

# Die Lehre des Adlers v1.0

## Grundbeschränkungen

Erlaubt sind folgende Armeebücher: Dämonen des Chaos, Vampirfürsten, Dungelelfen, Skaven, Echsenmenschen, Waldelfen, Imperium, Krieger des Chaos, Zwerge, Hochelfen, Gruftkönige von Khemri, Ogerkönigreiche, Orks & Goblins, Bretonia, Tiernmenschen;

Die erlaubte Punktgröße der Armee variiert je nach Volk, siehe unten.

Allgemein gilt:

- Keine besonderen Charaktermodelle oder Söldner
- Keine Kerneinheit öfter als dreimal
- Keine Eliteeinheit öfter als doppelt
- Keine Seltene Einheit öfter als einmal
- Maximal 4 Kriegsmaschinen
- Maximal 9 eingesetzte Energiewürfel (EW) pro Magiephase. Zusätzlich zu normalen EW zählt der erste Gebundene Zauber pro Runde als 1 EW, der zweite als 2 EW, der dritte als 3 EW, etc. Sollte mindestens ein Magier der Armee die Fähigkeit haben, alle Sprüche einer Lehre zu kennen, dürfen jede Runde nur 8 EW eingesetzt werden.
- Die Aufwertung eines Charakters zu einem Armeestandartenträger schränkt seine Optionen auf Ausrüstung und/oder Reittiere in keiner Weise ein, sämtliche Limitationen in diese Richtung entfallen.

Diese Grundregeln können von bestimmten armeespezifischen Regeln modifiziert oder überschrieben werden.

## Dämonen des Chaos – 2000 Punkte

Einer Dämonenarmee stehen 2000 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2200 Punkte für Armeen, die einen Dämonenprinzen enthalten

- Verboten: Große Dämonen, *Sirenengesang*, *Standarte des Ruhmreichen Chaos*, *Rüstung des Khorne* in Kombination mit *Feuersturmklänge*
- Alternativauswahl: Bluthunde (max. 5) ODER Feuerdämonen (max. 4)
- Alternativauswahl: Slaaneshbestien (max. 3) ODER Schleimbestien (max. 2)
- Maximal 2 fliegende Einheiten/Einzelmodelle, davon max. 1 Einheit Chaosgargoyle
- Maximal 1 Herold darf zweimal ausgewählt werden, dies reduziert jedoch die Anzahl der erlaubten Heldenauswahlen um 1. Für jeden Herold muss eine Kerneinheit derselben Gottheit aufgestellt werden
- Ein Dämonenprinz belegt eine Kommandanten- und eine Heldenauswahl und muss immer General der Armee sein
- Der Armeestandartenträger darf entweder Dämonengeschenke oder eine Legendäre Dämonische Ikone erhalten

## Vampirfürsten – 2000 Punkte

Einer Vampirarmee stehen 2000 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2200 Punkte für Armeen, die eine Einheit Blutritter enthalten und sonst keine Seltene Auswahl

- Verboten: Zombidrache, *Drakenhofbanner*, *Rote Wut* in Kombination mit *Schreckenlanze*, *Fliegender Schrecken* für berittene Modelle
- Alternativauswahl: Varghulf ODER *Amulett der Bestie*
- Alternativauswahl: *Dunkler Akolyth* ODER *Helm der absoluten Kontrolle* ODER *Buch des Arkhan*
- Alternativauswahl: Schwarze Kutsche ODER Gespenster (max. 5, Banshee zählt doppelt) ODER Geister
- *Vanhels Totentanz* darf jede Runde höchstens zweimal erfolgreich gewirkt werden (vor Bannversuchen), egal aus welcher Quelle
- Vampirfledermäuse gelten für *Anrufung des Nehek* nicht als Infanterie

## *Dunkel elfen – 2000 Punkte*

Einer Dunkel elfenarmee stehen 2000 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2200 Punkte für Armeen, die weder eine Kommandantenauswahl noch Kriegsmaschinen enthalten

