



Startseite  
Angriff auf den  
Schädelpass  
Miniaturenvorschau  
Games Workshop  
finden  
Newsletter abonnieren

F&A's & Errata  
Kriegerbanden

**Veranstaltungen**  
Grand Tournament 2008  
Weihnachten bei GW  
Ich will  
Games Workshop!  
... in der Drakenburg

Archiv: Games Day 2007

**Armeebücher**  
Bestien des Chaos  
Bretonia  
Das Imperium  
Dunkelfelfen  
Echsenmenschen  
Gruftkönige  
von Khemri  
Hochelfen  
Horden des Chaos  
Ogerkönigreiche  
Orks & Goblins  
Skaven  
Vampire  
Waldelfen  
Zwerge

**Andere Armeen**  
Kislev  
Riesen  
Söldner

**Kampagnen**  
Allgemeine Einführung  
Mächtige Königreiche  
Grenzgrafschaften  
Die Nemesis-Krone  
Lustria  
Eroberung der  
Neuen Welt  
Der Sturm des Chaos

**Support**  
Magiekarten  
Erratas und andere  
Downloads  
Spieleübergreifendes  
Hobbyportal

**Andere  
Spielsysteme**  
Warhammer 40.000  
Der Herr der Ringe  
Blood Bowl  
Epic: Armageddon  
Inquisitor  
Morthelm  
Necromunda  
Raumflotte Gothic  
Warmaster

**Diverses**  
Miniaturenvorschau  
White Dwarf  
Copyright Richtlinien  
Fälschungen  
Impressum  
Online Shop

**Externe Links**

## BURLOK DAMMISON



Die Maschinistengilde der Zwerge ist eine alte, traditionsbewusste Gemeinschaft aus Mechanikern und Erfindern. Maschinisten bilden gewissermaßen einen eigenen Klan, in dem die Väter ihr Wissen und Können an die Söhne weitergeben. Burlok, Dammins Sohn, ist zur Zeit Gildemeister der Maschinisten, dadurch wichtigster Zwerg und Oberhaupt der gesamten Gilde. Die Maschinisten fertigen Pumpen und Röhren für die Bergwerke, damit sie nicht überflutet werden, sowie komplexere Geräte wie Flammenkanonen und Gyrokooper.

Maschinisten vertreten zumeist traditionelle Ansichten und sind äußerst stolz auf ihre Errungenschaften. Sogar die für den Krieg gefertigten Maschinen sind mit Bronzereliefs verziert, und was ihre Werkhallen verlässt, ist selbstverständlich von überragender Qualität. Mechanische Konstrukte aller Art sind der Lebensinhalt dieser Zwerge und können tiefen Gram genau so wie überschwängliche Freude verursachen. Burlok ist in dieser Hinsicht keine Ausnahme. Er ist auch sehr traditionalistisch, Neider behaupten gar altmodisch, und steht neuen Erfindungen skeptisch gegenüber. Statt dessen ist er überzeugt, dass die alten, bewährten Dinge in Wahrheit die Besten sind und nicht (oder nur in Ausnahmefällen) übertroffen werden können. Er ist also ein typischer Vertreter der Maschinistengilde, die ihre Hauptaufgabe in dem Erhalt ihres gesammelten Wissens sieht und eher vorhandene Standards bewahren als Neues erfinden möchte. Überhaupt sind Zwerge nicht sonderlich angetan von neuen Ideen, denn das bringt einem bekanntlich nur Ärger ein. Freilich gibt es immer wieder kreative, experimentierfreudige Köpfe, die sich den Doktrinen widersetzen, aber solche aufmüpfigen Dawi finden schnell ein böses Ende oder werden eines Besseren belehrt.

Burlok ist kein junger Zwerg mehr. Manchen Lehrlingen fällt es schwer zu glauben, dass er das je war. Tatsächlich, obwohl das die Wenigsten wissen, war er dereinst nicht nur jung, sondern auch äußerst rebellisch. Mit seinem nicht minder hitzköpfigen Kumpan Sven Hasselfriesian heckte er allerlei innovative Neuerungen aus. Unter ihren vielen Kreationen befand sich auch die angeblich Energie sparende Warpfuehrbrauerei, die berühmte transmaritime Wunderrakete und das legendäre Dampfradiophon. All diese Erfindungen wurden von Burloks Vater auf dem Pergament entworfen und erst vom neugierigen Sohn in die Tat umgesetzt. Eines Tages jedoch kam es bei Experimenten zu einer Explosion, wodurch Burlok seinen linken Arm verlor. Anschließend wurden die Erfindungen der beiden Jungmechaniker vernichtet, und Burlok sah ein, dass er den falschen Weg gegangen war. Fortan setzte er sich für die Bewahrung des Grundsoliden ein und wurde zum überzeugten Traditionalisten. Sven Hasselfriesian dagegen werkelt weiter an verrückten Erfindungen, darunter den Alkoholverdampfungsmotor. Das ging den Maschinisten dann doch ein Stück zu weit, und sie verbannten den abenteuerlichen Sven aus der Gilde, allerdings nicht bevor er das demütigende Hosenbein-Ritual über sich ergehen lassen musste.



