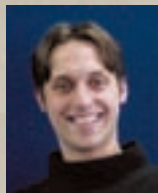


## OPTIONALREGELN



*Phil Kelly begann seine Arbeit bei Games Workshop als Mitglied des White Dwarf Teams, wechselte aber nach einer Weile in die Spielentwicklung. Er*

*hat sich von seiner Zeit beim Zwerg gut erbolt, wenn er auch eine irrationale Angst vor Kameras entwickelt hat. Obwohl er hauptsächlich für Warhammer 40.000 tätig ist, nachdem er vor seinem Wechsel ins Spieldesignerteam das Mitarbeiterturnier gewonnen hat, steckt er momentan in der Arbeit am Armeebuch Bretonia.*

# DAS VERLORENE TAL DER CARNOSAURIER

Eine Großechsenarmee spielen, von Phil Kelly

*Der urzeitliche Dschungel der Dracheninseln ist ein widerliches, lebensfeindliches Sumpfland, das von den gewaltigen Stämmen uralter Bäume durchbrochen wird. Ihr Blätterdach hält beinahe das gesamte Sonnenlicht fern, nur wenige Strahlen erreichen den schlangenverseuchten Morast, und tödliche Kreaturen streifen durch die Schatten dieses vergessenen Landes. Seit langer Zeit von den Echsenmenschen getrennt, die diese Monster einst als Kriegsbestien kontrollierten, haben sich die Bewohner dieses Dschungels zu reinen Raubtieren zurückentwickelt. Die Großechsen der Dracheninseln sind außergewöhnliche Jäger und jeder, der in ihr Territorium eindringt, wird zu ihrer Beute.*

## DIE GROSSECHSEN

Von der kleinsten Schlange bis hin zur mächtigsten Donnerechse, das Ökosystem des Dracheninseln wird vollständig von Reptilien dominiert. Die verlorenen Verwandten der Echsenmenschen der Südlände degenerierten oder vernichteten sich gegenseitig in sinnlosen Stammeskriegen, während die größeren Spezies auf ihre Kosten gediehen. Jetzt beheimatet die Dracheninseln ein Volk monströser, geschuppter Bestien, die durch eine Landschaft brechen, die sich seit Anbeginn der Zeit kaum verändert hat.

Die meisten Großechsen sind gigantisch, einige vielmals größer als ein Stegadon, und mit einem entsprechend üblen Temperament. Einige sind so riesig, dass sie tiefe Seen durchqueren können, ohne vollständig unterzutauchen, und müssen konstant fressen, um ihre gewaltigen Körper zu versorgen. Teradons segeln in den Thermiken hoch über den Plateaus, auf denen sie ihre Nester errichten, und durchsuchen den Dschungel weiter unten mit scharfen Augen nach Bewegungen, und über ihnen kreisen und kreischen die berühmten Großwarane. Kampfechsenrudel schleichen durch die Bäume, alle Sinne auf den scharfen Geruch frischen Blutes gerichtet, während Hörnerechsen wie tödliche Schatten an ihnen vorbeiflitzen. Salamander gleiten durch das Sumpfland und spucken Flammenstöße auf ihre ahnungslose Beute. Stegadons und

Carnosaurier prallen in den Tiefen des Dschungels aufeinander und kämpfen manchmal tagelang, wobei der Verlierer unweigerlich vom Sieger verschlungen wird.

Doch erst wenn Invasoren auf den Dracheninseln landen, wird die wahre Macht dieser Bestien entfesselt. Die Großechsen der Dracheninseln sind extrem territorial, und nicht grundlos ist dieses Land unerforscht, obwohl es reich an Mineralien wie Diamanten, Lapilazuli und Jade ist. Jeder, der die Grenzen des Dschungels überschreitet, wird gegen eine urzeitliche Flut aus Klauen und Zähnen bestehen müssen, wenn der Dschungel zum Leben erwacht und die Eindringlinge entweder vertreibt oder verschlingt.

