

WARHAMMER®

KISLEV

Das Emblem des zweiflügeligen imperialen Adlers, das Games Workshop Logo, Sturm des Chases, GW, Chases, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf und alle assoziierten Zeichen, Namen, Charaktere, Illustrationen und Bilder aus dem Warhammer-Universum sind entweder ®, TM oder ©. © Games Workshop Ltd. 2000-2004, wenn zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.



**WHITE
DWARF™**

**GAMES
WORKSHOP®**

Das eisige Reich Kislev liegt im Nordosten des Imperiums. Kislev erzeugt harte Menschen, nicht nur wegen dem rauhen Klima, sondern auch wegen den ständigen Plünderern aus den Chaoswüsten. Gav Thorpe gibt uns die kompletten Regeln, um diese Truppen als Alliierte in deine Armee aufzunehmen.

Alliierte Kontingente von Kislev

Neue Regeln und Hintergrund von Gav Thorpe

Das Land der Kisleviten

GEOGRAFIE

Kislev liegt im Nordosten des Imperiums, und ist die nördlichste unter den „zivilisierten“ Nationen. Das Land grenzt im Süden und Südwesten an das Imperium und im Westen an die Krallensee; im Norden liegt das Land der Trolle und im Nordosten das Weltrandgebirge.

Die Nordgrenze des Landes ist nicht genau bestimmt, aber viele ziehen sie am Lynsk entlang, der vom Weltrandgebirge aus westwärts in die Krallensee fließt, während die Grenze zum Imperium am Urskoy (benannt nach dem Gott Ursun) verläuft, einem Nebenfluss des Talabec. Der Norden Kislevs ähnelt dem Land der Trolle und der dahinter folgenden Tundra, während der Osten an den Ausläufern des Gebirges mehr bewaldet ist. Einige Stämme der Kisleviten reisen weiter nach Norden, über den Lynsk hinweg in das Land der Trolle

hinein, oder nach Osten durch den Nordpass hindurch. Es ist ein kaltes, unfruchtbares Land, und die meisten der hier lebenden Kisleviten sind Nomaden, die ähnlich den Barbaren aus den Schattenlanden von einem Weideland zum nächsten ziehen.

Weiter südlich wird Kislev wohnlicher, obwohl es das ganze Jahr über kalt bleibt. In diesen Gebieten können mehr Bauernhöfe bestehen, aber da gehauener Stein sehr selten ist, bestehen die Gebäude aus unbearbeiteten Steinen oder Holz, was ihnen eine hinterwäldlerische Erscheinung verleiht, die Menschen aus dem Imperium als rückständig und unzivilisiert betrachten würden. Dies trifft allerdings nicht auf die mächtigen Paläste und Tempel der Städte mit ihren auffälligen, zwiebelartigen Kuppeln und Türmen zu.

Es gibt drei solcher Städte in Kislev: Praag, Erengard und die Hauptstadt, die ebenfalls Kislev geheißen wird. Jede dieser Städte hat ihre eigene Geschichte und Persönlichkeit, und wenngleich sie alle von Kisleviten bewohnt sind, haben sie so doch alle ihren eigenen Charakter.

Kislev

Die Hauptstadt der Nation und der Sitz der Tzaren und Tzarinnen, die das Land regieren. Sie ist die größte und fortschrittlichste der drei Städte. Nahe am Urskoy und damit auch nahe der Grenze zum Imperium gelegen, haben viele imperiale Gebräuche und ästhetische Werte Kislevs Leben, Literatur und Architektur beeinflusst. Gegründet wurde die Hauptstadt von den Khanen und Khanköniginnen der Gospodari im Jahre 1 (1524 nach Imperialem Kalender). Sie wurde schon oft belagert, doch niemals ist sie in die Hand eines Feindes gefallen.

Im Zentrum Kislevs liegt der Bokha-Palast, der Herrschaftssitz, den Tzar Boris Bokha nach dem Originalpalast der Gospodari erbauen ließ, der im Großen Krieg gegen das Chaos im Jahre 778 (2302) zerstört worden war.

Erengard

Diese ursprünglich nur von einfachen Erdwällen umgebene Stadt war einst unter dem Namen Norvard die Hauptstadt der Ungol. Später wurde sie von den Gospodari erobert. Nun ist Erengard Kislevs größte Handelsstadt und Haupthafen. Handelsschiffe aus der Alten Welt, der Neuen Welt und sogar Norsca bringen Güter, Sklaven, Edelsteine und kostbare Metalle über die Krallensee heran. Kislev besitzt keine stehende Marine als solche, doch die Wasser der Krallensee sind trotz der Patrouillen der imperialen Marine gefährlich, und alle Handelsschiffe sind in irgendeiner Weise bewaffnet, viele sogar nach dem Standard der Kriegsschiffe anderer Nationen. Diese Schiffe können von der Tzarin in den Kriegsdienst gepresst werden, falls die Notwendigkeit bestehen sollte.

Praag

Auch als die Verfluchte Stadt bekannt. Praag ist die am nördlichsten gelegene große Siedlung der Kisleviten und wurde schon mehrfach von den Stämmen des Nordens überrannt. Während des Großen Krieges gegen das Chaos sogen sich die Mauern und Gebäude derart mit Chaosenergie voll, dass ihnen Tentakel und Augen sprossen. Gequälte Schreie hallten



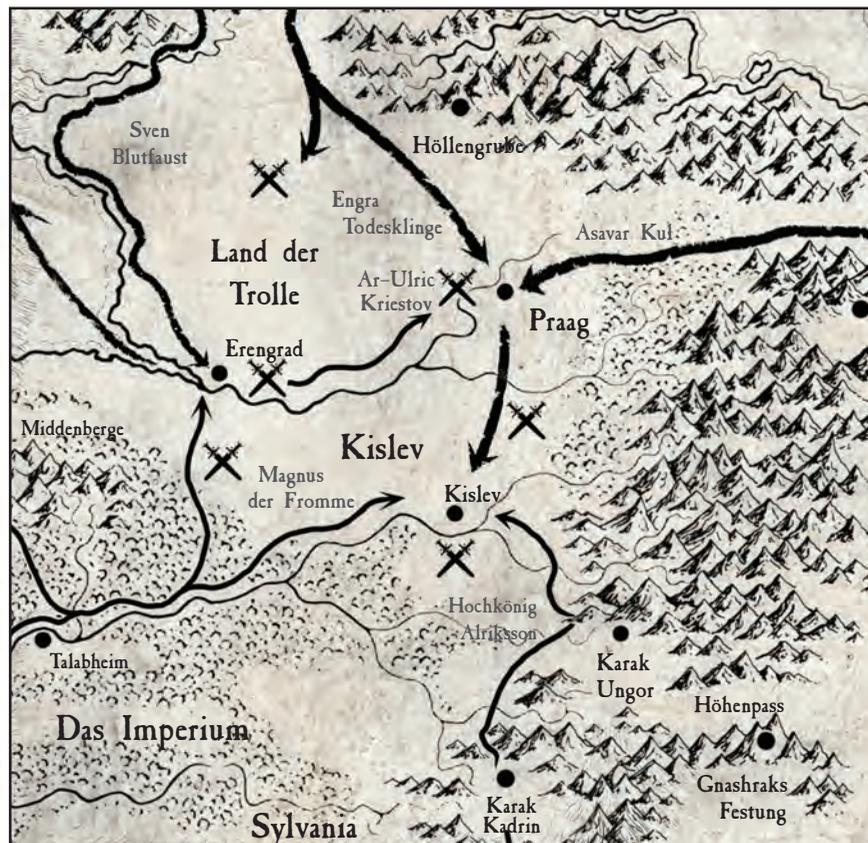
Eine Kavalleriepatrouille von Kislev verlässt ihren Stützpunkt.

von den Dächern, und der Boden unter der Stadt krümmte und verzerrte sich. Nach dem Sieg unter den Toren Kislevs rissen die Kisleviten Praag vollständig nieder und bauten es wieder auf, doch noch immer gehen Gerüchte um, dass ein dunkler Makel verblieben ist. Die Einwohner Praags scheinen den meisten Außenstehenden verschlagen und nervös, paranoid und potenziell im Bunde mit den Dunklen Mächten des Nordens. Praag dient den verstreuten Reiterstämmen in

Kriegszeiten außerdem als Treffpunkt, und ein beträchtlicher Teil der Einwohner hat Ungolblut in den Adern. Dies hat dazu geführt, dass Praag dreimal gegen die Macht der Tzaren aufbegehrt hat; zweimal wurde die Stadt durch eine Blockade des Südens zur Aufgabe gezwungen, während sie beim dritten Mal mit militärischer Macht zurückgewonnen wurde und nun von einem Statthalter der Gospodari regiert wird, der direkt der Tzarin verantwortlich ist.

DIE ZEITRECHNUNG KISLEVS

Kislev benutzt drei verschiedene Kalender: den des Imperiums, den der Gospodari und den der Ungol. Letzterer wird allerdings nur noch von den nördlichen Stämmen verwendet; er basiert auf einem Vier-Jahres-Rhythmus, der ein Urtza genannt wird, und beginnt mit der Zeit, da der Bärengott Ursun das erste Mal aus seinem Winterschlaf erwachte. Dieses Datum liegt in etwa 500 Jahre vor der Geburt Sigmars. Die Daten variieren aber



Die Inkursionen des Chaos und die Routen, die von den alliierten Armeen genutzt werden.

auch von Stamm zu Stamm, so dass ein Stamm behaupten kann, dass der große Häuptling Eskadar die Schlacht am Lynsk 452 (IK 1310 = (1310+500)/4) ausgetragen habe, während ein anderer meint, dass die Schlacht im Jahre 453 (IK 1312) stattfand. Aus diesem Grund ist der Kalender für Gelehrte mehr aufgrund seiner Exzentrizität als wegen seines Nutzens interessant.

Der Kalender der Gospodari, der nach dem Imperialen Kalender im Jahr 1524 mit der Gründung der Stadt Kislev beginnt, ist wesentlich weiter verbreitet. Seit dem Großen Krieg gegen das Chaos gewann allerdings der Imperiale Kalender immer mehr an Bedeutung, und mittlerweile werden alle Daten gleichermaßen im Imperialen Kalender und dem der Gospodari verzeichnet.

DER ENDLOSE KRIEG

Kislev bringt einen harten Menschenschlag hervor – nicht nur wegen des harschen Klimas und des im Allgemeinen ungastli-

chen Landes, sondern auch wegen der ständigen Überfälle durch die Barbaren aus den Chaoswüsten. Dies sind zumeist kontinuierliche, unbedeutende Angelegenheiten, bei denen einzelne Kriegerbanden und Stämme auf der Suche nach Ruhm und Reichtum in den Süden ziehen. Von den Kisleviten werden diese Horden Kyazaken genannt, und sie stellen eine ständige Bedrohung für Siedlungen und Karawanen nördlich des Lynsk dar, und manche stoßen sogar soweit nach Süden vor, dass sie den Lynsk überschreiten.

Solche Überfälle sind nur von kurzer Dauer und enden meist mit dem Einbruch des Winters oder wenn sie von den Armeen Kislevs zurückgedrängt werden.

Diese Armeen werden aus den verstreuten Stanizi und Dörfern der kislevitischen Steppe rekrutiert, die alle über eine stehende Streitmacht aus Kriegern verfügen, ähnlich einer Miliz. Berittene Bogenschützen der Ungol patrouillieren die nördlichsten Ausläufer des Landes, während Siedlungen mit einem größeren

Gospodari-Anteil ihre Mittel vereinen, um Schwadronen (oder Rota, wie sie von den Kisleviten genannt werden) der berühmten Flügelulanan aufzustellen. Diese Tradition wird auch in den Städten gepflegt, so dass die Tzarin auf eine große Anzahl von Flügelulanan zurückgreifen kann, die sich aus den reichen Familien und deren hauseigenen Truppen rekrutieren.

