

# 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, *basen* 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 kampfprobtter 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 Kriegern 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 Kriegern, 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*.

Copyright © Games Workshop 2004. Die Texte, Regeln, Diagramme, Illustrationen und alle anderen Materialien in diesem PDF sind exklusives und durch das Urheberrecht geschütztes Eigentum von Games Workshop Limited. Eine einzelne Kopie darf auf einen einzelnen PC herunter geladen und dort zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch, zu Forschungs- und Bildungszwecken und als Referenz gespeichert werden. Zusätzliche Kopien dürfen ohne eine vorherige und schriftliche Genehmigung von Games Workshop Limited weder elektronisch noch anderweitig angefertigt und verbreitet werden. Alle anderen Rechte vorbehalten.

Das Emblem des zweiköpfigen imperialen Adlers, das Games Workshop Logo, Sturm des Chaos, GW, Chaos, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf und alle assoziierten Zeichen, Namen, Charaktere, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wenn zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern registriert. Alle Rechte vorbehalten.

# 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 Reiterhämmer 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** ..... 30 Punkte  
Waffe; +1 zum Treffen.
- Schlachtenklinge** ..... 25 Punkte  
Waffe; +1 Attacke.
- Schwert der Macht** ..... 20 Punkte  
Waffe; +1 auf Stärke.
- Reißende Klinge** ..... 10 Punkte  
Waffe; -1 auf gegnerischen Rüstungswurf.
- Verzauberter Schild** ..... 10 Punkte  
Rüstung; 5+ Rüstungswurf.
- Schutztalisman** ..... 15 Punkte  
Talisman; 6+ Rettungswurf.
- Magiebannende Schriftrolle** ..... 25 Punkte  
Nur eine Anwendung.  
Arkane Artefakt; bannt feindlichen Zauber automatisch.
- Energiestein** ..... 25 Punkte  
Nur eine Anwendung.  
Arkane Artefakt; +2 Energiewürfel.
- Kriegsbanner** ..... 25 Punkte  
Standarte; +1 auf Kampfergebnis.

## NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Das Folgende sind neue Gegenstände, die nur Armeen aus Middenland verwenden können.

### Magische Waffen

- Frostbiss** ..... 30 Punkte  
*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** ..... 30 Punkte  
*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** ..... 40 Punkte  
*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** ..... 35 Punkte  
*Dieser eiserne Helm, der nach dem Bilde eines zähnefletschenden*

## 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
- Leichtentuch des Magnus
- Jadeamulett
- Zeichen des Sigmar
- Ikone des Magnus
- Imperiales Banner
- Banner des Sigismund
- Greifenstandarte
- Standarte des Stahls

*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** ..... 40 Punkte  
*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 Kriegern getragen, die jemals in der Stadt des Weißen Wolfes gelebt haben.*  
5+ Rettungswurf. Das KG des Trägers erhöht sich um +1.

- Anraheirs Umhang** ..... 25 Punkte  
*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 Spear erlegte.*  
Magieresistenz (1). Der Träger gilt für alle Tiernmenschen- und Minotaurenmodelle als Angst verursachend.

### Verzauberte Gegenstände

- Fluch der feigen Krieger** ..... 30 Punkte  
*Die Macht dieses Amulettes erfüllt alles um sich herum mit Kampfegeist 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 . . . . . 20 Punkte**

*In längst vergangenen Zeiten wurden die Dörfer um Middenheim von einem mächtigen Wolf beimgesucht, der Horros genannt wurde, nach einem sagenhaften Ungebeuer. 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 . . . . . 15 Punkte**

*Der Knochen eines Wolfes wurde in Form einer Wolfskralle zurechtgeschnitzt 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 . . . . . 40 Punkte**

*Diese Standarte wurde aus dem Fell eines mächtigen Wolfes aus dem Drakenwald gefertigt. Sie hat die Macht, Kugeln und Pfeile von ihren Trägern fernzubalzen.*

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 . . . . . 40 Punkte**

*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 entgegengetreten.*

Die Einheit, die das Banner trägt, ist immun gegen Angst und Entsetzen.