## VERWENDUNG DER LISTE DER GROSSECHSEN

Die Liste der Großechsen wird in Verbindung mit dem Armeebuch Echsenmenschen verwendet. Großechsen verstehen das Konzept von Führung nicht und haben deshalb niemals einen General. Ebenso haben sie niemals Kommandanten, Helden und so weiter: diese Auswahlen bleiben normalerweise leer, obwohl ein Coatl wie üblich eine Kommandantenauswahl verbraucht. Aus diesem Grund haben die Großechsen keine magischen Gegenstände oder sonstige Ausrüstung, sie kämpfen nur mit Zähnen und Klauen.



Raaaauugh!

# SONDERREGELN DER ARMEE

Siehe Seiten 238-239 des Warhammer-Regelbuchs mit folgenden Zusätzen und Veränderungen für die Auswahl deiner Großechsenarmee.

## KALTBLÜTIG

Alle Großechsen sind kaltblütig und reagieren von Natur aus langsam auf Psychologie, wenn überhaupt. Sie haben, wenn überhaupt, eine tierhafte Intelligenz und verstehen das Konzept eines Rückzugs oder einer Kapitulation nicht. Für alle Moralwerttests würfeln Großechsen drei Würfel und wählen die beiden niedrigsten aus.

## TERRITORIAL

Großechsen sind extrem hartnäckige Kämpfer, wenn sie ihre Heimat verteidigen. Wenn sich die Großechsen in ihrer eigenen Aufstellungszone befinden, bestehen sie automatisch alle Moralwerttests. Befinden sie sich außerhalb der gegnerischen Aufstellungszone dürfen sie einen zusätzlichen Würfel für ihre Moralwerttests werfen und zählen als *unnachgiebig*. Das bedeutet, dass sie normalerweise vier Würfel werfen und die niedrigsten beiden auswählen.

Großechsen fliehen immer in Richtung ihrer eigenen Tischkante.

## HEILIGER BODEN

Die Dracheninseln haben eine natürliche magische Verteidigung, als Erbe der Slann, die sie erschaffen haben. Als Folge generiert die Seite der Großechsen einen zusätzlichen Bannwürfel für jedes Vielfache von 1000 Punkten der Armee des Gegners.

Zum Beispiel würde eine Großechsenarmee, die gegen eine 2000 Punkte starke Armee antritt, in der gegnerischen Magiephase vier Bannwürfel generieren.

# DIE GROSSECHSEN

## HÖRNERECHSENRUDEL

*Hörnerechsen sind schneller, agiler und wesentlich intelligenter als Kampfchsen. Sie jagen in koordinierten Rudeln, wodurch sie viel größere Beutetiere zur Strecke bringen können und besitzen genug Schläue, um einfache Hinterhalte für die Spezies zu legen, die ihnen als Beute dienen. Ihr Name kommt von den langen, gekrümmten Hörnern, die die dominanten Männchen jedes Rudels tragen. Als gnadenlose Jäger ist das Kreischen einer männlichen Hörnerechse unweigerlich das erste Anzeichen des Todes für das unglückliche Opfer des Rudels.*

|             | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Hörnerechse | 7 | 3  | 0  | 4 | 4 | 1  | 3 | 1 | 3  |

### SONDERREGELN

**Angst:** Hörnerechsen sind große, Furcht einflößende Monster und verursachen daher *Angst*, wie auf Seite 81 im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

**Plänkler:** Hörnerechsenrudel folgen den Regeln für Plänkler auf Seite 115 des Warhammer-Regelbuchs.

**Schuppenhaut:** Hörnerechsen haben einen Rüstungswurf von 6+.

## DSCHUNGELSCHWÄRME

*Die urzeitlichen Dschungel der Dracheninseln wimmeln nur so vor Schlangen und Reptilien. Das reicht von winzigen, hoch giftigen Kreaturen bis zu massiven Echsen und Pythons. Sie umspülen die Beine von Eindringlingen in einer tödlichen, zischenden und spuckenden Welle und treiben ihre Giftzähne in ungeschütztes Fleisch. Sie machen jede Reise auf den Dracheninseln extrem gefährlich, denn sie können in Lager eindringen und zwingen Eindringlinge dazu, genau auf jeden ihrer Schritte zu achten, was an der Moral auch der abgebrätetesten Krieger zehrt.*

|                  | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Dschungelschwarm | 5 | 3  | 0  | 2 | 2 | 5  | 1 | 5 | 10 |

### SONDERREGELN

**Schwarm:** Dschungelschwärme repräsentieren zahllose verschiedene Kreaturen auf einem einzelnen 40 x 40 mm Base. Dieses Base wird wie ein einzelnes Modell mit mehreren Lebenspunkten und Attacken behandelt. Ein Dschungelschwarm-base kämpft mit voller Effektivität, bis es 5 Lebenspunkte verloren hat und als Verlust entfernt wird. Dschungelschwärme sind *unerschütterlich*.

