



DER KRIEG DES BARTES

Khargrim der Irre

Diese Charaktermodelle wurden erschaffen, um sie in "Krieg des Bartes"-Armeen einzusetzen. Es gibt keinen Grund, aus dem du die Charaktermodelle nicht auch in normalen Spielen einsetzen kannst (außer das du sie vielleicht etwas zu mächtig finden könntest, ABER du benötigst in JEDEM FALL das Einverständnis deines Gegners. Du kannst sie auch gegen andere Armeen antreten lassen.

Khargrim war ein mächtiger Slayer, ständig auf der Suche nach seinem eigenen Untergang, als der Krieg des Bartes ausbrach. Er warf sich rücksichtslos in die Schlacht, bekämpfte große Helden der Elfen und metzelte zahllose Drachen und Jungdrachen nieder, bis er schließlich gefangen genommen wurde. Er wurde in Ketten gelegt, und weil ihm die Chance genommen wurde, im Kampf zu sterben verlor sein Verstand langsam seinen wackligen Halt in der Realität, und so begann er sich in eine wahnsinnige Killermaschine zu verwandeln. Schließlich riss seine Ketten aus der Verankerung und lief in der Elfenfestung Amok. Der Slayer schlachtete zahllose Elfenkrieger mit seinen Ketten ab, bevor er zuletzt entkam. Für den Rest des Krieges wurde er von seinen Slayerkameraden vorsichtig in die Schlacht geführt, fand jedoch nie den heldenhaften Tod, den er suchte. Als sich der Krieg dem Ende zuneigte verschwand er in den Bergen, reiste nordwärts und ward nie wieder in den Geschichtsbüchern erwähnt.



Umbau: Paul Sawyer verwendete den Blood Bowl Starspieler Ungrim Eisenfaust, um Khargrim zu bauen. Er bohrte Löcher in die Fäuste und füllte die entstandenen Löcher mit Green Stuff. Dann nahm Paul die kurzen Stücke der Forge World Tank Chain und verbog dann die Enden zu Haken, so dass er sie an den Fäusten anbringen konnte. Abschließend drückte er die Haken in die mit Green Stuff gefüllten Fäuste, und der Umbau war fertig.

Khargrim der Irre (266 Punkte)

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Khargrim der Irre	3	7	3	4	5	3	5	4	10

Khargrim der Irre war ein mächtiger und gefährlicher Dämonenslayer, der durch seine Einkerkung um den Verstand gebracht wurde. Er kann als eine Kommandantenauswahl in deine Zwergenarmee aufgenommen werden.

Waffen & Rüstungen: Ketten der Knechtschaft

Magische Gegenstände:

- **Ketten der Knechtschaft:** Dies waren die Ketten, mit denen die Elfen Khargrim festhielten. Sie waren auch in der Lage, Magie zu widerstehen, damit keine Zauberei sie brechen konnte. Die Ketten der Knechtschaft geben Khargrim Magieresistenz (2). Zusätzlich zählen die Ketten als Zweihandwaffe.

Sonderregeln:

- **Unerschütterlich:** (siehe Seite 112 des Warhammer Regelbuchs).
- **Slayer:** (siehe Seite 7 im Armeebuch Zwerge).
- **Verrückt:** Die Jahre seiner Gefangenschaft beraubten ihn seines letzten Restes an Verstand. Er kann sich keiner Einheit anschließen, selbst wenn es Slayer sind. Zusätzlich kann er nie der General deiner Armee sein.
- **Gegenangriff:** In der ersten Runde jedes Nahkampfes schlägt Khargrim als erstes zu, selbst wenn er angegriffen wurde. Wenn ein Gegner dieselbe Fähigkeit besitzt, sei es durch einen magischen Gegenstand oder einen Zauberspruch, werden die Treffer nach Initiativreihenfolge abgehandelt. Wenn Khargrim und sein Gegner dieselbe Initiative haben, wirf einen Würfel um zu sehen, wer zuerst attackiert.
- **Raserei:** Als Ergebnis seiner Knechtschaft unterliegt Khargrim den Regeln für Raserei. Beachte, dass er seine Raserei nicht verliert, wenn er einen Kampf verliert.
- **Hass:** Nachdem er mehrere Jahre angekettet war, hat Khargrim einen intensiven Hass auf die Hochelfen entwickelt. Als Ergebnis unterliegt er den Regeln für Hass auf Elfen (jede Art von Elfen). Beachte, dass dies eine Ausnahme zu den normalen Regeln ist, da er auch noch immun gegen Psychologie ist.

[Zurück](#)

Startseite
Angriff auf den
Schädelpass
Miniaturenvorschau

F&A's & Errata
Kriegerbanden



Veranstaltungen
Warhammer-Hobbytage
Sturm auf Averheim
Die Nemesis-Krone
(Sommerkampagne '07)
Warhammer-Akademie
Grand Tournament '07
... in der Drakenburg

Armeebücher
Bestien des Chaos
Bretonia
Das Imperium
Dunkelelfen
Echsenmenschen
Grufkönige
von Khemri
Hochelfen
Horden des Chaos
Ogerkönigreiche
Orks & Goblins
Skaven
Vampire
Waldelfen
Zwerge

Andere Armeen
Kislev
Riesen
Söldner

Kampagnen
Allgemeine Einführung
Grenzgrafschaften
Lustria &
Eroberung der
Neuen Welt
Der Sturm des Chaos

Support
Magiekarten
Erratas und andere
Downloads
Spieleübergreifendes
Hobbyportal

**Andere
Spielsysteme**
Warhammer 40.000
Der Herr der Ringe
Blood Bowl
Epic: Armageddon
Inquisitor
Morthelm
Necromunda
Raumflotte Gothic
Warmaster

Diverses
Miniaturenvorschau
White Dwarf
Copyright Richtlinien
Fälschungen
Impressum

Online Shop

Externe Links

Black Library
Black Industries
Forgeworld
Sabertooth Games
Specialist Games
THQ's Dawn of War
NamcoBandais
Mark of Chaos
Warp-Artefakte

© Games Workshop Ltd. 2007. Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Games Workshop und das Games-Workshop-Logo, Warhammer, die Warhammer-Logos, sowie alle weiteren Logos, Insignien, Bilder, Miniaturen und Materialien des Warhammer-Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2007, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

Mehr Informationen zum Urheberrecht findest du [hier...](#)

