +5p W Reißende Klinge +5p

Schwere Rüstung +5p W Schwert der Macht +20p

zusätzliche Handwaffe +10p W Behände Klinge +15p

Hellebarde +10p W Schwert der Stärke +35p

Zweihandwaffe +15p W Schlachtenklinge +20p

Speer +5p

Streitross +10p

Harnisch +5p A Verzauberter Schild +15p

Leichter Streitwagen +40p

Schwerer Streitwagen +Xp

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Brahmane</b>	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche aus der Lehre der Vielgesichtigen Götter auswählen, es darf jedoch nur eine Liste gewählt werden.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 25p

Optionen:

Streitross +10p

S Magierstab +10p

S Stab der Zauberei +20p

S Bannrolle +30p

S Energiestein +30p

Sonderregeln: keine

### Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Riesentiger</b>	7	5	-	5	4	3	6	4	7	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Angst, Ignoriert Schwieriges Gelände

### Kriegselefant

Der Kriegselefant wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt alle Besatzungsmitglieder.





## KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Bogenschütze</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Langbogen

Punktekosten: 10 Bogenschützen: 70p + Nx10p, Schütze 11-20: je +7p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Schwertkämpfer</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Breitschwert, leichte Rüstung

Punktekosten: 20 Schwertkämpfer: 100p, Schwertkämpfer 21+: je +4p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Blocken (Breitschwert)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Speerträger</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Schild und Speer.

Punktekosten: 20 Speerträger 100p, Speerträger 21+ je 4p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregel: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Bergkrieger</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Wurfspeer, Schild

Punktekosten: 10 Krieger: 60p + Nx20p, Krieger 11-20: je +6p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p

Die Einheit kann für +30p zu Kundschaftern aufgewertet werden.

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Vorgetauschte Flucht

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Waldkrieger</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Wurfspeer, Schild

Punktekosten: 10 Krieger: 60p + Nx20p, Krieger 11-20: je +6p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p

Die Einheit kann für +30p zu Kundschaftern aufgewertet werden.

Können für 20p Wurfspeere gegen Bögen tauschen.

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Giftattacken (1)

## ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Leibgarde</b>	4	4	3	4	3	1	4	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	4	4	3	4	3	1	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Schwere Rüstung, Schild

Punktekosten: 10 Gardisten: 140p, Gardist 11-20: je +12p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Unnachgiebig, Leibgarde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Leichter Streitwagen</b>	-	-	-	4	4	3	-	-	-	3	SW
<b>Fahrer</b>	-	3	4	3	-	-	3	1	7	-	-
<b>Krieger</b>	-	3	4	3	-	-	3	1	7	-	-
<b>Champion</b>	-	3	3	3	-	-	3	2	7	-	-
<b>Pferd</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 1 Fahrer, 1 Krieger, 2 Pferde

Ausrüstung: Der Krieger/ der Champion ist mit Speer und Bogen

ausgerüstet, der Fahrer ist mit einer Handwaffe ausgerüstet.

Punktekosten: 3 Streitwagen: 100p + Nx20p, Streitwagen 4-10: je +35p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p (ersetzt den Krieger)

B Kriegsbanner

Sonderregeln: Leichter Streitwagen, Aufpralltreffer (W3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Reiter</b>	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
<b>Champion</b>	-	3	3	3	3	1	3	2	7	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe, Speer, Leichte Rüstung, Schild

Punktekosten: 5 Reiter: 80p, Reiter 6+: je +10p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Elefanteneskorte</b>	5	4	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	5	4	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe

Punktekosten: 5 Mann Eskorte 50p, Eskorte 6-10 je 8p

Optionen: Champion +10p

Pro eingesetztem Kriegselefanten darf eine Einheit Eskorte aufgestellt werden. Diese muss jeweils maximal 3“ um ihren dazugehörigen Elefanten aufgestellt werden und darf sich danach frei bewegen.

Sonderregel: Plänkler, Immun gegen Angst und Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Waldelefant</b>	6	3	-	5	5	4	3	3	7	4	Mon
<b>Besatzung</b>	-	3	3	3	-	-	3	1	-	-	-

Monster: Waldelefant und Mahout

Ausrüstung: Der Mahout ist mit Handwaffe ausgerüstet.

Punktekosten: 80p + Nx20p

Sonderregeln: Angst, Großes Ziel, Herdentier, Stampede, Schuppenhaut (5+), Aufpralltreffer (W3)







## SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kriegselefant</b>	6	3	-	5	5	5	3	4	8	5	Mon
<b>Besatzung</b>	-	3	3	3	-	-	3	1	-	-	

Monster: Kriegselefant und 3 Besatzung (Mahout und 2 Mann im Howdah)  
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Handwaffe&Wurfspeeren bewaffnet.  
 Punktkosten: 150p + Nx25p  
 Kann für +25p ein Banner tragen das +1 auf den Moralwert verleiht.  
 Kann für 60p den Howdah gegen eine Beschussplattform eintauschen, auf der acht Bogenschützen Platz haben, die jedoch keine Nahkampfwaffen mit sich führen und keinen Einfluß auf die Einheitenstärke haben. Beschuss auf den Elefanten wird normal verteilt, die Bogenschützen haben keinen Rüstungswurf und BF3.  
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Herdentier, Howdah, Stampede, Schuppenhaut (5+), Unnachgiebig, Aufpralltreffer (W3+1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Königlicher Kriegselefant</b>	6	4	-	6	6	6	3	4	8	6	Mon
<b>Besatzung</b>	-	3	3	3	-	-	3	1	-	-	

Monster: Königlicher Kriegselefant und 3 Besatzung (Mahout und 2 Mann im Howdah)  
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Handwaffe&Wurfspeeren bewaffnet.  
 Punktkosten: 200p + Nx25p  
 Kann für +25p ein Banner tragen das +1 auf den Moralwert verleiht.  
 Kann für +20p einen Harnisch erhalten (3+ Rüstungswurf)  
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Herdentier, Howdah, Stampede, Schuppenhaut (5+), Unnachgiebig, Aufpralltreffer (W3+2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Schwerer Streitwagen</b>	-	-	-	4	5	4	-	-	-	4	SW
<b>Fahrer</b>	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-
<b>Krieger</b>	-	4	4	3	-	-	3	1	7	-	-
<b>Pferd</b>	6	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, 1 Fahrer, 2 Krieger, 4 Pferde  
 Ausrüstung: Die Krieger haben Leichte Rüstung, Speer und Bogen, der Fahrer ist mit einer Handwaffe ausgerüstet.  
 Punktkosten: 80+Nx20p (Basengröße 60x100mm)  
 Sonderregeln: Streitwagen, Aufpralltreffer (W3+2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Rakshasa</b>	6	3	0	3	3	2	3	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 75p + Nx25  
 Sonderregeln: Körperlos, Entsetzen, Geisterhaftes Kreischen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Naga</b>	7	3	-	4	4	3	3	3	8	3	MoKav

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 3 Nagas: 120p + Nx20p, Naga 4-10: je +40p  
 Sonderregeln: Hinterhalt, Giftattacken (2), Angst





# KHANATE v03

## SONDERREGELN

### Armespezifische Sonderregeln

**Groß-Khan:** Je nachdem welche Zugehörigkeit der Groß-Khan hat gibt er folgende Sonderregeln weiter

**Hobgoblin** – Alle Charaktermodelle bekommen die Sonderregel Hinterhalt

**Kurgan** – Alle Einheiten dürfen verpatzte Paniktests wiederholen

**Hung** – Alle Einheiten bekommen AP(1) für Nah- und Fernkampf, Reiterbögen haben dann AP(2).

**Hinterhalt:** Jedes Charaktermodell mit dieser Sonderregel gibt sie auch der Einheit der es angeschlossen ist und diese Einheiten dürfen das Spiel in Reserve beginnen. Ab dem zweiten Spielzug wirft der Spieler zu Beginn jedes seiner Spielzüge für jede Einheit in Reserve einen W6, bei einer 4+ erscheint die entsprechende Einheit an einer beliebigen Spielfeldkante als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Addiere +1 auf diesen Wurf für jeden nachfolgenden Spielzug, bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

**Zugehörigkeit:** Hobgoblin Charaktere können nur Hobgoblin Einheiten anführen, Kurgan nur Kurgan und Hung nur Hung. Entbehrliche Einheiten können keinen Charakter enthalten.

### Einheitenspezifische Sonderregeln

**Entbehrlich:** Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

**Erfahrener Reiter:** Erhalten keinen Abzug für Bewegungen und Schießen

**Glorreicher Angriff:** Wenn die Einheit einen Angriff ansagt, verursacht sie bis zum Ende des aktuellen (eigenen) Spielzugs Angst.

**Großer General:** Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18“.

**Grünhäute:** Modelle dieser Einheit gelten als Grünhäute und unterliegen der Stänkerei.

**Kontrollverlust:** Diese Einheit muss zu Beginn jeder Runde einen Kontrolltest machen (W6). 1 – Einheit verliert die Kontrolle, 2-6 Einheit agiert normal. Wenn die Einheit die Kontrolle verliert wirft einen W6, 1 – die Einheit flieht in Richtung eigene Spielfeldkante, 2-5 die Einheit kann sich diese Runde nicht bewegen oder schießen, 6 die Einheit wechselt die Seiten, gilt als Verlust, verliert die Sonderregel und wird für den Rest des Spiels vom gegnerischen Spieler kontrolliert.

**Schlitzas:** Kämpft diese Einheit in Flanke oder Rücken einer Einheit, erhält jedes Modell in dieser Einheit mit dieser Sonderregel +1 auf Trefferwürfe. Dieser Bonus entfällt, wenn die angegriffene Einheit den Bonus für Flanken- und Rückenangriffe ignoriert, wie z.B. Schleimbestien des Nurgle.

**Sklavenjäger:** Diese Einheit wirft einen zusätzlichen Würfel bei der Ermittlung der Verfolgungsdistanz und entfernt den niedrigsten Würfelwurf.

**Zuchtmeister:** Einheiten innerhalb von 6“ von diesem Modell können verpatzte Stänkerei- oder Kontrollverlust-Tests wiederholen. Diese Sonderregel kann nicht genutzt werden, wenn dieses Modell gebrochen ist.

**Stänkerei:** Wirf in jeder eigenen ‚Beginn des Zuges‘ Phase einen W6 für jede Einheit mit einer ES von 5+, die nicht im Nahkampf gebunden oder gebrochen ist. Bei einem Wurf Ergebnis von ‚1‘ stänkert die Einheit. Wirf einen W6, um den Effekt der Stänkerei auf folgender Tabelle zu ermitteln:

Stänkereitabelle		
1	Schnappt se euch!	Zänkerei (siehe unten). Zusätzlich verursacht die Einheit W3 S4 Treffer bei der nächsten befreundeten Einheit innerhalb von 8“, die ebenfalls den Regeln für Stänkerei unterliegt. Falls es mehrere zulässige Ziele gibt, ermittle zufällig, welche Einheit betroffen ist. Hierdurch verursachte Verluste lösen keinen Paniktest aus.
2-5	Zänkerei	Die Einheit darf in dieser Bewegungsphase weder Angriffe ansagen noch sich bewegen. Charaktermodelle dürfen sich der Einheit nicht anschließen oder diese verlassen, noch können sie sich innerhalb der Einheit bewegen. Kein Modell der Einheit darf in der Schussphase schießen. Zauber wirken ist erlaubt.
6	Waaagh!	Die Einheit bewegt sich sofort W6“ auf den nächsten Gegner in Sichtweite zu. <ul style="list-style-type: none"> <li>Falls dies die Einheit in Kontakt mit einem</li> </ul>

		<p>Gegner bringen sollte, bewegt sich die Einheit nicht. Stattdessen muss die Einheit in der Bewegungsphase einen Angriff auf den nächsten Gegner in Sichtweite ansagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Falls ein kein legales Ziel geben sollte, bewegt sich die Einheit W6“ gerade vorwärts. Falls Sie dadurch in Kontakt mit unpassierbarem Gelände oder einer befreundeten Einheit kommen würde, hält sie 1“ vor dem Hindernis an.</li> </ul>
--	--	---

## RÜSTKAMMER

**Reiterbogen:** 18“, S3, AP(1)

**Speerschleuder:** Reichweite 48“, S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder, kein Stehen & Schießen

**Steinschleuder:** Katapult, Reichweite 12-60“, 3“-Schablone, S4(8), Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe.

## ERBSTÜCKE DER WEITEN STEPPE

**W Behände Klinge:** +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

**W Reißende Klinge:** AP (1)

**W Schlachtenklinge:** +1A

**W Schwert der Macht:** +1S

**W Wirbelwind (Schwert):** W3 Wunden bei Modellen mit W5+

**W Steppenspeer:** +2 S im Angriff

**W Fluch des Krulantez (Zweihandaxt):** +3S, -2W, -2KG

**W Bogen des zornigen Ostwindes:** ignoriert Rüstungswürfe

**W Geißel der Südlichen Länder (Reiterbogen):** 2W6 S3 Pfeile, treffen automatisch, einmalig

**W Vernichter der Ebene (Zweihandhammer):** +2S, LP-Verluste zählen doppelt zum Kampfergebnis

**A Verzauberter Schild:** Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

**A Pferdehaar-Rüstung:** Leichte Rüstung, Rettungswurf 5+ gegen Beschuss

**A Schild der Ahnen:** Träger verursacht Entsetzen

**A Rüstung des Krugons:** leichte Rüstung, 5+ Rettungswurf

**A Sinkretans Pferdepanzer:** MR (1)

**A Schädelpanzer:** Schwere Rüstung, träger ist Immun gegen Gift und Todesstoß

**A Helm des Erdgottes:** Rüstungswurf +1

**T Stein des Feuergottes:** Rettungswurf (4+) gegen Treffer mit S5 oder höher

**T Adleramulett:** Rettungswurf (5+)

**T Hauch des Windgottes:** Alle Fernkampfatacken gegen den Träger oder seine Einheit erleiden -1 auf den Trefferwurf.

**T Zorn des Hengstes:** Rettungswurf (3+) gegen Zweihandwaffen

**T Schamanenamulett:** Rettungswurf (5+), MR2.

**E Schutz der Götter:** PM 2/6+, Himmlischer Schild Spruch. Der Spruch kann jedoch nur auf eine Einheit gewirkt werden, der der Träger angeschlossen ist.

**E Krallen der Unterdrückung:** unterdrückt in 12“ alle Stänkereitests

**E Mut der Großen Horde:** Alle fliehenden Einheiten sammeln sich automatisch. Einmalige Anwendung.

**E Kreis der Ahnen:** Wirf einen W6 nach der Aufstellung. Der Träger und die Einheit, in der er sich befindet, erhalten: 1 Blödheit, 2-4 Todesstoß, 5-6 Raserei. Hat keinen Effekt auf Reittiere oder andere Charaktermodelle in der Einheit. Nach der Aufstellung kann der Träger seine Einheit nicht verlassen oder sich anderen anschließen. Einmalige Anwendung.

**E Ruf der Horde:** Alle Einheiten im Hinterhalt kommen auf die 3+, einmalige Anwendung.

**S Bannrolle:** Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

**S Feindschädel:** +1 auf Zauberwürfe (PM und BM).

**S Energiestein:** +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

**S Knochen der Vorhersehung:** PM 3/3+, Hellscherei: Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).





**S Amulett des Gottes der Winde:** Kann zu Beginn eines beliebigen Spielzugs aktiviert werden. Fliegende Modelle halbieren ihre Flugbewegung, Die Wirkung endet, nachdem beide Spieler einen Spielzug beendet haben. Einmalige Anwendung.