**Winzig:** Dschungelschwärme blockieren keine Sichtlinien auf andere Einheiten. Beachte, dass dies nicht bedeutet, dass andere Plänkler sich durch sie hindurchbewegen dürfen.

**Plänkler:** Eine Einheit Dschungelschwarmbases folgt den Regeln für Plänkler, wie auf Seite 115 des Warhammer-Regelbuchs beschrieben.

**Giftattacken:** Dschungelschwärme verfügen über *Giftattacken*, wie auf Seite 114 des Warhammer-Regelbuchs beschrieben.



Ein Kampfchsenrudel.

## KAMPFECHSENRUDEL

*Die bei weitem häufigsten Großechsen der Dschungel der Dracheninseln sind die Kampfchsen. Diese gefräßigen Fleischfresser schleichen in lockeren Rudeln durch die torfigen Moore ihrer natürlichen Heimat, immer auf den Geruch frischen Blutes wartend. Wenn das Rudel seine Beute identifiziert, ist es gnadenlos und tödlich, denn der Angriff einer blutgierigen Kampfchsenrudels kann eine Großechse vom Vielfachen ihrer eigenen Größe töten oder schwer verletzen. Der Effekt, den solch ein Angriff auf Eindringlinge haben kann, die in ihr Territorium eindringen, ist sehr, sehr Grauen erregend.*

|           | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Kampfchse | 7 | 3  | 0  | 4 | 4 | 1  | 2 | 1 | 3  |

### SONDERREGELN

**Angst:** Kampfchsen sind große, Furcht einflößende Monster und verursachen daher *Angst*, wie auf Seite 81 im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

**Blödheit:** Kampfchsen sind nicht besonders intelligente Kreaturen und können leicht verwirrt oder grundlos wütend werden. Kampfchsen unterliegen den Regeln für *Blödheit*, wie auf Seite 82 des Warhammer-Regelbuchs beschrieben. Das bedeutet, dass sie zu Beginn jedes Spielzuges einen Blödheitstest ablegen müssen.

**Plänkler:** Kampfchsenrudel folgen den Regeln für Plänkler auf Seite 115 des Warhammer-Regelbuchs.

**Dickschuppig:** Kampfchsen besitzen dicke Schuppen, sind immun gegen Schmerzen und nur schwer zu verwunden. Der Schleim, den die Haut der Tiere erzeugt, versiegelt Wunden und Schnitte und betäubt den Schmerz. Kampfchsen haben einen Rüstungswurf von 5+.

**Der Geruch des Blutes:** Wenn ein Kampfchsenrudel einen Blödheitstest verpatzt, muss es sich so schnell wie möglich auf die nächste gegnerische Einheit zubewegen, die bereits Verluste erlitten hat. Wenn sie das in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit bringt, zählt das als Angriff, wenn sie eine Sichtlinie auf die Einheit ziehen konnten. Angriffsreaktionen dürfen normal gewählt werden. Haben keine gegnerischen Einheiten Verluste erlitten, reagieren Kampfchsen wie normal auf den misslungenen Blödheitstest.

## STEGADONS

Die feindseligen Dschungel der Dracheninseln beherbergen eine große Vielfalt von Kreaturen, die beinahe alle auf ihre Weise tödlich sind. Stegadons gehören zu den größten und aggressivsten dieser Lebewesen. Sie sind uralte Kreaturen, die schon vor der Ankunft der Alten im Dschungel hausten. Diese riesenhaften, mit barten Schuppen gepanzerten Bestien fressen beinahe alles, was ihnen vors Maul kommt, von der üppigen Vegetation und den Baumstämmen der riesigen Dschungelbäume bis hin zum Fleisch von Kreaturen, die dumm genug sind, ihnen in den Weg zu geraten. Dank ihrer immensen Stärke können sie ganze Bäume entwurzeln, und unter ihren Tritten werden sogar Steine zermahlen. In der Hitze des Dschungels verschaffen sich die Stegadons Abkühlung, indem sie sich in Sümpfen wälzen, wobei sie sich auf ihre dicken Schuppen verlassen, um sich vor den Krokodilen und Raubfischen zu schützen, die in diesen Gewässern hausen.

