

DIE SAGA DES WEISSEN ZWERGES





Die Legende des Weißen Zwerges ist in der ganzen Warhammer-Welt bekannt, denn es ist eine Geschichte voller Ruhm und Heldentaten. Um die neue Miniatur des Weißen Zwergs gebührend zu feiern, forderten wir den Zwergenfreund Adam Troke auf, die Saga von Grombrindal zu rezitieren.

Vom jüngsten Milchbart bis hin zum weisesten Langbart, kann jeder Zwerg die Saga von Grombrindal aus dem Gedächtnis heraus erzählen. Es ist eine epische Geschichte, die in vielen hundert Versen erzählt wird. Die Saga von Grombrindal berichtet, wie dieser legendäre Zwerg entlang der Gebirgswege wandert, die nur den Zwergen selbst bekannt sind, und dass er immer dann unverhofft erscheint, wenn seine Hilfe am dringendsten benötigt wird.

Doch wer der Weiße Zwerg wirklich ist, das kann niemand mit Sicherheit sagen. Manche behaupten, dass er niemand geringeres als Snorri Weißbart von Karaz-a-Karak sei, der einzige Zwergenkönig, dem der Phönixkönig der Elfen jemals den nötigen Respekt entgegengebracht hat. Andere erzählen, er sei der Geliebte der Valaya und der bevorzugte Sohn der anderen Ahngötter gewesen. Doch was auch immer der Wahrheit entsprechen mag, die Saga von Grombrindal enthält beide dieser Legenden, zusammen mit dreiundvierzig weiteren Mutmaßungen. Der Weiße Zwerg ist ein Held aus der Zeit der Legenden und das Wissen darum, dass er noch immer über die Welt wandelt, erfüllt die Herzen der Zwerge mit Hoffnung und Stolz.

Schon oft geschah es, dass sich ein einzelner Zwerg in Kapuze und Mantel verhüllt, am Vorabend einer schrecklichen und großen Schlacht einer Zwergenarmee anschloss. Einsam und ernst suchte diese mysteriöse Gestalt keinerlei Gesellschaft, sondern trank still ihr Bier und strich sich in schweigsamer Konzentration über den schneeweißen Bart. Erst wenn die Schlacht begann enthüllte dieser Wanderer seine wahre Natur. Grombrindal wirft dann seinen abgetragenen grauen Mantel ab und verlangt den verhassten Feinden mit uraltem Feuer in den Augen einen hohen Blutzoll ab.

So geschah es bei der Schlacht um die Walbrücke, dass Grombrindal den Übergang alleine gegen die Horde von An-Cas dem Prahlerischen hielt und den proletenhaften Goblin mit einem einzigen Hieb entlebte. So geschah es am Bittergipfel, dass zahllose abscheuliche Rattenmenschen von den hoffnungslos unterlegenen Bergwerkern Barak-Varrs in die Flucht geschlagen wurden, denn ein weißbärtiger Ahnherr hatte ihre zermürbten Reihen zusammengehalten und ihren Mut gestärkt. Und so geschah es auch bei der Schlacht um die Grottenfestung, als die größten Helden der Zwerge dieses Zeitalters gegen eine Armee aus Tiermenschen, Orks und Goblins zogen. Am Ende standen sie auf einem riesigen Leichenberg, der volle zehn Körper tief war. Diese und

„Grombrindal verlangt den verhassten Feinden mit uraltem Feuer in den Augen einen hohen Blutzoll ab.“

noch tausend andere Geschichten legen Zeugnis von Grombrindals Heldenmut und der wundersamen Natur seiner Ankunft ab – denn er erscheint immer dann, wenn die Flamme der Hoffnung zu flackern beginnt und der Mut der Zwerge in den tiefsten Abgrund zu fallen droht. Am Vorabend der Schlacht, wenn sich die Furcht wie ein dunkler Schleier auf die Herzen der Zwerge herabsenkt, fachen Bartlinge und Langbärte gleichermaßen die Wachfeuer einmal mehr an und stellen einen Krug Bier für den Fall beiseite, dass ein in einen grauen Mantel gehüllter Fremder auftaucht und darum bittet, sich der Armee anschließen zu dürfen ...



Der Weiße Zwerg führt eine Gruppe wackerer Verteidiger an. Die Gegenwart eines lebenden Urahns stärkt ihre zwergische Herzen gegen die verhassten grünhätigen Feinde.



Grombrindal, der Weiße Zwerg500 Punkte



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Der Weiße Zwerg	3	7	4	4	5	4	4	4	10

Der Weiße Zwerg darf in einer Armee der Zwerge als eine Kommandantenauswahl ausgewählt werden.

Sonderregeln

Erbfeindschaft; Starrsinnig; Entschlossen

Siehe das Armeebuch: Zwerge für die Details dieser Sonderregeln.

Grombrindal kennt keine Furcht!