**S Stab der Zauberei:** +1 auf Bannwürfe.

**B Banner der Raserei:** Die Einheit erhält Raserei.

**B Banner der Goldenen Horde:** Die Einheit erhält +1B und ignoriert Bewegungsabzüge für schwieriges Gelände. Zusätzlich dürfen alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12“ auch dann marschieren, wenn eine gegnerische Einheit in Marschblockierreichweite (normalerweise 8“) ist.

**B Banner des Windes:** +W3“ Angriffsreichweite.

**B Banner der Tollwut:** Wölfe erhalten S4.

**B Banner der Toten Feinde:** Einheiten, die dieses Modell oder seine Einheit angreifen wollen müssen einen Moraltest mit -2 bestehen.

**B Kriegsbanner:** +1 CR

**B Totenbanner der großen Horde:** +1 CR für alle Einheiten in 6“

**B Banner der Plünderung:** Die Einheit erhält die Sonderregel *Sklavenjäger*.

**B Standarte des Hobgobblakhan:** +1 Moral für alle Grünhäute der Armee.

**B Steppenwolfbanner:** Die Einheit erhält Bewegung +1

**B Kriegsbanner:** +1 CR

## LEHRE VON GORK UND MORK

### Einfache Magie (PM)

**Gorks Außawählta (5+):** Unterstützung, Reichweite 12“. Das Zielcharaktermodell erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**Morks Führung (3+):** Unterstützung. Alle Einheiten innerhalb von 6“ bestehen automatisch ihren nächsten Stänkereitest.

### Kampf Magie (BM)

**Gork wirts schon richt'n (8+):** Fluch, Reichweite 24“. Die Zieleinheit erleidet bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers einen Malus von -1 auf ihre Treffer- und Verwundungswürfe sowie -1 auf ihren Rüstungswert.

**Gorks Fuß (12+):** Direktschaden, Reichweite 48“, 3“ Schablone, S6. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab.

**Gorks Hand (10+):** Unterstützung, Reichweite 24“.

- Wähle einen Punkt im Sichtbereich der Zieleinheit. Die Einheit bewegt sich 2W6“ in die Richtung des Punkts (verwende den kürzesten Weg; die Einheit muss Schwenken und hält am Zielpunkt nicht an, d.h. sie bewegt sich geradeaus weiter). Die Einheit wird normal von Gelände betroffen. Falls sie in Kontakt mit einer Einheit oder unpassierbarem Gelände kommt, hält sie 1“ vor dem Hindernis an.
- Zusätzlich erhält die Einheit +2B bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.
- Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein.

**Hirnbersta (9+):** Magisches Geschoss, Reichweite 24“, verursacht 2W6 S4 Treffer

**Kopfnuss (7+):** Magisches Geschoss, Reichweite 24“. Ein beliebiges gegnerisches Modell in Sichtlinie erleidet einen S4 Treffer, der Rüstungswürfe ignoriert. Die Zielauswahl erfolgt wie bei der Sonderregel Zielsicher. Ein einzelnes Modell kann nur einmal pro Magiephase von diesem Spruch betroffen sein.

**Morks Blick (6+):** Magisches Geschoss, Reichweite 24“, verursacht W6 S3 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

## LEHRE DER VIER WINDE

Spruchwirkers.		
<b>BM Blitzschlag (6+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 36“, verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
<b>BM Blizzard (8+):</b> Fluch, Reichweite 36“. Die Zieleinheit erleidet -1KG und -1BF sowie einen Malus von -1 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	50p	50p
<b>BM Uranons Donnerkeil (8+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 24“, verursacht W6 S4 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind	60p	60p
<b>BM Tornado (12+):</b> Fluch, Reichweite 24“. Die Zieleinheit wird sofort W3+1“ direkt vom Spruchwiker weg bewegt und ihre Front in eine zufällige Richtung gedreht (ermittelt mit einem Abweichungswürfel). Kommt die Einheit dabei in Kontakt mit unpassierbarem Gelände, einer Spielfeldkante oder einer Einheit, hält sie 1“ vor dem Hindernis an. Hat keinen Effekt auf im Nahkampf gebundene Einheiten.	-	50p

## ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln

Spruch	H	K
<b>PM Hellseherei (3+):</b> Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).	15p	15p
<b>PM Himmlischer Schild (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18“. Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	25p	35p
<b>BM Gunst der Sterne (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 18“. Die Zieleinheit wiederholt natürliche ,1'en bei Treffer- und Verwundungswürfen bis zur nächsten Magiephase des	50p	50p







## ARMEELISTE

### KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kurgan Groß-Khan</b>	-	6	3	5	4	3	6	4	9	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Schlachtenklinge	+20p
Flegel	+15p	W Schwert der Macht	+25p
E Schutz der Götter	+30p	W Schwert der Stärke	+45p
E Mut der gr. Horde	+20p	W Wirbelwind	+50p
E Kreis der Ahnen	+25p	W Fluch des Krulantec	+20p
E Ruf der Horde	+25p	W Vernichter der Ebene	+50p
T Stein d. Feuergottes+50p		A Verzauberter Schild	+20p
T Adleramulett +40p		A Pferdehaar-Rüstung	+20p
T Hauch d. Windgottes+30p		A Helm des Erdgottes	+20p
T Zorn des Hengstes +40p		A Schild der Ahnen	+30p
		A Rüstung des Krugons	+40p
		A Schädelpanzer	+30p

Streitwagen +Xp

Sonderregel: *Großer General, Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hung Groß-Khan</b>	-	5	6	4	4	3	6	4	9	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+20p
		W Schlachtenklinge	+20p
Speer	+15p	W Schwert der Macht	+25p
Reiterbogen	+5p	W Schwert der Stärke	+45p
Harnisch	+10p	W Wirbelwind	+50p
Streitwagen	+Xp	W Steppenspeer	+30p
E Schutz der Götter	+30p	W Bogen des zorn. Ostwindes	+30p
E Mut der gr. Horde	+20p	A Verzauberter Schild	+20p
E Kreis der Ahnen	+25p	A Pferdehaar-Rüstung	+20p
E Ruf der Horde	+25p	A Helm des Erdgottes	+20p
T Adleramulett +40p		A Schild der Ahnen	+30p
T Hauch d. Windgottes+30p		A Rüstung des Krugons	+40p
T Stein d. Feuergottes+50p		A Sinkretans Pferdepanzer	+30p
T Zorn des Hengstes +40p			

Sonderregel: *Erfahrener Reiter, Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hobgoblin Groß-Khan</b>	4	6	3	4	4	3	4	4	8	1	Kav
<b>Wolf</b>	9	3	-	3	3	1	3	1	3	2	-

Reittier: Wolf

Ausrüstung: Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+15p
Speer	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Reiterbogen	+5p	W Schwert der Macht	+20p
Wolfstreitwagen	+Xp	W Wirbelwind	+50p
E Krallen d. Unterdrückung+20p		W Steppenspeer	+30p

E Mut der gr. Horde	+20p	W Bogen des zorn. Ostwindes	+30p
E Kreis der Ahnen	+25p	A Verzauberter Schild	+20p
E Ruf der Horde	+25p	A Pferdehaar-Rüstung	+20p
T Stein d. Feuergottes+50p		A Helm des Erdgottes	+20p
T Adleramulett +40p		A Schild der Ahnen	+30p
T Hauch d. Windgottes+30p		A Rüstung des Krugons	+40p
T Zorn des Hengstes +40p		A Schädelpanzer	+30p

Sonderregeln: *Hinterhalt, Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hung oder Kurgan Meisterschamane</b>	4	3	3	3	3	2	3	1	8	1	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus der Lehre der Vier Winde auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 25p

Optionen:

Hellseherei PM 3/3+	+15p	S Energiestein	+20p
Himmlicher Schild PM 3/5+	+35p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Gunst der Sterne	+50p	S Bannrolle	+30p
BM Blitzschlag	+50p	S Feindschädel	+40p
BM Blizzard	+50p	S Knochen d. Vorsehung+30p	
BM Uranos Donnerkeil	+60p	S A. d. Gottes d. Winde	+20p
BM Tornado	+50p		

T Hauch d. Windgottes+30p E Mut der gr. Horde +20p  
T Schamanenamulett +40p E Schutz der Götter +30p  
Streitwagen +Xp

Sonderregeln: *Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hobgoblin Meisterschamane</b>	4	3	3	3	4	3	2	1	7	1	Kav
<b>Wolf</b>	9	3	-	3	3	1	3	1	3	2	-

Reittier: Wolf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus der Lehre von Gork und Mork auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 60p

Optionen:

Gorks Außwählta PM 3/5+	+25p	S Stab der Zauberei	+20p
Morks Führung PM 3/3+	+35p	S Bannrolle	+30p
BM Kopfnuss	+50p	S Energiestein	+30p
BM Morks Blick	+50p	S Feindschädel	+40p
BM Gork wirts schon richt'n	+50p	S Knochen d. Vorsehung+30p	
BM Gorks Hand	+50p	S A. d. Gottes d. Winde	+20p
BM Hirnbersta	+75p	T Hauch d. Windgottes+30p	
BM Gorks Fuß	+75p	T Schamanenamulett	+40p

E Krallen d. Unterdrückung+20p

E Mut der gr. Horde +20p

E Schutz der Götter +30p

Wolfstreitwagen +Xp

Sonderregeln: *Hinterhalt, Zuchtmeister*





## HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kurgan Khan</b>	-	5	3	4	4	2	5	3	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 70p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Schlachtenklinge	+20p
Flegel	+15p	W Schwert der Macht	+25p
E Schutz der Götter	+30p	W Schwert der Stärke	+45p
E Mut der gr. Horde	+20p	W Wirbelwind	+50p
E Kreis der Ahnen	+25p	W Fluch des Krulantec	+20p
E Ruf der Horde	+25p	W Vernichter der Ebene	+50p
T Stein d. Feuergottes	+50p	A Verzauberter Schild	+20p
T Adleramulett	+40p	A Pferdehaar-Rüstung	+20p
T Hauch d. Windgottes	+30p	A Helm des Erdgottes	+20p
T Zorn des Hengstes	+40p	A Schild der Ahnen	+30p
		A Rüstung des Krugons	+40p
		A Schädelpanzer	+30p

Streitwagen +Xp  
Sonderregel: *Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hung Khan</b>	-	4	5	4	4	2	5	3	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+20p
		W Schlachtenklinge	+20p
Speer	+15p	W Schwert der Macht	+25p
Reiterbogen	+5p	W Schwert der Stärke	+45p
Harnisch	+10p	W Wirbelwind	+50p
Streitwagen	+Xp	W Steppenspeer	+30p
E Schutz der Götter	+30p	W Bogen des zorn. Ostwindes	+30p
E Mut der gr. Horde	+20p	A Verzauberter Schild	+20p
E Kreis der Ahnen	+25p	A Pferdehaar-Rüstung	+20p
E Ruf der Horde	+25p	A Helm des Erdgottes	+20p
T Adleramulett	+40p	A Schild der Ahnen	+30p
T Hauch d. Windgottes	+30p	A Rüstung des Krugons	+40p
T Stein d. Feuergottes	+50p	A Sinkretans Pferdepanzer	+30p
T Zorn des Hengstes	+40p		

Sonderregel: *Erfahrener Reiter, Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hobgoblin Khan</b>	4	5	3	4	4	2	3	3	7	1	Kav
<b>Wolf</b>	9	3	-	3	3	1	3	1	3	2	-

Reittier: Wolf

Ausrüstung: Handwaffe, Leichte Rüstung, Wolf. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+15p
Speer	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Reiterbogen	+5p	W Schwert der Macht	+20p
Wolfstreitwagen	+Xp	W Wirbelwind	+50p
E Krallen d. Unterdrückung	+20p	W Steppenspeer	+30p
E Mut der gr. Horde	+20p	W Bogen des zorn. Ostwindes	+30p
E Kreis der Ahnen	+25p	A Verzauberter Schild	+20p

E Ruf der Horde	+25p	A Pferdehaar-Rüstung	+20p
T Stein d. Feuergottes	+50p	A Helm des Erdgottes	+20p
T Adleramulett	+40p	A Schild der Ahnen	+30p
T Hauch d. Windgottes	+30p	A Rüstung des Krugons	+40p
T Zorn des Hengstes	+40p	A Schädelpanzer	+30p

Sonderregeln: *Hinterhalt, Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kurgan Armee-standartenträger</b>	-	5	3	4	4	2	5	3	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Leichte Rüstung, Streitross. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
		W Behände Klinge	+20p
		W Schlachtenklinge	+20p
Flegel	+15p	W Schwert der Macht	+25p
E Schutz der Götter	+30p	W Schwert der Stärke	+45p
E Mut der gr. Horde	+20p	W Wirbelwind	+50p
E Kreis der Ahnen	+25p	A Schädelpanzer	+30p
E Ruf der Horde	+25p	A Rüstung des Krugons	+40p
T Stein d. Feuergottes	+50p	A Verzauberter Schild	+20p
T Adleramulett	+40p	A Pferdehaar-Rüstung	+20p
T Hauch d. Windgottes	+30p	A Helm des Erdgottes	+20p
T Zorn des Hengstes	+40p	A Schild der Ahnen	+30p
B Kriegsbanner	+35p	B Banner der Raserei	+30p
B Banner der Toten Feinde	+60p	B Banner des Windes	+30p
B Totembanner der großen Horde	+60p		
B Banner der Goldenen Horde	+40p		
Streitwagen	+Xp		

Sonderregel: *Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hung Armee-standartenträger</b>	-	4	5	4	4	2	5	3	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Leichte Rüstung, Streitross. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
		W Behände Klinge	+20p
		W Schlachtenklinge	+20p
Speer	+15p	W Schwert der Macht	+25p
Reiterbogen	+5p	W Schwert der Stärke	+45p
Harnisch	+10p	W Wirbelwind	+50p
Streitwagen	+Xp	W Steppenspeer	+30p
E Schutz der Götter	+30p	W Bogen des zorn. Ostwindes	+30p
E Mut der gr. Horde	+20p	A Verzauberter Schild	+20p
E Kreis der Ahnen	+25p	A Pferdehaar-Rüstung	+20p
E Ruf der Horde	+25p	A Helm des Erdgottes	+20p
T Adleramulett	+40p	A Schild der Ahnen	+30p
T Hauch d. Windgottes	+30p	A Rüstung des Krugons	+40p
T Stein d. Feuergottes	+50p	A Sinkretans Pferdepanzer	+30p
T Zorn des Hengstes	+40p		
B Kriegsbanner	+35p	B Banner der Raserei	+30p
B Banner der Toten Feinde	+60p	B Banner des Windes	+30p
B Totembanner der großen Horde	+60p		
B Banner der Goldenen Horde	+40p		

Sonderregel: *Erfahrener Reiter, Zuchtmeister*





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hobgoblin Armee-standartenträger</b>	4	5	3	4	4	2	3	3	7	1	Kav
<b>Wolf</b>	9	3	-	3	3	1	3	1	3	2	-

