

DAS SLAYERHEER VON KARAK KADRIN

UNGRIM EISENFAUST Slayerkönig von Karak Kadrin

Ungrim Eisenfaust ist der Slayerkönig und kann in jeder Zwergenarmee und jedem Slayerheer von Karak Kadrin eingesetzt werden.

Er zählt als Kommandantenauswahl, verbraucht aber zusätzlich noch eine Heldenauswahl. Er muss genau wie unten beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder Runengegenstände erhalten. Wenn du ihn einsetzt, ist Ungrim automatisch dein Armeegeneral.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ungrim	3	7	4	4	5	3(4)	5	4	10

Punkte: 465

Waffen & Rüstung: Ungrim führt Dargos Axt in den Kampf, trägt über seiner Gromrilrüstung den Drachenmantel und auf seinem Haupt prangt die Slayerkrone.

Drachenmantel: Der Drachenmantel ist mit der Meisterrune des Trotzes (4+ Rettungswurf), einer Schmiedefeuerrune (immun gegen Flammenattacken) und einer Glücksrune (1 Wiederholungswurf im Spiel) beschrieben.

Dargos Axt: Diese Waffe ist mit zwei uralten Runen beschriftet – der Schadensrunen und der Paraderunen. Die Schadensrunen bewirkt, dass jeder Gegner, der durch Dargos Axt Schaden erleidet (also nach Rüstungs- und Rettungswürfen etc.), statt einem gleich W6 Lebenspunkte verliert. Durch die Paraderunen verliert außerdem ein Modell in direktem Kontakt mit Ungrim (nach Wahl des Zwergenspielers) eine Attacke im Nahkampf. Die Paraderunen hat allerdings keinen Effekt auf Spezialattacken wie die von Nachtgoblin Fanatics oder die Stärke-10-Sonderattacke von Baummenschen.

Slayerkrone: Dieser Helm ist Teil der Gromrilrüstung des Königs und trägt eine Ausdauerunen (+1 LP) und eine Steinrunen (verbessert den Rüstungswurf auf 3+).

SONDERREGELN

Slayerkönig: Als König aller Slayer ist Ungrim auch an den Slayereid gebunden. Er unterliegt den folgenden Regeln, die im Armeebuch Zwerge auf Seite 6 und 7 für Slayer beschrieben sind: Zwerge (Erbfeindschaft, Starrsinnig und Entschlossen) sowie Unerschütterlich (hasst aber weiterhin alle Grünlinge). Die Sonderregeln Einzelgänger und Slayer gelten für Ungrim nicht.

GARAGRIM EISENFAUST Baraz-Rik von Karak Kadrin

Garagrim Eisenfaust darf in jeder Zwergenarmee oder jedem Slayerheer von Karak Kadrin eingesetzt werden und verbraucht eine Kommandantenauswahl. Er muss genau wie unten beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder Runengegenstände erhalten. Wenn du ihn in einem Slayerheer einsetzt und Ungrim nicht ebenfalls in der Armee ist, ist Garagrim automatisch dein Armeegeneral. In einer Zwergenarmee kann er niemals der Armeegeneral sein.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Garagrim	3	6	3	4	5	3	3	4(5)	10

Punkte: 305

Waffen: Die Äxte von Kadrin

Slayerfertigkeiten: Bestienslayer, Slayertod und Vampirslayer (siehe Seite 67)

SONDERREGELN

Slayer: Garagrim unterliegt allen Regeln für Slayer, wie auf Seite 7 im Armeebuch Zwerge beschrieben.

Äxte von Kadrin: Garagrim erhielt diese Zwillingsäxte von seinem Vater am Tag seiner Aufnahme in den Kreis der Erwachsenen. Das Axtpaar trägt Skalf Schwarzhammers Meisterrunen und eine Grollrunen und ist an Garagrims Handgelenke geschmiedet, damit er es niemals verlieren kann.