Gewaltige Hörner ragen aus dem massiven Knochenkamm heraus, und der gesamte Körper eines Stegadons ist von Stacheln und knochenartigen Hornplatten bedeckt. Sein Schwanz ist schwer und mit Hornzacken besetzt, so dass er wie eine Keule geschwungen werden kann. Stets um die Sicherheit seines streng abgegrenzten Territoriums besorgt, greift ein Stegadon jeden Eindringling ohne Vorwarnung an. Kämpfe zwischen rivalisierenden Stegadons können meilenweit gebört werden, und ihr Gebrüll hallt zwischen den Dschungelbäumen wieder. Oft dauern diese Kämpfe mehrere Tage und enden erst, wenn einer der Kämpfer tot am Boden liegt und vom Sieger verschlungen wird.

In der Schlacht werden Stegadons zu Furcht einflößenden und tödlichen Kampfmaschinen, die allein mit purer Kraft und Masse jeden Widerstand zerschmettern können.

|          | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Stegadon | 6 | 3  | 0  | 5 | 6 | 5  | 2 | 4 | 5  |

### SONDERREGELN

**Schuppenhaut:** Das Stegadon besitzt einen 4+ Rüstungswurf.

**Entsetzen:** Ein Stegadon verursacht Entsetzen, wie auf Seite 81 im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

**Großes Ziel:** Ein Stegadon ist ein großes Ziel.

**Einheitenstärke:** Ein Stegadon besitzt stets eine Einheitenstärke von 8.

**Aufpralltreffer:** Das Stegadon verursacht beim Angriff W6+1 Aufpralltreffer, genau wie ein Streitwagen mit Sensenklingen (siehe Seite 128 im Warhammer-Regelbuch).

**Unnachgiebig:** Stegadons sind riesige, unaufhaltsame Kreaturen. Stegadons sind daher unnachgiebig.

**Immun gegen Psychologie:** Das riesige Stegadon der Dracheninseln kümmert sich nicht um Dinge, die andere Kreaturen erschrecken würden. Es pflügt durch die gegnerischen Reihen, ohne sich darum zu scheren, was im Detail um es herum vorgeht. Stegadons sind daher immun gegen Psychologie.



Stegadon

## TERADONS

Die hoch oben im Blätterdach lebenden Teradons gehören zu den gefährlichsten Räubern der Dschungelfauna. Ihre scharfen Augen durchdringen das Zwielicht, so dass sie ihre Beute auf große Entfernung wahrnehmen können. Sie jagen alles, was menschengroß oder kleiner ist, von Vögeln, die über den Bäumen flattern bis hin zu abnungslosen Bodenbewohnern. Ihre großen, ledrigen Schwingen erlauben ihnen große Fluggeschwindigkeiten und machen sie erstaunlich wendig, so dass sie schnell durch den Dschungel fliegen und dabei Ästen, Stämmen und Lianen ausweichen können. Außerdem beherrschen sie den Gleitflug und können tagelang in der Luft verweilen, die heißen Aufwinde des Dschungels nutzend. Mit kräftigen Flügelschlägen stürzen sie sich auf ihre Feinde und ergreifen sie mit ihren scharfen Klauen, um sie hoch in den Himmel zu tragen und dann in den Tod stürzen zu lassen.

|         | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Teradon | 2 | 3  | 3  | 4 | 3 | 2  | 4 | 2 | 5  |