Reittier: Wolf  
 Ausrüstung: Handwaffe, Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.  
 Punktkosten: 75p  
 Optionen:  
 Schild +5p W Reißende Klinge +5p  
 W Behände Klinge +15p  
 Speer +5p W Schlachtenklinge +20p  
 Reiterbogen +5p W Schwert der Macht +20p  
 Wolfstreitwagen +Xp W Wirbelwind +50p  
 E Krallen d. Unterdrückung+20p W Steppenspeer +30p  
 E Mut der gr. Horde +20p W Bogen des zorn. Ostwindes +30p  
 E Kreis der Ahnen +25p A Verzauberter Schild +20p  
 E Ruf der Horde +25p A Pferdehaar-Rüstung +20p  
 T Stein d. Feuergottes+50p A Helm des Erdgottes +20p  
 T Adleramulett +40p A Schild der Ahnen +30p  
 T Hauch d. Windgottes+30p A Rüstung des Krugons +40p  
 T Zorn des Hengstes +40p A Schädelpanzer +30p  
 B Kriegsbanner +35p B Banner der Raserei +30p  
 B Banner der Toten Feinde+60p B Banner des Windes +30p  
 B Banner der Tollwut+20p B Banner der Plünderung +20p  
 B Steppenwolfbanner+20p B Standarte des Hogoblakhan +40p  
 B Totembanner der großen Horde +60p  
 B Banner der Goldenen Horde +40p  
 Sonderregeln: *Hinterhalt, Zuchtmeister*

### Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Wolf</b>	9	3	-	3	3	1	3	1	3	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe  
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe  
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hobgoblin Schamane</b>	4	2	3	3	3	2	2	1	6	1	Kav
<b>Wolf</b>	9	3	-	3	3	1	3	1	3	2	-

Reittier: Wolf  
 Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche aus der Lehre von Gork und Mork auswählen.  
 Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.  
 Punktkosten: 35p  
 Optionen:  
 Gorks Außwählta PM 2/5++15p S Stab der Zauberei +20p  
 Morks Führung PM 2/3++25p S Bannrolle +30p  
 BM Kopfnuss +50p S Energiestein +30p  
 BM Morks Blick +50p S Feindschädel +40p  
 BM Gork wirds schon richt'n +50p S A. d. Gottes d. Winde +20p  
 BM Gorks Hand +50p T Hauch d. Windgottes +30p  
 BM Hirnbersta +75p T Schamanenamulet +40p  
 E Krallen d. Unterdrückung+20p  
 E Mut der gr. Horde +20p  
 E Schutz der Götter +30p  
 Wolfstreitwagen +Xp  
 Sonderregeln: *Hinterhalt, Zuchtmeister*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hung oder Kurgan Schamane</b>	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross  
 Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche der Lehre der Vier Winde auswählen.  
 Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.  
 Punktkosten: 35p  
 Optionen:  
 Hellseherei PM 2/3+ +15p S Energiestein +20p  
 Himmlicher Schild PM 2/5+ +25p S Stab der Zauberei +20p  
 BM Gunst der Sterne +50p S Bannrolle +30p  
 BM Blitzschlag +50p  
 BM Blizzard +50p  
 BM Uranos Donnerkeil +60p  
 Streitwagen +Xp  
 Sonderregeln: *Zuchtmeister*







## KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kurgan Reiter</b>	-	4	3	3	3	1	4	1	7	2	Kav
<b>Champion</b>	-	4	3	3	3	1	4	2	7	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	0	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Leichte Rüstung (oder Schild)

Punktkosten: 5 Reiter: 75p + Nx10p, Reiter 6+: je 13p

Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p,

Flegel +3p/Modell, Wurfspeer +1p/Modell,

Wurfaxt +2p/Modell, Schilde (oder leichte Rüstung)

+2p/Modell und die Einheit verliert die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

B Kriegsbanner +35p      B Banner der Raserei +30p

B Banner des Windes +30p      B Banner der Goldenen Horde +40p

Sonderregeln: *Leichte Kavallerie, Glorreicher Angriff*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hung Reiter</b>	-	3	4	3	3	1	3	1	7	2	Kav
<b>Champion</b>	-	3	4	3	3	1	3	2	7	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Speer, Leichte Rüstung

Punktkosten: 5 Reiter: 70p + Nx10p, Reiter 6+: je +12p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p, Reiterbogen

+3p. Die Einheit darf für +2p/Modell mit Schilden ausgestattet

werden, verliert dann jedoch die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.

B Kriegsbanner +35p      B Banner der Raserei +30p

B Banner des Windes +30p      B Banner der Goldenen Horde +40p

Sonderregeln: *Leichte Kavallerie, Erfahrener Reiter, Glorreicher Angriff*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hobgoblin Wolfreiter</b>	-	3	3	3	3	1	2	1	6	2	Kav
<b>Champion</b>	-	3	3	3	3	1	2	2	6	2	Kav
<b>Wolf</b>	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Wolf

Ausrüstung: Leichte Rüstung

Punktkosten: 5 Wolfsreiter: 60p + Nx5p, Wolfsreiter 6+: je +10p

Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p,

Speer +1p/Modell, Reiterbogen +2p/Modell,

Die Einheit darf für +2p/Modell mit Schilden ausgestattet

werden, verliert dann jedoch die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.

B Kriegsbanner +35p      B Banner der Raserei +30p

B Banner der Tollwut +20p      B Banner des Windes +30p

Banner der Plünderung +20p      B Steppenwolfbanner +20p

B Banner der Goldenen Horde +40p

Sonderregeln: *Leichte Kavallerie, Grünhäute*

## ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hung oder Kurgan Krieger</b>	4	3	3	3	3	1	2	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	2	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 20 Krieger: 80p, Krieger 21+: je +3p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

Die Einheit kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:

- Speere +20p

- dürfen für +20p ihre Schilde gegen Bögen tauschen

B Kriegsbanner +35p      B Banner der Raserei +30p

B Banner des Windes +30p      B Banner der Goldenen Horde +40p

Sonderregeln: -Kav (Speer), Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hobgoblin Krieger</b>	4	3	3	3	3	1	2	1	6	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	2	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 20 Hobgoblin Krieger: 80p, Hobgoblin Krieger 21+: je +3p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

Die Einheit kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:

- Speere +20p

- dürfen für +20p ihre Schilde gegen Bögen tauschen

B Kriegsbanner +35p      B Banner der Raserei +30p

B Banner des Windes +30p      B Banner der Plünderung +20p

B Steppenwolfbanner +20p      B Banner der Goldenen Horde +40p

Sonderregeln: -Kav (Speer), Grünhäute, Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hobgoblin Fieser Git</b>	4	3	3	3	3	1	2	1	6	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	2	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe

Punktkosten: 10 Fiese Gitze: 70p, Fieser Git 11+: je +4p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p

B Kriegsbanner +35p      B Banner der Raserei +30p

B Banner des Windes +30p      B Steppenwolfbanner +20p

B Banner der Goldenen Horde +40p

Sonderregeln: *Schlitzas, Leichte Infanterie, Giftattacken (1), Grünhäute, Entbehrlich*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Steinschleuda</b>	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
<b>Hobgoblin</b>	4	3	3	3	3	1	2	1	6	1	-

Kriegsmaschine: 3 Hobgoblin Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 45p + Nx30p

Sonderregeln: *Steinschleuder*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Speerschleuda</b>	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
<b>Hobgoblin</b>	4	3	3	3	3	1	2	1	6	1	-

Kriegsmaschine: 3 Hobgoblin Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 40p + Nx10p

Sonderregeln: *Speerschleuder*





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Wolf-streitwagen</b>	-	-	-	5	4	3	-	-	-	4	SW
<b>Goblin</b>	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	-
<b>Wolf</b>	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 3 Goblins, 2 Wölfe  
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Kurzbögen bewaffnet.  
 Punktkosten: 60p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee  
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), Klappriig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kurbelwagen</b>	2W6	-	-	4	4	3	-	-	-	4	SW
<b>Snotlingbesatzung</b>	-	2	3	2	-	-	3	3	10	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 6+, 1 Snotlingbesatzung  
 Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktkosten: 30p + Nx20p  
 Sonderregeln: Unerschütterlich, Kurbelwagen, Aufpralltreffer (2W6),

Hinweis: Diese Einheit zählt bezüglich der Punktkosten nicht zur Anzahl der Streitwagen in der Armee!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Hung oder Kurgan Streitwagen</b>	-	-	-	5	5	3	-	-	-	4	SW
<b>Krieger</b>	-	4	4	3	-	-	3	1	7	-	-
<b>Streitross</b>	8	3	0	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: 4+ Rüstungswurf, 2 Krieger, 2 Streitrosser  
 Ausrüstung: Beide Krieger sind mit Handwaffe, Speer und Reiterbogen ausgestattet.  
 Punktekosten: 80p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee  
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), *Erfahrener Reiter*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Steppenwölfe</b>	9	3	0	4	3	1	3	1	5	2	Cav
<b>Bestienmeister</b>	6	4	3	4	3	1	4	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe  
 Punktekosten: 5 Steppenwölfe: 40+Nx10p, Steppenwolf 6+: je +6p  
 Optionen: Die Einheit darf einen Bestienmeister für +10p erhalten, dieser zählt als Champion. (Der Bestienmeister ersetzt keinen Steppenwolf.)  
 Sonderregeln: *Entbehrlich*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Gefangene</b>	4	2	3	3	3	1	3	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Schild  
 Punktkosten: 20 Gefangene: 60p, Gefangener 21+: je +2p  
 Die Einheit kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:  
 - Speere +20p  
 - dürfen für +20p ihre Schilde gegen Bögen tauschen  
 Sonderregeln: *Kontrollverlust, Entbehrlich*

## SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Khan-Garde</b>	-	4	4	4	3	1	3	1	8	2	Kav
<b>Champion</b>	-	4	4	4	3	1	3	2	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch  
 Ausrüstung: Handwaffe, Speer, Schwere Rüstung und Schild  
 Punktekosten: 5 Garde: 130p, Garde 6+: je +16p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p, Reiterbogen +3p  
 B Kriegsbanner +35p    B Banner der Raserei +30p  
 B Banner des Windes +30p    B Banner der Goldenen Horde +40p  
 Sonderregeln: *Schwere Kavallerie, Erfahrener Reiter, Glorreicher Angriff, jeder Charakter kann sich dieser Einheit anschließen*





# NIPPON v01

## SONDERREGELN

### Armeespezifische Sonderregeln

**Ehrenvoller Tod:** Würde eine Einheit Samurai aus einem Nahkampf gebrochen fliehen ist sie stattdessen automatisch vernichtet.

### Einheitenspezifische Sonderregeln

**Ashigaru:** Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Ashigaru sind.

**Gerechter Zorn:** Dieses Modell und die Einheit, der es sich anschließt, hassen alle gegnerischen Modelle. Hat keinen Effekt auf (andere) Charaktermodelle in der Einheit.

**Großer General:** Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18“.

**Legendär:** Wenn sich dieses Modell einer Einheit anschließt, erhält diese Immunität gegen Psychologie.

**Lehrmeister:** Ein Modell mit dieser Sonderregel profitiert jeden Spielzug von den Effekten von zwei 1000 Wegen zum Tod Art zu kämpfen. Solange es sich nicht um die exakt gleiche Kombination aus zwei Arten handelt, darf das Modell eine einzelne Art auch in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfrunden wählen. Ist das Modell einer Einheit Ninja angeschlossen, muss es die Art der Einheit auch als einen seiner beiden Arten wählen.

### Ninja:

- 1000 Wege zum Tod: Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss jede Einheit Ninja einen der folgenden Arten zu kämpfen auswählen, dessen Wirkung bis zu Beginn der nächsten Nahkampfphase anhält. Es ist nicht gestattet, die selbe Art in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfrunden zu wählen:
  - Der Klingenturm: wiederhole misslungene Trefferwürfe
  - Der Todeswirbel: Todesstoß
  - Der Schatten: +1A
  - Die Schlange: ASF und -1A
- Nur Charaktermodelle mit der Sonderregel „Ninja“ dürfen sich Einheiten mit der Sonderregel „Ninja“ anschließen. Charaktermodelle mit der Sonderregel „Ninja“ dürfen sich nur Einheiten mit der Sonderregel „Ninja“ anschließen.
- **Ogerangriff:** Aufpralltreffer (1), jedes Modell handelt seinen Aufpralltreffer mit +1S für jedes Modell in der entsprechenden Reihe direkt hinter sich ab, max. jedoch mit +2S.

**Samurai:** Statt zu Fliehen ist diese Einheit automatisch vernichtet. Zusätzlich erhält diese Einheit Immunität gegen Angst und Entsetzen solange der Armeegeneral am Leben ist.

**Wilder Haufen:** Jedes Modell in der Einheit kann mit einer unterschiedlichen Waffe ausgerüstet werden. Der kontrollierende Spieler entscheidet, welche Modelle als Verluste entfernt werden, wobei im Nahkampf Modelle in BTB mit gegnerischen Modellen zuerst entfernt werden müssen.

## RÜSTKAMMER

**Ogerpistolenpaar:** Reichweite 24“, S4, AP (1), Mehrfachschuss (2), kein Abzug für Bewegungen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist. Zählt im Nahkampf als zusätzliche Handwaffe.

**Cathay-Langschwert:** +1KG, +1I, AP (1), kann nicht mit anderen Waffen kombiniert werden, um als zusätzliche Handwaffe zu zählen.

## ERBSTÜCKE DES REICHES DER AUFGEHENDEN SONNE

**W Reißende Klinge:** AP (1)

**W Drachenbogen:** Reichweite 36“, S6.

**W Wakinaki:** Ein Modell muss für jeden Treffer, den es durch diese Waffe erleidet, einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, verwundet der Treffer automatisch und ignoriert Rüstungswürfe. Wird der Test bestanden, wird der Treffer normal abgehandelt.

**W Muzashi:** Treffer verwunden automatisch, ignoriert Rüstungswürfe.

**W Schlachtenklänge:** +1A.

**W Schwert der Gerechtigkeit:** misslungene Verwundungswürfe werden wiederholt

**W Schwert der Macht:** +1S

**W Geisterschwert:** trifft immer auf 2+, kann nicht modifiziert werden.

**W Schwert der Stärke:** +2S

**W Schwert des Mifune:** +1S, ASF

**W Behände Klinge:** +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

**W Klinge des Itshiyuma:** Treffer verwunden immer auf 4+ oder niedriger. Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert. Ignoriert Schuppenhaut bei Modellen mit der Sonderregel Großes Ziel.

**A Rüstung der Aufgehenden Sonne:** Die Rüstung verleiht einen 2+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann. Falls der Träger beritten ist, zählt das Modell nie als Schwere Kavallerie.

**A Rüstung von Kurosata:** Leichte Rüstung, Rettungswurf (5+).

**A Bambusschild:** Schild, Träger ignoriert den ersten erlittenen Treffer (Nahkampf oder Beschuss) im Spiel.

**A Rüstung der Dämmerung:** Schwere Rüstung, misslungene Rüstungswürfe werden wiederholt

**A Verzauberter Schild:** Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

**A Jaderüstung:** Schwere Rüstung, der Angreifer muss einen Stärketest für jede Attacke bestehen oder die Attacke schlägt automatisch fehl.

**A Schild der Mui-Mui:** Schild. Ein Modell in BTB verliert bis zum Ende der Nahkampfphase eine Attacke, wobei der Imperiums Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.