Der Weiße Zwerg ist so alt und kampferfahren, dass er *unerschütterlich* ist. Er ist derart furchtlos, dass er selbst dann stehen bleibt, wenn die Einheit, der er sich angeschlossen hat, aufgerieben wird und die Flucht ergreift. Wenn sich die Einheit im Nahkampf befand, bleibt er stehen und kämpft normal weiter, während seine Einheit normal die Flucht ergreift. Dadurch nimmt er dem Gegner die Möglichkeit, sein Ziel zu verfolgen.

Verkleidung

Der Weiße Zwerg trägt eine Verkleidung bis er dazu bereit ist, seine wahre Natur preiszugeben. Bei dieser Verkleidung handelt es sich meist um einen weiten Mantel, den er um sich schlingt, damit niemanden seinen enormen weißen Bart sieht, das unverwechselbare Merkmal eines Ahnherrn!

Wenn du es möchtest, darf der Weiße Zwerg das Spiel in einer beliebigen Zwergeneinheit (keiner Kriegsmaschine!) verborgen beginnen.

Sollte er verkleidet sein, wird der Weiße Zwerg nicht auf dem Spielfeld platziert, sondern er bewegt sich zusammen mit der Einheit, in der er verborgen ist. Notiere zu Beginn des Spiels, wo er sich versteckt. Sollte die Einheit ausgelöscht werden oder fliehen, enttarnt sich der Weiße Zwerg und bleibt stehen, selbst wenn der Rest seiner Einheit flieht oder erschlagen wurde.

Der Weiße Zwerg darf seine Identität zu Beginn einer beliebigen Nahkampffase enthüllen. Er wird dann sofort im ersten Glied seiner Einheit platziert und verdrängt dabei ein normales Einheitenmodell. Wenn kein derartiges Modell im ersten Glied steht, wird er im zweiten Glied platziert.

Einmal enttarnt, wird der Weiße Zwerg wie jedes andere Charaktermodell behandelt.

Wenn der Weiße Zwerg der Armeegeneral ist, können Einheiten seinen Moralwert erst benutzen, nachdem er aufgedeckt wurde.

Magische Gegenstände

Runenhelm von Zhufbar

Jene Zwerge, die einen Blick auf den beeindruckenden Helm werfen konnten, der auf dem ergrauten Haupt des Weißen Zwerges sitzt, haben von ihren Beobachtungen berichtet. Die Runenschmiede identifizierten ihn als den verlorenen Runenhelm von Zhufbar, der vor vielen Jahren verschwand, als diese Wehrstadt von den Grünhäuten überrannt wurde.

Jede fliehende Zwergeneinheit sammelt sich automatisch, wenn sie sich in 12 Zoll Umkreis um den Runenhelm von Zhufbar zu sammeln versucht.

Rüstung aus Glimrilsschuppen

Nach der Schlacht von Thraag, in welcher der Weiße Zwerg zehntausend Chaoskrieger erschlug, um den unbesonnenen Ungi Aussichtslos und seine Leute zu retten, wurde eine einzelne Rüstungsschuppe in den Zähnen des Chaoslords gefunden. Das Material war völlig unbekannt. Die ratlosen Runenschmiede taufte es Glimril und nahmen an, dass es vielleicht von den Ahngöttern selbst geschmiedet worden sei!

Diese Rüstung verleiht dem Weißen Zwerg einen Rüstungswurf (1+) sowie einen zusätzlichen Rettungswurf (4+).

Runenumhang der Valaya

Die auf dem weiten Umhang des Weißen Zwerges eingearbeiteten Runen besagen eindeutig, dass er von Valaya selbst gewoben wurde. Zumindest eine Legende berichtet, dass sich Valaya, die Ahngöttin und Beschützerin des Zwergenvolks, aufgrund seines prächtigen Bartes in den Weißen Zwerg verliebte und ihm den Umhang als Zeichen ihrer Wertschätzung schenkte.

Der Weiße Zwerg erhält Magieresistenz (3), wenn er den Runenumhang trägt.

Runenaxt des Grimnir

Die mächtige Axt des Weißen Zwerges entspricht der Beschreibung der Runenaxt des Grimnir, die in verschiedenen Sagen und Legenden erwähnt wird. Es mag sein, dass Grombrindal sie von Grimnir selbst erhielt.

Diese Axt verleiht Grombrindal +2 Stärke und erlaubt es dem Weißen Zwerg, verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe zu wiederholen. Außerdem müssen seine Gegner erfolgreiche Rüstungswürfe dagegen wiederholen.

Unproblematisches Spielen

Wir haben die Regeln für Grombrindal geschrieben, damit du ihn in deinen Spielen einsetzen kannst. Du solltest jedoch nicht vergessen, dass dein Gegner vielleicht nicht weiß wie er im Spiel funktioniert. Daher solltest du diese Regeln immer zur Hand haben, damit dein Gegner sehen kann, mit wem er es zu tun hat. Bitte beachte auch, dass der Weiße Zwerg nicht für den Gebrauch in Turnieren und anderen organisierten Spielevnts gedacht ist.