### SONDERREGELN

**Fliegende Einheit:** Teradons können fliegen.

**Sturzflugangriff:** Teradons greifen ihre Beute an, indem sie im Sturzflug auf sie zurasen, sie mit ihren Klauen ergreifen und mit sich in die Luft zerren, bevor sie sie wieder fallen lassen. Wenn Teradons angreifen, führst du wie üblich den Nahkampf durch. Wenn die Teradons den Kampf verlieren oder er unentschieden endet, dann ziehen sie sich automatisch zurück, ohne einen Aufriebstest abzulegen. Der Rückzug wird wie Flucht behandelt, wobei keine Paniktests bei befreundeten Einheiten verursacht werden und sich die Teradons am Ende der Bewegung automatisch sammeln. Der Gegner darf nicht verfolgen. Gewinnen die Teradons, können sie ebenfalls auf dieselbe Weise zurückfallen. Diese Entscheidung muss getroffen werden, bevor der Gegner seinen Aufriebstest ablegt. In jedem Fall muss der Gegner anschließend seinen Aufriebstest ablegen. Bleiben die Teradons im Kampf, verläuft dieser wie üblich. Dieser besondere Angriff mit Rückzugsoption darf nur in dem Spielzug verwendet werden, in dem die Teradons selbst angegriffen haben.

## SALAMANDER

Salamander sind große, räuberische Amphibien, die in den Sümpfen und Flussmündungen der Dracheninseln leben. Sie können sich sowohl an Land als auch im Wasser schnell bewegen und sind gefräßige Räuber. Ihre bevorzugte Methode, an Land lebende Beute zu fangen besteht darin, unter Wasser heranzuschwimmen. Sobald sie nahe genug sind, speien sie einen Schwall hoch korrosiver, flammender Flüssigkeit auf ihr Opfer, die dieses verbrennt und lähmt, bevor sie es mit ihren kräftigen Kiefern verschlingen. In ihrer Rachenhöhle besitzen sie ein Organ, das dieses feurige Gift produziert; Salamander speien es zur Jagd oder wenn sie provoziert werden. Das große, gespannte Hautsegel auf dem Rückgrat fungiert vermutlich als Kühlmechanismus, der sicherstellt, dass die kaltblütige Kreatur nicht durch die selbst verursachte Hitze verendet.



Salamander



Eine Armee aus Echsen strömt aus dem Dschungel

|            | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Salamander | 6 | 3  | 3  | 5 | 4 | 3  | 4 | 2 | 5  |

#### SONDERREGELN

**Amphibisch:** Salamander können sich ohne Abzüge durch Sümpfe, Flüsse, Seen und andere Gewässer bewegen und gelten als in leichter Deckung befindlich, solange sie sich in solchem Gelände aufhalten.

**Schuppenhaut:** Salamander besitzen einen 5+ Rüstungswurf.

**Plänkler:** Salamander sind *Plänkler*.

**Flammen speien:** Reichweite 15 Zoll. Wirf pro Salamander einen Artilleriewurfel. Die gewürfelte Zahl entspricht der Anzahl der Treffer, die mit Stärke 3 und einer -1 Rüstungswurfmodifikation abgehandelt werden. Beachte, dass Salamander nicht die Angriffsreaktion *stehen & schießen* wählen können. Dafür können sie sich normal bewegen und schießen. Bei einem Fehlfunktionssymbol geht der Schuss einfach daneben.

**Aggressiv:** Salamander müssen zu Beginn jedes Spielzugs einen Test auf den Moralwert ablegen. Misslingt dieser, bewegen sie sich so schnell wie möglich auf den nächsten Gegner zu und greifen diesen an.

**Angst:** Salamander verursachen *Angst*, wie auf Seite 81 im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

## CARNOSAURIER

*Carnosaurier sind schreckliche Raubtiere von beachtlicher Größe, die durch das Halbdunkel der urtümlichen Dschungel streifen. Sie sind die aggressivsten und gefährlichsten der zahllosen Fleischfresser des Dschungels – brutale und gnadenlose Jäger. Da sie groß genug sind, um beinahe jede Beute zu Fall zu bringen, stehen Carnosaurier an der Spitze der Nahrungskette und greifen gelegentlich sogar das mächtige Stegadon an. Ein Kampf zwischen diesen Kreaturen ist ein titanisches Ereignis, bei dem auch der Überlebende meist schwer verletzt wird. Carnosaurier sind auf Geschwindigkeit und Kraft ausgelegt, und mit ihren gewaltigen Kiefern können sie riesige Fleischbrocken aus ihren Opfern reißen. Hat ein Carnosaurus erst einmal Blut gewittert, verfällt er in einen Zustand der Raserei, in dem er durch nichts und niemanden zu beherzchen ist.*

|             | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Carnosaurus | 7 | 3  | 0  | 6 | 5 | 5  | 2 | 4 | 5  |