**T Purpurnes Amulett:** Rettungswurf (5+), der Träger besteht automatisch alle Profilwerttests (außer MW)

**T Geister-Talisman:** Rettungswurf (4+)

**T Jadeamulett:** Ignoriere den ersten erlittenen Lebenspunktverlust im Spiel. Einmalige Anwendung.

**T Wanderstab des Ri:** Rettungswurf (5+), MR2

**T Zeichen der Eintracht:** MR1.

**E Feuerring:** PM 2/7+, Magisches Geschoss, Reichweite 18“, verursacht W6 S3 Treffer.

**E Geistertotem:** Träger und seine Einheit sind Immun gegen Angst.

**E Kirschblütenzweig:** Jeder Lebenspunktverlust den der Träger (nicht sein Reittier) verursacht, zählt doppelt zum Kampfergebnis (d.h. 2 CR).

**E Stab des Shogun:** Der Träger und seine Einheit bestehen automatisch ihren ersten Aufriebstest im Spiel. Kann nicht in einem Spielzug verwendet werden, in dem der Träger eine Herausforderung abgelehnt hat. Nur eine Anwendung.

**E Kugel des Taifuns:** PM 2/7+. Alle Flieger halbieren ihre Flugbewegung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**S Kristallkugel:** Der Gegenspieler muss jederzeit alle Geheimnisse (d.h. magische Gegenstände, verborgene Modelle, etc.) innerhalb von 24“ um den Träger offenbaren.

**S Bannrolle:** Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

**S Grauer Stab:** +1 auf Zauberwürfe (PM und BM).

**S Glücksstein:** Der Träger darf einen Würfel bei einem Zauberwurf oder einem Bannwurf wiederholen (PM und BM). Kann Zauberpatzer verhindern oder Totale Energie bewirken. Einmalige Anwendung.

**S Energiestein:** +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

**S Zauberstab der Macht:** Der Träger darf einen ungenutzten PD oder DD aus seinem Pool in jeder Magiephase speichern. Zu Beginn der nächsten Magiephase wirft einen W6: bei einer 4+ kann der Würfel in dieser Magiephase verwendet werden, bei einer 1-3 ist der Würfel verloren.

**S Siegel der Zerstörung:** Bannrolle. Bei 4+ BM / 5+ PM ist der Spruch zerstört. Einmalige Anwendung.

**S Stab der Zauberei:** +1 auf Bannwürfe.

**S Magierstab:** Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).

## HATAMOTO

Folgende Befehle/Zeichen können in Standarten mit dieser Sonderregel eingesetzt werden. Jedes Zeichen/jeder Befehl darf nur einmal pro Armee verwendet werden und jede Standarte kann nur ein Zeichen/Befehl enthalten.

Name	Effekt	
Gedenken an die Vorfahren	Die Einheit ist Unnachgiebig bei einer 4+ bei ihrem ersten Aufriebstest im Spiel. Einmalige Anwendung.	10p
Zeichen der Angst	Die Einheit verursacht Angst.	50p
Zeichen des Schutzes	Befreundete Einheiten innerhalb von 6“ erhalten einen Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe.	50p
Haltebefehl	Befreundete Einheiten innerhalb von 12“ erhalten +1 Kampfergebnis. Nur AST.	100p







Zeichen des Inneren Gleichgewichts	Gegnerische Sprüche, die Einheiten innerhalb von 12'' zum Ziel haben, erleiden -2 auf den Zauberwurf. Bleibt im Spiel! Sprüche und andauernde Sprucheffekte innerhalb von 12'' werden zu Beginn jeder Magiephase automatisch gebannt bzw. verlieren ihren Effekt. Nur AST	100p
Kampfbefehl	+1 Kampfergebnis	35p
Mutbefehl	Die Einheit erhält Immunität gegen Angst und Entsetzen	30p
Entschlossenheitsbefehl	Die Einheit wirft bei ihrem ersten Aufriebstest im Spiel 3W6 und ignoriert den höchsten Würfelwurf. Einmalige Anwendung.	20p
Zeichen zum Schutz vor Geistern	Magieresistenz (1)	15p
Zeichen der Langsamkeit	Einheiten müssen W6'' von ihrer Angriffsreichweite abziehen, wenn sie diese Einheit angreifen.	50p
Unbeirrbarkeitszeichen	Einheitenstärke wird verdoppelt	25p
Marschbefehl	Die Einheit verdreifacht ihre Bewegung beim Marschieren und im Angriff.	50p

sich anstelle der oben genannten Effekte sofort, selbst wenn ihre Einheitenstärke weniger als 25% beträgt.		
<b>BM Wiederbelebung (9+):</b> Unterstützung, Reichweite 18''. Die Zieleinheit erhält W3 Infanteriemodelle (ES 1) oder 1 Kavalleriemodell (ES 2) zurück. Der Spruch wirkt nur bei Einheiten vom Typ Infanterie oder Kavallerie. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Einheiten können nur Modelle zurückgewinnen bis zur Anzahl der Modelle, mit der sie das Spiel begonnen haben. Wiederbelebte Modelle der Kommandogruppe kehren als (normale) Regimentsmodelle ihrer Einheit zurück.	-	60p
<b>BM Sonnenfeuer (10+):</b> Jede gegnerische Einheit innerhalb von 12'' erleidet W6 S5 Treffer.	75p	75p

## LEHRE DES LAUTLOSEN TODES

### Einfache Magie (PM)

**Sinnestäuschung (5+):** Fluch, Reichweite 24''. Die Zieleinheit kann nicht marschieren bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**Tödlicher Streich (5+):** Unterstützung, Reichweite 18''. Die Einheit erhält Todesstoß. Verfügt die Einheit bereits über Todesstoß, so erfolgt dieser bereits bei einer 5+. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

**Nebel der Schatten (6+):** Unterstützung, Reichweite 18''. Die Einheit erhält einen Rettungswurf (4+) gegen Nahkampfangriffe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

### Kampfmagie (BM)

**Trugbild (6+):** Fluch, Reichweite 18''. Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**Infiltration (7+):** Fluch, Reichweite 18''. Die Zieleinheit muss bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers alle erfolgreichen Rüstungs- und Rettungswürfe wiederholen (betrifft nicht die Sonderregel Regeneration).

**Bedrohung (8+):** Fluch, Reichweite 18'', benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

## LEHREN DES ZEN

Spruch	H	K
<b>PM Lichtschild (6+):</b> Unterstützung, Reichweite 18''. Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	35p	50p
<b>PM Schnell wie das Licht (5+):</b> Unterstützung, Reichweite 12''. Die Einheit erhält +2B and +2I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	50p
<b>PM Heilung (7+):</b> Unterstützung, Reichweite 18''. Das Zielmodell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.	25p	35p
<b>BM Brennender Blick (6+):</b> Magisches Geschoss, Reichweite 24'', verursacht W6 S4 Treffer. Zusätzlich erleidet die Zieleinheit -1 BF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
<b>BM Verwirrendes Funkeln (6+):</b> Fluch, Reichweite 18''. Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	35p
<b>BM Phas Erleuchtung (6+):</b> Fluch, Reichweite 24''. Einheiten, die die Zieleinheit mit Fernkampfangriffen angreifen, wiederholen misslungene Trefferwürfe. Dauert bis zum Ende des Spielzugs an.	50p	50p
<b>BM Lichtwächter (9+):</b> Unterstützung, Reichweite 12''. Die Zieleinheit ist Unnachgiebig und immun gegen Psychologie bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ist die Zieleinheit gebrochen, sammelt sie	50p	50p

## GEBETE

Priester der Sohei verwenden Gebete und haben Zugang zu einer begrenzten Auswahl an mächtigeren Sprüchen. Soheipriester können nur Gebete wirken. Gebete folgen den normalen Regeln für Magie.

### Einfache Magie (PM)

**Rüstung der Gerechtigkeit (5+):** Unterstützung, Reichweite 12''. Das ausgewählte Charaktermodell erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**Hammer des Himmelsgewölbes (5+):** Unterstützung, Reichweite 12''. Die Einheit erhält +1 auf ihre Verwundungswürfe im Nahkampf bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

**Heilende Hände (5+):** Unterstützung, Reichweite 12''. Das ausgewählte Charaktermodell erhält einen zuvor verloren Lebenspunkt zurück.

**Unbeugsame Rechtschaffenheit (7+):** Unterstützung. Der Spruchwirker und seine Einheit sind Unnachgiebig bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

## ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





## ARMEELISTE

### KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Daimyo</b>	4	5	5	4	4	3	5	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Hellebarde	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Klinge des Itshiyuma	+15p
Lanze	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Bogen	+5p	W Schwert der Macht	+20p
Streitross mit Harnisch	+20p	W Drachenbogen	+25p
Kirin	+50p	W Wakinaki	+30p
Wasser-Drache	+200p	W Geisterschwert	+35p
E Geistertotem	+15p	W Schwert der Stärke	+35p
E Feuerring	+25p	W Schwert des Mifune	+45p
E Kugel des Taifuns	+25p	W Muzashi	+100p
E Kirschblütenzweig	+50p	A Verzauberter Schild	+20p
E Stab des Shogun	+50p	A Bambusschild	+25p
T Zeichen der Eintracht	+15p	A Schild der Mui-Mui	+25p
T Purpurnes Amulett	+40p	A Jadeüstung	+40p
T Jadeamulett	+40p	A Rüstung d. aufg. Sonne	+45p
T Wanderstab des Ri	+65p	A Rüstung der Dämmerung	+75p
T Geister-Talisman		+75p	

Sonderregel: Großer General

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>So-Taisho</b>	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 150p

Optionen:

W Reißende Klinge	+10p	A Verzauberter Schild	+20p
W Schlachtenklinge	+20p	A Bambusschild	+25p
W Behände Klinge	+20p	A Schild der Mui-Mui	+25p
W Klinge des Itshiyuma	+20p	A Jadeüstung	+40p
W Schwert der Gerechtigkeit	+20p	A Rüst.d. aufg. Sonne	+45p
W Schwert der Macht	+25p	A Rüstung der Dämmerung	+75p
W Wakinaki	+40p	E Geistertotem	+15p
W Geisteschwert	+40p	E Kugel des Taifuns	+25p
W Schwert der Stärke	+45p	E Stab des Shoguns	+50p
W Schwert des Mifune	+50p	E Kirschblütenzweig	+60p
T Zeichen der Eintracht	+15p	T Wanderstab des Ri	+65p
T Purpurnes Amulett	+40p	T Geister-Talisman	+75p
T Jadeamulett	+40p		

Sonderregeln: Immun gegen Psychologie, Großmeister, Schwere Kavallerie

**B KG BF S W LP I A MW ES Typ**

<b>Legendärer Samurai</b>	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	-	-	3	1			

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Zweihandschwert und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 150p

Optionen:

W Reißende Klinge	+10p	T Zeichen der Eintracht	+15p
W Schlachtenklinge	+20p	T Purpurnes Amulett	+40p
W Behände Klinge	+20p	T Jadeamulett	+40p
W Klinge des Itshiyuma	+20p	T Wanderstab des Ri	+65p
W Schwert der Gerechtigkeit	+20p	T Geister-Talisman	+75p
W Schwert der Macht	+25p	E Geistertotem	+15p
W Wakinaki	+40p	E Kugel des Taifuns	+25p
W Geisterschwert	+40p	E Stab des Shogun	+50p
W Schwert der Stärke	+45p	E Kirschblütenzweig	+60p
W Schwert des Mifune	+50p	A Rüstung der Aufg. Sonne	+45p
A Jaderüstung	+40p	A Rüstung der Dämmerung	+50p

Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Legendär

**B KG BF S W LP I A MW ES Typ**

<b>Meisterzauberer</b>	4	3	3	3	4	3	3	1	8	1	Inf
------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus der Lehre des Zen auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Streitross	+10p	T Zeichen der Eintracht	+15p
Harnisch	+5p	T Purpurnes Amulett	+40p
Kirin	+50p	T Jadeamulett	+40p
Mondfisch	+75p	T Wanderstab des Ri	+65p
S Magierstab	+10p	T Geister-Talisman	+75p
S Kristallkugel	+15p	A Rüstung von Kurosata	+40p
S Glücksstein	+20p	E Feuerring	+25p
S Stab der Zauberei	+20p	E Kugel des Taifuns	+25p
S Zauberstab der Macht	+25p	S Grauer Stab	+50p
S Bannrolle	+30p	S Siegel der Zerstörung	+75p
S Energiestein	+30p		

Sonderregeln: keine

**B KG BF S W LP I A MW ES Typ**

<b>Ninja Meister</b>	5	6	5	4	4	3	6	4	9	1	Inf
----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 1-3 PM und 1-2 BM Sprüche aus der Lehre des Lautlosen Todes auswählen.

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 200p

Optionen:

Sinnestäuschung PM 3/5+	+25p	W Reißende Klinge	+10p
Tödlicher Streich PM 3/5+	+35p	W Schlachtenklinge	+20p
Nebel der Schatten PM 3/6+	+50p	W Behände Klinge	+20p
BM Trugbild	+35p	W Klinge des Itshiyuma	+20p
BM Infiltration	+35p	W S. d. Gerechtigkeit	+20p
BM Bedrohung	+50p	W Schwert der Macht	+25p
W Wakinaki	+40p	E Geistertotem	+15p
W Geisteschwert	+40p	E Kugel des Taifuns	+25p
W Schwert der Stärke	+45p	E Stab des Shoguns	+50p
W Schwert des Mifune	+50p	E Kirschblütenzweig	+60p
T Zeichen der Eintracht	+15p	T Wanderstab des Ri	+65p
T Purpurnes Amulett	+40p	T Geister-Talisman	+75p
T Jadeamulett	+40p		

Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Ninja, Lehrmeister, Ausweichen (4+)





## HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>0-1 Armee-standarte</b>	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände oder ein beliebiges Banner (Hatamoto).

Punktekosten: 65p

Optionen:

Schwere Rüstung	+5p	W Reißende Klinge	+5p
		W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Streitross mit Harnisch	+15p	W Behände Klinge	+15p
		W Klinge des Itshiyuma	+15p
E Geistertotem	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
E Feuerring	+25p	W Schwert der Macht	+20p
E Kugel des Taifuns	+25p	W Wakinaki	+30p
T Zeichen der Eintracht	+15p	W Gesegnetes Schwert	+35p
T Purpurnes Amulett	+30p	W Schwert der Stärke	+35p
T Jadeamulett	+40p	W Schwert des Mifune	+45p
T Geister-Talisman	+50p	A Jaderüstung	+30p
		A Rüstung d. Aufg. Sonne	+30p
		A Rüstung d. Dämmerung	

Sonderregeln: Hatamoto

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Taisho</b>	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 40p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
schwere Rüstung	+5p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
zusätzliche Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+15p
Hellebarde	+10p	W Klinge des Itshiyuma	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Lanze	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Bogen	+5p	W Drachenbogen	+25p
Streitross mit Harnisch	+15p	W Wakinaki	+30p
Kirin	+50p	W Geisterschwert	+35p
A Verzauberter Schild	+15p	W Schwert der Stärke	+35p
A Bambusschild	+25p	W Schwert des Mifune	+45p
A Schild der Mui-Mui	+25p	T Zeichen der Eintracht	+15p
A Jaderüstung	+30p	T Purpurnes Amulett	+30p
A Rüst. d. Aufg. Sonne	+30p	T Jadeamulett	+40p
A Rüst. der Dämmerung	+50p	T Geister-Talisman	+50p
E Kugel des Taifuns	+25p	E Geistertotem	+15p
		E Feuerring	+25p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kampfzauberer</b>	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche aus der lehre des Zen auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 25p

Optionen:

Streitross	+10p	T Zeichen der Eintracht	+15p
Harnisch	+5p	T Purpurnes Amulett	+30p
		T Jadeamulett	+40p
S Magierstab	+10p	T Geister-Talisman	+50p
S Kristallkugel	+15p	A Rüstung von Kurosata	+30p
S Glücksstein	+20p	E Feuerring	+25p
S Stab der Zauberei	+20p	E Kugel des Taifuns	+25p
S Zauberstab der Macht	+25p	S Grauer Stab	+50p
S Bannrolle	+30p	S Energiestein	+30p

Sonderregeln: keine

## B KG BF S W LP I A MW ES Typ

<b>Soheipriester</b>	4	4	3	4	4	2	4	2	8	1	Inf
----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Magie: Das Modell muss 1-2 PM Gebete wählen.