Wenn du möchtest, kann Garagrim, wenn er angreift, wie ein Dammaz Drengi attackieren (inklusive der die Wirkung seiner Runenäxte und Slayerfertigkeiten). In folgenden Nahkampf-

phasen kann er dann nur noch normal attackieren, erhält dann allerdings eine zusätzliche Attacke für die zwei Äxte, wie in seinem Profil angegeben. Hinsichtlich der Slayertod-Regel führt er seine normalen Attacken aus.

Der Baraz-Rik: Es ist Garagrims Pflicht als Baraz-Rik, den Schrein des Grimnir zu pflegen, und dadurch stehen ihm die Lagerhallen des Tempels offen, wo uralte Runenäxte aufbewahrt werden, die von nach Karak Kadrin pilgernden Slayern als Tribut überreicht wurden.

In einem von Garagrim geführten Slayerheer dürfen Riesenslayer je eine einzelne Waffenrunen im Wert von maximal 25 Punkten erhalten. Beachte, dass die Runenregel des Stolzes auch für diese Waffen gilt, und dass ein Modell mit einer Runenaxt jegliche Boni und Mali durch Zweihandwaffen oder zusätzliche Handwaffen einbüßt.

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

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

DAMMAZ DRENGI

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dammaz Drengi	3	5	1	5	4	2	2	Spezial	10

SONDERREGELN

Einzelmodell: Dammaz Drengi sind unabhängige Modelle, die sich wie Charaktermodelle zu Fuß bewegen und nur nach den Regeln für Beschuss auf einzelne Charaktermodelle (Warhammer Regelbuch, Seite 97) beschossen werden können. Beachte, dass Dammaz Drengi ansonsten aber nicht als Charaktermodelle gelten.

Hass auf Grünhäute: Wie alle Zwerge *hassen* Dammaz Drengi alle Orks und Goblins, auch wenn sie ansonsten Unerschütterlich und so immun gegen Psychologie sind.

Unerschütterlich: Dammaz Drengi haben den Slayereid geschworen und werden sich nie aus einem Kampf zurückziehen. Sie sind Unerschütterlich.

Wirbelwind des Todes: Dammaz Drengi stürzen sich unerschrocken in die Reihen ihrer Feinde, ihre Waffen wild über ihre Köpfe wirbelnd. Sie attackieren im Nahkampf nicht wie andere Truppen. Statt dessen erleidet jedes feindliche Modell in direktem Kontakt mit einem oder mehreren Dammaz Drengi zu Beginn der Nahkampfphase, noch bevor andere Attacken durchgeführt werden (sogar wenn der Gegner den Dammaz Drengi angegriffen hat, vor Aufpralltreffern durch Streitwagen und anderen besonderen Attacken, die immer zuerst zuschlagen) einen automatischen Treffer. Gegnerische Modelle, die sich in direktem Kontakt mit einem oder mehreren Modellen befinden, das wiederum in direktem Kontakt mit einem oder mehreren Dammaz Drengi ist, erleiden bei einer 4+ einen automatischen Treffer. Schadens- und Rüstungswürfe etc. werden dann normal durchgeführt. Anschließend dürfen die Gegner normal attackieren, allerdings erleiden sie durch die wirbelnden Klingen des Dammaz Drengi einen Malus von -1 auf ihren Trefferwurf.

Gegen Einheiten, die nur aus einem einzelnen Modell bestehen (z.B. berittene Monster und Streitwagen), verursachen Dammaz Drengi W3 automatische Treffer gegen jede solche Einheit in Kontakt.

MALAKAI MAKAISSONS GOBLINSCHNITTER

Malakai ist ein Zwerg mit einem bis auf eine Rot gefärbte Haarsichel kahlgeschorenem Kopf, einer knappen Lederweste mit Schafsfellkragen und einer Lederhaube mit langen Ohrklappen, die so geschnitten ist, dass sie trotz seiner Frisur auf sein Kopf passt. Er trägt außerdem eine Brille mit dicken Linsen, in die Fadenkreuze eingraviert sind, wobei er felsenfest behauptet, dass dies keine Sehhilfe ist, die eine Augenschwäche ausgleicht, sondern vielmehr seinen adlerscharfen Blick noch verstärkt.

