

FLUFFHAMMER KÖNIGREICHE DER ZWERGE



SONDERREGELN DER ZWERGE
WAFFENKAMMER
RUNENGEGENSTÄNDE
MAGISCHE TRÄNKE
AHNENERBSTÜCKE
LEGENDÄRE HELDEN

HELDEN
STANDARD
UNTERSTÜTZUNG
ELITE
SELTEN
ZUSAMMENFASSUNG

Version 2.0

Mit Dank an Matthias Eliasson für die Bereitstellung des Layouts.

Ihr findet die Magiekarten sowie weitere Spielhilfen und Informationen auf www.fluffhammer.de

SONDERREGELN DER ZWERGE

ARMEEWEITE SONDERREGELN:

Entschlossen: Einheiten mit dieser Sonderregel müssen keinen Moralwerttest ablegen, um marschieren zu dürfen, wenn sich feindliche Einheiten innerhalb von 8 Zoll befinden.

Natürliche Resistenz: Zwerge erhalten immer einen *Bonus* (Bannwurf +2), wenn sie versuchen einen gegnerischen Zauber zu bannen. Dieser *Bonus* erlischt, wenn die Armee auf derselben Seite wie ein Zauberer (außer Runenschmieden und Runenmeistern) kämpft.

Schildwall: Modelle mit dieser Sonderregel erhalten in jedem Spielerzug, in dem ihre Einheit angegriffen wird (auch wenn sie sich bereits im Nahkampf befinden), einen *Bonus* (*Parieren* +1), sofern sie mit Handwaffe und Schild bewaffnet sind.

Zwergengefertigt: Modelle mit dieser Sonderregel dürfen Rüstungswürfe von 1 wiederholen.

RUNENGEGESTÄNDE:

Zwerge misstrauen der Magie aller fremden Völker und verwenden daher nicht die Magischen Gegenstände der alten Welt. Stattdessen gravieren sie die Wunderwerke ihrer Schmiedeöfen mit mächtigen Magischen Runen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

Regel der Drei: Kein Gegenstand kann mit mehr als 3 Runen versehen werden.

Regel der Gestalt: Waffenrunen können nur auf Handwaffen graviert werden, Rüstungsrunen nur auf Gromrilrüstungen, Talismanrunen nur auf Talismanen, Arkane Schmiederunen nur auf Schmiedewerkzeugen, Standartenrunen nur auf Standarten und Maschinenrunen nur auf Kriegsmaschinen. Ein Gegenstand mit Runen gilt als Magischer Gegenstand, die Attacken einer Handwaffe mit Runen erhalten somit die Sonderregel *Magische Attacke*.

Regel des Stolzes: Runen dürfen in jeder Armee mehrfach verwendet werden. Wenn der Regeltext einer Rune es erlaubt, darf sie bis zu dreimal auf einen Gegenstand graviert werden. Dieselbe Kombination von Runen auf einem Gegenstand darf sich nicht wiederholen. Zum Beispiel kann ein Magischer Talisman nicht genau dieselben 2 Runen erhalten, die ein anderer Talisman bereits besitzt. Der Talisman könnte diese 2 Runen sowie eine weitere Rune erhalten – in diesem Fall wären die Kombinationen verschieden.

Eifersüchtige Runen: Eifersüchtige Runen dürfen in jeder Armee nur einmal vorkommen. Außerdem kann nie mehr als eine eifersüchtige Rune auf denselben Gegenstand graviert werden (sie darf dennoch mit anderen, nicht eifersüchtigen Runen kombiniert werden). Alle Spruchrunen bis auf *Unbeirrbarer Vormarsch* und *Rune der großen Erdung* sowie alle Meisterrunen sind eifersüchtige Runen.

MEISTERMASCHINIST:

Befestigen: Jeder Meistermaschinist kann zu Spielbeginn, nach der Aufstellung, eine Kriegsmaschine befestigen. Weiterhin kann jede Kriegsmaschine nur einmal befestigt werden. Eine befestigte Kriegsmaschine erhält die Sonderregel *Deckung* (2) und feindliche Einheiten erleiden im Nahkampf gegen die Besatzung einen *Malus* (Trefferwurf -1). Sobald die Kriegsmaschine bewegt wird (das Ausrichten auf ein Ziel ist hiervon ausgenommen), gilt sie nicht mehr als befestigt.