### **Banner des Wahren Kriegers . . . . . 35 Punkte**

*Diese fein gearbeitete Standarte wurde einst von Ar-Ulric Serrardt gesegnet, der in der Schlacht von Kleinbintersdorf 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 . . . . . 35 Punkte**

*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 . . . . . 30 Punkte**

*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. . . . . 25 Punkte**

#### **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 Doppelsechse ergäbe.

### **Splitter des Skoll . . . . . 15 Punkte**

*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. . . . . 10 Punkte**

#### **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.

# DIE ARMEE VON MIDDENLAND

## DIE ARMEELISTE

Die folgenden Truppen gelten als Charaktermodelle, Kern-, Elie- oder Seltene Einheiten in der Armeeliste Middenheims:

<b>KOMMANDANTEN</b>	0-1 Großmeister der Ritter des Weißen Wolfes ( <i>neu</i> )
	Meisterzauberer
<b>HELDEN</b>	Seneschall des Weißen Wolfes ( <i>neu</i> ) Zauberer, Hauptmann, Ulricpriester ( <i>neu</i> )
<b>KERNEINHEITEN</b>	Speerträger, Hellebardenträger, Schwertkämpfer, Bogenschützen (beliebig viele dürfen zu Jägern aufgewertet werden) Ritter des Weißen Wolfes 0-1 Pantherritter (Ordensritter)
<b>ELITEINHEITEN</b>	0-1 Teutogengarde ( <i>neu</i> )* 0-1 Bihandkämpfer, Armbrustschützen Krieger des Ulric ( <i>neu</i> )** Jagdhunde ( <i>neu</i> )**
<b>SELTENE EINHEITEN</b>	Wolfenbrüder ( <i>neu</i> )** 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 ..... 166 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Großmeister	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**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

*Der Großmeister, Zermalmt die Schwachen.*

## HELDEN

### SENESCHALL DES WEISSEN WOLFES... 62 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seneschall	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**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 ..... 95 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ulricpriester	4	4	3	4	4	2	4	2	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**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.*

## ELITEINHEITEN

### 0-1 TEUTOGENGARDE ... 12 Punkte/Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Teutogengarde	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Erster Ritter	4	4	3	3	3	1	3	2	8

**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 ..... 4 Punkte/Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Krieger	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Champion	4	4	3	4	3	1	3	2	7

**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 . . . . . 7 Punkte/Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Jagdhund	7	3	3	3	3	1	3	1	5
Jagdmeister	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**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 . . . . . 8 Punkte/Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wolfenbruder	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Wolfenvater	4	4	3	4	3	1	3	2	8

**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**

*Unnachgiebig, Plänkler.* Wenn Wolfenbrüder Nahkampfformation einnehmen, werden ihre Kommandoeinheit und alle Charaktermodelle in die Mitte des kämpfenden Gliedes bewegt.

## HOHEPRIESTER AR-ULRIC EMIL VALGEIR

*Alle Armeen des Imperiums oder des Ulric-Kultes dürfen Ar-Ulric Valgeir enthalten. Er verbaucht dann eine Kommandantenauswahl der Armee und muss exakt wie hier aufgeführt eingesetzt werden – er darf keinerlei zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ar-Ulric	4	5	3	4	4	3	5	4	9

**Punktkosten:** 325

**Ausrüstung:** Wolfrüstung, Hammeraxt des Skoll, Eisdolch, Reißzahn des Winterwolfs (siehe Seite 49 für Einzelheiten zu den beiden letzten Gegenständen).

**Wolfrüstung**

Die Wolfrüstung verleiht einen 4+ Rüstungswurf, einen 5+ Rettungswurf und Magieresistenz (1).

Zusätzlich sind Ar-Ulric und jede Einheit, in der er sich befindet, immun gegen alle auf Feuer basierenden Attacken, gleichgültig, ob magisch oder nicht.

**Hammeraxt des Skoll**

Wirf vor dem Beginn des Spiels einen W6 und schau auf der folgenden Tabelle nach, um zu sehen, mit welcher Macht der Wolfsgott die Hammeraxt des Skoll versehen hat. Unabhängig vom Ergebnis ist die Hammeraxt jedoch immer eine magische Waffe.

