

Legende:



Riese der Orks & Goblins



Chaosriese



Sklavenriese



Söldnerriese

RIESEN DER WARHAMMER-WELT

	Punkte	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riese der Orks & Goblins	205	6	3	3	6	5	6	3	Spezial	10
Chaosriese	205	6	3	3	6	5	6	3	Spezial	10
Sklavenriese	175	6	3	3	6	5	6	3	Spezial	10
Söldnerriese	205	6	3	3	6	5	6	3	Spezial	10

SONDERREGELN



Grünhaut-Panik ignorieren, Großes Ziel, Entsetzen, Umfallen, Bewegung, Riesen-Spezialattacken, Unnachgiebig



Winzling-Panik ignorieren, Großes Ziel, Entsetzen, Umfallen, Bewegung, Riesen-Spezialattacken, Unnachgiebig



Winzling-Panik ignorieren, Großes Ziel, Entsetzen, Umfallen, Bewegung, Sklavenriesen-Spezialattacken, Gebrochen



Winzling-Panik ignorieren, Großes Ziel, Entsetzen, Umfallen, Bewegung, Riesen-Spezialattacken, Unnachgiebig

Großes Ziel, Entsetzen, Unnachgiebig: Diese Regeln funktionieren exakt wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

Winzlingpanik ignorieren: Einheiten aus kavalleriegroßen oder kleineren Modellen verursachen bei Riesen keine Panik.

Grünhaut-Panik ignorieren: Einheiten aus Orks oder Goblins, gleich welchen Typs, Snotlingschwärme und Kurbelwagen verursachen bei Riesen keine Panik.

Bewegung: Riesen können sich über normalgroße Hindernisse wie Mauern und Zäune ohne Schwierigkeiten hinwegbewegen. Behandle solches Gelände als offenes Gelände, wenn es darum geht, wie weit sich der Riese bewegen darf. Beim Überqueren solcher Hindernisse musst du aber testen, ob der Riese umfällt (siehe unten).

Umfallen: Riesen sind unbeholfen und meistens betrunken und neigen daher dazu, zu stolpern, sich irgendwo zu verheddern oder einfach umzufallen. Wenn ein Riese umfällt, kann er leicht alles zerquetschen, auf das er fällt. Ein Riese muss testen, ob er umfällt, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- 1) Wenn er im Nahkampf besiegt wird. Teste, sobald das Ergebnis feststeht, aber bevor Aufriebs- oder Paniktests abgelegt werden.
- 2) Wenn er zu Beginn seiner Bewegungsphase flieht.
- 3) Wenn er ein Hindernis überquert. Teste, sobald das Hindernis erreicht wird.
- 4) Wenn sich der Riese entscheidet, auf einem Gegner heranzuspringen. Teste sofort, bevor irgendwelche Verluste entfernt werden.

Wirf einen W6, um zu ermitteln, ob der Riese umfällt. Wenn das Ergebnis eine 1 ist, fällt der Riese um. Wenn ein Riese ausgeschaltet wird, fällt er automatisch um. Wirf einen

Abweichungswürfel um zu bestimmen, in welche Richtung der Riese fällt – der Pfeil gibt die Fallrichtung an. Platziere die Schablone für umgefallene Riesen mit den Füßen am Base des Modells und dem Kopf in Fallrichtung. Alle Modelle, die sich vollständig unter der Schablone befinden, werden automatisch getroffen. Alle teilweise bedeckten Modelle werden bei einer 4+ auf einem W6 getroffen.

Ein Modell, das von einem umfallenden Riesen getroffen wurde, erleidet automatisch einen Treffer der Stärke 6, der W3 Schadenspunkte verursacht. Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet und der Riese umgefallen ist, weil er versucht hat, auf der Einheit heranzuspringen, zählen die durch das Fallen verursachten Verwundungen zum Kampfergebnis hinzu. Zusätzlich verliert der umgefallene Riese selbst automatisch einen Lebenspunkt. Wenn sich der Riese im Nahkampf befindet, zählt diese Verwundung zum Kampfergebnis.

Sobald er einmal am Boden liegt, kann der Riese in seiner folgenden Bewegungsphase aufstehen, darf sich in diesem Spielzug aber nicht bewegen. Solange er am Boden liegt, kann der Riese nicht attackieren. Er kann sich aber noch verteidigen, sodass der Gegner trotzdem noch würfeln muss, um ihn zu treffen. Wenn er zur Flucht gezwungen wird, während er auf dem Boden liegt, gilt er automatisch als ausgeschaltet – seine Gegner schwärmen über ihn hinweg und hacken ihn in Stücke. Falls er die Möglichkeit hat, den Gegner zu verfolgen, während er am Boden liegt, steht er stattdessen auf. Ein Riese darf in dem Spielzug, in dem er aufgestanden ist, attackieren.