Manchmal erhebt sich ein besonders mächtiger Häuptling oder Kriegsherr in Norsca oder unter den Kurganstämmen. Dieser sammelt dann eine lose Konföderation aus verschiedenen Stämmen um sich und fällt in Kislev ein. Zu diesen Zeiten vereinigen sich die verschiedenen Rota zu größeren Armeen, die Pulks genannt werden. Diese Pulks stehen stets unter dem Befehl eines Adligen gospodarischer Herkunft und sind das, was in Kislev einer stehenden Armee am nächsten kommt. Manchmal ist ein einzelner Pulk genug, um die Gefahr abzuwehren, doch zu anderen Zeiten müssen zwei, drei oder mehr Pulks ihre

WICHTIGE EREIGNISSE IN DER GESCHICHTE VON KISLEV

Jahr (Gospodari-Kalender)	Ereignis
ca.-1600	Das Land nördlich des Urskoy wird von den Ropsmenn und Ungol bewohnt. Abgesehen von Grenzstreitigkeiten und kleinen Scharmützeln herrscht Frieden zwischen ihnen und den Teutogen, die ihr Land in direkter Nachbarschaft haben.
-1524	Das Imperium wird unter dem Kriegerkönig Sigmar vereint. Er verdrängt die alten Norsii von der Küste der Krallensee und jagt sie nordwärts. Die Ungol treiben sie weiter nach Norden in das Land, das heute als Norsca bekannt ist. Sigmar unterstützt die Ungol im Kampf gegen die Orks des Weltrandgebirges, und nach ihrem gemeinsamen Kampf am Nachtfeuerpass herrscht Friede zwischen dem Imperium und den Ungol.
ca.-45	Nach mehreren Jahren zunehmender Expansion der Stämme der Chaoswüsten ziehen die Gospodari nach Westen.
ca.-30	Die Khankönigin Miska führt die Gospodari über den Nordpass und treibt die Ungol vor sich her.
-27	Die Siedlung Praag wird von den Gospodari überrannt. Die Ungol werden weiter nach Westen getrieben.
-25	Die Armee des Ungol-Kriegsherrn Hethis Chaq zerschlägt eine von König Weiran geführte Streitmacht der Ropsmenn auf den Klippen über der Krallensee. Die Ropsmenn werden vertrieben, und die Ungol nehmen ihr Land in Besitz.
1	Unter der Herrschaft der Khankönigin Shoika beginnen die Arbeiten an der Hauptstadt der Gospodari, Kislev. Sie nimmt den Titel „Tzarin“ an, um ihre Herrschaft über die Länder nördlich des Urskoy anzuzeigen.
3	Norvard, die größte Siedlung der Ungol, wird von den Gospodari erobert und in Erengard umbenannt. Dies beendet effektiv den Eroberungsfeldzug um die Länder nördlich des Urskoy.
778	Der Große Krieg gegen das Chaos. Praag wird belagert und zerstört. Kislev wird belagert, aber eine Allianz aus Menschen, Zwergen und Elfen befreit die Stadt aus den Klauen des Chaos.
968	Tzar Vladimir Bokha stirbt im Osten Kislevs in einer Schlacht gegen die Goblins. Sein Sohn Boris wird Herr über ein Reich, das sich kaum vom Großen Krieg gegen das Chaos erholt hat.
969	Tzar Boris Bokha schlägt eine große Tiermenschenhorde außerhalb Praags zurück und verdient sich den Titel Radij Bokha (Bokha der Rote).
973	Radij Bokha kehrt zusammen mit dem Kriegsbären Urskin aus der Wildnis zurück und wird nach über vierhundert Jahren zum ersten Hohepriester des Ursun. Er erhält den Titel Boris Ursus.
993	Tzar Boris stirbt kämpfend im Land der Trolle. Tzarin Katarina wird gekrönt.
997	Die Zeit, die als „Frühjahrszug“ bekannt ist, bricht an. Die Horden des Chaoskriegsherrn Archaon brechen nach Süden auf und überschreiten den Lynsk. Mehrere kombinierte Armeen der Tzarin und des Imperiums werden von ihnen geschlagen.



Tzar Boris führt einen Angriff.

Kräfte vereinen, um einen ehrgeizigen Barbarenhäuptling zurückzuschlagen.

Während des Großen Krieges gegen das Chaos, als der halbdämonische Kriegsherr Asavar Kul seine Armeen nach Kislev führte, denen Legionen dämonischer Kreaturen und zahllose bestialische Horden folgten, wurde jeder Pulk des Landes gegen sie aufgeboten. Nur mit knapper Not gelang es den Kisleviten, dem Ansturm der Finsternis standzuhalten. Es ist ein Zeugnis ihrer Sturheit und ihres Stolzes, dass sie lange genug durchhielten, bis eine Allianz aus Menschen, Zwergen und Elfen unter Magnus dem Frommen den Belagerungsring um die Hauptstadt sprengen und die gewaltige Horde zurückzuschlagen konnte.

Jedes Jahr werden die Kyazaken verwegener, und ihre Angriffe schneiden tiefer und tiefer in die Länder hinter dem Lynsk, bis jetzt sogar die Siedlungen bei Erengard und Kislev bedroht sind. Doch die Kisleviten und ihre Ahnen haben jedes Jahr aufs Neue Blut vergossen, um ihr Land zu schützen, und solange noch ein Kislevit atmet, wird es immer einen geben, der das Land gegen die Horden des Nordens verteidigt.

VERBÜNDETE KISLEVS

Obwohl die Kisleviten ansonsten nichts weiter für die Welt übrig haben, stehen sie doch nicht allein gegen die Bedrohung des Chaos. Normalerweise bieten sie den konstanten Angriffen der Barbaren des Nordens alleine die Stirn, doch in Zeiten der Not, wenn die Gefolgsleute des Chaos in größerer Zahl herandrängen, konnten die Kisleviten auf die Hilfe anderer zurückgreifen. Am häufigsten marschieren die Streitkräfte des Imperiums, üblicherweise die aus Ostland, der Ostmark und Talabecand, nach Norden, um die größeren Einfälle des Chaos zurückzuschlagen.

Als sich während des Großen Krieges gegen das Chaos die Horden des Nordens wie eine Flut über die Taiga ergossen, kamen den Menschen sogar die Zwerge und Elfen zu Hilfe. Im Gegenzug unterstützen die Kisleviten nun gelegentlich die Zwerge bei der Freihaltung der Gebirgspässe (und dort insbesondere des Nordpasses) von Skaven, Grünhäuten und Barbaren. Beide Völker respektieren die Hartnäckigkeit, die sie im jeweils anderen sehen, auch wenn die Kisleviten nicht verstehen, wie die Zwerge so viel Zeit unter der Erde verbringen

können – während die Zwerge glauben, dass die ganze frische Luft und der offene Himmel die Kisleviten ein wenig verrückt macht.

Obwohl die großen Wälder des Imperiums in Kislev der zunehmend öden Steppe weichen, gibt es doch hier und da kleine Wälder, von denen einige gar mit isolierten Gemeinden der Waldelfen bevölkert sein sollen. Die Waldelfen misstrauen jedem Volk, selbst ihren Vettern von Ulthuan, doch wenn sich Feinde aus alter Zeit regen, sollen sie gelegentlich mit anderen zusammen kämpfen. Es sind nur sehr wenige solcher Fälle in der Geschichte Kislevs verzeichnet, doch es gibt sie – Kämpfe gegen Tiermenschen, bei denen die chaotischen Kreaturen unerwartet von Waldelfen aus ihren Verstecken heraus angegriffen wurden, oder eine kislevitische Patrouille, die, durch den Schlachtenlärm angezogen, eine Waldelfengemeinde von eindringenden Orks oder Barbaren bedrängt sah und sich an ihre Seite stellte.

KISLEVS RELIGION

Die Kisleviten sind Nachfahren eines Menschenstammes, der aus dem Kurgangebiet im Norden und Osten in das heutige Kislev zog. Tatsächlich ist der

Einfluss der Kurgan besonders im Norden noch sehr stark, und die Reiterstämme teilen viele Traditionen und Gebräuche mit Dolgan, Khazag und anderen Barbarenstämmen. Die uralten Traditionen dieser Menschen werden besonders von den Nomaden gepflegt, die ihre südlichen Vettern als durch den Einfluss des Imperiums verweichlicht ansehen. Dadurch ist die Anbetung der verschiedenen kislevitischen Gottheiten verschieden stark innerhalb der Nation. Im Norden ist sie zweifellos am stärksten, während im Süden Götter anderer Völker übernommen wurden. Zusätzlich brachten die Gospodari den Kult des Bären Gottes Ursun mit sich, der sich schnell zur dominanten Religion in Kislev erhoben hat.

Da der Großteil der Ahnen der Kislevitin aus den östlichen Steppen und harten Nordländern stammt, stellen ihre Götter sehr wichtige Kräfte in ihrem Leben dar. Verschiedene Natur- und Haushaltsgeister werden in der gesamten Alten Welt verehrt, doch in Kislev ist diese Praxis besonders stark. Diese magischen Kreaturen sind die Diener und Boten der Götter in dieser Welt, und sollten auch als solche behandelt werden.

DAS VOLK

Kislev besteht aus zwei Nationen in einer. Auf der einen Seite finden sich die eher zivilisierten Menschen im relativ fruchtbaren Süden und in den Städten. Im Norden, insbesondere nördlich des Lynsk, gibt es nur die Nomadenstämme.

Zur Zeit des Sigmar waren die rauen Länder nordöstlich des Urskoy von den Ungol bevölkert, die auch die kleineren Stämme der Ropsmenn beherrschten, die im heutigen Land der Trolle lebten. Die Stämme der Ungol teilten viele Gemeinsamkeiten mit den Kurgan im Osten; sie waren ein verstreutes Volk von nomadischen Reiterstämmen. Sigmars Einfluss reichte nicht so weit in den Norden, und so blieben sie unabhängig von der Konföderation der Stämme, die Sigmar ins Leben gerufen hatte.

Ungefähr im Jahre 1500 des Imperialen Kalenders fand eine große Völkerwanderung von Osten nach Westen statt. Von besonderer Bedeutung war die Ankunft der reichen und mächtigen Gospodari. Von seinem eigenen Bürgerkrieg zerrissen vermochte das Imperium keinerlei Ansprüche auf diese Länder geltend machen, und

so trieben die überlegenen Waffen und Taktiken der Gospodari die Ungol nach Norden und Westen, wo sie ihrerseits die Ropsmenn vollkommen absorbierten. Im Laufe des folgenden Jahrhunderts wuchs die Macht der Gospodari, und die Stadt Kislev wurde gegründet.

Die Siedlung Praag begann zu wachsen, als die Gospodari den Lynsk nutzten, um in die Gebiete der Ungol einzufallen, bis diese sich endlich der Herrschaft der Gospodari beugten. Diese hatten zwischenzeitlich begonnen, sich selbst nach ihrer Hauptstadt *Kislevitin* zu nennen. Mit der Zeit wurde die ehemalige Ungol-Stadt Erengrad zu einem geschäftigen Hafen, der von den Kislevitin beherrscht wurde. Von hier aus waren sie in der Lage, die Krallensee zu befahren, mit den Nordmännern (und zeitweise auch dem Imperium) Handel zu treiben und Krieg zu führen, sowie die Ungol in Schach zu halten.

Dieser Zustand hält nun seit über 750 Jahren an, und über die Jahrhunderte hinweg sind die Ungol und Gospodari mehr oder minder zur Nation von Kislev zusammengewachsen. Die herrschende

Elite des Landes, aus der die Tzaren und Tzarinnen hervorgehen, sind die Erben der Gospodari. Der Einfluss der Sprache und des Glaubens der Gospodari ist im Süden, besonders in Kislev und Erengrad, sehr stark, während weiter nördlich das Land wüster wird und die Reiterstämme an ihren Traditionen festhalten. Praag wird mittlerweile tatsächlich wieder zu einem großen Teil vom Ungoladel beherrscht, und in vielerlei Hinsicht stellt die Stadt eine eigenständige Macht im Norden dar.



TEMPERAMENT

Die Kislevitin sind als finstere, verschlossenes Volk verschrien – nicht sehr verwunderlich in Anbetracht des harten Landes, in dem sie leben. Sie sind so unversöhnlich wie das Klima des Nordens, mit einem grimmigen, manchmal morbiden Sinn für Humor. Als ständiges Bollwerk gegen die Horden des Chaos, haben sie Geschmack daran gefunden, dass ihnen die Menschen des Imperiums, die sie beschützen, etwas schuldig sind. Das hindert einen Kislevitin jedoch keineswegs daran, sich bei jeder Gelegenheit bitterlich über diesen Zustand zu beschweren. Die

Kislevitin ähneln den Menschen des Imperiums mehr, als viele von diesen wahrhaben wollen, und betrachten sie mit gutmütigen Spott, wie man ihn einem hellen, jedoch etwas exzentrischen Kind entgegenbringen würde. Viele Kislevitin glauben, dass ihre Nachbarn durch das Leben in den fruchtbaren Ländern weich geworden sind, und dass ihnen ein oder zwei Jahre im Norden – oder „im Wind leben“, wie es die Kislevitin nennen (eine Anspielung auf die eiskalten Winde, die oft einer Inzursion des Chaos vorausziehen) – durchaus gut tun würden.

DIE HAUPTGÖTTER VON KISLEV

URSUM

Beschreibung: Ursun ist der Vater der Bären, welche die alten Gospodari für heilige Tiere hielten. Nicht besonders überraschend wird er meist als ein gewaltiger Höhlenbär dargestellt, der eine Krone trägt und Zähne und Klauen aus glänzendem Gold besitzt. Es heißt, dass Ursun menschliche Gestalt annehmen kann. Manchmal erscheint er als stämmiger, bärtiger Mann mit vom Alter gezeichnetem Gesicht, starken, haarigen Armen und kräftigem Haupthaar, der nichts weiter als ein Lendentuch trägt.

Symbol: Ursun wird am häufigsten als Bär oder Bärenkopf dargestellt, und die Anhänger des Ursun besitzen oft ein goldenes Medaillon, das die Form einer Bärenratze aufweist. Gläubige Anhänger Ursuns tragen einen Mantel aus Bärenfell, oder eine Bärenratze als Talisman. Unter den nördlichen Stämmen tragen Anhänger des Ursun auch nicht selten einen Bärenschädel auf ihren Helmen, oder einen, der auf dem Schild fixiert wurde.

Tempel: Ursun besitzt keine Tempel als solche, aber über die Jahrhunderte hinweg wurden ihm zu Ehren in den Tiefen der Wälder Steinbügel und Menhire errichtet. Manchmal wird auch eine Höhle, in der einst ein besonders großer oder Furcht erregender Bär gelebt hat, in einen Schrein des Ursun verwandelt, der mit groben Laternen erhellung und mit Fisch- und Beerenopfergaben gefüllt wird. In den Städten dürfen in verschiedenen Parkanlagen und Gärten großer Gebäude kleine Wälder wild wachsen. Diese gelten dann als heilige Orte des Ursun.

Es ist nicht ungewöhnlich für jemanden, der Hilfe von Ursun erhofft, einen Fisch oder einen Brocken Fleisch an seine Tür zu nageln, um die Aufmerksamkeit des Bären Gottes zu erregen.