**W6 Ergebnis**

1-3 Die Hammeraxt erhöht Ar-Ulrics Stärke um +2.

4-5 Die Hammeraxt verleiht Ar-Ulric die Fähigkeit *Todesstoß*.

6 Die Hammeraxt erhöht Ar-Ulrics Stärke um +2 und gibt ihm in Spielzügen, in denen er angreift, W3 zusätzliche Attacken.

**SONDERREGELN**

**Zermalmt die Schwachen; Gebete des Ulric:** Siehe Seite 47.

**Segen des Winterwolfs:** Ar-Ulrics gottgegebene Kräfte sind größer als die jedes anderen Ulricpriesters. Er erhöht den Bannpool der Armee um zwei statt nur um einen Würfel. Darüber hinaus darf er zwei Gebete in jeder Magiephase sprechen, allerdings jedes Gebet nur einmal erfolgreich. Außerdem werden seine „Bleibt im Spiel“-Gebete nicht beendet, wenn er ein anderes Gebet zu sprechen versucht – stattdessen bleiben sie im Spiel, bis sie gebannt werden, er dasselbe Gebet erneut zu sprechen versucht, ausgeschaltet wird oder es selbst beendet (was er jederzeit tun kann). Damit kann Ar-Ulric mehr als ein „Bleibt im Spiel“-Gebet zur gleichen Zeit aufrecht erhalten.

# VALTEN, AUERWÄHLTER DES SIGMAR

*Valten darf in jeder Imperiumsarmee eingesetzt werden. Er verbraucht dabei zwei Kommandantenauswahlen.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Valten	4	7	5	4	4	3	5	4	9
Althandin	9	4	0	4	3	3	5	2	7

**Punkte:** 560 (510 für Valten, 50 für Althandin)

**Ausrüstung:** Valten führt Ghal Maraz, den Hammer des Sigmar, und trägt die Rüstung des Heldenhammer.

**Reittier:** Valten reitet das Elfenross Althandin.

## SONDERREGELN

**Trotz aller Widrigkeiten:** Valten's Mut kennt keine Grenzen, und auch unüberwindliche Schwierigkeiten erschrecken ihn nicht. Feindliche Einheiten erhalten in einem Nahkampf, an dem Valten teilnimmt, weder den Bonus auf das Kampfergebnis für Flanken- oder Rückenangriffe, noch den für Überzahl. Außerdem sind Valten und jede Einheit, die er anführt, *immun gegen Psychologie*. Die einzige Ausnahme ist, dass sie trotzdem *unnachgiebig* sind.

**Eindrucksvolle Präsenz:** Valten ist kein militärischer Offizier. Er hält keine erhebenden Reden, bietet den Kämpfern um sich keine Belohnungen an und brüllt keine Befehle. Stattdessen werden andere durch seine eindrucksvolle Präsenz inspiriert und kämpfen härter, während Valten Gegner um Gegner niederstreckt. Lebenspunktverluste, die Valten im Nahkampf verursacht, zählen zum Kampfergebnis jedes Nahkampfes des Imperiums im Umkreis von 12 Zoll um ihn herum, nicht nur für den Nahkampf, an dem er direkt beteiligt ist.

Wenn er Ghal Maraz führt, wird die Anzahl der von ihm verursachten Verwundungen auf andere Kämpfe in 12 Zoll Umkreis übertragen, bevor die multiplen Lebenspunktverluste durch den Hammer errechnet werden. Für den Nahkampf, an dem Valten beteiligt ist, kommen jedoch sämtliche Lebenspunktverluste zum Tragen. Beispiel: Valten bekämpft eine Einheit Minotauren. Er verursacht 3 Verwundungen, welche die Minotauren 2, 3 und 3 LP kosten. Für seinen eigenen Nahkampf addiert er dadurch 8 auf das Kampfergebnis; andere Kämpfe im Umkreis von 12 Zoll werden nur um 3 Punkte modifiziert.