Burlok hat seitdem viel für die Gilde geleistet, und sollte er sich doch nach seinen wilden Jugendjahren sehnen, so sieht man es ihm zumindest nicht an. Im Verlauf seines langen Lebens hat er die Gilde schon zu vielen Schlachten begleitet. Sein linker Arm wurde durch einen mechanischen Arm ersetzt. In den vielen Jahren nach dem Unfall hat er ihn soweit modifiziert, dass er besser funktioniert als das Original. Vor allem aber ist er durch ihn deutlich stärker geworden.

Das folgende besondere Charaktermodell wurde anders als die im Armeebuch enthaltenen noch nicht ausführlich getestet und ist daher nicht unbedingt ausgewogen. Folglich musst du dir vor dem Spiel die Erlaubnis deines Gegner einholen, wenn du dieses Modell gegen ihn einsetzen möchtest. Falls du Burlok Dammison in deinen Spielen verwendest, kannst du uns gerne in einer E-Mail mitteilen, wie er sich bewährt hat.

### Burlok im Spiel

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Burlok Dammison	3	6	4	4	4	3	3	2	9

Burlok kann in einer Zwergenarmee eingesetzt werden. Er zählt als eine Kommandantenauswahl. Er muss exakt wie unten angegeben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung oder magische Gegenstände erhalten.

**Punkte**  
235

### Waffen & Ausrüstung

Burlok trägt einen Runenhammer, eine Runenrüstung und besitzt "Burloks inkorporierten, oligodynamischen, pneumatisch-integrierten Constrictorarm" (kurz B. I. O. N. I. C.). Er kann mit beiden Armen zuschlagen (entweder mit B. I. O. N. I. C. oder mit rechtem Arm, der den Runenhammer hält) und erhält so +1 Attacke. Du musst vor dem Trefferwurf ankündigen, wie viele Attacken du mit welchem Arm durchführen möchtest, wobei jeder Arm zumindest eine Attacke durchführen muss. Burlok ist ein Maschinist und folgt allen entsprechenden Regeln, die du auf Seite 14 im Zwergen-Armeebuch findest. Zusätzlich erhält eine Kriegsmaschine, der er sich zuvor angeschlossen hat, +1 auf alle Fehlfunktionswürfe. Eine "natürliche" 6 bedeutet, dass die Fehlfunktion in letzter

LAEGHE LITHS  
 Black Library  
 Black Industries  
 ForgeWorld  
 Sabertooth Games  
 Specialist Games  
 THQ's Dawn of War  
 NamcoBandai's  
 Mark of Chaos  
 Warp-Artefakte



Sekunde verhindert werden konnte, so dass die Kriegsmaschine ganz normal funktioniert.

### **Burloks Hammer**

In Burloks Hammer ist die Meisterrune der Flinkheit geschlagen worden (schlägt immer zuerst zu).

### **Burloks Rüstung**

Burlok besitzt eine schwere Rüstung, in die eine Steinrune und eine Eisenrune eingraviert wurde (somit erhält er einen 4+ Rüstungswurf und einen 6+ Rettungswurf).

### **Burloks inkorporierter, oligodynamischer, pneumatisch-integrierter Constrictorarm**

Der B.I.O.N. I. C. wurde von Burlok selbst gefertigt. Er verleiht ihm Stärke 7, wenn er mit diesem Arm zuschlägt. Er darf nicht den Hammer in dieser Hand führen!

[Zurück: Völkerseite der Zwerge](#)

© Games Workshop Ltd. 2008. Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Games Workshop und das Games-Workshop-Logo, Warhammer, die Warhammer-Logos, sowie alle weiteren Logos, Insignien, Bilder, Miniaturen und Materialien des Warhammer-Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2008, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

Mehr Informationen zum Urheberrecht findest du [hier...](#)