- Verboten: Schwarzer Drache, *Todessplitter* in Kombination mit *Blutfeuer*
- Alternativauswahl: *Kette von Khaeleth* ODER *Standarte von Hag Graef* ODER *Ring des Hotek* ODER *Stärketrank* ODER *Zauberhomunkulus*
- Alternativauswahl: Erzzauberin ODER Blutkessel (der Blutkessel wirkt nicht auf die Kriegshydra)
- Alternativauswahl: Kriegshydra ODER Repetierspeerschleudern (max. 2)
- Maximal 7 Schatten
- Maximal 1 Einheit Harpien
- Maximal gesamt 30 Modelle von: Repetierarmbrustschützen, Schatten (zählen doppelt), Schwarze Reiter mit Repetierarmbrüsten (zählen doppelt)
- Maximal 1 Assassine. Ein Assassine darf sich in einer Einheit Schatten nur dann enttarnen, wenn diese formiert ist (also im Nahkampf)

## *Echsenmenschen – 2100 Punkte*

Einer Echsenarmee stehen 2100 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2200 Punkte für Armeen, die keinen Slann Magierpriester enthalten

- Alternativauswahl: Tempelwache ODER Maschine der Götter
- Maximal 1 Stegaddon/Ehrwürdiges Stegaddon (inkl. Reittiere)
- Maximal 5 Teradons (inkl. Reittiere)
- Maximal 1 Saurus-Hornnacken, wenn sich ein Slann Magierpriester in der Armee befindet
- Maximal 3 Disziplinen der Alten (*Hohe Konzentration* und *Besänftigender Geist* zählen dabei doppelt)

## *Skaven – 2100 Punkte*

Einer Skavenarmee stehen 2100 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2200 Punkte für Armeen, die weder Höllengrubenbrut noch Todesrad enthalten

- Verboten: *Verdammnisrakete*, *Sturmbanner* in Armeen mit Höllengrubenbrut
- Alternativauswahl: Höllengrubenbrut (zählt als zwei Seltene Auswahlen) ODER Jezzails (max. 12)
- Alternativauswahl: Todesrad (zählt als zwei Kriegsmaschinen) ODER Warpblitzkanone
- Maximal 2 Modelle mit der Sonderregel *Großes Ziel*. Todesrad und Höllengrubenbrut zählen hierfür doppelt
- Jedes Waffenteam mit Schussattacken zählt als 1 Kriegsmaschine, kein Waffenteam darf mehr als zweimal ausgewählt werden.
- Ein Assassine darf sich in einer Einheit Gossenläufer nur dann enttarnen, wenn diese formiert ist (also im Nahkampf)

## *Imperium – 2100 Punkte*

Einer Imperiumsarmee stehen 2100 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2200 Punkte für Armeen, die weder Kriegsaltar noch Dampfpanzer enthalten

- Verboten: *Kristallkugel*
- Alternativauswahl: Erzlektor ODER Dampfpanzer (für Siegpunkte zählt der Dampfpanzer nicht als Kriegsmaschine)
- Maximal 3 Kriegsmaschinen (Kriegsaltar und Dampfpanzer zählen hierfür als jeweils 1 Kriegsmaschine)
- Maximal 1 Großkanone, wenn sich ein Dampfpanzer in der Armee befindet
- Maximal 2 Kampfzauberer, wenn sich ein Erzlektor in der Armee befindet
- Maximal 1 Einheit Schützenreiter
- Maximal gesamt 30 Modelle von: Musketenschützen, Armbrustschützen, Bogenschützen, Pistoliere (zählen doppelt), Schützenreiter (zählen doppelt)

## *Krieger des Chaos – 2200 Punkte*

Einer Chaosarmee stehen 2200 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2300 Punkte für Armeen, die keinen Meisterzauberer enthalten

- Verboten: Chaosdrache
- Die *Höllenmarionette* darf nur für Zauberpatzer von eigenen Zauberern verwendet werden
- Würfelwürfe von 11 oder 12 für die Stärke des Höllentors zählen als 10

## *Hochelfen – 2200 Punkte*

Einer Hochelfenarmee stehen 2200 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2300 Punkte für Armeen, die keinen Erzmagier enthalten