Bleibt in Deckung Herr!: Modelle mit dieser Sonderregel erhalten die Sonderregel *Achtung Sir!*, wenn sie sich innerhalb von 3 Zoll um eine befreundete Kriegsmaschine befinden. Diese erleidet den Treffer, sofern der Wurf für *Achtung Sir!* erfolgreich ist.

Geschützmeister: Ein Modell mit dieser Sonderregel kann, sofern es nicht flieht, zu Beginn der eigenen Schussphase die Besatzung einer befreundeten Kriegsmaschine innerhalb von 3 Zoll unterstützen anstatt eine eigene Schusswaffe abzufeuern. Die unterstützte Kriegsmaschine verwendet die Ballistische Fähigkeit des Geschützmeisters und darf einen Wurf mit dem Artilleriewürfel wiederholen (ausgenommen sind Würfe für das Weiterspringen einer Kanonenkugel und die Bewegung des Flammenstoßes der Flammenkanone).

RUNENSCHMIED:

Runenwissen: Modelle mit dieser Sonderregel gelten als Zauberer, die die Lehre der Runen verwenden. Sie erhalten einen *Bonus* (Zauberwurf +1 für Runenschmiede, +2 für Runenmeister). Beachte, dass der *Bonus* nicht für den Bannwurf gilt. Zaubersprüche der Lehre der Runen werden als Spruchrunen bezeichnet. Einen Zauberspruch zu wirken wird als *Spruchrune schlagen* bezeichnet. Runenschmiede und Runenmeister besitzen immer eine Spruchrune und können entsprechend ihres Armeelisteintrages weitere Spruchrunen erhalten; diese werden genau wie Zaubersprüche ermittelt. Die Spruchrune *Unbeirrbarer Vormarsch* gilt als Grundzauber und darf daher im Gegensatz zu allen anderen Spruchrunen mehrmals in einer Armee vorhanden sein.

Magische Ladung: Für jede erfolgreich geschlagene Spruchrune speichert der Runenschmied bzw. der Runenmeister eine *Magische Ladung* in seinem Runenartefakt. Er kann maximal so viele Ladungen speichern wie er Spruchrunen besitzt. Jede gespeicherte Ladung reduziert den Zauberwert aller Spruchrunen des Trägers um 1. Wenn mächtigere Versionen von Spruchrunen geschlagen werden, muss stattdessen eine zuvor gespeicherte Ladung verbraucht werden.

Magischer Rückstoß: Runenschmiede und Runenmeister würfeln nicht auf der *Kontrollverlusttabelle*. Werden beim Schlagen einer Spruchrune zwei oder mehr 6er gewürfelt, ist der Runenschmied (oder Runenmeister) nicht in der Lage in dieser Magiephase weitere Runen zu schlagen. Zudem erleiden er und jedes Modell in Basekontakt einen Treffer der Stärke 6, dessen Stärke für jede gespeicherte *Magische Ladung* um 1 erhöht wird. Danach verliert das Runenartefakt alle gespeicherten Ladungen.

RUNENAMBOSS:

Der Runenamboss hat kein eigenes Profil. Ein Runenmeister auf einem Runenamboss ändert seinen Einheitentyp zu Kriegsmaschine und erhält die Sonderregel Unerschütterlich. Die Ambosswachen folgen den Regeln für die Besetzung einer Kriegsmaschine.

Artefakt der Macht: Runenmeister, die einen Runenamboss mit in die Schlacht bringen, erhalten einen *Bonus* (Spruchrunen schlagen +2). Zudem wird die Reichweite jeder Spruchrune verdoppelt. In jeder Magiephase generiert der Runenamboss einen zusätzlichen Energie- bzw. Bannwürfel.

Rune der großen Erdung: Der Runenmeister kennt diese Spruchrune zusätzlich und darf somit auch eine weitere *Magische Ladung* speichern. Spruchrune (Fluchzauber, Zauberwert 7+). Bis zum Beginn der nächsten, eigenen Magiephase erhöhen sich die Zauberwerte aller Versuche, Runen zu schlagen oder Zaubersprüche zu wirken, auf dem gesamten Spielfeld um +3.

Schild der Ahnen: Der Runenamboss inklusive Runenmeister und Ambosswachen besitzt einen Rettungswurf (4+).

Uralte Macht: Der Runenmeister kann versuchen, eine Rune mit *Uralter Macht* zu schlagen. In dem Fall erhält er einen *Bonus* (Zauberwurf +4 anstatt +2), erleidet aber einen *Magischen Rückstoß*, wenn er beim Zauberwurf mindestens einen Pasch würfelt.