Freunde und Feinde: Es gibt beträchtliche Spannungen zwischen den Anhängern Ulrics und Ursuns. Dies ist jedoch eher eine Frage des Stolzes als wirkliche Feindschaft, da die Anhänger Ulrics und Ursuns vieles gemeinsam haben. Dadurch sind Wettkämpfe im Umgang mit der Waffe und anderen körperlichen Auseinandersetzungen an der Tagesordnung. Zwischen dem Kult des Ursun und des Taal bestehen gute Beziehungen, und sie teilen eine gemeinsame Grenze am Talabec. Die Anhänger des Ursun halten es für ein wenig unsinnig, alle Tiere in gleichen Maße zu verehren, da Bären offensichtlich die unumstrittenen Herren der Wildnis sind, während die Kultisten des Taal nicht ganz verstehen können, warum ein Tier über alle anderen erhoben werden soll. Alles in Allem teilen sie jedoch viele Rituale und Ansichten. Generell lässt sich sagen, dass die Anhänger Ursuns anderen Religionen gegenüber relativ gleichgültig eingestellt sind, und viele der südlichen Götter werden als ein wenig weich und der Anbetung als unwürdig erachtet.

Heilige Tage: Es gibt nur zwei wirkliche heilige Tage des Ursun. Am Mittfrühjahrstag versuchen die Kultisten, Ursun mit lauten Ritualen aus dem Winterschlaf zu wecken. Dabei zünden sie große Lagerfeuer an, rösten Hirsche, trinken Alkohol und machen so viel Lärm, wie irgend möglich. Der zweite Feiertag ist der Mitterbstag, wenn die erste Ernte Ursun geweiht ist, damit er sich vollfressen und auf den Winterschlaf vorbereiten kann.

Gebote: Jage niemals einen Bären im Winter – lass ihn schlafen.

Bären müssen immer durch die Hand oder einen Pfeil getötet werden – keine Hunde oder Fallen!

Trage das Fell, die Tatzen oder den Schädel eines Bären nur dann, wenn du ihn auch selbst erlegt hast.

Iss wenigstens einmal die Woche Fisch, aber iss niemals Fisch und anderes Fleisch am gleichen Tag.

Halte deine Waschungen im Haus ab.

DAZH

Beschreibung: Dazb ist der Gott des Feuers und der Sonne. Es war Dazb, der das Geheimnis des Feuers von der Sonne nahm und es den alten Kriegerhäuptlingen der Stämme gab. Ohne sein Feuer wären die Winter tödlich, und so werden ihm regelmäßig Geschenke und Gebete gewidmet. In den zivilisierteren Ländern ist er der Herr über die Feuerstellen und Schutzpatron der Gäste und Bedürftigen. Einem Hilfsbedürftigen Gastfreundschaft zu gewähren bringt daher Sicherheit über ein Haus, während ein schlechter Gastgeber oder eine schlechte Gastgeberin entdecken mag, dass ihr Feuer nicht brennen will oder ihr Dach plötzlich ein Loch hat.

Dazb wird als stattlicher Jüngling dargestellt, mit langem Haar und von einer feurigen Aura umgeben. Er ist wundervoll anzuschauen, und niemand vermag ihn direkt anzublicken, ohne durch seine strahlende Erscheinung geblendet zu werden. Er soll in einem goldenen Palast im Osten leben, in dem er sich jede Nacht von seiner Wanderung über die Welt erholt. In seinem Palast ist er von Kriegern umgeben, die Arari genannt werden; oft kann man sie sehen,

wie sie zu seinem Vergnügen am Nordbimmel tanzen und miteinander kämpfen.

Symbol: Das Zeichen der Sonne oder einer Flamme wird am häufigsten von den Anhängern des Dazb als Talisman verwendet. Gold ist für den Kult ein heiliges Metall, und höher stehende Priester tragen deshalb zunehmend mehr goldene Dekorationen und Schmuck.

Tempel: Die Tempel des Dazb sind große, offene Arenen, so dass seine Anhänger ihrem Schutzpatron unter demselben freien Himmel, in dem auch er lebt, huldigen können. Die reichsten dieser Tempel werden von einer großen, vergoldeten Statue ihres Gottes geziert. Alle Tempel verfügen über zahlreiche brennende Kohlebecken und Feuergruben, deren heiliger Rauch den Himmel in Wohlgeruch büllt und denen es niemals gestattet wird, zu verlöschen.

Freunde und Feinde: Der Kult des Dazb pflegt freundschaftliche Beziehungen mit allen Hauptreligionen der Alten Welt, wengleich ein gewisses Misstrauen zwischen seinen Mitgliedern und den Anhängern des Ulric herrscht (da er der Gott des Winters ist).

Heilige Tage: Jeder Tag ist ein heiliger Tag für Dazb. Seine Anhänger müssen ihm jeden Morgen kurz danken, wenn er sich aus seinem Kohlebett erhebt, und ihm alles Gute wünschen, wenn er abends wieder schlafen geht. Die Sommersonnenwende ist der heiligste Tag des Jahres für den Kult des Dazb, denn an diesem Tage wandelt ihr Gott am längsten unter ihnen. Selbst unter den barbarischsten Stämmen des Nordens ist es noch immer Tradition, unter Lobgesängen auf Dazb dem Gott zur Sonnenwende ein Opfer auf dem

Scheiterhaufen darzubringen. In den kultivierteren Ländern wird dieses Opfer durch einen Ochsen oder ein Pferd ersetzt, die auf einem Feuer aus Pergamenten verbrannt werden, auf welche die Gläubigen zuvor Gebete geschrieben haben.

Gebote: Gewähre immer Obdach, selbst Fremden oder Feinden.

Lass niemals ein Feuer während der Nacht ausgehen.

Entzünde niemals ein Feuer in einem schmutzigen Kamin.

Sende ein Gebet an Dazb am ersten Morgen, an dem der erste Winterschnee das Land bedeckt.

TOR

Beschreibung: Tor ist der Gott des Donners und der Blitze und wird als Kriegergott verehrt. Er wird als muskulöser Krieger mit kantigem Kinn dargestellt. Tor führt eine gewaltige Axt mit einem Schaft aus Eichenholz, mit welcher er den Himmel spaltet, um die Blitze und Donnerschläge zu erzeugen, für die er berühmt ist. Als Kriegergott ist Tor der aktivste der kislevitischen Götter, und verständlicherweise wird sein Name auch als Fluch gegen andere verwendet. Ein Beispiel: Die Phrase „Ty Tor!“ lautet übersetzt „Bei Tor!“ und ist ein Ausruf der Überraschung. Auf der anderen Seite heißt „Do Tor!“ „Tors Blitzschlag!“ und soll den Donnergott dazu aufrufen, seinen Zorn über dem Feind zu entladen.

Symbol: Tor wird durch einen Blitz oder durch eine Axt, die einen Blitz als Griff hat, dargestellt. Silber ist das bevorzugte Metall des Tor, und es ist für einen berühmten Krieger des Donnergottes normal, silberne Fäden in seinen Bart eingeflochten zu haben.

Tempel: Die Tempel des Tor werden auf Bergen errichtet, und im Weltrandgebirge in der Nähe des Nordpasses und des Höhenpasses gibt es viele Tempel. Es sind beeindruckende Gebäude aus großen Steinblöcken, die mit mächtigen Baumstämmen überdacht sind.

Freunde und Feinde: Tor hat anderen Göttern gegenüber eine recht gleichgültige Einstellung, und seine Anhänger haben keine besonderen Verbündeten, obwohl sie sehr gut mit den Gläubigen des Ulric auskommen.

Heilige Tage: Es gibt keine offiziellen heiligen Tage. Während eines mächtigen Sturms geben die Anhänger des Tor jedoch nach draußen und preisen ihren Gott. Krieger beten vor und nach der Schlacht zu Tor.

Gebote: Es gibt nur ein bekanntes Gebot für den Kult des Tor, und dieses ist sehr vernünftig – stell dich niemals während eines Gewitters unter einen Baum.

ANDERE GÖTTER

In den südlichsten Regionen werden auch andere Götter in kleinerem Maße von manchen Kislevitin verehrt. Die bedeutendsten von diesen sind Taal (Kislev grenzt immerhin an eine Seite des Talabecs, seines heiligen Flusses) und Ulric. Mehr als andere Bewohner der Alten Welt zollen die Kislevitin auch allen Formen von Natur- und Hausgeistern, die ihnen im täglichen Leben helfen, Tribut. Kleine Gaben und Rituale werden ihnen nahezu unbewusst gewidmet, um die verschiedenen Bedürfnisse dieser zuweilen arglistigen, zumeist aber gutartigen Kreaturen zu befriedigen.

BESTIARIUM VON KISLEV

Das Land Kislev wird von den Tzaren und Tzarinnen regiert. Momentan ist Tzarin Katarina, auch die „Eiskönigin“ genannt, an der Macht. Ihr Vater war Tzar Boris Bokha, ein gefürchteter Krieger und ergebener Anhänger des Bärengottes, auch als Boris Ursus oder Radij Bokha (Bokha der Rote) bekannt.

Die wohl berühmtesten Militäreinheiten Kislevs sind die Flügelulane, Kavallerie, die unter den Söhnen des alten Adels der Gospodari rekrutiert wird. Unter ihnen sind auch die Greifenulane, ein Eliteregiment, das aus den reichsten Rittern besteht und nicht selten auch im Imperium kämpft. Sie werden von Bogenschützen und Axträgern zu Fuß sowie den berittenen Bogenschützen der Nomadenstämme unterstützt.

BOJAREN

Die Anführer der kislevitischen Armee werden Bojaren genannt. Als Vertreter der Tzarin stärkt ihre Anwesenheit die Disziplin der kislevitischen Truppen, und sie sorgen für die Koordination mit verbündeten Generälen, wenn die Kisleviten und ihre Alliierten Seite an Seite kämpfen.

SONDERREGELN

Unnachgiebig: Bojaren sind erfahrene Offiziere, durch lange Jahre der Entbehrung und des Krieges gestählt. Ein Bojar und die Einheit, die er anführt, ist *unnachgiebig* (siehe Warhammer-Regelbuch, Seite 85).

KOSSARS

Die Kossars waren ein Ungolstamm, der in der Zeit der Gospodariinvasion als Söldner gegen die anderen Ungol kämpfte. Sie hatten einen ungewöhnlichen Kampfstil mit Axt und Bogen entwickelt, den sie auch die Krieger der Gospodari lehrten. Heutzutage bestehen die Regimenter der Kossars gleichermaßen aus Ungol und Gospodari, und werden von der Tzarin als

stehendes Heer trainiert und unterhalten. Sie sind hervorragend ausgebildet und in der Lage, den Feind auf Entfernung mit ihren Bögen und im Nahkampf mit ihren Zweihandäxten anzugehen.

SONDERREGELN

Diszipliniert: Kossars kämpfen bereits seit Jahrhunderten mit Axt und Bogen. Ihr ganzes Bestreben besteht darin, den Gegner zu schwächen und ihn dann mit ihren schweren Äxten niederzumachen. Sie sind darauf trainiert, schnell und ohne unnötige Hast ihre Waffen zu wechseln. Kossars dürfen auch dann noch *steben und schießen*, wenn der Gegner weniger als die Hälfte seiner normalen Angriffsbewegung zurücklegen muss. Wenn der Gegner sich außerhalb seiner halben Angriffsreichweite befindet, erleiden sie außerdem nicht den üblichen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe (siehe Warhammer-Regelbuch, Seite 61).

FLÜGELULANE

Der Großteil der kislevitischen Kavallerie besteht aus den Flügelulanen, die ihre Herkunft bis zu den ursprünglichen Rittern der Gospodari zurückverfolgen können, die aus dem Osten kamen. Sie erhielten ihren Namen aufgrund der großen, gefiederten Flügel auf ihrem Rücken, die ein schrilles Kreischen verursachen, wenn die Ritter angreifen.

SONDERREGELN

Glorreicher Angriff: Flügelulanen in vollem Galopp sind ein beeindruckender Anblick. Ihre glänzenden Rüstungen schimmern, ihre farbenprächtigen Uniformen leuchten, und die Luft ist von dem erschreckenden Kreischen erfüllt, das von ihren Flügeln verursacht wird. Jedes Regiment, das von einer Einheit Flügelulanen mit einer Einheitenstärke von 5 oder höher angegriffen wird, muss einen Paniktest ablegen, so als ob es während eines bereits bestehenden Nahkampfes in die Flanke angegriffen würde (siehe Warhammer-Regelbuch, Seite 80).

GREIFENULANE

Das wohl berühmteste Regiment der Flügelulanen sind die Greifenulane. Die Söhne des höchsten Landesadels reisen als Ritter weit umher und dienen als Söldner, wenn sie nicht von der Tzarin persönlich zu den Waffen gerufen werden. Das Regiment wurde im Jahre 286 (IK 1810) als Leibgarde von Tzar Gospodar IV. gegründet. Es wurde im Jahre 293 (IK 1817) nach einer Expedition in das Weltrandgebirge, die auf zahlreiche Chaoskreaturen stieß, teilweise unabhängig. Ihr damaliger Anführer Vladic Dostov brachte eigenhändig einen Greifen zur Strecke und nahm den Körper des Tieres als Trophäe mit. Von diesem Zeitpunkt an trug das Regiment den Namen Greifenulane, und seine Flügelbanner werden seitdem stets aus Greifenfedern gefertigt.