Gebrochen: Einem Sklavenriesen wurde seine unerschütterliche Überzeugung, dass kleine Dinge ihm nichts anhaben können, von dem Tyrannen herausgeprügelt, der ihn verklavt hat. Beachte, dass sie anders als sonstige Riesen NICHT *unnachgiebig* sind.

RIESEN-SPEZIALATTACKEN

Riesen-Spezialattacken: Riesen attackieren nicht auf die gleiche Weise wie andere Kreaturen, obwohl sie ihre Gegner normal auswählen. Um zu bestimmen, was der Riese tut, wirfst du zu Beginn jeder Nahkampfphase einen W6 auf einer der unten stehenden Tabellen. Welche Tabelle du verwendest, hängt von der Größe des Opfers deines Riesen ab. Falls er gegen Charaktermodelle auf Monstern kämpft, musst du vorher entscheiden, ob er lieber Reiter oder Reittier attackieren soll, und benutzt die entsprechende Tabelle.



Der Riese prügelt sich mit großen Viechern (Ogern, Kroxigoren, Minotauren und ähnlichen oder größeren Kreaturen, einschließlich Streitwagen):

W6 Ergebnis

- 1 Schreien und Grölen
- 2-4 Mit Keule draufhau'n
- 5-6 Kopfnuss

Der Riese verprügelt etwas, das kleiner als die oben genannten Geschöpfe ist:

W6 Ergebnis

- 1 Schreien und Grölen
- 2 Drauf 'rumspringen
- 3 Grabschen und ...
- 4-6 Keule schwingen



Der Sklavenriese prügelt sich mit großen Viechern (Ogern, Kroxigoren, Minotauren und ähnlichen oder größeren Kreaturen, einschließlich Streitwagen):

W6 Ergebnis

- 1 Schreien und Grölen
- 2-4 Mit Kette würgen
- 5-6 Kopfnuss

Der Sklavenriese verprügelt etwas, das kleiner als die oben genannten Geschöpfe ist:

W6 Ergebnis

- 1 Schreien und Grölen
- 2 Drauf 'rumspringen
- 3 Grabschen und ...
- 4-6 Mit Kette peitschen

RIESEN-SPEZIALATTACKEN

Schreien und Grölen



Riesen sind ohrenbetäubend laut und neigen zu schlechter Mundhygiene. Weder der Riese noch Modelle in direktem Kontakt mit ihm kämpfen in dieser Nahkampffphase, wenn sie es nicht bereits getan haben. Zusätzlich gewinnt die Seite des Riesen den Nahkampf automatisch um 2.

Grabschen und ...



Der Riese beugt sich vor und grabscht nach einem Modell (nach Wahl des Riesenspielers), das sich entweder in direktem Kontakt mit dem Riesen befindet oder ein Modell in direktem Kontakt mit dem Riesen berührt. Das Ziel darf eine einzelne Attacke durchführen, um zu versuchen, den Riesen abzuwehren. Wenn diese Attacke trifft und verwundet, misslingt die Attacke des Riesen, ansonsten ergreift er das Modell. Wirf einen W6 um zu bestimmen, was er als Nächstes tut:

W6 Ergebnis

- 1 **In die Tasche stopfen:** Der Riese stopft das Opfer in seine Tasche, zu Schafen, Kühen und anderem Plunder. Das Modell zählt als Verlust und kann nichts tun, solange es sich in der Tasche befindet, aber falls der Riese irgendwann ausgeschaltet werden sollte, kommen alle in seinen Taschen gefangenen Feinde am Ende der Schlacht unversehrt wieder frei. Für derart befreite Modelle erhält der Riesenspieler keine Siegespunkte.
- 2 **Ins Getümmel schmeißen:** Das Opfer wird wie ein lebendes Wurfgeschoss in die eigene Einheit zurückgeschleudert. Es erleidet einen Schadenspunkt, gegen den keinerlei Rüstungs- und Rettungswürfe zulässig sind, während die Einheit W6 Treffer der Stärke 3 (mit normalen Rüstungswürfen) erleidet.
- 3 **Schleudern:** Das Opfer wird in eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um den Riesen geschleudert – bestimme zufällig, welche. Das Modell erleidet einen Schadenspunkt, gegen den keinerlei Rüstungs- oder Rettungswürfe zulässig sind, während die Einheit W6 Treffer der Stärke 3 (mit normalen Rüstungswürfen) erleidet. Sollten sich keine feindlichen Einheiten in Reichweite befinden, behandle dies stattdessen so, als hättest du eine 2 gewürfelt.
- 4 **Zerquetschen:** Das braucht man wohl nicht groß zu erläutern. Das Modell gilt als Verlust und wird sofort vom Spielfeld entfernt.
- 5 **Runterschlucken:** Der Riese verschlingt sein Opfer und schluckt es vollständig herunter. Das Modell wird vom Spielfeld entfernt.
- 6 **Noch einen grabschen:** Der Riese stopft sein Opfer hastig in die Tasche oder unter sein Hemd (oder gleich in seine Hose, wenn es wirklich übles Pech hat) und versucht, ein weiteres zu grabschen. Das zweite Opfer darf ebenfalls eine einzelne Attacke durchführen (wie oben beschrieben), um den Riesen abzuwehren. Gefangene Modelle sind effektiv Verluste, wie unter *In die Tasche stopfen* beschrieben.