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 60p

Optionen:

Rüstung d. Gerech.	PM2/5+ +15p	W Reißende Klinge	+5p
Heilende Hände	PM2/5+ +25p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Hammer d. Himmel.	PM2/5+ +35p	W Behände Klinge	+15p
Unbeugsame Rechts.	PM2/7+ +35p	W Klinge des Itshiyuma	+15p
Schild	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
schwere Rüstung	+5p	W Schwert der Macht	+20p
zusätzliche Handwaffe	+10p	W Wakinaki	+30p
Zweihandwaffe	+15p	W Gesegnetes Schwert	+35p
Streitross	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Harnisch	+5p	W Schwert des Mifune	+45p
T Purpurnes Amulett	+30p	A Verzauberter Schild	+45p
T Jadeamulett	+40p	A Bambusschild	+25p
T Wanderstab des Ri	+40p	A Schild der Mui-Mui	+25p
		A Jaderüstung	+30p
		A R. d. Aufgehenden Sonne	+30p
		A Rüstung der Dämmerung	+50p

Sonderregeln: Magieresistenz (1), Gerechter Zorn

## Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Streitross</b>	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Mondfisch</b>	4	1	-	3	3	3	1	1	10	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegen (4+), MR2, Dämonischer Rettungswurf (5+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Kirin</b>	8	3	-	4	4	3	4	2	6	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Wasser-Drache</b>	10	6	-	6	6	6	3	5	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (3+)







## KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Yari</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung  
 Punktekosten: 20 Speerträger: 120p, Speerträger 21+: je +4p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p, Schild +1p  
 Können kostenlos ihre Speere gegen Hellebarden tauschen.  
 Sonderregeln: Ashigaru, Anti-Kav (Speer), Hatamoto

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Yumi</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Bogen  
 Punktekosten: 10 Bogenschützen: 60p + Nx20p  
 Schütze 11-20: je +6p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p  
 Sonderregeln: Ashigaru, Leichte Infanterie, Hatamoto

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Teppo</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Muskete  
 Punktekosten: 10 Musketerschützen: 70p + Nx10p, 11+: je +8p  
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p  
 Sonderregeln: Ashigaru, Hatamoto

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Ronin</b>	4	4	3	4	4	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	4	3	4	4	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, schwere Rüstung  
 Punktekosten: 10 Ronin: 80p, Ronin 11-30: je +7p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p  
 Sonderregeln: Blocken (Zweihandwaffe)

## ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Samurai</b>	4	4	3	4	4	1	3	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	4	4	3	4	4	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, schwere Rüstung  
 Punktekosten: 10 Samurai: 100p, Samurai 11-30: je +8p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p  
 Sonderregeln: Samurai, Unnachgiebig, Blocken (Zweihandwaffe), Hatamoto

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Berittener Samurai</b>	-	4	3	4	4	1	3	1	8	2	Kav
<b>Champion</b>	-	4	3	4	4	1	3	2	8	2	Kav
<b>Streitross</b>	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch  
 Ausrüstung: Speer, schwere Rüstung  
 Punktekosten: 5 Samurai: 130p, Samurai 6+: je +16p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p  
 Sonderregeln: Samurai, Unnachgiebig, Hatamoto

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Tempelwache</b>	-	4	3	4	-	-	4	1	8	3	MoKav
<b>Champion</b>	-	4	3	4	-	-	4	2	8	3	MoKav
<b>Komeinu</b>	6	4	-	4	5	3	3	2	-	-	-

Reittier: Komeinu (steinerner Wächter)  
 Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung  
 Punktekosten: 3 Tempelwachen: 200p + Nx30p, Tempelwache 4+: je +70p  
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p  
 Die Einheit darf kostenlos ihre Lanzen gegen Zweihandschwerter tauschen  
 Sonderregeln: Angst, Schwere Kavallerie, Schuppenhaut (4+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Sohei</b>	4	4	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Champion</b>	4	4	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, Leichte Rüstung  
 Punktekosten: 20 Sohei: 100p, Sohei 21-30: je +4p  
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p  
 Können die Zweihandwaffe kostenlos gegen Flegel, Speer&Schild oder Hellebarde tauschen.  
 Sonderregeln: keine





## SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Ikko Ikki</b>	4	2	2	3	3	1	3	1	10	1	Inf
<b>Champion</b>	4	2	2	3	3	1	3	2	10	1	Inf

Ausrüstung: Flegel

Punkt-kosten: 10 Ikko Ikki: 50p + Nx50p, Ikko Ikki: 11-30: je +10p

Optionen: Champion +10p

Sonderregeln: *Unerschütterlich, Raserei*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Ninja</b>	5	5	4	4	3	1	5	1	8	1	Inf
<b>Champion</b>	5	5	4	4	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe, Wurfstern

Punkt-kosten: 5 Ninja: 80p+ Nx10p, Ninja 6-10: je +13p

Optionen: Musiker +5p, Champion +10p, Giftattacken +20p

Sonderregeln: *Immunität gegen Psychologie, Ninja, Plänkler, Ausweichen (5+)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Oni</b>	6	4	4	5	4	3	3	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Leichte Rüstung

Punkt-kosten: 1 Oni: 60p + Nx20p, Oni 2+: je +60p

Optionen: Schwere Rüstung: +5p/Modell

Jedes Modell kann eine der folgenden Waffenooptionen wählen:

- Zweihandwaffe +15p/ Modell
- Cathay-Langschwert +15p/ Modell
- Ogerpistolenpaar +15p/ Modell

Sonderregeln: *Angst, Ogerangriff, Immunität gegen Psychologie, Unnachgiebig, Wilder Haufen*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Yokai</b>	6	3	3	6	5	6	3	5	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Punkt-kosten: 150p + Nx50p,

Sonderregeln: *Entsetzen, Unnachgiebig, Großes Ziel, Dämonischer Rettungswurf (5+)*





## DUNKELELFEN

### SKLAVENJÄGERARMEE

Der Großteil einer Sklavenjägerarmee besteht aus Schwarzen Korsaren von den Schiffen und Schwarzen Archern, die von Erkundungstrupps aus Schatten und Schwarzen Reitern zu lohnenswerten Zielen geführt werden. Hin und wieder wird der Befehlshaber einer solchen Dunkelelfenarmee auch Söldner und berühmte Halsabschneider anheuern, die die Gegend kennen und entbehrliche Truppen darstellen, die geopfert werden können, falls die Plünderer auf ernsthaften Widerstand treffen sollten

### CHARAKTERE

Der Adlige oder Hochgeborene, der die Armee anführt ist der Kapitän eines Schiffes und muss einen Seedrachenumhang als Zeichen seines Rangs erhalten.

### KERN

Schwarze Korsaren, Schwarze Reiter.

### ELITE

Repetier-Speerschleudern, 0-1 Schatten

### SELTEN

Söldner

### GARNISONSARMEE

Eine Garnison wird in der Regel keine ranghöheren Individuen und kaum spezialisierte Truppen enthalten. Daher gelten für die Armeeliste des Verteidigers folgende Modifikationen:

Die Armee enthält ein Charaktermodell weniger, als für ihre Größe vorgesehen ist. Sie darf maximal einen Zauberer aus der Helden-Kategorie enthalten. Die Armee muss außerdem eine Kerneinheit mehr enthalten, als für ihre Größe vorgesehen ist.

## ECHSENMENSCHEN

### SÜDLÄNDE

Die Tempelstädte der Echsenmenschen in den Südländern sind nicht so alt wie einige der in Lustria befindlichen und ihre Slann sind ebenfalls jünger, obwohl sie immer noch über 6000 Jahre alt sind. Auch die ersten Zuchten von Sauruskriegern, welche die Armeen der Echsenmenschen einst im Krieg führten, sind schon vor langer Zeit in der heiligen Schlacht gefallen, so dass nur die jüngeren Hornnacken sie in Kriegszeiten befehligen können.

Die Brutteiche der Echsenmenschen in den Südländern erschaffen nur unregelmäßig Sauruskrieger und daher sind sie viel seltener als in Lustria. Aus diesem Grund müssen sich die Slann mehr auf die Skinks verlassen, um die Reihen ihrer Armee zu füllen und den Dschungel zu patrouillieren. Als Folge daraus tendieren die Skinks der Südländer dazu, kriegerischer und aggressiver als ihre lustrianischen Verwandten zu sein und gehen sogar so weit, Regimente zu bilden und dem Feind auf dem Schlachtfeld Auge in Auge gegenüberzutreten.

### CHARAKTERE

Slann (Slann in Armeen der Südländer sind auf 4. Oder 5. Generation beschränkt), Saurus Hornnacken, Skinkschamanen, Skinkhüptling (Zwei Skink-Heldenauswahlen dürfen als eine einzelne Kommandantenauswahl aufgestellt werden. Diese dürfen je eine der folgenden Zeichen der Götter erhalten : Sotek, Tepok, Huanchi, Chotek, Itzl (nur Skinkhüptling) oder das Zeichen der Alten (nur einmal pro Armee). Ein Skinkhüptling mit dem Zeichen des Itzl darf auf einer Hörnerchse reiten, siehe Hörnerchsenreiter).

### KERN

0-1 Dschungelschwarm, Skinkkohorte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Skink</b>	6	2	3	3	2	1	4	1	5	1	Inf
<b>Bruterster</b>	6	2	3	3	2	1	4	2	5	1	Inf

Einheitengröße: 10+

Punkte: 6 pro Modell

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen: Jede Einheit darf Schilde (+1p pro Modell) und/oder Wurfspeere (+1p pro Modell) erhalten. Werte je einen Skink zu Bruterster (+5p), Standartenträger (+10p) oder Musiker (+5p) auf. Jede Einheit darf eines der folgenden Zeichen erhalten: Sotek, Tepok, Huanchi oder Chotek. Skinkeinheiten, die ein Zeichen besitzen, werden zu Eliteeinheiten.

Sonderregel: *Amphibisch*

### Skinkplänkler

Skinkplänkler in einer Armee der Südländer entsprechen denen der normalen Armeeliste der Echsenmenschen mit der zusätzlichen Option, ihre Blasrohre für +1p pro Modell durch Kurzbögen mit Giftpfeilen zu ersetzen.

### ELITE

Kroxigore, Teradons, 0-1 Chamäleonskinks, Hörnerchsenreiter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Skink</b>	-	2	3	3	2	1	4	1	5	2	Kav
<b>Bruterster</b>	-	2	3	3	2	1	4	2	5	2	Kav
<b>Hörnerchse</b>	8	3	0	4	4	1	3	1	3	-	-

Einheitengröße: 5-15

Punkte: 21 pro Modell

Ausrüstung: Handwaffe, Schild und Speer

Optionen: Werte je einen Skink zu Bruterster (+14p), Standartenträger (+14p) oder Musiker (+7p) auf. Jede Einheit darf eines der folgenden Zeichen erhalten: Sotek, Tepok, Huanchi oder Chotek.

Sonderregel: *Amphibisch, ???*

### Sauruskrieger

Eine Armee der Südländer darf nur so viele Sauruskriegereinheiten enthalten, wie Hornnacken in der Armee vorhanden sind. Diese Sauruskrieger dürfen keine Zeichen der Götter erhalten.

### SELTEN

Stegadon, Salamander-Jagdrudel, Tempelwache (0-1 pro Slann), Söldner







## GRÜNHÄUTE

### NACHTGOBLINHORDE

Nachtgoblinstämme lauern in den Tunneln und Höhlen unter den zahlreichen Gebirgen in der Alten Welt. In Schlachten über der Erde müssen Nachtgoblingeneräle nicht nur unter dem grellen Licht der Sonne leiden, sondern auch unter der schmerzhaften Regelmäßigkeit, mit der ihre Truppen vom Schlachtfeld verschwinden, bevor sie den Gegner besiegt haben. Meist teilt sich das Schlachtfeld in zwei Hälften. Auf deiner Hälfte wird es voller fliehender Einheiten sein, die du verzweifelt versuchst, wieder in die richtige Richtung zu schicken. Auf der anderen Seite wird sich der Gegner durch einen Schirm von Fanatics und wildgewordenen Squigs hindurchkämpfen. Alles in allem hinterlässt eine Nachtgoblinarmee völliges Chaos, wo immer sie hingeht, aber das sollte auch so sein. Alle Charaktermodelle in der Armee müssen Nachtgoblins sein.

#### KERN

Nachtgoblins, 0-1 Snotlingschwarm  
*Maximal eine Einheit Nachtgoblins darf eine magische Standarte im Wert von maximal 50 Punkten tragen.*

#### ELITE

Squigherden, Steintrolle

#### SELTEN

Riesen

### GEMEINE GOBLINHORDE

Es gibt zahllose Goblinstämme in der Warhammer Welt, die bei den Menschen manchmal auch unter anderem Namen wie Gnoblars oder Kobolde bekannt sind. Sie alle beherrschen die gleichen hinterhältigen und verräterischen Taktiken. Alle Charaktermodelle in der Armee müssen Gemeine Goblins sein.

#### KERN

Goblins, Goblin-Wolfsreiter  
*Maximal eine Einheit Goblins darf eine magische Standarte im Wert von maximal 50 Punkten tragen.*

#### ELITE

Snotlingschwärme, Wolfsstreitwagen, Trolle (jeder Art)

#### SELTEN

Riesen, Snotling-Kurbelwagen, Steinschleudaz, Speerschleudaz, Kamikaze-Katapulte, Orkkrieger (keine Moschaz)  
*Keine der Kriegsmaschinen darf Orkreiber enthalten.*

### WILDORKHORDE

Wenn man gen Süden reist, werden die Orks zunehmend unzivilisierter und barbarischer. Diese sogenannten Wildorkstämme geben noch weniger auf Technologie als ihre nordischeren Vettern, gleichen das aber durch ihre ungezähmte Gewaltbereitschaft wieder aus. Wildorkstämme enthalten häufig auch Gobbos zum Herumschubsen. Sie verwenden die gleichen Regeln wie Gemeine Goblins und Goblin-Wolfsreiter, du könntest sie aber wie kleinere Versionen der Wildorks bemalen, mit Kriegsbemalung und Tierfellen. Beachte, dass die Sonderregel für Kriegsbemalung jedoch nicht für die Gobbos gilt. Maximal zwei Charaktermodelle in der Armee dürfen Gemeine Goblins sein. Alle anderen Charaktermodelle müssen Wildorks sein. Wildork-Charaktermodelle dürfen in Wildschweinstreitwagen fahren, die als Seltene Einheiten ausgewählt wurden, und ersetzen dann wie üblich eines der Besatzungsmitglieder.