Seine neueste Erfindung ist der Goblinschnitter, ein schnellfeuerndes, axtwerfendes Instrument der Zerstörung. Dank seiner Konstruktion ist der Goblinschnitter in der Lage, mit einem Klingenturm eine blutige Schneise in selbst die zahlreichsten Feinde zu schneiden.

MALAKAI MAKAISSONS GOBLINSCHNITTER

Malakai Makaiison und sein Goblinschnitter dürfen als Seltene Auswahl in jeder Slayerarmee eingesetzt werden. Darüber hinaus können sie auch in Zwergen-, Söldner- oder Imperiumsarmeen eingesetzt werden, verbrauchen dann aber zusätzlich noch eine Heldenauswahl.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Malakai	3	5	5	4	4	2	3	3	10
Slayerassistent	3	4	3	3	4	1	2	1	10

Einheitengröße: Malakai Makaiison, zwei assistierende Slayer und ein Goblinschnitter.

Ausrüstung: Die Slayer sind mit Handwaffen und Zweihandwaffen ausgerüstet. Malakai trägt eine Zweihandwaffe und eine Zwergenbündelmuskete (Profil und Regeln wie normale Zwergenmusketen, allerdings mit Mehrfache Schüsse: 3)

SONDERREGELN

Slayer: Malakai und seine Assistenten sind Slayer und folgen allen Regeln für Slayer aus dem Armeebuch Zwerge. Beachte, dass der Goblinschnitter in Slayerarmeen nicht der Regeln „Schau Snorri, Trolle!“ unterliegt.

Maschinist: Obwohl er geistig leicht instabil ist und den Slayereid abgelegt hat, ist Malakai noch immer ein Experte in Sachen Schwarzpulver, Mechanismen und Ingenieurskunst. Daher gelten für ihn alle Regeln für Maschinisten (Armeebuch Zwerge, Seite 16). Allerdings ist er Teil der Goblinschnitter-Besatzung und muss daher wie ein normales Besatzungsmitglied bei der Kriegsmaschine verbleiben.

Goblinschnitter: Diese Konstruktion gilt in jeder Hinsicht als Kriegsmaschine. Zum Feuern sagst du ein Ziel in Reichweite und Sichtlinie an und führst einen normalen Trefferwurf durch (Verwende Malakais BF, wenn er nicht ausgeschaltet ist und nicht im gleichen Spielzug mit seiner Zwergenbündelmuskete gefeuert hat). Die wirbelnden Axtklingen verursachen beim Ziel eine variable Zahl von Treffern, abhängig von der Anzahl der Glieder der Zieleinheit. Wirf einen W3 pro Glied des Ziels, um die Anzahl der Treffer zu ermitteln, die die Einheit erleidet. Wenn der Goblinschnitter in die Flanke einer Einheit schießt, wird für die Trefferermittlung die Zahl der Modelle im breitesten Glied gewertet.

Ein Goblinregiment mit 4 Gliedern würde beispielsweise 4W3 Treffer erleiden, wenn der Goblinschnitter es in der Front treffen würde. Wenn das breiteste Glied des Regiments 6 Goblins stark ist und der Goblinschnitter die Einheit in die Flanke beschießt, würde sie 6W3 Treffer erleiden. Verluste werden genau wie bei normalem Beschuss entfernt. Feuert der Goblinschnitter auf ein Einzelmodell, Plänkler oder ein Ziel, das keine Glieder besitzt, verursacht er W3 Treffer.

Der Goblinschnitter wird genau wie eine Speerschleuder betroffen, wenn Besatzung ausgeschaltet wird.

Goblinschnitter:

Reichweite 48 Zoll, Stärke 4, Rüstungswurfmodifikation -2

Bewegung 3 Zoll, Widerstand 7, Lebenspunkte 3

DAS SLAYERHEER VON KARAK KADRIN

SLAYERHEER-SONDERREGELN

„**Schau Snorri, Trolle!**“: Im Kreis von ihresgleichen finden es Slayer schwer, dem Drang zu widerstehen, sich so schnell es geht auf den Feind zu stürzen.