ZWERGENSCHMIED

Niemand modelliert Zwerge so gerne wie Aly Morrison. Daher gaben wir ihm den Auftrag, Grombrindal einmal mehr als Miniatur zu verewigen.

Aly ist im Modellieren von Zwergen nicht unbewandert; alles in allem modelliert er sie nun schon seit ein paar Jahren. Er ist auch nicht unerfahren darin, jedermanns Lieblingskraftpaket der Zwerge auf den Spieltisch zu bringen, obgleich seine letzte Fassung von Grombrindal von zwei anderen legendären Zwergen auf einem Schild getragen wurde, nämlich von Josef Bugmann und Gotrek. Doch diesmal ist das Modell ein klein wenig subtiler. „Ich wollte nicht einfach die gleiche Miniatur nur ohne Schild und Träger modellieren,“ sagt Aly. „Letztes Jahr hatte er sein „Geburts-Partykostüm“ an, doch diesmal trägt er das „Ich muss einen Goblinschädel einschlagen“-Kostüm.“

Wie wir bereits erwähnt haben, ist Aly der richtige Mann für die Aufgabe gewesen, was ganz einfach daran liegt, dass er Zwerge gerne modelliert. Aber warum ist das so? „Sie machen mir einfach Freude. Einteilige Miniaturen haben manchmal etwas ganz besonderes und es ist immer schön, wenn man eine Miniatur nur aus der Box holen und sofort mit dem Malen beginnen kann. Ich mag es einfach Modelle zu gestalten, die man in einer Sitzung fertig stellen kann.“

Aly liebt es, sich in seinem Stuhl zurückzulehnen und eine Miniatur in einem Stück zu modellieren und die kompakten Miniaturen der Zwerge bieten ihm genau diese Möglichkeit. Er kann sich dabei die nötige Zeit nehmen, die Miniatur mit Details zu überhäufen und den so wichtigen Bart richtig zu gestalten. Allerdings benötigt man dafür auch die richtige Modelliermasse. „Green Stuff beginnt bereits nach 45 Minuten auszuhärten und ist daher ideal für mehrteilige Komponenten und den schrittweisen Aufbau von Miniaturen. Doch Zwerge sind für gewöhnlich einteilige Modelle für die ich eine Modelliermasse namens Sculpty verwende. Diese bleibt

solange geschmeidig und formbar, bis sie gebacken wird. Daher kann ich mir Zeit lassen und Details zufügen, ohne mich hetzen zu müssen. Aber es birgt auch Risiken; wenn ich beispielsweise mit einem Finger in die Miniatur drücke bevor sie gebacken wurde muss ich die Stelle nacharbeiten oder gar das ganze Modell von neuem anfangen.“

Hier ist er nun, der neue Weiße Zwerg! Zum Glück hat ihn während des Modellierprozesses niemand berührt oder verunstaltet (und wer würde das schon wollen – Red.). Aly ist mit dem Ergebnis sehr zufrieden. „Ich mag seine Pose. Ich verlieh ihm eine sehr entspannte Ausstrahlung, die so viel wie „ich weiß, dass da eine Horde Orks vor mir ist, aber jetzt schmauch ich erstmal meine Pfeife zu Ende,“ aussagt.

Die Pfeife ist ein schönes kleines Detail, doch es gibt noch viele weitere die man



Aly modelliert seit mehr Jahren Citadel-Miniaturen als er sich (oder wir uns) erinnern kann, obgleich er erst nach den Perrys angefangen hat. Daher müssen es wohl weniger als 30 Jahre sein!



„Es ist schön, wenn man ein Modell nur aus der Box holen und sofort mit dem Malen beginnen kann.“

entdeckt, wenn man die Miniatur näher in Augenschein nimmt. Man findet zum Beispiel das verschachtelte Muster auf dem Mantelrücken und all die in seinen großen Bart geflochtenen Ornamente. „Man sollte auch nicht die Rüstung vergessen. Unter diesem buschigen Bart findet sich eine fein modellierte Brustplatte. Obgleich ich wusste, dass der Bart sie überdecken würde, musste ich sie voll ausmodellieren, falls sie durch ihn an einer Stelle hindurchschauen würde. Und da es sich zudem um Grombrindal handelte, konnte ich mir diese Chance einfach nicht entgehen lassen!“



Aus vergangenen Zeiten

Grombrindal hatte über die Jahre hinweg bereits viele Gestalten. Hier siehst du ein paar seiner jüngsten Inkarnationen. (A) Colin Dixons Version des Lebenden Ahnherrn die für die 200. englischsprachige Original-Ausgabe unseres beliebten Magazins geschaffen wurde. (B) Einhundert Ausgaben später gab ihm Juan Diaz ein neues Gesicht, um den WD 300 zu feiern. (C) Zu Grombrindals 30igstem Geburtstag platzierte ihn Aly Morrison auf einem Schild, der von Josef Bugman und Gotrek Gurnisson getragen wurde.