#### KERN

Wildorks, Goblins

#### ELITE

Wildork-Wildschweinreiter, Goblin-Wolfsreiter (dürfen keine Leichten Rüstungen erhalten), 0-1 Snotlingschwärme, 0-1 Gemeine Trolle

#### SELTEN

Wildork-Streitwagen, Riesen, Flusstrolle, 0-1 Spinnenschwarm, 0-1 Goblin-Spinnenreiter (dürfen keine Leichten Rüstungen erhalten)

Wildorks bauen keine Streitwagen, sie rauben sie von ihren besser organisierten Vettern. Außerdem lassen sie niemals Gobbos an die Zügel. Behandle Wildork-Streitwagen wie normale Wildschweinstreitwagen mit einer Besatzung aus Wildorks. Kriegsbemalung gibt dem Streitwagen einen 6+ Rettungswurf und kostet +15p.

Spinnenschwarm:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Spinnenschwarm</b>	4	3	0	2	2	5	1	5	10	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 2 Spinnenschwärme: 100p, Spinnenschwarm 3-10: je +40p

Sonderregeln: Plänkler, Unerschütterlich (Schwarm), Klein, Entbehrlich, Giftattacken

### GEBIRGS- ODER TROLLAND-WAAAAGH!

Das Weltrandgebirge ist bekannt dafür, von Grünhäuten bevölkert zu sein. Deren Armeen enthalten fast keine Kavallerie oder Streitwagen und dürfen keine Wildorkerheiten und Wildork-Charaktermodelle umfassen. Ork- und Schwarzork-Gargosse dürfen auf Lindwürmern reiten, du darfst aber insgesamt nicht mehr als zwei dieser fliegenden Monster in deiner Armee haben.

#### KERN

Orkkrieger, Ork-Bogenschützen, Goblins, Nachtgoblins, 0-1 Snotlingschwarm  
*Maximal eine Einheit Nachtgoblins darf eine magische Standarte im Wert von maximal 50 Punkten tragen.*

#### ELITE

0-1 Schwarzorks, 0-1 Nachtgoblin-Squigherden, Steintrolle, Riesen

#### SELTEN

Kamikaze-Katapulte, Steinschleudaz, Speerschleudaz

### NOMADISCHER WÜSTENLAND-WAAAAGH!

Die nomadischen Stämme der Grünhäute aus den offenen Steppen der Dürsterlande setzen hauptsächlich Wolfsreiter, Wildschweinreiter und Streitwagen ein, um die weiten Strecken zwischen den kampfschauplätzen zurückzulegen. Da sie sich so weit im Süden rumtreibt, finden sich häufig auch Wildorks in den Reihen einer Dürsterland-Armee wieder. Alle Charaktermodelle in der Armee müssen beritten sein.

#### KERN

Wolfsreiter, Ork-Wildschweinreiter, Wildschweinstreitwagen

#### ELITE

Wolfsstreitwagen, Wildork-Wildschweinreiter

#### SELTEN

Snotling-Kurbelwagen

### SNOTLINGHORDE

*Weil wir es konnten....*

Du musst einen Snotling-Waaaghboss einsetzen, der als General deiner Armee agiert. Der Snotling-Waaaghboss (seltsame Vorstellung...) hat die gleichen Profilwerte und Punktkosten wie ein Nachtgoblin-Gargboss und darf magische Gegenstände im Wert von insgesamt 25p erhalten. Er darf ansonsten keine weitere Ausrüstung außer einer Handwaffe erhalten.

#### KERN

Snotlingschwärme

#### ELITE

Snotling-Kurbelwagen

#### SELTEN

Riesen





# IMPERIUM

## GARDE DES IMPERATORS

Sofern nicht Karl Franz persönlich dein General ist, wird seine Garde entweder vom Reichsmarschall oder einem Meisterzauberer angeführt. Kein anderer Kommandant darf General sein.

### KERN

Hellebardenträger, Speerträger, Schwertkämpfer, Musketenschützen.  
*Maximal ein Regiment Staatstruppen in der Armee darf ein magisches Banner im Wert von maximal 50 Punkten erhalten.*

Bogenschützen, Armbrustschützen, Freischärler.

Ritterorden. *Deine Armee muss wenigstens ein Regiment der Reichsgarde für jede Einheit Ritter enthalten.*

0-2 Bihandkämpfer. *Ein Regiment repräsentiert die normalen Bihandkämpfer Altdorfs, das andere die Reichsgarde aus der Garnison des Palasts des Imperators – seine persönliche Leibgarde.*

### ELITE

Pistolieri, Kanonen, Mörser, Höllenfeuer-Salvenkanonen

### SELTEN

0-1 Weiße Wölfe, 0-1 Flagellanten, Söldner

## DER ARTILLERIEZUG VON NULN

Die Armeen von Nuln sind dafür bekannt, sich auf massives Artilleriefire zu verlassen, um ihre Feinde zu Klump zu schießen. Ritter verachten diese Taktik, daher darf nie ein Großmeister der General eines Artilleriezugs sein.

### KERN

Hellebardenträger, Speerträger, Schwertkämpfer, Musketenschützen, Bogenschützen, Armbrustschützen, Freischärler.  
Kanonen, Mörser. *Du brauchst wenigstens eine Infanterieeinheit (Abteilungen und Flagellanten zählen nicht) für jede Kanone/Mörser.*

### ELITE

0-1 Bihandkämpfer, Pistolieri.

### SELTEN

Ritterorden, 0-1 Weiße Wölfe, Höllenfeuer-Salvenkanonen, 0-1 Flagellanten, Söldner

## DER KULT DES ULRIC

In manchen Zeiten waren die Armeen Middenheims stark vom Ulric-Kult geprägt. Ihre bedingungslose Vorliebe für den Nahkampf, im Gegensatz zum Fernkampf (insbesondere mit feigen Schwarzpulverwaffen) machen sie nach imperialem Standard zu einer altmodischen Armee. Nur ein Großmeister vom Orden des Weißen Wolfs, der wilden Templar des Ulric, kann der General deiner Armee sein. Statt Sigmarpriester gibt es Ulricpriester (Profil und Regeln wie Sigmarpriester, dürfen sich keinen anderen Rittern außer denen des Weißen Wolfes anschließen). Du darfst keine Technicusse einsetzen. Außerdem musst du Namen aller Gegenstände und Gebete, die mit Sigmar assoziiert werden, in ulrictypische Bezeichnungen umändern (Wirkung bleibt dieselbe).

### KERN

Hellebardenträger, Speerträger, Schwertkämpfer, Freischärler.  
Beliebig viele Einheiten Ritter des Weißen Wolfes (*aber nur eine Einheit des Inneren Zirkels*)

### ELITE

0-2 Bihandkämpfer. *Sie repräsentieren die grimmige teutogener Garde zu Fuß, die mit riesigen Zweihandhämmern kämpft.*  
Bogenschützen, Armbrustschützen

### SELTEN

0-1 Flagellanten, Ritterorden, Söldner

## SIGMARITENARMEE

Solche Armeen scharen sich normalerweise um einen heiligen Mann, einen Priester oder einen Mönch, der durch das Imperium wandert und zu Menschen predigt, weil er eine Vision hat. Häufig behaupten die Leute, Sigmar persönlich habe sie mit einer heiligen Mission beauftragt, die meist in der Zerstörung von etwas bestimmtem Bösen besteht. So sammeln sie Menschen um sich, und vor allem Flagellanten strömen in ihre Reihen. Sogar Kurfürsten und Großmeister entscheiden sich manchmal, gewöhnliche Truppen dem Kreuzzug beizusteuern, teils aus Hingabe, meistens jedoch, weil sie sich dadurch Vorteile erhoffen. Du darfst keine Kommandanten und Technicusse einsetzen, und ein Sigmarpriester muss der General deiner Armee sein (du kannst auch Luthor Huss einsetzen)

### KERN

Freischärler, Bogenschützen (*beide repräsentieren gemeines Volk, das sich dem Kreuzzug anschließt*)

Flagellanten. *Du musst wenigstens eine Einheit Freischärler (Abteilungen zählen nicht) für jede Einheit Flagellanten einsetzen.*

Kanonen, Mörser. *Du brauchst wenigstens eine Infanterieeinheit (Abteilungen und Flagellanten zählen nicht) für jede Kanone/Mörser.*

### ELITE

0-1 Ritterorden oder 0-1 Weiße Wölfe.  
Hellebardenträger, Speerträger, Schwertkämpfer, Musketenschützen, Armbrustschützen

### SELTEN

Pistolieri, Kanonen, Mörser.

## MARIENBURGER SÖLDNERARMEE

Die Armeen des autonomen Handelshafens Marienburg ähneln denen ihrer imperialen Nachbarn, basieren jedoch auf Söldnern aus der ganzen Welt. Vergleichbare Armeen streifen in Zeiten innerer Unruhen durch das Imperium. Ritter sind in Söldnerarmeen ein seltener Anblick, deswegen darf kein Großmeister der General deiner Armee sein. Dein Kommandant muss entweder ein Meisterzauberer oder ein Bürgermeister/Söldnergeneral (gleiches Profil und Regeln wie ein Kurfürst) sein. Du solltest außerdem allen imperiumsspezifischen magischen Gegenständen (wie Runenklingen) passendere Namen geben. Die Wirkung bleibt die gleiche.

### KERN

Hellebardenträger, Speerträger, Schwertkämpfer, Musketenschützen, Bogenschützen, Armbrustschützen, Freischärler.  
Söldner. *Du musst wenigstens eine Einheit Infanterie (Abteilungen und Flagellanten zählen nicht) pro Söldnerregiment einsetzen.*

### ELITE

Pistolieri, Kanonen, Mörser.

### SELTEN

0-1 Flagellanten  
0-1 Bihandkämpfer. *Repräsentieren eine Eliteleibwache aus Söldnern. Die Einheit ist nicht unmagiebig und kostet dafür nur 10 Punkte pro Modell.*

## KREUZZUGSARMEE

In Zeiten, in denen ein wichtiger Anlass besteht, werden alle Ritter eines Ordens von ihrem Großmeister zu einem Kreuzzug aufgerufen. Bis auf wenige Ausnahmen besteht eine Streitmacht ausschließlich aus Rittern und ihrem unmittelbaren Gefolge, die von kleinen Kontingenten eines alliierten Kurfürsten begleitet werden. Du darfst keinen Kurfürsten einsetzen, und deine Armee muss von einem Großmeister kommandiert werden.

### KERN

Eine beliebige Anzahl Ritter eines Ritterordens (*können Weiße Wölfe sein, immer nur eine Einheit Ritter des Inneren Zirkels*).  
Hellebardenträger, Speerträger, Schwertkämpfer, Bogenschützen.

### ELITE

Armbrustschützen, Freischärler.

### SELTEN

Ritter eines anderen Ordens, 0-1 Flagellanten





# SKAVEN

## KLAN ESHIN

*Verstohlenheit ist die Art der Eshin, nicht die offene Macht, doch zu seltenen Gelegenheiten mag der Nachherrscher entscheiden, eine ganze Armee auszusenden. Geführt von einem der dreizehn Meisterassassinen schlagen diese Überfalltruppen immer des Nachts zu. Sie erscheinen aus dem Nichts und verschwinden spurlos im ersten Morgenrot, nur Tod und Vernichtung zurücklassend.*

### CHARAKTERMODELLE

Meisterassassinen, Graue Propheten, Häuptlinge, Assassinen, Eshinzauberer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Eshin Zauberer</b>	6	4	4	3	3	2	5	1	7	1	Inf

**Ausrüstung:** Zwei Handwaffen und Wurfsterne Punktkosten: 75

**Magie:** Ein Eshinzauberer ist ein Zauberer der Stufe 1. Er kennt immer den Zauberspruch *Schwefelsprung*.

**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 50p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen. Und kann für +20p mit Raubbombem ausgestattet werden.

**Sonderregeln:** *Giftattacken, Kundschafter*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Meisterassassine</b>	7	8	6	4	4	3	10	4	8	1	Inf

**Ausrüstung:** Zwei Handwaffen und Wurfsterne Punktkosten: 275

**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 100p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen. Und kann für +20p mit Raubbombem ausgestattet werden.

**Moralwert:** Alle Einheiten von Schattenläufern und Gossensäulern können immer den Moralwert des Generals benutzen, solange er in 12" Umkreis ist (Bitte deinen Gegner, mal eben wegzusehen, wenn der Meisterassassine versteckt sein sollte, und miss dann die Entfernung zu der Einheit, in der er versteckt ist). Andere Einheiten können seinen Moralwert nur dann verwenden, wenn er nicht versteckt ist.

**Sonderregeln:** *Giftattacken, Kundschafter, Versteckt*

### KERN

Schattenläufer (Basiseinheit), Klanratten (sind keine Basiseinheit), Skavensklaven, 0-1 Sturmratte, 0-1 Rattenschwarm (zählen zu Elite wenn sie zu Seuchenratten aufgewertet werden)

### ELITE

Gossensäuler, Riesenratten

### SELTEN

Seuchenmönche, Seuchenschleuderer, Rattenoger, Giftwindkrieger, Warpblitzkanonen, Jezzails, Söldner

## KLAN SKRYRE

*Die Masse der Armeen von Klan Skryre machen Klanratten und Sklaven aus, und daher sehen diese Streitmächte den Armeen normaler Kriegerklans täuschend ähnlich. Der gravierende Unterschied zeigt sich in dem Moment, da der Feind in Reichweite der tödlichen Waffen Skryres kommt. An diesem Punkt eröffnen sie alle gleichzeitig das Feuer und überschütten ihren Gegner mit einem regen alchemistischen Feuers, giftiger Gase und sengender, warpsteingenerierter Blitze.*

### CHARAKTERMODELLE

Meisterwarlocks, Graue Propheten, Häuptlinge, Warlocktechniker

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Meisterwarlock</b>	5	4	3	3	4	3	5	2	7	1	Inf
-----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

**Ausrüstung:** Handwaffe, verbesserter Warpkondensator, Hochleistungs-Warpenergieakkumulator, Warpklingen und Warpsteinpistole

Punktkosten: 180

**Magie:** Ein Meisterwarlock ist ein Zauberer der Stufe 3 ohne zusätzliche Zaubersprüche, nur Warpblitz. Er darf den Warpblitz zusätzlich mit einer Komplexität von 11+ aussprechen. Dann verursacht er 2W6 S5 Treffer.