Valten darf nicht dein Armeegeneral sein, es sei denn, er hat den höchsten Moralwert der Armee; wenn du Charaktermodelle benutzt, die den gleichen Moralwert wie Valten besitzen, ist immer eines von diesen der General. Selbst wenn Valten der General ist, dürfen Einheiten in 12 Zoll Umkreis nicht wie sonst seinen Moralwert benutzen – die Regel *Eindrucksvolle Präsenz* ersetzt dies.

**Eiserne Entschlossenheit:** Valten hat stählerne Sehnen und einen eisernen Willen; er kann die Zähne zusammenbeißen und selbst mit Wunden weiterkämpfen, die jeden anderen getötet hätten. Um dies darzustellen, besitzt Valten einen 5+ Rettungswurf.

Wenn Valten ausgeschaltet wird, legst du am Ende der Phase, in der er ausgeschaltet wurde, einen Moralwerttest ab. Wenn er diesen Test besteht, erlaubt ihm seine enorme Willenskraft, seine Wunden zu ignorieren und weiterzukämpfen. Er bleibt mit einem Lebenspunkt im Spiel, und die Verwundungen, die ihn ausgeschaltet haben, werden ignoriert.

Beachte, dass die Auswirkungen von Nahkampfergebnis, Panik und so weiter erst bestimmt werden, wenn du getestet hast, ob Valten sich erholt. Diese Regel gilt nicht, wenn Valten flieht und von Verfolgern oder Angreifern überrannt wird, oder wenn er von einem *Todesstoß* niedergestreckt wird.

**Rüstung des Heldenhammer:** Diese vor mehr als zweieinhalbtausend Jahren für Sigmar Heldenhammer geschmiedete Gromrilrüstung wurde niemals vom Begründer des Imperiums getragen. Die zahlreichen hineingearbeiteten Runen schützen ihren Träger vor Angriffen und bössartiger Magie.

Die Rüstung des Heldenhammer verleiht einen 2+ Rüstungswurf sowie Magieresistenz (2). Kein Modell in direktem Kontakt (inklusive befreundeter Modelle) darf Zauber wirken oder Gegenstände mit gebundenen Zaubern benutzen.

**Althandin:** In der Schlacht gilt Althandin als Monster; sein Profil ist oben angegeben. Althandin trägt einen Ithilmar-Rossharnisch, der ihm einen Rüstungswurf von 5+ ohne Bewegungsabzug verleiht.

## GHAL MARAZ

Ghal Maraz – „Schädelspalter“ in der Sprache der Zwerge – ist der legendäre Hammer, den Sigmar persönlich vor zweieinhalbtausend Jahren führte, als das Imperium geschmiedet wurde. Er wurde Sigmar von König Kurgan geschenkt, zum Dank für die Rettung des Zwergen und seiner Gefolgsleute aus den Klauen der Orks, und er ist bei Weitem zu mächtig, um selbst von den erfahrensten der heute lebenden Runenschmiede kopiert zu werden.

Der Hammer des Sigmar verleiht seinem Träger +2 Attacken. Alle Treffer verwunden automatisch und ignorieren Rüstungswürfe. Nicht verhinderte Verwundungen kosten den Getroffenen W3 Lebenspunkte.

**Anmerkung:** Während der als „Sturm des Chaos“ bekannten Ereignisse wird Ghal Maraz vom Auserwählten des Sigmar geführt, Valten. Wenn sich Valten in derselben Armee wie Karl Franz befindet, muss der Imperator seine Runenklinge benutzen.

# IMPERATOR KARL FRANZ

## Prinz von Altdorf

*Karl Franz ist eine Kommandantenauswahl für eine Imperiumsarmee, verbraucht aber zusätzlich noch eine Heldenauswahl. Er muss der General der Armee sein.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Karl Franz	4	5	5	4	4	3	5	3	10
Todesklaue	6	6	0	5	5	4	5	4	8

**Punktkosten:** 665 (440 für Karl Franz, 225 für Todesklaue).

**Ausrüstung:** Der Imperator trägt entweder Ghal Maraz (siehe Seite 41) für +180 Punkte, oder die Runenklinge des Reiklands für +100 Punkte (Magische Waffe. Alle Treffer verwunden automatisch und ignorieren Rüstungswürfe.)