LANGBÄRTE:

Alte Grummler: Befreundete Einheiten innerhalb von 6 Zoll um eine nicht fliehende Einheit mit dieser Sonderregel wiederholen misslungene Paniktests.

HAMMERTRÄGER:

Königswache: Solange sich der General der Armee in einer Einheit mit dieser Sonderregel befindet darf jeder Hammerträger dieser Einheit Herausforderungen annehmen.

EISENBRECHER:

Gromril-Schildwall: Modelle mit dieser Sonderregel erhalten einen *Bonus* (Parieren +1).

SLAYER:

Dämonenslayer: Erfolgreiche Rettungswürfe gegen Attacken eines *Dämonenslayers* müssen wiederholt werden.

Drachenslayer: Alle Attacken eines *Drachenslayers* gegen ein *Monster* haben die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (W3).

Kampferprobt: Modelle mit dieser Sonderregel besitzen *Immunität* (Niedertrampeln und Niederwalzen).

Letzter Hieb: Wird ein Modell mit dieser Sonderregel im Nahkampf (nicht durch *Aufpralltreffer*) ausgeschaltet, so darf es sofort mit all seinen Attacken genau so zuschlagen, als wäre es im Nahkampf nach der Initiativreihenfolge an der Reihe, bevor es als Verlust entfernt wird. Diese Attacken unterliegen allen üblichen Nahkampfregeln und Modifikatoren (z.B. Zauber, Waffen, Runengegenstände etc.); sie zählen für das Kampfergebnis.

Slayer: Slayer verwunden im Nahkampf nie schlechter als auf 4+. Dies hat keine Auswirkungen auf die Modifikation des Rüstungswurfs des Gegners.

Slayeräxte: Zu Beginn jedes Nahkampfes müssen Slayer sich entscheiden, ob sie mit einem Waffenpaar oder mit einer Zweihandwaffe kämpfen wollen. Slayer mit Runenwaffen profitieren nicht von dieser Regel.

Slayerkult: *Helden* mit dieser Sonderregel können nicht General einer Armee aus dem Armeebuch *Königreiche der Zwerge* sein und sich nur Einheiten mit dieser Sonderregel anschließen. *Helden* ohne diese Sonderregel können sich keinen Einheiten mit dieser Sonderregel anschließen.

ORGELKANONE:

Orgelfeuer: Wirf 2 Artilleriewürfel um die Anzahl der abgegebenen Schüsse zu ermitteln. Zeigt einer der beiden Würfel eine Fehlfunktion, erleidet die Orgelkanone einen *Malus* (Trefferwurf -1) bis zum Ende des Spielerzuges. Zeigen beide Würfel eine Fehlfunktion, würfel auf der Schwarzpulver Fehlfunktionstabelle im Grundregelbuch. Verwende für die Trefferwürfe die Ballistische Fertigkeit der Besatzung, wobei diese keinen Abzug für *Mehrfachschüsse* erleiden. Treffer werden mit folgendem Profil abgehandelt:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
24 Zoll	5	<i>Rüstungsbrechend</i> (1)

FLAMMENKANONE:

Flammenstoß: Eine Flammenkanone der Zwerge folgt den Regeln für Flammenwerfer aus dem Grundregelbuch und verwendet folgendes Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
-	5	<i>Flammenattacken</i> , <i>Multiple Lebenspunktverluste</i> (W3)

Der Spieler kann sich alternativ entscheiden, den Flammenstoß mit Hochdruck abzufeuern. In diesem Fall bestimmt der Spieler einen beliebigen Punkt in Sichtlinie auf einer 12 Zoll langen, geraden Linie von der Mündung der Flammenkanone. Von dort wird der Punkt wie beim normalen Flammenstoß um das Ergebnis einen Artilleriewürfels weiterbewegt und die Flammenschablone entsprechend angelegt. Der Punkt darf nicht so gewählt werden, dass befreundete Modelle oder Modelle im Nahkampf getroffen werden könnten. Wird eine Fehlfunktion gewürfelt, wird das erwürfelte Ergebnis auf der Schwarzpulver Fehlfunktionstabelle um 1 bis zu einem Minimum von 1 reduziert.