Die Greifenulanen verbringen einen Großteil ihrer Zeit damit, für reiche Adlige des Imperiums als Söldner zu kämpfen, doch sie haben geschworen, dem Ruf des Tzaren oder der Tzarin zu folgen, wenn diese ihre Hilfe benötigen. Dies geschieht selten, da den meisten Gefahren mit den regulären Flügelulanen und berittenen Bogenschützen Einhalt geboten werden kann.

SONDERREGELN

Glorreicher Angriff: Die Greifenulanen unterliegen den gleichen Regeln wie auch die Flügelulane.

Söldner: Wenn eine Armee des Imperiums kein alliiertes kislevitisches Kontingent enthält, darf sie stattdessen ein Regiment der Greifenulanen als eine seltene Auswahl aufnehmen. In diesem Fall zählt das Regiment nicht als alliierter Einheit und wird wie jedes andere imperiale Regiment behandelt.



Bogenschützenreiter der Ungol

BOGENSCHÜTZENREITER

Diese berittenen Krieger werden aus den Ungol-Stämmen im Norden Kislevs rekrutiert. Sie sind wilde Krieger, aber es mangelt ihnen an der Disziplin der regulären Armee. Schon im frühen Kindesalter lernen sie, aus dem Sattel Pfeile zu verschießen, was sie zur besten

menschlichen leichten Kavallerie in der gesamten Alten Welt macht. Sie ziehen Kreise um ihre Gegner, spicken sie mit Pfeilen und verschwinden, bevor der Feind reagieren kann. Sie tragen keine oder nur wenig Rüstung und sind mit Schwertern bewaffnet. Sie machen mit schierer Anzahl wett, was ihnen an Ausrüstung fehlt.

SONDERREGELN

Leichte Kavallerie: Die Ungol zählen zu den fähigsten Reitern der Alten Welt. Sie unterliegen den Regeln für leichte Kavallerie (siehe Warhammer-Regelbuch, Seite 117).



Kossars, angeführt von einem Bojaren.



Greifenulanen

VERWENDUNG EINES ALLIIERTENKONTINGENTS

Obwohl du die Armeeliste der Alliiertenkontingente verwenden kannst, um eine komplette Armee mit mehreren tausend Punkten aufzustellen, ist sie durch ihre Natur beschränkter als eine reguläre Armeeliste. Die Liste der Alliiertenkontingente wurde erschaffen, um mit einer Hauptstreitmacht zusammen verwendet zu werden.

Um ein Alliiertenkontingent einzusetzen, wählst du wie üblich deine normale Armee aus. Zusätzlich kannst du einige deiner Punkte für Einheiten aus der Liste für Alliiertenkontingente ausgeben. Die Anzahl alliierter Charaktermodelle und Einheiten ist von der Größe der gesamten Armee abhängig, wie auf der unten aufgeführten Tabelle dargestellt. Beachte, dass dies die gesamte Armee ist, nicht nur die Punkte, die du für die Hauptarmee aus gibst. Ein Beispiel: Wenn du 2000 Punkte für deine Hauptstreitmacht aus gibst und 1000 Punkte für ein Alliiertenkontingent, wird dies als eine Armee mit 3000 Punkten behandelt.

Wie bei deiner Hauptstreitmacht auch muss dein Alliiertenkontingent eine Grundanzahl von Kerneinheiten enthalten. Zusätzlich muss die Streitmacht wenigstens ein Charaktermodell enthalten, das den Befehlshaber des

Kontingents darstellt. Dies muss das Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert sein, also genauso wie bei einem Armeegeneral. Wenigstens die Hälfte der Gesamtpunktzahl der vereinten Armee muss für Charaktermodelle und Einheiten der Hauptstreitmacht ausgegeben werden. Wenn deine Armee also 3000 Punkte umfasst, musst du wenigstens 1500 Punkte für deine Hauptstreitmacht ausgeben.

Der Typ der Armeen, die ein Alliiertenkontingent enthalten dürfen, hängt von dem Kontingent selbst ab. Sie werden in zwei Gruppen unterteilt: befreundete und nicht befreundete Armeen. Wenn sie in eine befreundete Armee aufgenommen werden, kommen keine Sonderregeln zum Tragen. Werden sie in eine nicht befreundete Armee aufgenommen, sind beide Seiten nicht besonders glücklich über die Anwesenheit der jeweils anderen. Sie mögen ein gemeinsames Ziel haben, aber keine Seite ist davon wirklich begeistert! Alles in allem ist es für beide Seiten besser, wenn sie sich nicht zu nahe kommen. Das bedeutet, dass Einheiten der Hauptstreitmacht im Umkreis von 6 Zoll um eine alliierte Einheit einen Malus von -1 auf ihren Moralwert erhalten, nachdem alle anderen Modifikationen zum Tragen

gekommen sind. Das gleiche gilt für alliierte Einheiten innerhalb von 6 Zoll um Einheiten der Hauptstreitmacht.

SONDERREGELN FÜR ALLIIERTENKONTINGENTE

Die folgenden Sonderregeln gelten für ein Alliiertenkontingent.

- Einheiten eines Alliiertenkontingents dürfen nur von einem Charaktermodell des Alliiertenkontingents begleitet werden. Charaktermodelle des Kontingents dürfen sich nur Regimentern des Kontingents anschließen.
- Einheiten des Alliiertenkontingents profitieren nicht vom Moralwert des Generals der Hauptstreitmacht, auch wenn sich dieser im Umkreis von 12 Zoll befindet. Außerdem erhalten sie keinen Wiederholungswurf für Aufriebstests durch die Armeestandarte der Hauptstreitmacht.
- Alliierte Einheiten dürfen den Moralwert des Befehlshabers des Kontingents verwenden, wenn sich dieser innerhalb von 12 Zoll befindet. Außerdem dürfen sie einen verpatzten Aufriebstest wiederholen, wenn sie sich im Umkreis von 12 Zoll um die Kontingentsstandarte befinden.
- In allen anderen Fällen (Paniktests, Nahkampfsergebnisse, etc.) werden alliierte Regimenter und Charaktermodelle als Teil derselben Seite wie die Hauptstreitmacht behandelt.

KISLEVS ALLIIERTE

Befreundete Armeen:

Imperium, Hochelfen, Bretonen, Zwerge, Söldner

Nicht befreundete Armeen: Waldelfen

Punktwert der Armee	Alliierte Helden**	Alliierte Kerneinheiten*	Alliierte Eliteeinheiten	Alliierte seltene Einheiten
1000 oder weniger	-	-	-	-
Bis zu 2000	1-2	1-3	2	-
Bis zu 3000	1-3	2-4	3	1
Bis zu 4000	2-4	3-5	4	2
Bis zu 5000	3-5	4-6	5	3

*Addiere +1 auf die minimalen und maximalen Anzahlen pro zusätzlichen 1000 Punkten.
 **Wenn die Armee 3000 oder mehr Punkte groß ist, darf ein alliiertes Charaktermodell je angebrochene 1000 Punkte über 3000 ein Kommandant sein. Das heißt, bei 3000-3999 Punkten dürfte ein Charaktermodell ein Kommandant sein, bei 4000-4999 Punkten könntest du zwei alliierte Kommandanten haben, usw.

ALLIIERTENKONTINGENTE

HELDEN

Dein Alliiertenkontingent muss wenigstens einen Bojaren enthalten, der der Befehlshaber des Kontingents ist.

Die maximale Anzahl von Charaktermodellen die du in deiner Armee einsetzen darfst, findest du in der Tabelle oben.

* KONTINGENTSSTANDARTE

Wenn dein Alliiertenkontingent mehr als einen Bojaren enthält, darf ein Bojar für +25 Punkte zum Kontingentsstandartenträger ernannt werden. Er darf nicht der Befehlshaber des Kontingents sein.

Der Bojar mit der Kontingentsstandarte darf keine zusätzliche Ausrüstung erhalten und keinen Schild tragen.

Der Kontingentsstandartenträger darf eine magische Standarte im Wert von 50 Punkten tragen, darf dann aber keine anderen magischen Gegenstände mehr erhalten.

BOJAR*PUNKTE: 90

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

Equipment: Handwaffe

Optionen:

- Darf entweder für +4 Punkte eine Zweihandwaffe, für +4 Punkte eine zusätzliche Handwaffe oder, wenn beritten, für +4 Punkte eine Lanze erhalten.
- Darf zusätzlich für +6 Punkte einen Bogen, für +7 Punkte eine Pistole oder für +10 Punkte eine Muskete erhalten.
- Darf entweder für +2 Punkte leichte Rüstung oder für +4 Punkte schwere Rüstung erhalten. Darf zusätzlich für +2 Punkte einen Schild tragen.
- Darf für +10 Punkte ein Streitross erhalten. Das Streitross darf für +4 Punkte mit einem Rossharnisch ausgerüstet werden.
- Darf magische Gegenstände aus der Liste der Gewöhnlichen magischen Gegenstände bis zu einem Gesamtwert von 50 Punkten erhalten.

Sonderregel: *Umnachgiebig*

FLÜGELULANEN.....PUNKTE/MODELL: 24

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Flügelulan	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Rotahauptmann	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung & Schild

Reittier: Streitross

Optionen:

- Werte einen Ulanen für +8 Punkte zu einem Musiker auf.
- Werte einen Ulanen für +16 Punkte zu einem Standartenträger auf.
- Werte einen Ulanen für +16 Punkte zu einem Rotahauptmann auf.

Sonderregeln: *Glorreicher Angriff*

BOGENSCHÜTZENREITERPUNKTE/MODELL: 17

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bogenschützen	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Champion	4	3	4	3	3	1	3	2	7
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe & Bogen

Reittier: Streitross

Optionen:

- Werte einen Reiter für +7 Punkte zu einem Musiker auf.
- Werte einen Reiter für +14 Punkte zu einem Standartenträger auf.
- Werte einen Reiter für +14 Punkte zu einem Champion auf.

Sonderregeln: *Leichte Kavallerie*

KOSSARSPUNKTE/MODELL: 9

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

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe, Bogen, Zweihandaxt.

Optionen:

- Werte einen Kossar für +5 Punkte zu einem Musiker auf.
- Werte einen Kossar für +10 Punkte zu einem Standartenträger auf.
- Werte einen Kossar für +10 Punkte zu einem Champion auf.

Sonderregeln: *Diszipliniert*

0-1 GREIFENULANEN.....PUNKTE/MODELL: 26

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Greifenulan	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Champion	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung und Schild.

Optionen:

- Werte einen Ulanen für +8 Punkte zu einem Musiker auf.
- Werte einen Ulanen für +16 Punkte zu einem Standartenträger auf.
- Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.
- Werte einen Ulanen für +16 Punkte zu einem Champion auf. Der Champion darf seine Lanze kostenlos gegen eine Pistole austauschen.

Sonderregeln: *Glorreicher Angriff, Söldner*

KERNEINHEITEN

Es gibt eine Mindestanzahl von Kerneinheiten, die deine Armee enthalten muss. Diese variiert mit der Größe der Armee.

ARMEELISTENEINTRÄGE

Jede Einheit wird durch einen Eintrag in der Armeeliste für Alliiertenkontingente repräsentiert. Dort sind der Name der Einheit und alle Beschränkungen für das Regiment aufgelistet.

Profilwerte: Diese geben alle spielrelevanten Werte der Einheit wider. Wenn in einer Einheit Modelle mit verschiedenen Profilwerten auftreten können, sind alle angegeben, selbst wenn diese optional sind.

Einheitengröße: Dieser Eintrag legt die minimale Größe jeder Einheit fest. In manchen Fällen hat eine Einheit auch eine maximale Größe.

Ausrüstung: Jeder Eintrag enthält die Standardwaffen und -rüstung der Einheit. Dies ist bereits in den Punktkosten der Einheit enthalten.

Optionen: Hier sind zusätzliche oder optionale Waffen und Rüstungen aufgeführt, zusammen mit den Zusatzkosten der Aufrüstung zu einem Champion, Standartenträger und Musiker.

Sonderregeln: Viele Truppen verfügen über Sonderregeln, die im Bestiarium beschrieben werden und in dieser Sektion noch einmal kurz aufgeführt werden.



Kossars

ELITEINHEITEN

Eliteeinheiten sind extrem spezialisierte Truppen, die auf dem Schlachtfeld weniger häufig anzutreffen sind als Kerneinheiten.

Es gibt eine maximale Anzahl von Eliteeinheiten, die aufgestellt werden dürfen. Diese variiert mit der Größe der Armee.

Tzarin Katarina ist die gegenwärtige Eiskönigin von Kislev und hat den Thron durch den Tod ihres Vaters Tzar Boris Bokha bestiegen. Graham McNeill hat uns Regeln geschrieben, damit man diese beiden Charaktermodelle als Anführer von Kislevitischen Kontingenten einsetzen kann.