**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 100p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen.

**Sonderregeln:** *keine*

### KERN

Klanratten (Basiseinheit), Giftwindkrieger (du darfst nur zwei Einheiten Giftwindkrieger für jede Klanratteinheit in der Armee einsetzen), Jezzails, Skavensklaven, 0-1 Sturmratte, 0-1 Rattenschwarm (zählen zu Elite wenn sie zu Seuchenratten aufgewertet werden)

### ELITE

Schattenläufer, Riesenratten, Warpblitzkanonen

### SELTEN

Seuchenmönche, Seuchenschleuderer, Gossensäuler, Rattenoger, Söldner

## SEUCHENKLAN

*Der faulige Geruch, der die Armeen des Seuchenklans untrennbar begleitet, erstickt alles im Umkreis von Meilen und vergiftet Wasser, Pflanzen und Tiere. Wer gegen diese verdammten Skaven antritt weiß, dass er selbst im Fall des Sieges noch sterben muss, als Opfer der tödlichen Krankheiten, die die finsternen Seuchenmönche verbreiten.*

### CHARAKTERMODELLE

Seuchenherrscher, Graue Propheten, Häuptlinge, Seuchenpriester, Eitersänger

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Seuchenherrscher</b>	5	6	3	4	5	3	6	5	7	1	Inf
-------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

**Ausrüstung:** Handwaffe Punktkosten: 130

**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 100p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen.

Darf entweder eine Seuchenschleuderer (+24p), einen Flegel (+6p) oder eine zusätzliche Handwaffe (+6p) erhalten

**Sonderregeln:** *Raserei*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

<b>Eitersänger</b>	5	3	3	3	4	2	3	1	5	1	Inf
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

**Ausrüstung:** Handwaffe Punktkosten: 60

**Magie:** Ein Eitersänger ist ein Zauberer der Stufe 1. Er kennt immer den Zauberspruch *Pestilenzatem*.

**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 50p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen.

Darf entweder eine Seuchenschleuderer (+16p) oder eine zusätzliche Handwaffe (+4p) erhalten

**Sonderregeln:** *Raserei*

### KERN

Seuchenmönche (Basiseinheit), 0-1 Sturmratte, Klanratten (sind keine Basiseinheit), Skavensklaven, 0-1 Rattenschwarm (muss zu Seuchenratten aufgewertet werden)

### ELITE

Seuchenschleuderer, Schattenläufer, Riesenratten

### SELTEN

Jezzails, Giftwindkrieger, Rattenoger, Warpblitzkanonen, Gossensäuler, Söldner







## ZÜCHTERKLAN

Eine Armee des Züchterklans ist ein Anblick direkt aus der Hölle. Tausende grässlich mutierter Monstrositäten strömen als unaufhaltsame Masse vorwärts und verschlingen alles auf ihrem Weg in einer rasenden Todesorgie. Doch trotz allem ist das Schicksal der bei lebendigem Leib Gefressenen bei weitem dem der Gefangenen vorzuziehen, die für die wahnwitzigen Experimente des Klans in das Höllenloch verschleppt werden.

### CHARAKTERMODELLE

Große Mutatoren, Graue Propheten, Häuptlinge, Meisterzüchter, Zuchthexer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Großer Mutator</b>	6	6	3	4	5	3	7	4	7	1	Inf

**Ausrüstung:** Handwaffe Punktkosten: 130  
**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 100p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen.  
Darf entweder eine Peitsche (+9p) oder eine Zweihandwaffe (+6p) erhalten.  
Darf eine Leichte Rüstung tragen (+3p)  
**Sonderregeln:** *Treiber*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Zuchthexer</b>	6	3	3	3	3	2	4	1	6	1	Inf

**Ausrüstung:** Handwaffe Punktkosten: 65  
**Magie:** Ein Zuchthexer ist ein Zauberer der Stufe 1. Er kennt immer den Zauberspruch *Ungezieferflut*.  
**Optionen:** Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 50p aus der Liste der Skaven-Gegenstände auswählen.  
Darf eine Peitsche (+6p) erhalten  
**Sonderregeln:** *Treiber*

### KERN

Riesentratten (Basiseinheit), 0-1 Sturmtratten, Klantratten (sind keine Basiseinheit), Skavensklaven, 0-2 Rattenschwarm (zählen zu Elite wenn sie zu Seuchentratten aufgewertet werden)

### ELITE

Schattenläufer, Rattenogger

### SELTEN

Gossenläufer, Jezzails, Seuchenmönche, Giftwindkrieger, Warpblitzkanonen, Seuchenschleuderer, Söldner





## VAMPIRFÜRSTEN

### VON CARSTEIN

Die Armeen der von Carsteins sind einzigartig, da die Bauern von Sylvania sie immer noch als ihre rechtmäßigen Herrscher ansehen und willig für sie in die Schlacht ziehen. So entsteht die seltsame Mischung von untoten und lebendigen Truppen, die den Kern der Armee ausmacht. Die magischen Kräfte der von Carsteins ziehen große Mengen von Fledermäusen und Todeswölfen an, und es heißt, dass schon mehr als eine Schwarze Kutsche gesehen wurde, die dem Heeresbanner der von Carsteins folgte.

#### CHARAKTERMODELLE

0-1 Vampirfürst, Vampirgrafen, Vampirbarone, Fluchfürsten, Gespenster, Nekromanten

#### KERN

Skelette, Zombies, 0-2 Fledermausschwärme, Todeswölfe, Vampirfledermäuse  
Sylvanische Milizen (Armbrustschützen, Freischärler, Bogenschützen, 0-1 Jäger). Alle Milizen besitzen die Sonderregel *Lebendig!* Siehe unten für Profile.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Milizionär</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Feldwaibel</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf
<b>Meisterschütze</b>	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

**Armbrustschützen:** 8p pro Modell. Einheitengröße: 10+  
Ausrüstung: Armbrust und Handwaffe  
Werte je ein Modell auf zu: Meisterschütze (+5p), Standartenträger (+10p), Musiker (+5p)

**Freischärler:** 5p pro Modell. Einheitengröße: 10+  
Ausrüstung: Zwei Handwaffen  
Einheit mit Leichter Rüstung ausrüsten (+1p/Modell)  
Werte je ein Modell auf zu: Feldwaibel (+10p), Standartenträger (+10p), Musiker (+5p)

**Bogenschützen:** 8p pro Modell. Einheitengröße: 10-20  
Ausrüstung: Bogen und Handwaffe  
Werte je ein Modell auf zu: Meisterschütze (+5p), Standartenträger (+10p), Musiker (+5p)

**Jäger:** 10p pro Modell. Einheitengröße: 5-10  
Ausrüstung: Bogen und Handwaffe  
Werte je ein Modell auf zu: Meisterschütze (+5p)  
Sonderregeln: *Plänkler, Kundschafter*

#### ELITE

Fluchritter, Verfluchte, 0-1 Geisterschwarm

#### SELTEN

0-2 Schwarze Kutschen, Banshees, Söldner

### NEKROMANTENARMEE

Da Nekromantenarmeen auf Vampire und die von ihnen herbeigerufenen Kreaturen verzichten müssen, fehlt ihnen im Nahkampf die übliche Durchschlagskraft. Dies machen sie durch die schiere Masse von Untoten wieder wett, welche die Nekromanten mit Leichtigkeit aus ihren Gräbern rufen.

#### CHARAKTERMODELLE

0-1 Meisternekromant, Nekromanten, Fluchfürsten (50p pro Modell), Gespenster (75p pro Modell)

#### KERN

Skelette (7p pro Modell), Zombies (5p pro Modell)

#### ELITE

Todeswölfe (9p pro Modell), Vampirfledermäuse (17p pro Modell), Fluchritter (20p pro Modell), Verfluchte (10p pro Modell), 0-1 Geisterschwarm (55p pro Base)

#### SELTEN

Banshees (75p pro Modell)

### NECRARCH

Bei den seltenen Anlässen, an denen die Necrarch in den Krieg ziehen, enthalten ihre Armeen immer große nekromantische Konstrukte wie Geflügelte Nachtmahre oder Zombiedrachen. Die Macht der Vampire über ihre untoten Sklaven ist so groß, dass diese untoten Bestien sogar auf sich allein gestellt kämpfen können, ohne von einem Reiter kontrolliert werden zu müssen.

#### CHARAKTERMODELLE

0-1 Vampirfürst, Vampirgrafen, Vampirbarone, Fluchfürsten, Gespenster, Nekromanten (alle helden dürfen Geflügelte Nachtmahre reiten)

#### KERN

Skelette, Zombies

#### ELITE

Todeswölfe, Vampirfledermäuse, Fluchritter, Verfluchte, 0-1 Geisterschwarm

#### SELTEN

0-1 Schwarze Kutsche, Banshees, Unberittene Zombiedrachen (müssen nicht auf der Monster-Reaktions-Tabelle würfeln)

### LAHMIA

Die Armeen der Vampirinnen von Lahmia sind aufgebaut wie jene des alten Khemri und setzen sich zu großen Teilen aus Horden von Skelettinfanterie zusammen. Die größte Überraschung für ihrer Feinde stellen aber zweifellos die lebenden Helden dar, die in den Reihen der Untoten kämpfen. Diese naiven Narren versuchen mit gewagten Waffentaten ihre Loyalität zu ihren Geliebten unter Beweis zu stellen, begierig darauf, den Blutkuss zu erhalten und auf ewig mit der Vampirin ihrer Träume zusammensein zu können.

#### CHARAKTERMODELLE

0-1 Vampirfürstin, Vampirgräfinnen, Vampirbaronessen, Fluchfürsten, Gespenster, Nekromanten, Lakaian (Helden aus einer beliebigen anderen Armee)

Lakaian sind auf exakt die gleiche Weise ausgerüstet wie in ihrer Armeeliste aufgeführt, inklusive jedes beliebigen Reittiers und magischen Gegenstandes, den sie sonst aus ihrer eigenen Liste wählen könnten. Wenn die Lahmia-Generälin, das unsterbliche Objekt ihrer Begierde, ausgeschaltet wird, unterliegt der Lakai für den Rest des Spiels den Regeln für Hass, selbst wenn er normalerweise immun gegen Psychologie sein sollte.

#### KERN

Skelette, 0-1 Fledermausschwarm, Todeswölfe

#### ELITE

Fluchritter, Verfluchte, 0-1 Geisterschwarm, Banshees

#### SELTEN

0-1 Schwarze Kutsche, Söldner





## BLUTDRACHEN

Die Blutdrachen führen ihre Kriege mit einer kleinen, taktisch flexiblen Streitmacht von Elitetruppen, denn dies lässt dem Einzelnen genügend Raum für herausragende Kampfleistungen. Falls die Fluchritter zu Lebzeiten Bretonen waren, werden sie auch weiterhin in ihrer berühmten Lanzenformation kämpfen.

### CHARAKTERMODELLE

0-1 Vampirfürst, Vampirgrafen, Vampirbarone, Fluchfürsten

### KERN

Verfluchte, Skelettbogenschützen (Skelette mit Handwaffe und Bogen, 10p pro Modell),

Fluchritter (*Die Nachtmahre müssen Rosshamische besitzen. Du kannst entscheiden, dass deine Armee aus untoten Bretonen besteht, wenn du dies tust, kämpfen alle Fluchritter deiner Streitmacht in Lanzenformation.*)

### ELITE

Skelette

### SELTEN

0-1 Schwarze Kutsche, Banshees, Söldner (*nur wenn du keine Fluchritter in Lanzenformation hast*)

## STRIGOI

Normalerweise ist eine Untotenarmee eine Welle verrotender Körper, die in unüberschaubarer Zahl langsam dahinwanken. Im völligen Kontrast dazu sind die Armeen der Strigoi eher ein riesiges Rudel von raubtierhaften Ghoulen, die mit kannibalistischen Absichten auf den Gegner einstürmen.

### CHARAKTERMODELLE

0-1 Vampirfürst, Vampirgrafen, Vampirbarone

### KERN

Ghoule, 0-1 Fledermausschwarm,

0-1 Einheit Schlächter (Ghoule mit KG4, S4, I4, MW7, 10p pro Modell)

0-1 Einheit Strigani (siehe folgendes Profil)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
<b>Strigani</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
<b>Domnu</b>	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Strigani – 5p pro Modell. Einheitengröße 10+

Ausrüstung: Zwei Handwaffen

Einheit mit Leichter Rüstung ausrüsten (+1p pro Modell)

Werte je ein Modell auf zu: Domnu (+10p), Standartenträger (+10p),

Musiker (+5p)

Sonderregel: *Lebendig!*

### ELITE

Skelette, Todeswölfe, Vampirfledermäuse, 0-1 Geisterschwarm

### SELTEN

Banshees, Söldner



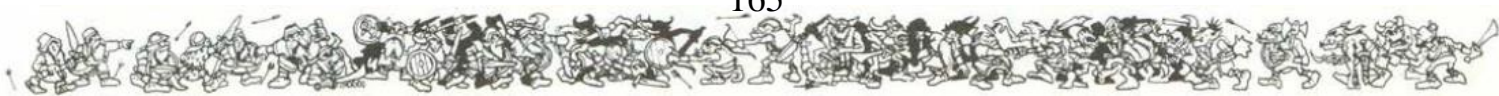




## BESONDERE CHARAKTERMDELLE

Name	Volk	Edition
Großhäuptling Gorthor	Bestien des Chaos	6. Edition
Khazrak der Einäugige	Bestien des Chaos	6. Edition
Morghur der Schädelmeister	Bestien des Chaos	6. Edition
Aloys de Montjoie	Bretonia	6. Edition
Armand d'Aquitaine	Bretonia	5. Edition
Bertrand le Brigand, Hugo le Petit und Gui le Gros	Bretonia	5. Edition
Bohemond de Bastonne	Bretonia	5. Edition
Der Grüne Ritter	Bretonia	6. Edition
Der Heilige Ritter	Bretonia	5. Edition
Der Schwarze Ritter	Bretonia	6. Edition
Die Feenzauberin	Bretonia	6. Edition
Eleanor der Quenelles	Bretonia	6. Edition
Gravain de Beau Quest	Bretonia	6. Edition
Herzog Gilon von Aquitaine	Bretonia	5. Edition
Herzog Tancred de Quenelles	Bretonia	6. Edition
Iselda, Dame der Herrin des Sees	Bretonia	5. Edition
Jasperre le Beau	Bretonia	5. Edition
Kastellan von Quenelles - Guillaume de Grenouille	Bretonia	6. Edition
Louen Leoncoeur, König von Bretonia	Bretonia	7. Edition
Morgiana le Fay	Bretonia	5. Edition
Odo d'Outremer mit Suliman le Saracen	Bretonia	5. Edition
Repanse de Lyonesse	Bretonia	5. Edition
Reynard le Chasseur mit Groffe & Griffe	Bretonia	5. Edition
Ritter der treffsicheren Lanze	Bretonia	5. Edition
Roland le Marechal	Bretonia	5. Edition
Sir Richemont	Bretonia	5. Edition
Tristan le Troubadour mit Jules le Jongleur	Bretonia	5. Edition
Astragoth, Hoher Priester des Hashut	Chaoszwerge	5. Edition
Drazhoath the Ashen	Chaoszwerge	8. Edition
Gorduz Rückendolcha, Hobgoblin-Oberboss	Chaoszwerge	5. Edition
Zhatan der Schwarze, Kommandant des Turms von Zharr	Chaoszwerge	5. Edition
Amon 'Chakai, Herrscher des Wandels	Dämonen des Chaos	5. Edition
Azazel - Prinz des Verdammnis	Dämonen des Chaos	6. Edition
Be'lakor, der Dunkle Meister	Dämonen des Chaos	6. Edition
Dechala die Verstoßene	Dämonen des Chaos	6. Edition
Der Wechselbalg	Dämonen des Chaos	7. Edition
Die Blauen Gelehrten des Tzeentch	Dämonen des Chaos	7. Edition
Die Maske des Slaanesh	Dämonen des Chaos	7. Edition
Epidemus, Nurgles Verwalter	Dämonen des Chaos	7. Edition
Kairos Schicksalsweber, Orakel des Tzeentch	Dämonen des Chaos	7. Edition