GYROKOPTER:

Bombenabwurf: Wenn ein Gyrokopter weder flieht noch angreift kann er einmal pro Spiel auf eine feindliche Einheit, die er in seiner Bewegungsphase überflogen hat und die sich nicht im Nahkampf befindet, Bomben abwerfen. Wirf einen Artilleriewürfel, um die Anzahl der Treffer zu ermitteln. Bei einer Fehlfunktion erleidet der Gyrokopter eine Verwundung mit der Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*. Die Treffer haben folgendes Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
-	3	<i>Rüstungsbrechend</i> (1)

Dampfkanone: Die Dampfkanone wird wie eine Atemwaffe verwendet, kann jedoch nicht im Nahkampf zum Einsatz kommen. Sie kann in jeder Schussphase abgefeuert werden und verwendet das folgende Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
-	2	<i>Rüstungsbrechend</i> (1)

Schwefelkanone: Schusswaffe mit folgendem Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
18 Zoll	5	<i>Flammenattacken</i> , <i>Mehrfachschüsse</i> (4), <i>Rüstungsbrechend</i> (1), <i>Schnell Schussbereit</i>

GYROBOMBER:

Bombenangriff: Wenn ein Gyrobomber weder flieht noch angreift kann er auf eine feindliche Einheit, die er in seiner Bewegungsphase überflogen hat und die sich nicht im Nahkampf befindet, Donnergrollbomben abwerfen. Platziere die 5-Zoll-Schablone über der Einheit, als würdest du eine Steinschleuder abfeuern und lass sie entsprechend abweichen. Treffer werden mit folgendem Profil abgehandelt:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
-	3(6)	<i>Multiple</i> <i>Lebenspunktverluste</i> (W3), <i>Rüstungsbrechend</i> (1)

Nachdem der Schaden abgehandelt wurde, springt die Bombe bei einem W6 Wurf von 4+ weiter. Ermittle die Richtung mit dem Abweichungswürfel (bei einem Treffersymbol verwende den kleinen Pfeil auf dem Treffersymbol) und die Distanz mit einem W6. Platziere die 3 Zoll Schablone über dem zweiten Einschlagspunkt und handle die weiteren Treffer mit dem Profil oben ab.

Fehlfunktionstabelle:

1 – Vorzeitige Explosion: Der Gyrobomber erleidet einen Treffer der Stärke 6 mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (W3).

2-3 – Halterung klemmt: Zentriere die 3 Zoll Schablone mittig über dem Gyrobomber und lass sie normal abweichen. Die Bombe kann nicht weiterspringen.

4-6 – Blindgänger: Das Modell unter dem Loch der Schablone erleidet einen Treffer der Stärke 4; ansonsten geschieht nichts.

Ratterkanone: Schusswaffe mit folgendem Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
24 Zoll	4	<i>Mehrfachschüsse</i> (4), <i>Rüstungsbrechend</i> (1), <i>Schnell Schussbereit</i>

WAFFENKAMMER

ZWERGENARMBRUST

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
30 Zoll	4	-

ZWERGENMUSKETE

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
24 Zoll	4	Rüstungsbrechend (1)

ZWERGENPISTOLE

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
12 Zoll	4	Rüstungsbrechend (1), Schnell Schussbereit

ZWERGENPISTOLENPAAR

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
12 Zoll	4	Mehrfachschüsse (2), Rüstungsbrechend (1), Schnell Schussbereit

Gelten im Nahkampf als *Waffenpaar*.

ZWERGENGRANATE

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
2-8 Zoll	3(6)	Multiple Lebenspunktverluste (W3), Rüstungsbrechend (1)

Schießt wie eine Steinschleuder. Im Fall einer Fehlfunktion wirf einen W6: Bei 2+ geschieht nichts, bei einer 1 platziere die Schablone über dem Werfer.

DRACHENMUSKETE

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
18 Zoll	5	Flammenattacken, Rüstungsbrechend (1), Schnell Schussbereit

DRACHENPISTOLENPAAR

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
12 Zoll	5	Flammenattacken, Mehrfachschüsse (2), Rüstungsbrechend (1), Schnell Schussbereit

Gelten im Nahkampf als *Waffenpaar*.

TROLLHAMMER-HARPUNE

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
24 Zoll	8	Flammenattacken, Langsam Schussbereit, Multiple Lebenspunktverluste (W3)

DAMPFHAMMER

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
Nahkampf	+3	Beidhändig, Schwerfällig

Bergwerker mit einem Dampfhammer dürfen misslungene Würfe für die Sonderregel *Überfall* wiederholen.

SPRENGLADUNGEN

Nur eine Anwendung.

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
4 Zoll	4	Flammenattacken, Rüstungsbrechend (1), Schnell Schussbereit

GROMRILRÜSTUNG

Verleiht einen Rüstungswurf (4+).

SCHMIEDEFESTE GROMRILRÜSTUNG

Gromrilrüstung. Verleiht zusätzlich einen Rettungswurf (6+, 2+ gegen *Flammenattacken*).