#### SONDERREGELN

**Fressrausch:** Carnosaurier sind gewaltige Kreaturen von unbändiger Wildheit. Sobald ein Carnosaurus einen Lebenspunktverlust verursacht hat, unterliegt er ab der nächsten

Nahkampffphase den Regeln für *Raserei*. Der Carnosaurus verliert die *Raserei* nie, auch wenn er im Nahkampf besiegt wird. Siehe Seite 84 im Warhammer-Regelbuch für die Regeln zu *Raserei*.

**Ultimatives Raubtier:** Die Hauptnahrungsquelle der Carnosaurier sind riesige Reptilien, die in den Tiefen des Dschungels hausen. Deswegen sind Carnosaurier besonders gefährlich, wenn sie gegen große Gegner kämpfen. Gegen *große Ziele* verursacht jede Verwundung W3 statt nur 1 Lebenspunktverlust.

**Schuppenhaut:** Ein Carnosaurus besitzt einen 4+ Rüstungswurf.

**Entsetzen:** Ein Carnosaurus verursacht *Entsetzen*, wie auf Seite 81 im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

**Großes Ziel:** Ein Carnosaurus zählt als *großes Ziel*.

**Immun gegen Psychologie:** Die hochgewachsenen Carnosaurier der Dracheninseln kümmern sich nicht um Dinge, die andere Kreaturen erschrecken würden. Sie wüten in den gegnerischen Reihen, nur darauf bedacht, möglichst viel Beute zu reißen. Carnosaurier sind daher *immun gegen Psychologie*.

## GROSSWARANE

*Großwarane sind gewaltige Echsen mit einer Flügelspanne, wie sie sonst nur die Drachen der Alten Welt besitzen. Diese Monster kreisen über dem Blätterdach des Dschungels, während im Dickicht selbst nur ihr schrilles Kreischen und das Schlagen ihrer ledrigen Flügel vernehmbar ist. Hauptsächlich ernähren sie sich von ausgewachsenen Teradons, die sie auf den Dracheninseln zur Genüge finden. Die Tatsache, dass diese Kreaturen im Prinzip unbekannt sind, spricht für ihre scharfen Augen sowie ihren gesunden Appetit auf Warmblüter.*

**Anm. des Designers:** Zur Darstellung der Dracheninsel-Großwarane eignet sich am besten das Modell des Lindwurms.

|           | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Großwaran | 4 | 3  | 0  | 6 | 5 | 5  | 3 | 4 | 5  |

#### SONDERREGELN

**Flieger:** Großwarane können *fliegen*.

**Einheitenstärke:** Ein Großwaran besitzt stets eine Einheitenstärke von 5.

**Schuppenhaut:** Ein Großwaran besitzt einen 4+ Rüstungswurf.

**Entsetzen:** Ein Großwaran verursacht *Entsetzen*, wie auf Seite 81 im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

**Großes Ziel:** Ein Großwaran ist ein *großes Ziel*.

## DONNERECHSEN

*Donnerechsen sind wahre Behemoths – so groß, dass sogar die mächtigen Stegadons im Vergleich klein erscheinen. Die Schritte dieser Ungebeuer lassen die Erde erbeben, und ihr Brüllen kann meilenweit gehört werden. Auf ihren Märschen schlagen sie eine Schneise durch das Unterholz und hinterlassen einen gut sichtbaren Trampelpfad. Sie sind Allesfresser und können im Laufe eines Tages durch Nahrungsaufnahme ihr Gewicht verdoppeln. Webe dem, der mutig oder dumm genug ist, sie aufzusuchen.*

**Anm. des Designers:** Am besten verwendest du ein altes Dinosauriermodell, falls du so etwas besitzt. Einfach auf ein Regimentsbase stellen, und schon ist es einsatzbereit. Das Aussehen spielt weniger eine Rolle, Hauptsache groß!

|             | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Donnerechse | 5 | 3  | 0  | 7 | 6 | 7  | 1 | 5 | 5  |

### SONDERREGELN

**Behemoth:** Donnerechsen sind dermaßen groß, dass der Boden unter ihren Schritten bebt. Ihrem Angriff ist unmöglich mit Besonnenheit zu begegnen. Die einzig erlaubte Angriffsreaktion gegen Donnerechsen ist daher *Angriff annehmen*. Auch ein Gegenangriff (z. B. durch imperiale Abteilungen) ist unmöglich, und Speere sowie Piken verlieren in der ersten Nahkampfphase alle Vorteile. Alle durch die Donnerechse verursachten Moralwerttests sind um 1 erschwert.