- Verboten: Sternendrache, Mondrache, *Buch von Hoeth*
- Hochelfen dürfen jede Seltene Auswahl maximal zweimal auswählen
- Maximal gesamt 30 Modelle von: Bogenschützen, Schattenkrieger

## *Waldelfen – 2200 Punkte*

Einer Waldelfenarmee stehen 2200 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2300 Punkte für Armeen, die keinen Zauberweber enthalten

- Verboten: Walddrache
- Alternativauswahl: Baummensch ODER Baumältester
- Maximal gesamt 30 Modelle von: Waldelfenkrieger, Waldelfenkundschafter, Waldläufer

## *Grufbkönige von Khemri – 2200 Punkte*

Einer Khemriarmee stehen 2200 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2300 Punkte für Armeen, die keinen Grufbkönig enthalten

- Maximal 2 Priester des Todes
- Die übliche Beschränkung der Energiewürfel entfällt und wird ersetzt durch: Jede Runde dürfen Anrufungen im Ausmaß von 8 Anrufungswürfeln (AW) gewirkt werden. Dabei zählen in jeder Magiephase:
  - Grufbkönig: erste Anrufung 2 AW, jede weitere 1 AW
  - Priester des Todes: jede Anrufung 2 AW
  - Grufkprinz: jede Anrufung 1 AW
  - Hohepriester des Todes: erste Anrufung 3 AW, jede weitere 2 AW
  - Lade der Verdammten Seelen: jede Anrufung 2 AW
  - Gebundene Zauber: jeder Einsatz 1 AW

## *Bretonia – 2200 Punkte*

Einer Bretonenarmee stehen 2200 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2300 Punkte für Armeen, die weniger als 5 Charaktermodelle enthalten

- Insgesamt mindestens 200 Punkte müssen in folgende Einheiten investiert werden: Landsknechte, Bogenschützen, Berittene Knappen, Gralsreliquie, Trebuchet

## *Tiermenschen – 2200 Punkte*

Einer Tiermenschenarmee stehen 2200 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2400 Punkte für Armeen, die weder Grinderlak noch Todesbulle enthalten

- Alternativauswahl: Grinderlak ODER Ghorgor
- Maximal vier Modelle mit der Sonderregel *Streitwagen*

## *Zwerge – 2200 Punkte*

Einer Zwergenarmee stehen 2200 Punkte zur Verfügung. Dies wird erhöht auf 2400 Punkte für Armeen, die keinen Runenamboss enthalten

- Maximal gesamt 30 Modelle von: Armbrustschützen (inkl. Aufwertung zu Grenzläufern), Musketenschützen

## *Orks & Goblins – 2400 Punkte*

Einer Orkarmee stehen 2400 Punkte zur Verfügung, und 1 Seltene Auswahl darf doppelt ausgewählt werden. Armeen, die keinen Lindwurm enthalten, dürfen den Armeeargamentationsplan für Armeen über 3000 Punkte benutzen (also 4+ Kerneinheiten, 0-5 Elite, 0-3 Seltene, max. 6 Charaktere, davon 0-2 Kommandanten)

- Maximal 2 Modelle mit der Sonderregel *Großes Ziel*
- Maximal 5 Modelle mit der Sonderregel *Streitwagen*; Snotling Kurbelwägen zählen jeweils als ein halber Streitwagen
- Maximal 6 Nachtgoblin Fanatics

## *Oger Königreiche – 2400 Punkte*

Einer Ogerarmee stehen 2400 Punkte zur Verfügung, und 1 Seltene Auswahl darf doppelt ausgewählt werden. Armeen, die einen Sklavenriesen enthalten, dürfen den Armeeargamentationsplan für Armeen über 3000 Punkte benutzen (also 4+ Kerneinheiten, 0-5 Elite, 0-3 Seltene, max. 6 Charaktere, davon 0-2 Kommandanten)

- Die Punkte für *Große Namen* werden nicht vom Budget für Magische Gegenstände abgezogen
- Die *Walze* funktioniert unabhängig von der Anzahl der Modelle in einer Einheit und von der Angriffsentfernung
- Rhinobullenreiter sind erlaubt