EIDSTEIN

Modelle mit Eidstein dürfen niemals Herausforderungen ablehnen. Einheiten mit einem oder mehreren Modellen mit Eidstein dürfen nie als Angriffsreaktion *Fliehen* wählen und können niemals *bedrängt* werden. Wenn sie über die Sonderregel *Parieren* verfügen, dürfen sie diese auch gegen Gegner in Flanke oder Rücken einsetzen.

SCHILDTRÄGER

Ein *Held* mit Schildträgern wird in jeder Hinsicht wie ein *Held* behandelt, der auf einer *Bestie* reitet. Zusätzlich erhält er einen *Bonus* (Lebenspunkte und Rüstungswurf +2).

RUNENGEGENSTÄNDE

Wenn eine Rune mehrfach auf einem Gegenstand graviert werden darf, ist dies im Regeltext vermerkt. Die Gesamtkosten für 1, 2 bzw. 3 Runen sind in Klammern angegeben und werden nicht addiert.

WAFFENRUNEN

MEISTERRUNE DES SCHADENS

(60 Punkte)

Eine Waffe mit dieser Rune erhält die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (W6).

ALARIC WIRRKOPFS MEISTERRUNE

(50 Punkte)

Eine Waffe mit dieser Rune erhält die Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*.

SKALF SCHWARZHAMMERS

MEISTERRUNE

(50 Punkte)

Eine Waffe mit dieser Rune verwundet Feinde mit einer Magischen Rüstung nie schlechter als auf 3+. Alle anderen Feinde werden immer auf 2+ verwundet. Dies hat keine Auswirkungen auf die Modifikation des Rüstungswurfs.

ARTEFAKTBRECHENDE MEISTERRUNE

(35 Punkte)

Trifft der Träger einer Waffe mit dieser Rune in einer Nahkampfphase einen Gegner mit einer Magischen Waffe mindestens einmal, wirft einen W6. Bei einem Ergebnis von 2+ ist die Magische Waffe des Feindes zerstört, er kämpft bis zum Ende des Spiels mit einer Handwaffe. Besitzt der Feind mehrere Magische Waffen, so wird zufällig ermittelt, welche zerstört wird.

MEISTERRUNE DES DRACHENTÖTENS

(30 Punkte)

Eine Waffe mit dieser Rune erhält gegen jede Art von Drachen die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (2) und verwundet diese immer auf 2+.

MEISTERRUNE DER FLINKHEIT

(25 Punkte)

Eine Waffe mit dieser Rune verleiht dem Träger die Sonderregel *Erstschlag*.

SNORRI FLITTERHELMS MEISTERRUNE

(25 Punkte)

Eine Waffe mit dieser Rune trifft immer auf 2+.

MEISTERRUNE DER FLUGKRAFT

(15 Punkte)

Eine Waffe mit dieser Rune kann zusätzlich als Schusswaffe mit einer Reichweite von 12 Zoll verwendet werden. Die Schussattacke trifft immer auf 2+, danach kehrt die Waffe zum Träger zurück. Ein Treffer wird genauso wie ein Treffer im Nahkampf abgehandelt.

RUNE DES DÄMONENTÖTENS

(25/50/125 Punkte)

Eine Waffe mit einer Rune gewährt dem Träger gegen alle Einheiten mit der Sonderregel *Dämonisch* einen *Bonus* (Treffer- und Verwundungswurf +1). Eine Waffe mit zwei Runen erhält gegen dieselben Gegner zusätzlich die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (W3). Gegen eine Waffe mit drei Runen sind denselben Gegnern zusätzlich keine Rettungswürfe gestattet.

FEUERRUNE

(10/50/75 Punkte)

Eine Waffe mit einer Rune erhält die Sonderregel *Flammenattacken*. Eine Waffe mit zwei Runen verleiht dem Träger zusätzlich eine Atemwaffe der Stärke 4 mit der Sonderregel *Flammenattacken*. Eine Waffe mit drei Runen erhält zusätzlich die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (W3).

KRAFTRUNE

(25/60 Punkte)

Eine Waffe mit einer Rune gewährt dem Träger gegen alle Gegner mit einem Widerstand von 5+ einen *Bonus* (Stärke*2). Eine Waffe mit zwei Runen erhält gegen dieselben Gegner zusätzlich die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (W3).