**Einheitenstärke:** Eine Donnerechse besitzt stets eine Einheitenstärke von 12.

**Blödheit:** Donnerechsen besitzen zwei Gehirne, eins unter ihrer Schädeldecke und eins etwa in der Mitte ihres Rückgrats, um ihren gewaltigen Leib zu koordinieren. Das kann jedoch nicht über die Tatsache hinwegtäuschen, dass sie nicht größer als eine Walnuss sind. Deswegen gelten für sie die Regeln für *Blödheit*.

**Aufpralltreffer:** Beim Angriff verursachen Donnerechsen W6+1 Aufpralltreffer, genau wie ein Streitwagen mit Sensenklingen (siehe Seite 128 im Warhammer-Regelbuch).

**Schuppenhaut:** Eine Donnerechse besitzt einen 2+ Rüstungswurf.

**Entsetzen:** Eine Donnerechse verursacht *Entsetzen*, wie auf Seite 81 im Warhammer-Regelbuch beschrieben.

**Großes Ziel:** Eine Donnerechse stellt ein *großes Ziel* dar.

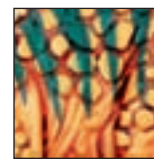
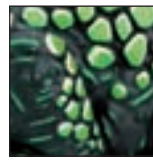
**Immun gegen Psychologie:** Die gigantischen Donnerechsen der Dracheninseln kümmern sich nicht um Dinge, die andere Kreaturen erschrecken würden. Sie walzen einfach auf den Gegner zu und zertrampeln, was ihnen in den Weg kommt. Donnerechsen sind daher *immun gegen Psychologie*.

### COATL

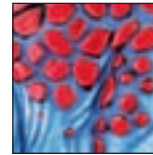
*Die heiligen Wächter, die ausschließlich im Herz der Dracheninseln hausen, schließen sich bisweilen den großen Echsen an, um Eindringlinge zu vertreiben. Die detaillierten Regeln für diese Kreaturen findest du im Anhang.*

### FARBEN

Die Bestien aus den Dschungeln der Dracheninseln weisen eine Vielzahl exotischer Farben und Muster auf. Hier findest du einige Beispiele, die noch längst nicht alle Möglichkeiten abdecken.



- Rotting Flesh Schuppen
- Vomit Brown Schuppen
- Camo Green Schuppen
- Dark Angels Green Haut
- Scaly Green Streifen
- Scorched Brown Haut



- Red Gore Schuppen
- Dark Angels Green Schuppen
- Shadow Grey Haut
- Rotting Flesh Haut



Eine Donnerechse trifft auf einen alten Freund

# ARMEELISTE

## ARMEEN DER GROSSECHSEN

Die Kreaturen der Großechsenarmeen sind in Kern-, Elite- und Seltene Einheiten eingeteilt. Wie viele du von jedem dieser Einheitentypen aufstellen darfst, hängt vom Punktwert deiner Armee ab.

In einer 2000-Punkte-Armee müssen beispielsweise mindestens drei Kerneinheiten enthalten sein. Zusätzlich könntest du bis zu vier Eliteeinheiten und bis zu zwei Seltene Einheiten einsetzen.

Außerdem ist zu beachten, dass für manche Einheiten Beschränkungen gelten, die nicht von der Größe der Armee abhängig sind. 0-1 bedeutet zum Beispiel, dass du stets nur eine Einheit diesen Typs einsetzen kannst.