Karanak, Bestie der Vergeltung	Dämonen des Chaos	7. Edition
Ku 'gath Seuchenvater	Dämonen des Chaos	7. Edition
Schädelsammler	Dämonen des Chaos	7. Edition
Skarbrand, der Ausgestossene	Dämonen des Chaos	7. Edition
Aldebrand Ludenhof, Kurfürst von Hochland	Das Imperium	6. Edition
Bagrian, Abt von La Maisontaal	Das Imperium	6. Edition
Balthasar Gelt, Oberster Patriarch der Magierorden	Das Imperium	6. Edition
Berittener Valten	Das Imperium	6. Edition
Boris Wüterich, Kurfürst von Middenland	Das Imperium	6. Edition
Elspeth van Draken, Magisterix	Das Imperium	8. Edition
Feldmarschall Kurt Helborg	Das Imperium	4. Edition
Großtheogonist Volkmar der Grimmige	Das Imperium	7. Edition
Heiliger Patriarch der Magieorden	Das Imperium	4. Edition
Hohepriester Ar-Ulric Emil Valgeir	Das Imperium	6. Edition
Imperator Karl Franz	Das Imperium	6. Edition
Jubal Falk, Castellan-Engineer	Das Imperium	8. Edition
Konrad, Hauptmann des Imperiums	Das Imperium	6. Edition
Lietpold the Black	Das Imperium	8. Edition
Ludwig Schwartzhelm	Das Imperium	7. Edition
Luthor Huss, Prophet des Sigmar	Das Imperium	6. Edition
Magister Zorn	Das Imperium	6. Edition
Magnus der Fromme	Das Imperium	4. Edition
Manfred von Bock, Kommandant der Garde	Das Imperium	6. Edition
Marius Leitdorf, Kurfürst von Averland	Das Imperium	6. Edition
Markus Wulfhart, Jagdmarschall des Imperiums	Das Imperium	8. Edition
Reichsmarschall Kurt Helborg	Das Imperium	7. Edition
Rutgar, Hauptmann des Imperiums	Das Imperium	6. Edition
Theodore Bruckner	Das Imperium	8. Edition
Thyrus Gormann, Patriarch des Feuerordens	Das Imperium	6. Edition
Ulrich, Hauptmann des Imperiums	Das Imperium	6. Edition
Valmir von Raukov, Kurfürst von Ostland	Das Imperium	6. Edition
Valten zu Fuß	Das Imperium	6. Edition
Valten, Auserwählter des Sigmar	Das Imperium	6. Edition
Valten, Champion des Sigmar	Das Imperium	6. Edition
Captain van der Kraal	Das Imperium	8. Edition
Asurun, Assanine	Dunkelelfen	5. Edition
Caldath	Dunkelelfen	5. Edition
Der Hexenkönig Malekith	Dunkelelfen	6. Edition
Hellebron, die Hexenkönigin	Dunkelelfen	6. Edition
Kouran, Hauptmann der Schwarzen Garde	Dunkelelfen	6. Edition
Lokhir Teufelsherz, der Sklavenräuber	Dunkelelfen	7. Edition
Malida, Braut des Khaine	Dunkelelfen	5. Edition
Malus Darkblade	Dunkelelfen	6. Edition
Mandrak, Assanine	Dunkelelfen	5. Edition
Meisterhenker Tullaris von Har Ganeth	Dunkelelfen	7. Edition
Morathi	Dunkelelfen	6. Edition
Mortharor	Dunkelelfen	5. Edition
Rakarath, Bestienherrscher von Karond Kar	Dunkelelfen	6. Edition





Schattenklinge, Meister der Assassinen	Dunkelelfen	6. Edition
Tullaris von Har Ganeth	Dunkelelfen	6. Edition
Chakax, Wächter der Ewigkeit	Echsenmenschen	7. Edition
Gor-Rok, der Narbenbedeckte	Echsenmenschen	7. Edition
Inxi-Huinzi	Echsenmenschen	5. Edition
Itzi-Bitzi	Echsenmenschen	5. Edition
Krok-Gar	Echsenmenschen	6. Edition
Lord Kroak, der Ehrwürdige	Echsenmenschen	6. Edition
Lord Mazdamundi	Echsenmenschen	7. Edition
Lotl-Botl	Echsenmenschen	5. Edition
Oxyotl	Echsenmenschen	7. Edition
Tehenhain Prophet des Sotek	Echsenmenschen	6. Edition
Tetto 'Eko, Astromant der Konstellationen	Echsenmenschen	7. Edition
Tiktaq'To, Herrscher der Lüfte	Echsenmenschen	7. Edition
Settra, der Unvergängliche	Gruftkönige Khemri	6. Edition
Arkhan der Schwarze	Gruftkönige Khemri	8. Edition
Großhierophant Khatep	Gruftkönige Khemri	8. Edition
Hochkönigin Khalida Neferher	Gruftkönige Khemri	6. Edition
Neaph der Herold	Gruftkönige Khemri	8. Edition
Prinz Apophas	Gruftkönige Khemri	8. Edition
Ramhotep der Visionär	Gruftkönige Khemri	8. Edition
Alarielle die Immerkönigin	Hochelfen	6. Edition
Alatar	Hochelfen	5. Edition
Alith Anar, der Schattenkönig	Hochelfen	7. Edition
Ardath	Hochelfen	6. Edition
Belannaer, Lehrmeister von Hoeth	Hochelfen	5. Edition
Caladris der Magier	Hochelfen	8. Edition
Caleidan, Fürst des Hauses Coraith	Hochelfen	5. Edition
Caradryan, Hauptmann der Phönixgarde	Hochelfen	7. Edition
Eldroth	Hochelfen	6. Edition
Eltharion der blinde Schwertmeister	Hochelfen	6. Edition
Fendar	Hochelfen	6. Edition
Imrallion	Hochelfen	5. Edition
Kelendar	Hochelfen	5. Edition
Korhil Hauptmann der Weißen Löwen	Hochelfen	6. Edition
Liandra Athinol von Caledor	Hochelfen	6. Edition
Loki Weißbart	Hochelfen	6. Edition
Prinz Althran	Hochelfen	8. Edition
Prinz Imrik Herrscher der Drachen	Hochelfen	6. Edition
Prinz Salendor von Tor Achare	Hochelfen	6. Edition
Teclis, der Hohe Lehrmeister des weißen Turms	Hochelfen	6. Edition
Tethan, Erzmagier von Tol Eldroth	Hochelfen	6. Edition
Tyrion, Verteidiger von Ulthuan	Hochelfen	6. Edition
Boris Ursus, der Rote Tzar	Kislev	6. Edition
Tzarina Katarina, Eiskönigin von Kislev	Kislev	6. Edition
Aekold Helbrass	Krieger des Chaos	6. Edition
Arbaal der Unbesiegte	Krieger des Chaos	6. Edition
Archaon, der Herr der Letzten Tage	Krieger des Chaos	6. Edition
Crom der Eroberer	Krieger des Chaos	6. Edition
Doktor Festus	Krieger des Chaos	7. Edition

Egrimm van Horstmann	Krieger des Chaos	6. Edition
Galrauch, der erste der Chaosdrachen	Krieger des Chaos	6. Edition
Graf Mordrek der Verdammte	Krieger des Chaos	5. Edition
Harry der Hammer	Krieger des Chaos	7. Edition
Kayzk the Befouled, Champion of Nurgle	Krieger des Chaos	6. Edition
Kholek Sonnenfresser	Krieger des Chaos	7. Edition
Prinz Sigvald	Krieger des Chaos	7. Edition
Scyla Anfangrim	Krieger des Chaos	7. Edition
Scyla die Chaosbrut	Krieger des Chaos	6. Edition
Sigvald der Prachtvolle	Krieger des Chaos	8. Edition
Tamurkhan the Maggot Lord	Krieger des Chaos	8. Edition
Throgg, König der Trolle	Krieger des Chaos	7. Edition
Valkia die Blutige	Krieger des Chaos	7. Edition
Valnir der Schlächter	Krieger des Chaos	5. Edition
Vardek Crom, Herold des Archaon	Krieger des Chaos	6. Edition
Vilitch der Verfluchte	Krieger des Chaos	7. Edition
Wulfrik der Wanderer	Krieger des Chaos	7. Edition
Sayl the Faithless, Twisted Seer of the Wastes	Krieger des Chaos	6. Edition
Bragg der Ausweider	Ogerkönigreiche	8. Edition
Ghark Eisenhaut	Ogerkönigreiche	Chroniken
Golfag Vielfrass	Ogerkönigreiche	8. Edition
Skrag der Schlächter, Prophet des Großen Schlundes	Ogerkönigreiche	6. Edition
Speckus Goldzahn, Obertyrann der Ogerkönigreiche	Ogerkönigreiche	6. Edition
Azhag der Vernichter	Orks & Goblins	8. Edition
Borgut Koppmascha	Orks & Goblins	6. Edition
Durzak Drachenrücken	Orks & Goblins	6. Edition
Gargboss Dagskar Ohrenbeißer	Orks & Goblins	7. Edition
Git Gurla	Orks & Goblins	6. Edition
Gitilla da Jäga	Orks & Goblins	8. Edition
Gorbad Eisenfaust	Orks & Goblins	8. Edition
Gorfang Rotzahn	Orks & Goblins	4. Edition
Grabnatz Sauerbauch	Orks & Goblins	6. Edition
Grimgork Eisenpelz	Orks & Goblins	8. Edition
Grom, der Fettsack vom Nebelberg	Orks & Goblins	8. Edition
Grotfang	Orks & Goblins	6. Edition
Grotsnag	Orks & Goblins	6. Edition
Gulag	Orks & Goblins	6. Edition
Käpt'n Skabend	Orks & Goblins	6. Edition
Morglum Knochenbrecher	Orks & Goblins	4. Edition
Nachtgoblinschamane Nazbad Warzenfinger	Orks & Goblins	7. Edition
Nazgob	Orks & Goblins	6. Edition
Oddgit	Orks & Goblins	6. Edition
Oglok der Füchtaliche	Orks & Goblins	4. Edition
Skarsnik, Waaaghhoss der Acht Gipfel	Orks & Goblins	7. Edition
Slygit	Orks & Goblins	6. Edition
Snagga	Orks & Goblins	6. Edition
Snagla Madensucka	Orks & Goblins	8. Edition
Troll Faulhirn	Orks & Goblins	7. Edition
Uzguz	Orks & Goblins	6. Edition
Waaaghhoss Azhag der Vernichter	Orks & Goblins	7. Edition
Waaaghhoss Gorbad Eisenfaust	Orks & Goblins	7. Edition
Waaaghhoss Grimgork Eisenpelz	Orks & Goblins	6. Edition





Waaaghboss Grom, Der Fettsack vom Nebelberg	Orks & Goblins	7. Edition
Wurrzag ud ura Zahubu	Orks & Goblins	6. Edition
Ikit Krallenhand	Skaven	7. Edition
Kriegsherr Skriek Rattenherz	Skaven	8. Edition
Kwietsch Nagzahn	Skaven	7. Edition
Nurglitsch Erz-Seuchenherrscher	Skaven	6. Edition
Quiek Kopfjäger	Skaven	6. Edition
Rattenger Knochenbrecher	Skaven	6. Edition
Skrolk Seuchenherrscher	Skaven	7. Edition
Skrotz der Mutant	Skaven	6. Edition
Snikch Meisterassassine	Skaven	7. Edition
Tretch Feigschwanz	Skaven	7. Edition
Warlocktechniker Rattschnitt	Skaven	8. Edition
Ghorros Kriegshuf	Tiermenschen	7. Edition
Malagor das dunkle Omen	Tiermenschen	7. Edition
Mondklaue	Tiermenschen	7. Edition
Schneckenzunge	Tiermenschen	7. Edition
Taurox, der Messingbulle	Tiermenschen	7. Edition
Ungrol Vierhorn	Tiermenschen	7. Edition
Nagash, Oberster Herrscher der Untoten	Untote	4. Edition
Der Dunkle Ritter	Vampirfürsten	5. Edition
Der Rote Baron	Vampirfürsten	5. Edition
Die Banshee	Vampirfürsten	5. Edition
Dieter Hellnich	Vampirfürsten	5. Edition
Heinrich Kemmler, Patriarch der Verdammnis	Vampirfürsten	6. Edition
Isabella von Carstein	Vampirfürsten	7. Edition
Konrad von Carstein	Vampirfürsten	7. Edition
Krell Fürst der Untoten	Vampirfürsten	6. Edition
Krell, Mortarch der Verzweiflung	Vampirfürsten	8. Edition
Manfred von Carstein	Vampirfürsten	6. Edition
Melchior	Vampirfürsten	6. Edition
Neferata	Vampirfürsten	6. Edition
Renar der Nekromant	Vampirfürsten	5. Edition
Shaitaan	Vampirfürsten	5. Edition
Vlad und Isabella von Carstein	Vampirfürsten	6. Edition
Araloth, Fürst von Talsyn	Waldelfen	8. Edition
Ariel Magierkönigin von Loren	Waldelfen	6. Edition
Athelwyn von Athel Loren	Waldelfen	6. Edition
Die Schwestern des Zwielichts - Naestra und Arahan	Waldelfen	6. Edition
Drycha die Dryade	Waldelfen	6. Edition
Durthu der Baummensch	Waldelfen	4. Edition
Elthryn	Waldelfen	6. Edition
Gruarth der Tierbändiger	Waldelfen	4. Edition
Gwercus der Baummensch	Waldelfen	6. Edition
Lothlann der Tapfere, Armeestandartenträger	Waldelfen	4. Edition
Naestra & Arahan, die Schwestern des Zwielichts	Waldelfen	8. Edition
Naieth die Prophetin	Waldelfen	4. Edition
Orion König des Waldes	Waldelfen	6. Edition
Scarloc	Waldelfen	4. Edition
Sceolan	Waldelfen	4. Edition
Skaw der Falkner	Waldelfen	6. Edition

Thalandor "Schicksalsstern" und Gwandor	Waldelfen	4. Edition
Wychwethyl der Wilde	Waldelfen	4. Edition
Yolath der Schreckliche	Waldelfen	6. Edition
Bazrak Bolgan	Zwerge	6. Edition
Belegar Eisenhammer, König von Karak Achtgipfel	Zwerge	8. Edition
Brok Steinfauft von Karak Azgal	Zwerge	6. Edition
Burlok Damminson, Meister der Maschinistengilde	Zwerge	6. Edition
Drachenslayer Borri Felsenhaut	Zwerge	7. Edition
Drong der Harte	Zwerge	6. Edition
Garagrim Eisenfaust, Baraz-Rik von Karak Kadrin	Zwerge	6. Edition
General Duregar	Zwerge	4. Edition
Grim Volltreffer Grunnson	Zwerge	6. Edition
Grimm Burloksson	Zwerge	8. Edition
Grombrindal, der weiße Zwerg	Zwerge	7. Edition
Hochkönig Thorgrim Grollbart	Zwerge	6. Edition
Josef Bugman	Zwerge	6. Edition
Khargrim der Irre	Zwerge	6. Edition
König Alrik Ranulfsson von Karak Ghim	Zwerge	6. Edition
König Belegar	Zwerge	4. Edition
König Kazador von Karak Azul	Zwerge	7. Edition
König Ungrim Eisenfaust	Zwerge	6. Edition
Königin Helga Langzopf	Zwerge	6. Edition
Krudd der Rebell	Zwerge	6. Edition
Runenmeister Grung Grollbringer	Zwerge	6. Edition
Runenmeister Kragg der Grimmige	Zwerge	6. Edition
Runenmeister Thorek Eisenstirn von Karak Azgal	Zwerge	6. Edition
Skag der Versthohlene	Zwerge	6. Edition
Skeggi Threkkson	Zwerge	6. Edition
Thain Godri Donnerknall	Zwerge	7. Edition