Nachdem alle Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, aber noch vor Beginn des ersten Spielzugs, stürmt das gesamte Slayerheer auf den Gegner zu. Jede Einheit und jedes Charaktermodell in der Armee bewegt sich 2W6 Zoll nach vorn. Während dieser Bewegung dürfen Einheiten nur einen Schwenk machen, und das auch nur, um Gelände oder anderen Einheiten auszuweichen. Beachte, dass während dieser Bewegung Abzüge durch Gelände ignoriert werden (unpassierbares Gelände bleibt unpassierbar).

Außerdem darf der Slayerspieler einen zusätzlichen W6 werfen und das niedrigste Würfergebnis ignorieren, wenn ermittelt wird wer den ersten Spielzug hat.

Ein ruhmreicher Tod: Jedes Slayerheer ist auf direktem Weg in die Selbstvernichtung – entschlossen, gegen die stärksten, härtesten Feinde zu kämpfen, die sich ihnen entgegenstellen. Gegen einen solchen Feind zu fallen ist keine Schande, im Gegenteil führt ein solches Ende sogar dazu, dass der Rest der Slayer noch entschlossener kämpft.

Notiere dir die Zahl der Modelle des Slayerheeres, die im Nahkampf von Gegnern mit Stärke und/oder Widerstand von 5 oder mehr im Profil (vor jedweden Modifikationen) ausgeschaltet wurden. Jeder Slayer, der den Tod durch einen derart mächtigen Gegner ereilt hat, bringt dem Slayerspieler 10 zusätzliche Siegespunkte ein.

Dies gilt auch für Verluste durch Aufpralltreffer von Streitwagen oder Monstern mit ähnlichen Attacken, nicht aber für deren Besatzung oder Reiter, solange diese nicht selbst auch Stärke und/oder Widerstand von 5 oder mehr haben.

Bannwürfel: Noch stärker als andere Zwerge verachten Slayer die gauklerhafte Magie der anderen Völker, und ihre reine Willenskraft und Ignoranz ist oft genug, um gegen sie gerichtete Zaubersprüche zu bannen.

Wie alle Zwergenarmeen generiert auch ein Slayerheer 4 Bannwürfel in der gegnerischen Magiephase. Zusätzlich erzeugen Slayer aber einen zusätzlichen Bannwürfel pro 1000 Punkte Armeegröße (also +1 Würfel bei 1000-1999 Punkten, +2 Würfel bei 2000-2999 Punkten usw.)

Erster unter Slayern: Ein Charaktermodell des Slayerheeres muss der Armeegeneral sein, auch wenn Slayer-Charaktermodelle in einer normalen Zwergenarmee diese Position nicht einnehmen können. Dies muss ein Dämonenslayer sein, wenn die Armee einen enthält. Regeltechnisch hat dies zwar keine Auswirkungen, da alle Slayer den gleichen Moralwert haben, aber manchmal ist es ganz gut zu wissen wer das Kommando über die Armee hat (z.B. bekommt der gegnerische Spieler zusätzliche Siegespunkte für das Ausschalten des Armeegenerals).

SLAYERFERTIGKEITEN

Jeder Slayerheld darf bis zu eine der folgenden Slayerfertigkeiten erhalten, jeder Slayerkommandant sogar bis zu zwei. Die Punkte für Slayerfertigkeiten zählen nicht gegen den Maximalwert für Runen, sondern sind zusätzlich.

Slayertod **20 Punkte**

Wird der Slayer im Nahkampf ausgeschaltet, schlägt er sofort noch einmal mit all seinen Attacken zu, bevor er als Verlust entfernt wird (sogar, wenn er in dieser Nahkampfphase bereits attackiert hat).

Todesstoß **25 Punkte**

Der Slayer besitzt die Fertigkeit Todesstoß.

Bestienslayer **25 Punkte**

Jeder durch den Slayer verursachte Lebenspunktverlust zählt doppelt gegen das Kampfergebnis dieser Nahkampfphase (ausgenommen sind durch Overkill verursachte Schadenspunkte in einer Herausforderung).

Vampirslayer **45 Punkte**

Jeder Lebenspunktverlust, den der Slayer einem Gegner mit Widerstand 5 oder höher zufügt, wird zu W6 Schadenspunkten.