## AUSWAHL DER TRUPPEN

| Punktwert der Armee | Kerneinheiten | Eliteeinheiten | Seltene Einheiten |
|---------------------|---------------|----------------|-------------------|
| < 2.000             | 2+            | 0-3            | 0-1               |
| 2.000-2.999         | 3+            | 0-4            | 0-2               |
| 3.000-3.999         | 4+            | 0-5            | 0-3               |
| +1.000              | +1            | +1             | +1                |

## KERNEINHEITEN

Es gibt eine Mindestanzahl von Kerneinheiten, die du einsetzen musst; diese hängt von der Größe der Armee ab.

### 0-1 DSCHUNGELSCHWARM . . . . . Punkte/Base: 60

|             | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Schwarmbase | 5 | 3  | 0  | 2 | 2 | 5  | 1 | 5 | 10 |

Einheitengröße: 1-6 Bases

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Schwarm, Winzig, Plänkler, Giftattacken

### KAMPFECHSEN . . . . . Punkte/Modell: 14

|            | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Kampfechse | 7 | 3  | 0  | 4 | 4 | 1  | 2 | 1 | 3  |

Einheitengröße: 10+

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Kaltblütig, Territorial, Schuppenhaut (5+), Plänkler, Angst, Blödhheit, Der Geruch des Blutes, Dickschuppig

### HÖRNERECHSEN . . . . . Punkte/Modell: 13

|             | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Hörnerechse | 7 | 3  | 0  | 4 | 4 | 1  | 3 | 1 | 3  |

Einheitengröße: 10+

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Kaltblütig, Territorial, Schuppenhaut (6+), Plänkler, Angst

### TERADONS . . . . . Punkte/Modell: 30

|         | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Teradon | 2 | 3  | 3  | 4 | 3 | 2  | 4 | 2 | 5  |

Einheitengröße: 3-10

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Kaltblütig, Territorial, Fliegendes Regiment, Sturzflugangriff

## ELITEEINHEITEN

Eliteeinheiten sind spezialisierte Truppen, die in der Regel weniger häufig als Kerneinheiten auftreten. Für sie gilt dabei ein Limit, das von der Gesamtgröße der Armee abhängig ist.

### SALAMANDER-JAGDRUDEL . . . Punkte/Modell: 85

|            | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Salamander | 6 | 3  | 3  | 5 | 4 | 3  | 4 | 2 | 5  |

Einheitengröße: 1-3

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Kaltblütig, Territorial, Amphibisch, Schuppenhaut (5+), Plänkler, Flammen speien, Angst

### STEGADON . . . . . Punkte/Modell: 195

|          | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Stegadon | 6 | 3  | 0  | 5 | 6 | 5  | 2 | 4 | 5  |

Einheitengröße: 1 Stegadon

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Kaltblütig, Territorial, Schuppenhaut (4+), Entsetzen, Großes Ziel, Einheitenstärke 8, Aufpralltreffer, Unnachgiebig, Immun gegen Psychologie

### CARNOSAURUS . . . . . Punkte/Modell: 210

|             | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Carnosaurus | 7 | 3  | 0  | 6 | 5 | 5  | 2 | 4 | 5  |

Einheitengröße: 1 Carnosaurus

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Kaltblütig, Territorial, Schuppenhaut (4+), Entsetzen, Großes Ziel, Fressrausch, Ultimatives Raubtier, Immun gegen Psychologie

## SELTENE EINHEITEN

Die Anzahl der erlaubten Seltenen Einheiten hängt von der Gesamtgröße der Armee ab

### DONNERECHSE . . . . . Punkte/Modell: 320

|             | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Donnerechse | 5 | 3  | 0  | 7 | 6 | 7  | 1 | 5 | 5  |

Einheitengröße: 1 Donnerechse

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Kaltblütig, Territorial, Schuppenhaut (2+), Entsetzen, Großes Ziel, Einheitenstärke 12, Behemoth, Blödhheit, Aufpralltreffer, Immun gegen Psychologie

### GROSSWARAN . . . . . Punkte/Modell: 260

|           | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Großwaran | 4 | 3  | 0  | 6 | 5 | 5  | 3 | 4 | 5  |

Einheitengröße: 1 Großwaran

Waffen & Rüstung: keine

#### SONDERREGELN

Kaltblütig, Territorial, Fliegen, Schuppenhaut (3+), Entsetzen, Großes Ziel, Einheitenstärke 5

### 0-1 COATL *Siehe Regeln im Anhang.*