Der Imperator trägt Plattenrüstung und das Silbersiegel.

**Reittier:** Der Imperator reitet seinen treuen Greifen Todesklaue.

### SONDERREGELN

**Strahlender Anführer:** Die Gegenwart und der unerschütterliche Mut des Imperators hebt die Moral seiner Soldaten und inspiriert die einfachsten Kämpfer zu mächtigen Heldentaten. Der Imperator ist *immun gegen Panik*.

Alle befreundeten Einheiten im Umkreis von 18 Zoll können immer seinen Moralwert statt ihres eigenen benutzen (das ersetzt die normale Fähigkeit des Generals, seinen Moralwert innerhalb von 12 Zoll weiterzugeben). Zusätzlich dürfen alle Einheiten, die den Moralwert von Karl Franz verwenden, misslungene Psychologietests einmal wiederholen (denke daran, dass Aufriebstests keine Psychologietests sind).

**Die Reichsgarde:** Karl Franz wird von den Rittern der Reichsgarde beschützt und hat den Oberbefehl über den ganzen Orden. Um dies darzustellen, darf maximal die Hälfte aller Ordensrittereinheiten in der Armee von Karl Franz zu Rittern des Inneren Zirkels aufgewertet werden. Außerdem dürfen Bihandkämpfer als Kerneinheit aufgestellt werden, was die Ritter der Reichsgarde zu Fuß darstellt.

**Das Silbersiegel:** *Das Silbersiegel lenkt Hiebe ab und kann selbst Zaubersprüche, die auf den Imperator gewirkt werden, bannen. Der Kriegermagier Fredrik von Tarnus schuf dieses Artefakt nach dem Großen Krieg gegen das Chaos für Magnus den Frommen.*

Verleiht dem Imperator und seinem Reittier einen 4+ Rettungswurf und Magieresistenz (3). Zusätzlich erleiden alle Gegner einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe gegen den Imperator oder sein Reittier, sowohl im Nahkampf als auch bei Schussattacken.

**Todesklaue:** So stark ist die Bindung aus vielen Jahren Krieg und Abenteuer zwischen dem Imperator und seinem geliebten Greifen, dass Todesklaue automatisch den Moralwerttest besteht, den er ablegen muss, wenn Karl Franz fallen sollte. Zusätzlich *basst* der Greif dann das Charaktermodell oder die Einheit, die für Karl Franz' Tod verantwortlich ist.

# BORIS WÜTERICH

## Kurfürst von Middenland

*Boris Wüterich darf als eine Kommandantenauswahl in eine Imperiumsarmee aufgenommen werden. Er muss exakt wie hier aufgeführt eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten. Boris Wüterich ist automatisch der General der Armee, es sei denn, Imperator Karl Franz befindet sich ebenfalls darin.*

*Wenn der Kurfürst der General ist, wird seine Armee immer nach der Armeeliste des Middenlandes auf Seite 50 aufgestellt.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Boris Wüterich	4	6	1	4	4	3	5	3	9
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

**Punktkosten:** 278

**Ausrüstung:** Runenklinge des Middenlands (Magische Waffe. Alle Treffer verwunden automatisch und ignorieren Rüstungswürfe). Plattenrüstung und Schild. Ulricstalisman.

**Reittier:** Gepanzertes Schlachtross.

### SONDERREGELN

**Kurfürst des Middenlands:** Boris Wüterich ist der derzeit herrschende Kurfürst des Middenlands. Daher darf eine Einheit Hellebardenträger, Speerträger oder Schwertkämpfer in seiner Armee eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.

**Ulricstalisman:** Talisman. Zu Beginn jedes eigenen und gegnerischen Spielzuges erhält Boris Wüterich, solange er nicht als Verlust entfernt wurde, alle verlorenen Lebenspunkte zurück. Er kann nie mehr als seine ursprünglichen Lebenspunkte zurückerhalten. Zusätzlich ist der Talisman mit dem Mut und der Macht des Ulric versehen. Boris Wüterich hat Magieresistenz (1) und ist *immun gegen Psychologie*.