Die Eiskönigin & Tzar Boris

Neue Charaktermodelle von Graham McNeill

Tzarin Katarina, die Eiskönigin von Kislev

Von der frostigen Festung ihrer Hauptstadt Kislev aus herrscht Eiskönigin Katarina mit erhabener Majestät über ihr Land. Die Tochter des feurigen und charismatischen Tzaren Boris Bokha bestieg im Jahre 2517 den Thron, nachdem ihr Vater in der Schlacht den Tod gefunden hatte, als er eine Armee nordwärts über den Lynsk ins Land der Trolle führte. Sie entstammt der langen Linie der Tzarinnen, die ihrerseits von den Khan-Königinnen der Gospodari abstammen, einem mächtigen Stamm, der Jahrhunderte zuvor westwärts gezogen war und zum beherrschenden Volksstamm dessen wurde, was einstmals zur Nation von Kislev anwachsen würde. Katarina ist eine

mächtige Zauberin. Ihre Kraft kommt aus dem Lande selbst, dessen eisige Seele und sturmdurchtoste Steppe ihr die Herrschaft über eine Form der Zauberei gewähren, die „Eismagie“ genannt wird. In der Tat flüstern manche, dass sie die Reinkarnation der ersten Khan-Königin Miska sei, so vollkommen ist ihre Meisterschaft dieses gefährlichen Magiezweigs. Seit ihrer Thronbesteigung, so heißt es, sei dem Bokha-Palast ein neuer Flügel gewachsen – eine halbe Meile lang und bestehend aus reinem, glitzerndem Eis. Eine derart wundersame Kreation wäre jenseits der Fähigkeiten sämtlicher Eismagier, mit Ausnahme der allermächtigsten. An diesem Ort verbringt Katarina den größten Teil

ihrer Zeit; hier gibt sie Audienzen in einem gewaltigen Saal aus magisch verwobenem Raureif. Die einen meinen, dass sie einfach die Kühle der frostigen Korridore bevorzugt, während andere sagen, dass es eine Zurschaustellung ihrer Macht sei, um Möchtegernangreifer und ausländische Botschafter einzuschüchtern.

Wo Tzar Bokha es vorgezogen hatte, von der Front aus zu führen, und für seine Tapferkeit und Tollkühnheit berühmt war, ist die Tzarin erhaben und fern, wie es ihren eisigen Kräften ansteht, und bevorzugt es, ihren Willen durch Boten und Generäle zu vermitteln. Nur unter den finstersten Umständen schließt sich die Tzarin

ihren Armeen (in Kislev „Pulks“ genannt) persönlich an. Wenn sie es doch einmal tut, reitet sie oft auf einem mächtigen Ross, an dessen Flanken Eiskristalle glitzern und dessen Atem der frostige Winterwind ist – oder sie fährt auf einem gepanzerten Schlitten, der von gleich mehreren dieser Kreaturen gezogen wird. Bei den seltenen Gelegenheiten, zu denen sie ihre Armee persönlich in die Schlacht führt, geht die Hingabe ihrer Soldaten ihr gegenüber weit über das hinaus, was man bei einer derart fernen und kühlen Herrscherin erwarten sollte. Ihre Beherrschung der Elemente ist klarer Beweis dafür, dass das Blut der Khanköniginnen in ihren Adern fließt. Die Ungol des Nordens fürchten und respektieren sie als eine der Kriegerhexen ihrer ältesten Mythen.

Noch bevor das Jahr zuende ist, wird die Tzarin ein gewohnter Anblick auf vielen Schlachtfeldern sein. Eine Zeit des Krieges zieht herauf. Plündernde Horden der Kurgan und Kyzaken drängen in ständig wachsender Zahl nach Süden, vereint unter den Bannern ihrer Zaren und Hetzaren. Das schiere Ausmaß und die Wildheit dieser Überfälle hat ausreichend Besorgnis in Kislev und dem Imperium hervorgerufen, um die Verlegung einer Anzahl imperialer Truppen nach Kislev zu bewirken – Artillerie aus Nuln,

Söldnerkompanien aus Tilea, Whisenland-Pikeniere, Arkebusiere von Averland, Nordland-Hellebardenträger, Ritterorden und alle möglichen anderen Soldaten.

Die Schriften des Anspruchs von Nuln nennen diese Zeit den „Frühjahrszug“ – ein harmloser Name für Monate voller Schrecken und Blutvergießen. Die nördlichen Barbaren brechen in Massen über Kislev herein und metzeln alles auf ihrem Weg nieder. Zahlreiche Schlachten

wurden bereits geschlagen, und die Kurgan haben viele Städte und Stanizi niedergebrannt: Choika, Shedeveka und zahllose andere, die auf keiner Karte vermerkt waren. Die Pulks haben sich in der offenen Steppe zerstreut, wenngleich viele Bojare ihre Kräfte wieder sammeln, um weiterzukämpfen. Doch mehr und mehr Barbaren ziehen südwärts, und es ist offensichtlich, dass die Tage des Blutes noch lange nicht vorüber sind.

Tzarin Katarina, die Eiskönigin

Tzarin Katarina kann als Befehlsbaberin jedes alliierten Kislevkontingents eingesetzt werden. Sie belegt eine einzelne Kommandantenauswahl und muss exakt wie unten aufgeführt eingesetzt werden. Katarina muss die Befehlsbaberin des Kontingents sein und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten. Wenn du die Tzarin einsetzt, darfst du Tzar Boris nicht verwenden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tzarin Katarina	4	4	3	3	3	3	3	1	10
Schlachtross	8	3	0	3	3	3	1	1	5

Kosten: 495 Punkte

Waffen und Ausrüstung: Tzarin Katarina führt das Schwert der alten Khanköniginnen, Furchtfrost, und trägt den Kristallmantel. Sie reitet ein Schlachtross.

SONDERREGELN

Eismagie: Katarina ist eine Magierin der Stufe 4 und benutzt immer die Eismagie (siehe Seite 86).

Von Kislev geliebt: Die Kisleviten sind ihrer Tzarin absolut treu ergeben und würden freudig ihr Leben für sie geben. Jede kislevitische Einheit, der sich die Tzarin anschließt, ist *unnachgiebig*, und alle kislevitischen Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um die Tzarin dürfen verpatzte Psychologietests wiederholen.

Beschützer der Khankönigin: Wenn du Tzarin Katarina als Anführerin deines alliierten Kontingents auswählst, entfällt die 0-1 Beschränkung für Greifenulaneneinheiten.

Furchtfrost: Diese von Miska, der ersten aller Khanköniginnen der Gospodari, geschmiedete Klinge wurde durch die Jahrhunderte von Tzarin an Tzarin weitergereicht. Nur eine Tzarin vermag die Waffe zu führen; würde ein Mann sie berühren, fände er sich innerhalb eines Herzschlages zu Eis erstarrt. Die Klinge ist von Eismagie durchtränkt, und ihre beißende Kälte vermag durch einen einzigen Kratzer zu töten.

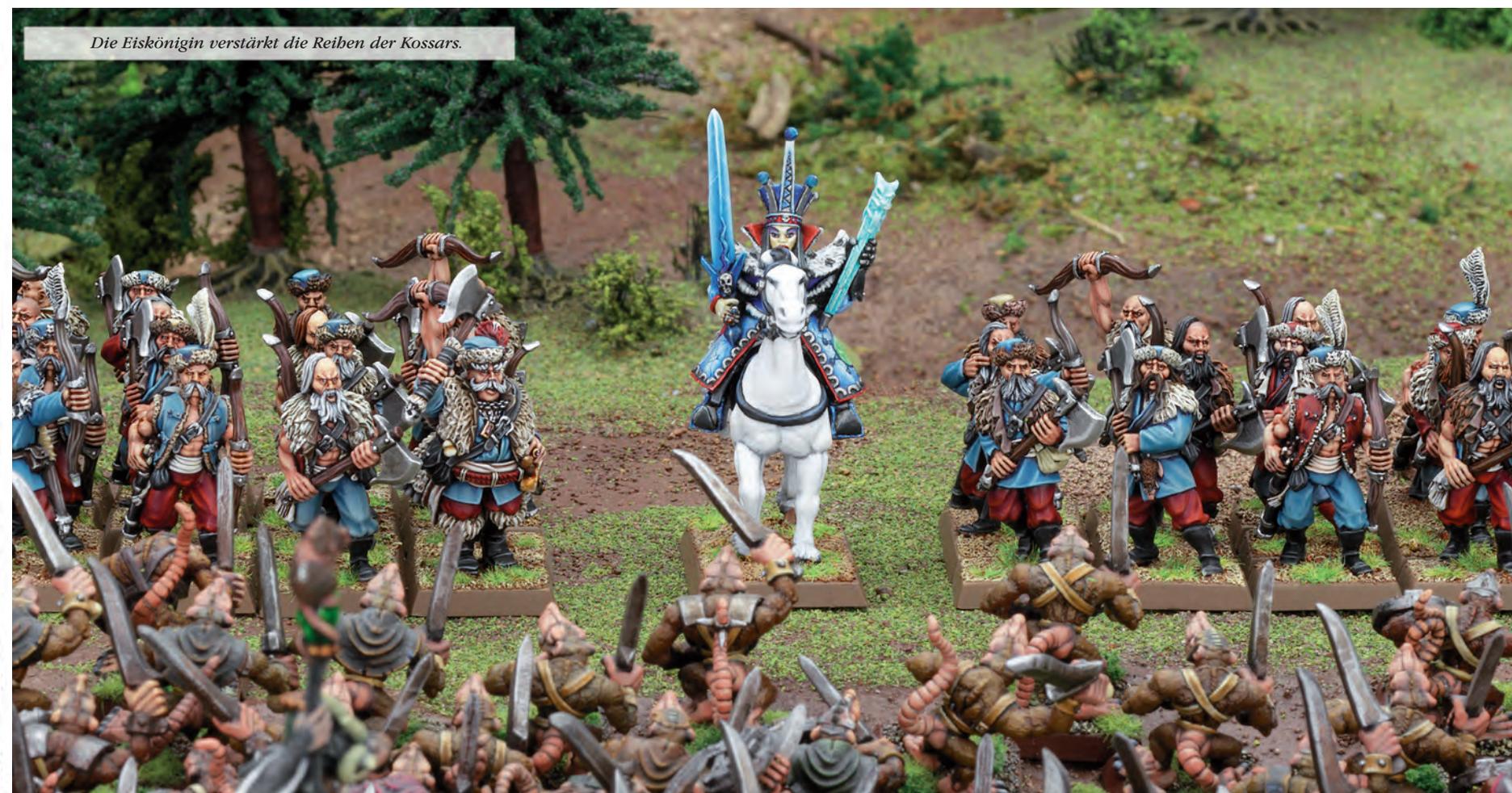
Furchtfrost verleiht der Tzarin die Sonderregel *Todesstoß*. Darüber hinaus ignoriert die Waffe auch bei normalen Verwundungen Rüstungswürfe.

Der Kristallmantel: Ein wirbelnder Nebel tanzender Eiskristalle hüllt die Tzarin ein, wehrt die schwersten feindlichen Hiebe ab und vereitelt die Bemühungen ihrer Gegner, sie zu treffen.

Der Kristallmantel verleiht der Tzarin einen 4+ Rettungswurf. Außerdem wird sowohl beim Treffer- als auch beim Verwundungswurf von gegen die Tzarin gerichteten Nahkampfattacken das Würfergebnis um -1 modifiziert.



Tzarin Katarina, die Eiskönigin



Die Eiskönigin verstärkt die Reihen der Kossars.

Tzar Boris Ursus

Tzar Boris Bokha war ein hitziger Krieger und gläubiger Anhänger des Bärengottes Ursun. Er war vielen auch als Boris Ursus oder Radij Boris („der Rote Boris“ – eine Anspielung auf die Meere von feindlichem Blut, die er in der Schlacht vergossen hatte) bekannt. Im Jahre 968 (2492 nach dem imperialen Kalender) folgte er seinem Vater Vladimir Bokha auf den Thron, der bei Kämpfen gegen die Goblins im Osten Kislevs gefallen war. Boris trat an die Spitze einer Nation, die wenig vollbracht hatte, um sich von den Verheerungen zu erholen, die sie während des Großen Krieges gegen das Chaos im Jahre 2302 erlitten hatte. Ungeachtet des Protestes der alten Garde unter den Adligen Kislevs leerte Radij Boris die Schatzkammer nahezu vollständig, um

Söldner in die kislevitische Armee zu rekrutieren, Brücken, Straßen und Städte neu zu errichten sowie Schwarzpulver und Fachleute aus dem Imperium zu importieren.

Obwohl er seine Familie (und viele andere adlige Familien mit ihr) damit fast in den Ruin trieb, wird Tzar Boris' Herrschaft auf ewig in Erinnerung bleiben für ihre treibende Energie und den Drang, die Lande zurückzugewinnen, die von Goblins, Trollen, Tiernmenschen und anderen Scheußlichkeiten befallen waren. Er trieb außerdem das Wiederaufleben des Bärenkultes des Ursun voran, der allmählich von der Verehrung fremder Gottheiten wie Ulric und Taal zurückgedrängt worden war. Um dies zu tun, unterzog er sich dem Aufnahmeitual,

das alle Priester des Ursun bestehen müssen, und zog in den Wald, einen Bären zu zähmen. Für achtzehn Tage ward von ihm nichts mehr gesehen oder gehört, und viele fürchteten, dass er in den Tiefen des eisigen Waldes ein grausiges Schicksal gefunden hatte. Die Vorbereitungen für die Krönung seiner kindlichen Tochter Katarina (die zu diesem Zeitpunkt vier Jahre alt war) waren bereits im Gange, als Suchmannschaften am neunzehnten Tage auf seine bewusstlose Gestalt stießen. Sein regloser Körper wurde von einem Bären gewaltiger Größe bewacht, der niemanden an ihn heranließ. Der Tzar war umgeben von den erschlagenen Körpern von mehr als zwei Dutzend Wölfen, und der Schnee war rot von ihrem Blut. Nichts, was die Kisleviten versuchten, vermochte den

Bären von ihrem Herrscher fortzulocken oder ihn davon zu überzeugen, dass sie ihm nichts Böses wollten. Ein weiterer Tag verging, doch dann schlug Boris die Augen auf und der Bär erlaubte es den Suchmannschaften schließlich, sich um die Wunden ihres Tzaren zu kümmern.