Skavenslayer: **Drachenslayer** **60 Punkte**
Dämonenslayer **80 Punkte**

Die Attackenzahl des Slayers wird mit der Zahl der Gegner in direktem Kontakt multipliziert, bis zu einem Maximum von 10 (dieser Wert kann auch durch zusätzliche Handwaffen, Runen etc. nicht weiter gesteigert werden). In einer Herausforderung hat diese Regel keine weiteren Auswirkungen.

TÄTOWIERUNGEN DES GRIMNIR

Manche Slayer besitzen schützende Runentätowierungen, die sie vor feindlicher Magie beschützen. Diese Slayer besitzen Magieresistenz (1), die nicht nur für den Charakter selbst gilt, sondern auch auf jeden Zauberspruch angewandt werden kann, der von einem Zauberer in 6 Zoll Umkreis oder gegen ein Modell in 6 Zoll Umkreis um den Slayer gesprochen wird.

Jedes Slayer-Charaktermodell kann für +30 Punkte, die mit zu der Punktbeschränkung für Runen zählen, Tätowierungen des Grimnir erhalten.

MEISTERRUNE DES GRIMNIR

Standartenrune **50 Punkte**

Nur von den Runenschmieden Karak Kadrins geschmiedet, verströmt die Rune des Grimnir eine Aura derart starken Zwergengstolzes, dass sie Pfeile und sogar Kanonenkugeln von den Dawi abprallen lässt! Jede befreundete Einheit in 12 Zoll Umkreis um eine Standarte mit dieser Rune erhält einen 5+ Rettungswurf gegen jede Fernkampfatacke.

KOMMANDANTEN

DÄMONENSLAYER. . . Punkte/Modell: 130

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonenslayer	3	7	3	4	5	3	5	4	10

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen:

- Darf entweder eine Zweihandwaffe (+6 Punkte) oder eine zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte) erhalten.
- Darf Runen aus der Liste der Waffenrunen (siehe Armeebuch Zwerge, Seite 20) im Gesamtwert von maximal 100 Punkten erhalten.

SONDERREGELN

Slayer: Siehe Armeebuch Zwerge, Seite 7

Einzelgänger: Siehe Armeebuch Zwerge, Seite 7

Unerschütterlich: Siehe Warhammer-Regelbuch, Seite 112

HELDEN

Ein Slayerbeer darf immer eine Heldenauswahl mehr als normalerweise erlaubt enthalten.

DRACHENSLAYER Punkte/Modell: 65

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drachenslayer	3	6	3	4	4	2	4	3	10

Maximal ein Drachenslayer der Armee darf ohne zusätzliche Punktkosten (weil Slayer Unerschütterlich sind) zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

Die Armeestandarte kann mit Standartenrunen (ohne Punktbegrenzung) aus dem Armeebuch Zwerge, Seite 21-22 und diesem Buch beschriftet werden. Wenn der Armeestandartenträger eine Runenstandarte trägt, darf er allerdings keine Runenwaffe mehr erhalten. Er kann jedoch noch normal eine Slayerfertigkeit erhalten.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen:

- Darf entweder eine Zweihandwaffe (+4 Punkte) oder eine zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte) erhalten.
- Darf Runen aus der Liste der Waffenrunen (siehe Armeebuch Zwerge, Seite 20) im Gesamtwert von maximal 50 Punkten erhalten.

SONDERREGELN

Slayer: Siehe Armeebuch Zwerge, Seite 7

Einzelgänger: Siehe Armeebuch Zwerge, Seite 7

Unerschütterlich: Siehe Warhammer-Regelbuch, Seite 112

KERNEINHEITEN

SLAYER Punkte/Modell: 11

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Trollslayer	3	4	3	3	4	1	2	1	10
Riesenslayer	3	5	3	4	4	1	3	2	10

Einheitengröße: 10-30

Ausrüstung: Slayer tragen zwei Handwaffen, die ohne zusätzliche Punktkosten durch Zweihandwaffen ersetzt werden können.