Mit Keule draufhau'n



Der Riese wählt ein Modell als Ziel und schlägt so fest er kann mit der Keule zu. Das Ziel kann dem Hieb ausweichen, indem es einen Initiativetest besteht (verwende den niedrigsten, wenn der Gegner mehrere verschiedene Werte hat). Wenn es den Test verpatzt, wird das Ziel getroffen und erleidet 2W6 Schadenspunkte, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Wenn hierbei ein Pasch gewürfelt wird, gräbt sich die Waffe tief in den Boden und der Riese kann in der folgenden Nahkampffphase nicht attackieren, weil er die Keule wieder freibekommen muss (dies entfällt, falls der Nahkampf vor Beginn der nächsten Nahkampffphase endet).

Mit Kette würgen



Der Sklavenriese schlingt seine schweren Ketten um den Hals des Gegners und reißt hart daran, wodurch er seinem Opfer das Genick bricht oder ihm gar den Kopf abreißt. Das Ziel muss einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, erleidet es 2W6 Schadenspunkte, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Kopfnuss



Der Riese verpasst seinem Gegner eine Kopfnuss, die automatisch einen Schadenspunkt verursacht, gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist. Wenn das Opfer verwundet, aber nicht ausgeschaltet wird, ist es betäubt und verliert seine folgenden Attacken – wenn es in dieser Nahkampffphase noch nicht attackiert hat, die von dieser, wenn es bereits attackiert hat, die der nächsten Nahkampffphase.

Drauf 'rumspringen



Der Riese springt kichernd auf einer gegnerischen Einheit in direktem Kontakt herum. Bevor er damit beginnt, muss der Riese testen, ob er umfällt. Wenn er fällt, ermittelst du, wo er aufschlägt und welchen Schaden er damit anrichtet. Alle Verwundungen durch den umgefallenen Riesen (auf beiden Seiten) zählen zum Kampfergebnis. Wenn der Riese auf den Beinen bleibt, erleidet die Einheit 2W6 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden. Ein Riese, der einmal damit angefangen hat, auf einem Gegner herumspringen, tut dies auch in den folgenden Nahkampffphasen, bis er umfällt (teste in jeder Phase erneut) oder der Nahkampf endet.

Keule schwingen



Der Riese schwingt seine Keule quer durch die feindlichen Reihen, was W6 Treffer der Stärke 6 verursacht, die wie Beschuss in der Zieleinheit verteilt werden.

Mit Kette peitschen



Der Sklavenriese wirbelt die Ketten durch die Luft, mit denen er normalerweise an den Boden der Höhle des Tyrannen gekettet ist. Der Sklavenriese verursacht W6 Treffer der Stärke 6 gegen die Zieleinheit, die wie Beschuss verteilt werden.

MUTIERTE MONSTROSITÄT

Ein Chaosriese darf für +20 Punkte zu einer mutierten Monstrosität aufgewertet werden

Wenn der Riese eine mutierte Monstrosität ist, wurde er vom Chaos verändert; vielleicht sprießen ihm zusätzliche Arme, vielleicht hat er auch eine steinharte Haut, mehrere Köpfe oder irgendwelche anderen Mutationen. Eine mutierte Monstrosität hat dank ihrer Schuppenhaut einen 5+ Rüstungswurf. Wirf nach dem Ermitteln der Spezialattacke im Nahkampf einen weiteren W6. Wenn das Ergebnis das gleiche ist wie wie das Ergebnis der Spezialattacke, wirft sich der Riese rücksichtslos auf den Feind! Der Riese wird in allen Belangen so behandelt, als wäre umgefallen – allerdings darf sich der Riesenspieler aussuchen, in welche Richtung er fällt.

© Games Workshop Limited 2006. Games Workshop, das Games Workshop Logo, Warhammer, das Warhammer-Logo, Citadel und das Citadel-Logo, White Dwarf sowie alle zugehörigen Warenzeichen, Namen, Völker und Volkssymbole, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer-Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2006, wenn zutreffend in Großbritannien oder anderen Ländern eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.