Was Boris nach seiner Rückkehr nach Kislev erzählte, ist in die Folklore seines Volkes eingegangen, wenngleich wenige die Wahrheit darin bezweifeln. Vier Tage, bevor er von den Suchtrupps gefunden wurde und nach langer Wanderschaft, traf er auf den mächtigsten Bären, den er jemals gesehen hatte, mit Zähnen und Krallen wie Schwertklingen. Er nahm dies als Zeichen Ursuns, trat der Bestie entgegen ... und der Bär stürzte sich auf ihn. Der Boden bebte unter der Wut des Ansturms und ein blutrünstiges Brüllen hallte durch den Wald, als Boris den Angreifer mit bloßen Händen abwehrte, ihn aber nicht zu überwältigen vermochte. Der Zweikampf dauerte einen vollen Tag an, bevor ein Rudel Wölfe, vom Geruch des vergossenen Blutes angelockt, über die beiden herfiel. Die Wölfe stürzten sich sofort auf den Bären, doch Boris sprang ihm zu Hilfe, zerschmetterte ihre Schädel mit den Fäusten und riss sie vom Rücken seines Duellgegners. Dabei wurde der Tzar jedoch schwer verletzt und fiel unter den Zähnen der Wölfe. Doch als die Wölfe ihn in Stücke reißen wollten, warf sich diesmal der Bär dazwischen und schützte seinen früheren Gegner vor dem gemeinsamen Feind. Er stand über dem hilflosen Menschen, schmetterte die Wölfe mit den Klauen zu Boden und zerriss sie mit seinen mächtigen Kiefern. Boris hatte das Bewusstsein verloren, doch jedes Mal, wenn er erwachte, war der Bär da und schützte ihn vor den Wölfen. Das gewaltige Tier kehrte mit dem Tzaren nach Kislev zurück, und von da an ritt Boris immer auf dem Rücken von Urskin („Bär-Bruder“, wie die Bestie von da an genannt wurde) in die Schlacht. Die Stärke des Bären war ebenso groß wie seine Treue zu Boris, und so wurde er zu einem unbezwingbaren Gegner im Kampf.

Tzar Boris fand sein Ende, als er 2517 einen Pulk ins Land der Trolle führte. An einem namenlosen Flussübergang über den Lynsk stürmte der Tzar tief in die Kurganarmee des Hetzaren Feydaj, sah sich jedoch bald eingekreist und von seinen Truppen abgeschnitten. Er und Urskin kämpften mit all der Macht und Wut des Bärengottes selbst, doch selbst der Rote Boris konnte gegen eine solche Übermacht nicht bestehen. Urskin gelang es, sich den Weg durch die Kurgan freizukämpfen und den Tzaren zurück zu seinen Kriegern zu tragen, doch es war bereits zu spät; Boris hatte ein Dutzend Wunden erlitten, von denen jede einzelne tödlich war. Doch erst als die Schlacht vorüber war, rutschte der Tzar von Urskins Rücken und starb. Sein treues Reittier hüllte eine Nacht lang seine Trauer hinaus, bevor es in die trostlosen Nordlande zog, wo es der Legende nach noch heute die Kreaturen des Chaos jagt, die seinen Herrn erschlugen.



Tzar Boris führt Kislevs Kavallerie gegen die plündernden Kurganborden.

Boris Ursus, der Rote Tzar

Boris Ursus kann als Befehlshaber eines alliierten Kislevkontingents ausgewählt werden. Tzar Boris belegt eine Kommandantenauswahl und muss exakt wie unten aufgeführt eingesetzt werden. Er muss der Befehlshaber des Kontingents sein und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten. Wenn du Tzar Boris in die Schlacht führst, darfst du Tzarin Katarina nicht einsetzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Boris Bokha	4	5	4	5	4	3	3	4	10
Urskin	6	4	0	6	5	3	4	4	7

Kosten: Boris Ursus, der Rote Tzar – 285 Punkte, Urskin der Bär – 90 Punkte.

Waffen und Rüstung: Boris führt die Splitterklinge und wird von der Rüstung des Ursun und einem Schild geschützt. Er reitet auf Urskin.

SONDERREGELN

Gesegnete des Bärengottes: Wenn du Boris Bokha als Befehlshaber deines alliierten Kontingents einsetzt, dürfen alle Kossars-Einheiten in der Armee für +30 Punkte pro Einheit zu Gesegneten des Bärengottes aufgewertet werden. Modelle mit dem Mal des Bärengottes erhalten +1 Attacke in dem Spielzug, in dem sie angreifen.

Rüstung des Ursun: Am Mittfrühjahrstag, einem der heiligsten Tage des Ursun-Kultes, wurde der flüssige Stahl der Rüstung mit den zermahlbenen Knochen eines Dutzends der wildesten Bären vermischt und anschließend in bestem Met gelöscht. Die Rüstung ist nun durchdrungen von der Macht Ursuns, und jene, die sie tragen, fühlen diese Macht in ihren Adern pochen.

Gilt als Plattenrüstung (4+ Rüstungswurf). Zusätzlich erhält der Tzar für jeden Treffer, den ein Nahkampfgegner bei ihm erzielt, eine weitere Attacke, die er durchführen kann, nachdem die Attacken seiner Gegner ausgeführt wurden (vorausgesetzt, er ist dann noch am Leben). Er darf diese Attacken auch durchführen, wenn er in dieser Nahkampfphase bereits attackiert hat.

Splitterklinge: Boris führt eine mächtige Stangenwaffe mit einer Klinge, die aus dem Eis der Gletscher Norscas gefertigt und von den Eismagiern Kislevs magisch gebunden wurde, um für immer gefroren zu bleiben. Wenn der Tzar auf seine Feinde einschlägt, dringen eisige Splitter in ihre Adern und lassen ihr Blut gefrieren.

Wenn er die Splitterklinge benutzt, erhöht Boris seine Stärke um +2. Zusätzlich müssen alle Modelle, die einen Lebenspunkt verlieren (nach Rüstungswürfen u.ä.), sofort einen

Widerstandstest ablegen. Verpatzen sie ihn, verlieren sie einen weiteren Lebenspunkt (keine

Schutzwürfe erlaubt). Ein Wurfresultat von 6 gilt wie üblich immer als verpatzt, gleichgültig, wie hoch der Widerstand des Gegners ist.

URSKIN DER BÄR

Winterfell: Urskin ist in dicke Schichten von Winterfett und Muskeln gehüllt, die ihn vor den ibelsten Auswirkungen des harten Wetters und den Schlägen seiner Feinde bewahren. Er hat daher einen 5+ Rüstungswurf.

Stimme des Ursun: Urskin der Bär verbreitet Angst.

Wut des Ursun: Urskins Wildheit ist so groß, dass er immer verfolgen muss, wenn eine gegen ihn kämpfende Einheit aufgerieben wird und flieht (und er nicht von weiteren Gegnern gebunden ist) – ganz egal, was sein Reiter darüber denkt.



Herren der Steppe

Ein Pferde-Malworkshop



Tarnung ist so wichtig wie die Sehne auf dem Imperiumsbogen.

Die Heerscharen Kislevs sind bekannt für ihre großen Kavalleriekontingente. In den einsamen Weiten der nördlichen Grenzgebiete ist das schnelle Aufspüren und Zerschlagen einfallender Feinde der einzige Weg, um das dünn besiedelte Land zu schützen. Die Techniken zum Bemalen von Kislevpferden sind dieselben wie die zum Bemalen von Elfen- oder Imperiumspferden. Auf den nächsten vier Seiten geht Tammy Haye auf die Wahl ihrer Farbschemata ein und erläutert die verschiedenen Arbeitsschritte.

REFERENZ



Wenn ich Pferde bemalen möchte, konsultiere ich zuerst zwei Informationsquellen: Nachschlagewerke wie zum Beispiel Tierlexika sowie das Internet. Ich halte mich gerne an authentische Farben und Muster, gerade wenn es um Pferde der Menschen geht, und die Auswahl an Pferderassen ist ja breit. Zuerst fällt einem auf, dass es bestimmte Farbkombinationen nur selten oder gar nicht gibt, beispielsweise ein schwarzes Pferd mit hellbrauner Mähne. Ich nehme deswegen solche Kombinationen als Vorbild, die auch in der Realität häufig anzutreffen sind, denn dadurch wirkt das Modell einfach glaubwürdiger. Zudem beschränke ich die farbliche Vielfalt innerhalb einer Einheit, damit der Eindruck eines zusammengehörigen Regiments entsteht. von Tammy Haye

FARBSCHEMATA



Es gibt einige Dinge, die du bei der Wahl des Farbschemas im Hinterkopf behalten solltest. Erstens solltest du Farben verwenden, die das Pferd vom Reiter abheben. Wenn sie in denselben Farben gehalten sind, geht der Reiter unter, und das sollte vermieden werden.

Links: Dieser Kislevit hebt sich deutlich von seinem Pferd ab.

Zweitens gilt, dass möglichst erdige Farben verwendet werden sollten. Anstatt das leuchtende Skull White zum Anmischen hellerer Farbtöne zu benutzen, nimm lieber matte Farben wie Bleached Bone, Kommando Khaki und Desert Yellow. Außerdem solltest du den Bauch stets etwas heller als das übrige Pferd bemalen, ein weiterer Trick, um das Pferd realistischer aussehen zu lassen.

Rechts: Diese Pferde beweisen, dass matte, gedämpfte Farben einen angenehmen, naturalistischen Stil schaffen.



Schließlich solltest du versuchen, Fell und Mähne in kontrastierenden Farben zu bemalen, auch wenn es in der Natur häufig genug vorkommt, dass Pferde einfarbig sind. Bei dunklem Fell wäre eine helle Mähne angesagt und umgekehrt.

Links: Das Pferd der Eiskönigin als perfektes Beispiel für eine kontrastierende Mähne.



PFERDEKÖPFE

Male oder Markierungen machen Pferde erst richtig lebendig. Du kannst verschiedenste Farben und Formen verwenden, von denen ich die häufigsten unten aufgeführt habe. Von verschiedenen Flecken und Streifen bis hin zu Sternen finden sich die unterschiedlichsten Formen.

Oft sind sie weiß, und es gibt kaum ein Pferd ohne solche Zeichen. Hin und wieder gibt es helle Pferde, die beige oder sandfarbene Male besitzen. Sie sehen besonders gut auf braunen Pferden aus, aber auch für andere Pferde sind sie eine Option.

FUSSMALE



Oben: Der untere Bereich der Läufe wurde mit Chaos Black bemalt und die Fellzotten um die Hufe herum mit Codex Grey akzentuiert.

Zebrastreifen werden horizontal aufgemalt, meist im oberen Bereich der Läufe. Sie sind vorwiegend bei Kastanienbraunen und Rotbraunen vorzufinden. Indem du Chaos Black leicht verdünnst und einen feinen Detailpinsel verwendest, lässt sich dieses Muster am leichtesten bewerkstelligen.

Rechts: Zebrastreifen wurden den Hinterläufen hinzugefügt

Normalerweise handelt es sich hierbei um schwarze oder weiße Bänder, die den unteren Bereich der Läufe bedecken. Sie können verschieden lang sein, reichen jedoch selten über das Kniegelenk. Die schwarzen oder weißen Markierungen können mit einem weißen Unterleib oder einem schwarzen Rücken korrespondieren. Übergänge können weich gestaltet werden oder aber abrupt sein.

Du solltest weiterhin wissen, dass die Farbe der Hufe von der Farbe der Läufe abhängt. Obwohl braune Pferde sowohl weiße als auch schwarze Hufe haben können, gibt es bestimmte Kombinationen, die einfach nicht existieren. Pferde mit weißen Läufen haben beispielsweise nie schwarze Hufe und schwarze Läufe mit weißen Hufen gibt es ebenfalls nicht. Sandfarbene Hufe hingegen gibt es bei fast allen Pferden.



KÖRPERMALE

Am häufigsten findet man gescheckte Muster, insbesondere bei weißen Pferden, aber auch bei Braunen und Grauen.



1 Bemale den Körper mit Codex Grey, nachdem du ihn schwarz grundiert hast.



2 Male kleine Punkte mit Fortress Grey dort auf, wo du ein geschecktes Fell haben möchtest. Verwende Fortress Grey außerdem, um die hervorstehenden Muskelstränge zu akzentuieren.



3 Die Flecken werden vom Zentrum aus mit Skull White akzentuiert, ebenso wie besonders erhabene Muskeln.

Diese Pferde haben Michael und Alan Perry bemalt und sind ein gutes Beispiel für gescheckte Muster. Die Male verleihen den Pferden ein exotisches Aussehen und tragen zum realistischen Gesamteindruck bei.

KRIEGSBEMALUNG

Kislevitische Reiter bemalen ihre Pferde manchmal in hellen Farben, um Feinde einzuschüchtern. Am häufigsten findet man ein dunkles Rot, das mit Mut und Blutvergießen assoziiert wird. Als herausstechendes Detail ist Kriegsbemalung vor allen für Anführer und besondere Einheiten wie die Greifenulane geeignet. Am besten verwendest du Red Gore, akzentuiert mit Blood Red.

Links: Dieses Modell stellt einen Flügelulan dar, der mit einer rot-weißen Kriegsbemalung in den Kampf reitet.



PFERDE BEMALEN

Im folgenden findest du eine kurze Anleitung, mit der du schnell und effektiv Pferde bemalen kannst. Besonders wichtig sind Techniken wie Tuschen und Trockenbürsten, mit denen sich wirkungsvolle Effekte erzielen lassen.