Optionen:

- Werte einen Slayer für +6 Punkte zum Musiker auf
- Werte einen Slayer für +12 Punkte zum Standartenträger auf.
- Werte eine beliebige Anzahl Trollslayer für je +15 Punkte/Modell zu Riesenslayern auf.

SONDERREGELN

Slayer: Siehe Armeebuch Zwerge, Seite 7

Unerschütterlich: Siehe Warhammer-Regelbuch, Seite 112

DAMMAZ DRENGI Punkte/Modell: 65

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dammaz Drengi	3	5	1	5	4	2	2	*	10

Nicht mehr als die Hälfte deiner Kernaussahlen dürfen Dammaz Drengi sein. Jede Auswahl Dammaz Drengi erlaubt dir, 1-3 einzelne Dammaz Drengi in deiner Armee einzusetzen. Alle Dammaz Drengi der Armee werden wie Kriegsmaschinen gleichzeitig aufgestellt.

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Wirbelnde Klingen des Todes

SONDERREGELN

Einzelmodell; Hass auf Grünhäute; Tätowierungen des Grimnir; Wirbelsturm des Todes (siehe Seite 64 und 67)

Unerschütterlich: Siehe Warhammer-Regelbuch, Seite 112

ELITEINHEITEN

BRUDERSCHAFT DES GRIMNIR. . . Punkte/Modell: 14

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Slayer der Bruderschaft	3	4	3	4	4	1	3	1	10
Riesenslayer	3	5	3	4	4	1	3	2	10

Einheitengröße: 10-30

Ausrüstung: Slayer der Bruderschaft des Grimnir tragen zwei Handwaffen, die ohne zusätzliche Punktkosten durch Zweihandwaffen ersetzt werden können.

Optionen:

- Werte einen Slayer für +6 Punkte zum Musiker auf
- Werte einen Slayer für +12 Punkte zum Standartenträger auf.
- Werte eine beliebige Anzahl Slayer der Bruderschaft für je +15 Punkte/Modell zu Riesenslayern auf.
- Der Standartenträger darf seine Standarte mit Standartenrunen im Wert von maximal 50 Punkten versehen.

SONDERREGELN

Slayer: Siehe Armeebuch Zwerge, Seite 7

Tätowierungen des Grimnir: Siehe Seite 67

0-1 LONG DRONGS SLAYERPIRATEN

Long Drongs Slayerpiraten sind ein Legendäres Söldnerregiment, bestehend aus Long Drong und neun Slayerpiraten inklusive Standartenträger und Musiker, und kosten 195 Punkte. Dies ist die Minimalgröße, die du anheuern kannst. Für +12 Punkte pro Slayerpirat kannst du die Einheit bis zu einem Maximum von 30 Modellen verstärken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Long Drong	3	6	4	4	4	2	4	3	10
Slayerpirat	3	4	3	3	4	1	3	1	10

Einheitsgröße: 10-30 (einschließlich Long Drong)

Ausrüstung: Pistolen. Jede Menge Pistolen ...

SONDERREGELN

Slayer: Siehe Armeebuch Zwerge, Seite 7

Mit Pistolen beladen: Alle Piraten, einschließlich Long Drong, erhalten eine zusätzliche Attacke, da sie mit einer Pistole in jeder Hand kämpfen. Sie können mit ihren unzähligen Pistolen einen solchen Feuersturm entfesseln, dass all ihre Attacken als *rüstungsbrechende* Schüsse mit Stärke 4 behandelt werden.

Die Slayerpiraten tragen so viele Pistolen mit sich herum, dass sie fast nie nachladen müssen, weshalb sie ihren Pistolenbonus immer erhalten, nicht nur in der ersten Phase jedes Nahkampfs.

SELTENE EINHEITEN

0-1 GOBLINSCHNITTER Punkte: 130

Malakai Makaissons Goblinschnitter ist ein Legendäres Söldnerregiment, das auch von Zwergen-, Söldner- und Imperiumsarmeen angeheuert werden kann, dort aber eine Seltene und eine Heldenauswahl belegt.

Die kompletten Regeln findest du auf Seite 66.