1 Bemale das Fell mit Scorched Brown.



2 Bürste das Fell mit Dark Flesh trocken.



3 Bürste das Fell schwach mit Vermin Brown trocken.



4 Trage verdünntes Brown Ink auf. Nachdem die Tusche getrocknet ist, übermalst du Mähne, Schweif, Geschirr und andere Details mit Chaos Black.



5 Bürste Mähne und Schweif mit Codex Grey trocken. Akzentuiere Zügel und Gurte mit Codex Grey und bemale alle Metallteile mit Chainmail.



6 Bemale Leib und Läufe mit Red Gore.



7 Bürste die Red-Gore-Sektionen mit Blood Red trocken.

Die Augen von Pferden sind für gewöhnlich schwarz, und im Gegensatz zu Menschen kann man kaum Weiß erkennen. Ein weißer Punkt in den Ecken ist alles, was du tun brauchst, um die Augen fertigzustellen.



Wenn du Pferde bemalst, solltest du dir Mühe geben, ein realistisches Aussehen zu erzielen. Streifen, Flecken und andere Muster machen dein Pferd interessanter und lebendiger, und wenn du mit solchen Abweichungen sparsam umgehst, sieht die Einheit als Ganzes noch eindrucksvoller aus. Indem du obige Punkte beachtest, ist es ein Leichtes, ein realistisches Pferd voller Charakter in relativ kurzer Zeit zu bemalen.

SCHNEEGELÄNDE

EIN WINTERLICHER BAUWORKSHOP

Mit der Veröffentlichung der neuen Kislewreihe wurde das Verlangen, Warhammer auf einer Schneeplatte zu spielen, immer größer. Tammy Hays beschreibt uns einige Ideen, wie du deinen existierenden Spieltisch in eine vorübergehende oder eine permanente Schneelandschaft verwandeln kannst.

Das Basteln von Schneegelände ist etwas, vor dem sich die Leute scheuen, da sie glauben, dass es unpraktisch sei, weil die meisten Warhammer-Armeen nicht in eine kalte, verschneite Landschaft passen.

Nichts könnte weiter von der Wahrheit entfernt sein als das, denn bis auf ein paar Ausnahmen (Grufkönige von Khemri und Echsenmenschen), stammen die meisten Völker aus Ländern, auf die der Winter einen starken Einfluss hat.

VORÜBERGEHENDES SCHNEEGELÄNDE

Die meisten Leute haben nur Platz für einen Spieltisch, weshalb der Bau einer Winterplatte nicht sehr weit oben auf ihrer Liste steht. Aber das sollte dich nicht aufhalten. Es gibt einige einfache Wege deinen Spieltisch vorübergehend in einen Winterspieltisch zu verwandeln.

Wenn du deinen eigenen Spieltisch besitzt, kannst du ihn in einen Wintertisch verwandeln, indem du einfach Schneestreu verwendest. Dies ist in den meisten Modellbauläden erhältlich und besteht aus einem feinen weißen Pulver.

Wenn du kein Schneestreu finden kannst, kannst du Alternativen wie Backpulver verwenden. Nachdem du das Gelände aufgestellt hast, trägst du das Pulver mit Hilfe eines großen Siebs auf. Gib der gesamten Oberfläche eine Schicht des Schnees, und geh sicher, dass er an einigen Stellen unregelmäßig dicker ist, um ein natürliches Aussehen zu erschaffen.

Nachdem du dein Spiel beendet hast, legst du Zeitungspapier aus und lässt den „Schnee“ von der Platte darauf rieseln, damit du ihn später wieder verwenden kannst.



▲ Mit einem großen Pinsel kannst du den Schnee beiseite fegen, um Wege darzustellen.



▲ Dies ist eine von unseren Spielplatten mit Schneestreu geschmückt.

TEIL EINS – BAU DEINEN EIGENEN SCHNEEBEDECKTEN BAUM

SCHRITT EINS



◀ Drehe den Draht in der groben Form eines Baums zusammen, indem du die Äste an einem Ende frei lässt und am anderen Ende zwei Wurzeln stehen lässt.

SCHRITT ZWEI



◀ Klebe den Baum mit Klebeband ab. Danach klebst du mit Sekundenkleber einige kurze Stücke Draht an die Äste, um Sprösslinge darzustellen. Umwickel diese ebenfalls mit Klebeband. Klebe anschließend den Baum auf ein Base aus dicker Pappe.

SCHRITT DREI



◀ Bemale den Baum und das Base mit Strukturfarbe. Nach dem Trocknen grundierst du den Baum mit Chaos Black Spray.

SCHRITT VIER



◀ Klebe mit Bastelleim Streu auf das Base. Nach dem Trocknen trägst du Bastelleim dort auf den Ästen und dem Base auf, wo du den Schnee haben willst. Streu das Schneestreu darüber. Du wirst mehrmals streuen müssen, da es beim ersten Mal nicht richtig decken wird.

MATERIALIEN

- 5 MM SCHAUMPAPPE (ODER PAPPE)
- MESSINGDRAHT (ODER GARTENDRAHT)
- SCHNEESTREU
- STRUKTURFARBE
- STREU

WERKZEUGE

- BASTELMESSER
- KLEBEBAND
- BASTELLEIM



TEIL ZWEI – PERMANENTES SCHNEEGELÄNDE



Solltest du dich für einen permanenten Schnee-spieltisch entschieden haben, besteht die einfachste Methode darin, weiße Strukturfarbe über einen bereits existierenden Tisch zu malen. Der unten gezeigte Tisch aus der Warhammer World ist ein gutes Beispiel dafür.

GELÄNDE

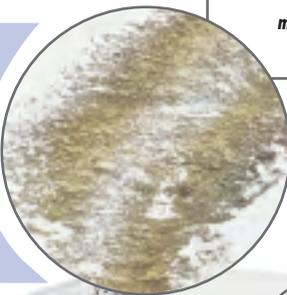
Wenn du Gelände mit einem Schneethema bauen willst solltest du es auf eine natürliche Weise gestalten. Wenn es schneit bleibt der Schnee nur auf der Oberfläche der Dinge liegen, aber niemals darunter. Wenn ein starker Wind weht, wird die Seite die dem Wind ausgesetzt ist verschneit sein als die andere. Dieser Fall tritt meistens bei Bäumen ein.

HÜGEL

Für einen verschneiten Hügel kannst du Hügel aus den Läden mit Strukturfarbe bemalen, was dem Beispiel mit dem Spieltisch ähnelt. Eisbedeckte Hügel kannst du herstellen, indem du ein Stück Polystyrol zurechtschneidest und auf eine Base aus einer dünnen Spanplatte klebst und mit Strukturfarbe bemalst. Blasses Blau und Weiß sorgt für einen eisigen Effekt. Diese Technik kannst du auch für einen ganzen Spieltisch verwenden, um eine eisige Wildnis zu erschaffen.

SCHLAMMIGE SPUREN

Diese Schlammspuren wurden auf demselben Tisch erstellt, indem braune Farbe über die Strukturfarbe gemalt wurde und diese mit helleren Tönen trockengebürstet wurde. Mehr Strukturfarbe wurde verwendet, um Schneespuren und Matsch auf den Seiten und der Mitte des Pfades darzustellen.



GEBÄUDE UND ANDERE HINDERNISSE



▲ Schneestreu wurde über die Hecken und Mauern gestreut und festgeklebt.



▲ Wir haben eine ähnliche Technik für dieses Gebäude verwendet. Beachte wie der Schnee auf den Türangeln und den Vorsprüngen liegen geblieben ist. Trage mehrere Schichten Bastelleim auf und streu Schneestreu darüber. Es ist sehr wichtig, dass jede Schicht trocken ist, bevor die nächste aufgetragen wird.

Du musst keine speziellen Gebäude oder Mauern für dein Schneegelände bauen. Du kannst die Gebäude verwenden die du bereits besitzt und mit den folgenden Techniken in das Schneethema eingliedern. Es gibt viele Möglichkeiten, deine Winterlandschaft zu gestalten. Indem du verschneite Bäume und schlammige Straßen hinzufügst, erhöhst du die Spielatmosphäre. Probiere die Techniken einfach aus und du wirst feststellen, dass es gar nicht so schwer ist, wie es aussieht.

DAVE ANDREWS MODULARES GELÄNDE



Dave Andrews hat seinen modularen Tisch auf eine ähnliche Weise gestaltet. Er hat dem Basistisch Büsche hinzugefügt, bevor er die Strukturfarbe aufgetragen hat. Beachte wie der Schnee zum Weg hin auf beiden Seiten immer schmutziger wird.

Dave hat kleine Details wie diese verschneiten Stapel Baumstämme aus Balsaholzrollen hinzugefügt.

Die Details zeigen, dass Teile des Grasstreus noch unter der Strukturfarbe hervorschauen. Dies simuliert ein langsames Tauwetter.

BÄUME

Mit der gleichen Strukturfarbe, die wir für den Spieltisch aus der Warhammer World verwendet haben, bemalten wir ein paar Bäume aus dem Laden. Diese stellen Nadelbäume dar, die ihre Nadeln im Winter nicht verlieren. Die Farbe wurde mit einem großen Pinsel unregelmäßig auf die Bäume aufgetragen. Der gleiche Effekt kann erreicht werden, indem du den Baum von oben mit Klarlack sprüht und in Schneestreu oder Backpulver tauchst. Der Klarlack sorgt dafür, dass auch die feinen Schneepartikel kleben bleiben. Zum besseren Schutz kann der Baum dann mit einer weiteren Schicht Klarlack versiegelt werden.



Dave Taylor ist ein notorischer Armeebemaler und ständig am Aufstellen neuer Streitmächte. Sein neuestes Projekt, eine Kislevitenarmee, ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie man eine Armee mithilfe eines gemeinsamen Erscheinungsbilds aufstellt und bemalt, so dass sie wie aus einem Guss wirkt.

▼ In der gesamten Armee hat Dave immer wieder Einzelteile aus den unterschiedlichen Regiments-Gussrahmen kombiniert.

HEAVY METAL SCHAUKASTEN

- Flügelulane sind aus Kislevarmeen nicht wegzudenken. Beachte auch das durchgehende Motiv der Mauerzinnen auf den Schilden aller Kavalleristen.
- ▼ Getreu dem Thema seiner Armee reitet Daves Armeegeneral auf dem uralten traditionellen Wahrzeichen Kislevs, einem mächtigen Bären.



▲ Feurige Reden haltende Priester und Prediger sind in vielen Armeen des Imperiums und Kislevs zu finden. Dieser Bischof wurde aus einer Warhammer 40.000 Miniatur umgebaut.

Auf seinem monströsen Bären Urskin reitend, führt Boris Ursus, der Rote Tzar, seine Truppen an. Wir konnten nicht widerstehen und schnappten uns Seb Perbet vom 'Eavy Metal Team und baten ihn, uns zu zeigen, wie diese großartige Miniatur bemalt wurde.

'EAVY METAL MEISTERKLASSE

BORIS URSUS, DER ROTE TZAR

Designed von David Thomas.



VORBEREITUNG

Das Model wurde mit Chaos Black Spray grundiert. Der Bär wurde dann mit Skull White bemalt.

FELL DES BÄREN

Eine Grundschicht Bleached Bone wurde auf das Fell des Bären aufgetragen. Bestial Brown wurde dann kräftig mit

Wasser verdünnt und in die Vertiefungen des Modells aufgetragen.

Nachdem das gründlich getrocknet war wurde das Fell mit Skull White trocken-gebürstet.

An diesem Punkt wurden die

Krallen, das Maul und andere Details des Bären per Hand erneut mit Chaos Black grundiert.

WOLFSSCHWÄNZE

Die Wolfsschwänze wurden mit Scorched Brown grundiert. Zunehmend

mehr Bleached Bone wurde dem Scorched Brown zum Trockenbürsten der Schwänze hinzugefügt, mit immer mehr Bleached Bone, je dichter man dem Ende der Schwänze kam.

DAS MAUL DES BÄREN

Scab Red diente als Grundierung für die Zunge. Bleached Bone wurde dem für die nachfolgenden Akzentstufen beigemischt, bis die Farben an der Spitze der Zunge einen gleichen Anteil hatten. Die Zunge wurde dann mit Black und Brown Inks lasiert. Die Zähne erhielten eine Grundschicht Scorched

Brown, gefolgt von Schichten aus Bestial Brown und Bronzed Flesh. Dann wurde Flesh Wash auf die Zähne aufgetragen. Bleached Bone und dann Skull White wurde als abschließende Akzente hinzugefügt.

DIE ROTE KLEIDUNG, MÜTZE UND FLÜGELRAHMEN

Die Satteldecke, Umhang, Mütze, oberen Ärmel und Flügelrahmen erhielten eine Grundschicht Scab Red. Dann wurde eine Schicht Red Gore aufgetragen, gefolgt von einem Akzent aus einem 1:1 Mix Red Gore und Blazing Orange. Dann erhielten die roten Bereiche eine abschließende Akzentschicht mit Blazing Orange.



WOLFSFELL

Boris' Wolfsfell wurde mit Scorched Brown grundiert. Dann wurde es mit Graveyard Earth, in das zum Ende des Fells hin Bleached Bone gemixt wurde, trockengebürstet.



GELBER UMHANG UND HUTVERZIERUNGEN

Eine Grundschicht Bestial Brown wurde auf die Verzierungen aufgetragen, gefolgt von einer Schicht Vomit Brown. Dann wurden sie mit einem 1:1 Mix Vomit Brown und Bleached Bone akzentuiert. Letzte Akzente mit Bleached Bone schlossen die Verzierungen ab.



WAFFENSCHAFT UND SATTEL

Scorched Brown wurde als Grundierung auf den Waffenschaft und den Sattel aufgetragen. Zunehmende Mengen Bleached Bone wurden dem Scorched Brown zum Akzentuieren des Holzes beigemischt, hin zu einem 4:1 Mix Bleached Bone und Scorched Brown.



BLAUER STOFF

Der Stoff auf Boris Ärmeln und Hose erhielt eine Grundschicht Regal Blue, gefolgt einem Mix aus Regal Blue, Codex Grey, und Ice Blue. Für die Akzente wurde dem Mix Fortress Grey beigemischt.



KLINGE UND PANZERUNG

Die Klinge und die Panzerung erhielten beide eine Grundschicht Boltgun Metal. Danach wurde Black Ink in die Vertiefungen aufgetragen. Dann wurde eine Schicht Chainmail aufgetragen, gefolgt von einem Akzent mit Mithril Silver.



STIEFEL, STOFFBESÄTZE UND KRALLEN DES BÄREN

Chaos Black wurde als Grundschicht aufgetragen. Ein Mix aus sieben Teilen Chaos Black zu drei Teilen Codex Grey wurde als erste Akzentschicht aufgetragen. Der Anteil an Codex Grey wurde zunehmend erhöht, so dass die letzten Akzente mit reinem Codex Grey gesetzt wurden.



SATTELGURT

Das Sattelgurt erhielt eine Grundschicht Scorched Brown, gefolgt von einer Schicht Dark Flesh. Für die Akzente wurde zunehmend Bleached Bone in das Dark Flesh gemischt, bis das Bleached Bone 70% des Mixes ausmachte.



SCHWARZES FELL, FLÜGEL

Die Federn und das Fell wurden so wie die Stiefel und die Krallen bemalt, mit der Ausnahme, dass die Schichten trocken-gebürstet anstatt normal aufgemalt wurden. Die Flügelspitzen erhielten eine Grundschicht Fortress Grey und wurden dann Skull White trocken-gebürstet.



WEISSER STOFF UND SCHÄDEL

Scorched Brown wurde auf den Stoff und die Schädel um den Hals des Bären aufgetragen. Schichten aus Bestial Brown und Bronzed Flesh wurden dann aufgetragen, gefolgt von Flesh Wash in den Vertiefungen. Danach folgte eine Schicht Bleached Bone, gefolgt von einem Akzent mit Skull White.



BORIS' HÄNDE UND GESICHT

Boris' Fleisch erhielt eine Grundschicht mit Bestial Brown, gefolgt von einer Schicht aus einem 1:1 Mix Bestial Brown und Dwarf Flesh. Die Haut erhielt dann eine weitere Schicht Dwarf Flesh gefolgt von einem Mix aus Dwarf Flesh und Elf Flesh. Das Gesicht wurde mit einer Lasur rund um die Wangen abgeschlossen.



Der Bart wurde auf dieselbe Weise bemalt, wie das schwarze Fell, wurde aber stärker mit Codex Grey

koloriert. Chaos Black gefolgt Skull White wurden in die Augen gemalt, etwas Schwarz am Rand lassend. Ein Punkt Chaos Black wurde dann in die Mitte jeden Auges gemalt.

GOLD

Die Goldornamente und der Schild erhielten ein Grundierung mit Tin Bitz, gefolgt von einer Schicht Brazen Brass und Shining Gold. In die Vertiefungen wurde Flesh Wash gemalt. Das Gold wurde dann mit einer Schicht Shining Gold vermischt Mithril Silver aufgetragen und abschließend mit Mithril Silver akzentuiert.



EDELSTEINE

Scab Red diente als Grundschicht für alle Steine. Dem wurde für die folgenden Akzente zunehmend Skull White beigemischt, dabei auf das Untere der Steine konzentrierend. Ein Punkt Skull White in der oberen Ecke schloss die Edelsteine ab.



Kossars bemalen

Ein schneller und einfacher Weg, kisleitische Kossars zu bemalen von Steve Cumiskey



Das Modell wurde auf schwarzer Grundierung bemalt, wobei ich vor dem Grundieren Sand auf das Base klebte.

Die Streitkräfte Kislevs sind als alliierte Streitkräfte für die Feinde des Chaos auf die Warhammer-Spieltische zurückgekehrt. Als Imperiumsspieler und geschworener Feind des Chaos (nun, bis ich meine Tiermenschen bemalt habe), nutzte ich die Gelegenheit, ein paar neue Rekruten anzuheuern. Natürlich nahm ich einige der neuen Miniaturen, und als Kern der Armee bedeutet das Kossars.

Ich entschied mich gegen das rot-blaue Farbschema des 'Eavy Metal Teams, da es nicht zu den Uniformen meiner Imperiumstruppen passt (das Lila und Gelb der Ostmark), also entschied ich mich für graue Hosen und blassgrüne Jacken. Während es gut ist, wenn sich Alliierte vom Rest der Armee abheben, wollte ich trotzdem, dass meine Imperiumsarmee wie eine Streitmacht wirkt. Das bedeutete, dass ich die Bases der Kossars genauso gestaltete, wie die meiner Imperiumstruppen und dieselbe Maltechnik verwendete – Schichten.



Eine Einheit Kossars nimmt ihre Position in der Schlachtlinie ein.



1 Bemale die Haut des Modells mit Bestial Brown, gefolgt von einer Schicht Dwarf Flesh. Die Haut wird erst ganz zum Schluss akzentuiert, so dass Fehler leichter korrigiert werden können.



2 Bemale alle Fellteile gründlich mit einer Mischung aus gleichen Teilen Bestial Brown und Bleached Bone.



3 Schließe das Fell ab, indem du es erst mit Bleached Bone und dann mit einer Mischung aus Bleached Bone und Skull White bemalst.



8 Bemale die Jacke mit einer Schicht Snot Green, gefolgt von einer Schicht Goblin Green.



9 Um die Jacke abzuschließen, fügst du Akzente mit einer Mischung aus Goblin Green und Bleached Bone hinzu.



10 Der Hut und der Köcher wurden mit demselben Rotton bemalt. Beginne mit einer Schicht Scab Red, gefolgt von einer Schicht Red Gore.



11 Schließe Hut und Köcher mit einem Akzent aus Blood Red ab.



4 Bemale Ledergürtel und Stiefel, zusammen mit Bogen, Axtschäft und Bart, mit Scorched Brown.



5 Akzentuiere das Scorched Brown mit Bestial Brown.



6 Bemale die Hose mit Regal Blure und schichte Shadow Grey darüber. Lass die Bereiche unter dem Schatten des Mantels blau.



7 Akzentuiere die Hose mit Codex Grey.



12 Trage eine Schicht Tin Bitz auf die Metallteile des Modells auf und schichte sie dann mit Boltgun Metal.



13 Schließe die Bemalung mit einem Akzent aus Mithril Silver auf den Metallteilen und Elf Flesh auf der Haut ab.

DAS BASE



Da die Kossars aus dem frostigen Kislev kommen, könnte man einen Schneeeffekt auf den Bases erwarten. Da sie aber ein alliiertes Kontingent für meine Imperiumsarmee sein sollen, entschied ich, ihnen dieselben dunklen Bases zu geben wie dem Rest meiner Armee. Die Bases

wurden mit Scorched Brown, Bestial Brown und schließlich Bleached Bone trockengebürstet und mit ein paar Flecken statischem Gras abgeschlossen.

Als ich 10 Kossars fertiggestellt hatte (irgendwann sollen es 20 sein), konnte ich endlich meine Imperiumsarmee aufstellen und sehen, wie sie zusammen wirken. Auf den ersten Blick lässt das blasser Grün der Kossars sie hervorstechen, aber die identischen Bases und der gemeinsame, geschichtete Malstil verbindet die Modelle untereinander.

Jetzt, da die Kossars fertig sind, wird es Zeit, eine Pause von der Infanterie zu machen und meine Aufmerksamkeit meiner ersten Einheit Flügelulane zuzuwenden.

DIE LEHRE DES EISES

Die Lehre des Eises ist die Magie der verschlossenen Frostzauberer von Kislev, deren Blut kalt in ihren Adern fließt und die die Winde der Magie mit einer Geste in einen tödlichen Eissturm verwandeln können.

Um einen Spruch zu ermitteln, wirfst du einen W6 und siehst auf der unten stehenden Tabelle nach. Wenn du für denselben Zauberer einen Spruch doppelt erwürfelst, wiederholst du den Wurf.

W6	Spruch	Komplexität
1	Eisdolche6+
2	Gewässerfrost8+
3	Gestalt des Frostgeistes8+
4	Schneesturm9+
5	Kuss des Winters10+
6	Eiswand12+

EISDOLCHE

Der Zauberer streckt seine Hand aus und entfesselt einen Hagel diamantharter Eiszapfen auf seine Gegner. *Eisdolche* ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wenn sie erfolgreich ausgesprochen werden, treffen sie ihr Ziel und verursachen 2W6 Treffer der Stärke 3.

GEWÄSSERFROST

Dieser Spruch kann auf ein wasserbasierendes Geländestück gewirkt werden, wie zum Beispiel einen Fluss, einen Sumpf oder einen See. Dieses Geländestück ist permanent gefroren und wird von da an als offenes Gelände behandelt. Modelle, die sich in dem Geländestück befinden, wenn der Spruch gewirkt wird, erleiden je einen Treffer der Stärke 2, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Alternativ kann der Spruch auf eine einzelne gegnerische Einheit, die sich nicht im Nahkampf befindet und zu der eine Sichtlinie besteht, gezaubert werden. Die Zieleinheit bewegt sich in der nächsten Bewegungsphase so, als befände sie sich in schwierigem Gelände.

GESTALT DES FROSTGEISTES

Bleibt im Spiel

Der Zauberer verwandelt sich in eine kreischende, klauenbewehrte Kreatur aus den kislevitischen Legenden und wird von einem Wirbelwind reinster Kälte über das Schlachtfeld getragen. Der Zauberer kann *fliegen*, solange der Spruch im Spiel bleibt. Außerdem hat der Zauberer Stärke 5 und 4 Attacken. Solange dieser Spruch wirkt, werden alle Effekte von Ausrüstung, inklusive magischer Gegenstände, Reittieren und Waffen ignoriert, da sie zusammen mit dem Zauberer verwandelt werden. *Gestalt des Frostgeistes* bleibt im Spiel, bis er gebannt wird, der Zauberer ihn beendet (was er jederzeit tun kann), er einen anderen Zauber zu sprechen versucht oder er ausgeschaltet wird.

SCHNEESTURM

Worte der Macht rufend beschwört der Zauberer einen mächtigen Schneesturm herauf, der gegnerische Schützen und Kriegsmaschinen einhüllt. Der Zauberer nominieren einen Punkt auf dem Schlachtfeld. Wirf einen Artilleriewürfel und verdopple das Ergebnis – dies ist der Wirkungsradius (gemessen vom nominieren Punkt aus), den der *Schneesturm* betrifft. Wenn du eine Fehlfunktion erwürfelst, betrifft der Spruch das ganze Spielfeld. Alle Einheiten im *Schneesturm* müssen einen Moralwerttest mit einem Malus von -2 ablegen, wenn sie schießen wollen. Misslingt dieser Test, dürfen sie nicht schießen. Der eisige Effekt eines *Schneesturms* dauert einen ganzen Spielzug an; er kann in der nächsten gegnerischen Magiephase nicht gebannt werden.

Gelingt bei 6+

Gelingt bei 8+

Gelingt bei 8+

Gelingt bei 9+

KUSS DES WINTERS

Der Zauberer bläst einen Sturm reinster Kälte in die Reihen des Feindes. Diejenigen, die von dem Windstoß getroffen werden, verwandeln sich innerhalb von Sekunden in brüchige Eisstatuen. Platziere die Flammenschablone mit dem spitzen Ende am Base des Zauberers. Jedes Modell, das vollständig von der Schablone bedeckt wird, erleidet einen Treffer der Stärke 5, gegen den keine Rüstungswürfe gestattet sind. Teilweise bedeckte Modelle werden bei einem Würfergebnis von 4+ betroffen.

Dieser Spruch kann nicht gegen Einheiten im Nahkampf gerichtet werden.

EISWAND

Bleibt im Spiel

Der Zauberer spreizt seine Hände und lässt die Luft zu einer Wand aus Eis gefrieren. Dieser Spruch darf auf einen beliebigen Punkt innerhalb von 24 Zoll gesprochen werden, zu dem der Zauberer eine Sichtlinie hat. Platziere einen 5 Zoll mal 1 Zoll großen Papierstreifen auf dem Spielfeld, der sich vollständig innerhalb von 24 Zoll um den Zauberer befinden muss, um die *Eiswand* darzustellen. Dieser Streifen gilt als unpassierbares Gelände und blockiert die Sichtlinie. Die *Eiswand* kann wie ein *unerschütterliches* gegnerisches Modell angegriffen oder als Ziel ausgewählt werden und wird im Nahkampf automatisch getroffen. Sie wird automatisch vernichtet, wenn sie einen Treffer der Stärke 5 oder höher erleidet (oder von einer *Flammenattacke* getroffen wird). Alle anderen Attacken haben keine Wirkung. Eine Einheit, die die Wand im Nahkampf vernichtet, darf nicht überrennen.

Die *Eiswand* bleibt bestehen, bis sie wie oben beschrieben vernichtet oder gebannt wird, der Zauberer den Spruch beendet (was er jederzeit tun kann), er versucht, einen anderen Zauber zu sprechen, oder ausgeschaltet wird.

Gelingt bei 10+

Gelingt bei 12+