WUTRUNE

(20/35/60 Punkte)

Eine Waffe mit einer Rune gewährt dem Träger einen *Bonus* (Attacken +1). Eine Waffe mit zwei Runen verleiht dem Träger zusätzlich die Sonderregel *Raserei*. Eine Waffe mit drei Runen verleiht dem Träger zusätzlich für jeden erfolgreichen Trefferwurf eine weitere Attacke (dies gilt nicht für die Sonderregel *Letzter Hieb*); diese können keine weiteren Attacken erzeugen.

RUNE DER FURCHT

(15/35/60 Punkte)

Eine Waffe mit einer Rune verleiht dem Träger die Sonderregel *Angst*. Eine Waffe mit zwei Runen verleiht dem Träger zusätzlich die Sonderregel *Entsetzen*. Eine Waffe mit drei Runen verleiht jeder Einheit in Basekontakt zusätzlich einen *Malus* (Moralwert -1).

RUNE DER GESCHICKLICHKEIT

(10/35/60 Punkte)

Eine Waffe mit einer Rune gewährt dem Träger einen *Bonus* (Kampfgeschick +1). Eine Waffe mit zwei Runen erlaubt dem Träger zusätzlich, misslungene Trefferwürfe im Nahkampf zu wiederholen. Eine Waffe mit drei Runen verleiht dem Träger zusätzlich Kampfgeschick 10, das nicht weiter erhöht werden kann.

SCHMETTERRUNE (10/35/55 Punkte)

Eine Waffe mit einer Rune erhält die Sonderregel *Rüstungsbrechend* (1). Eine Waffe mit zwei Runen verleiht dem Träger zusätzlich einen *Bonus* (Stärke +1). Eine Waffe mit drei Runen verleiht dem Träger zusätzlich die Sonderregel *Todesstoß*.

GROLLRUNE (25 Punkte)

Der Träger einer Waffe mit dieser Rune wählt zu Beginn des Spiels einen feindlichen *Helden* oder ein feindliches *Monster*. Gegen dieses Modell erhält der Träger im Nahkampf einen *Bonus* (Trefferwurf +1) und darf misslungene Verwundungswürfe im Nahkampf wiederholen.

PARADERUNE (20 Punkte)

Alle feindlichen Modelle, die den Träger einer Waffe mit dieser Rune im Nahkampf attackieren, erleiden einen *Malus* (Trefferwurf -1).

SCHNELLIGKEITSRUNE (5/10/15 Punkte)

Eine Waffe mit einer Rune gewährt dem Träger einen *Bonus* (Initiative +1). Dieser *Bonus* erhöht sich für jede weitere Rune um +1.

RÜSTUNGSRUNEN**ADAMANT MEISTERRUNE** (80 Punkte)

Eine Rüstung mit dieser Rune verleiht dem Träger Widerstand 10.

GOMRIL-MEISTERRUNE (30 Punkte)

Eine Rüstung mit dieser Rune verleiht dem Träger einen Rüstungswurf (2+).

AUSDAUERRUNE (35/50/75 Punkte)

Eine Rüstung mit einer Rune gewährt dem Träger einen *Bonus* (Widerstand +1). Eine Rüstung mit zwei Runen verleiht dem Träger zusätzlich einen Rettungswurf (5+). Eine Rüstung mit drei Runen gewährt dem Träger zusätzlich einen Wurf auf einem W6, wenn er von einer Attacke mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* verwundet wurde: Bei einer 1 wird der Schaden normal abgehandelt, bei einer 2+ erleidet der Träger nur einen Lebenspunktverlust.

EISENRUNE (20/45/70 Punkte)

Eine Rüstung mit einer Rune gewährt dem Träger einen *Bonus* (Lebenspunkte +1). Eine Rüstung mit zwei Runen gewährt dem Träger zusätzlich einen *Bonus* (Widerstand +1). Eine Rüstung mit drei Runen gewährt dem Träger zusätzlich die Sonderregel *Regeneration* (5+).

PFEILBANNRUNE (25 Punkte)

Eine Rüstung mit dieser Rune verleiht dem Träger einen Rettungswurf (2+) gegen Beschuss und Magische Geschosse.

UNVERWUNDBARKEITSRUNE (25 Punkte)

Eine Rüstung mit dieser Rune verleiht dem Träger einen Rettungswurf (2+) gegen den Effekt der Sonderregeln *Todesstoß* und *Heldenhafter Todesstoß*.

STEINRUNE (5 Punkte)

Eine Rüstung mit dieser Rune gewährt dem Träger einen *Bonus* (Rüstungswurf +1). Im Gegensatz zu anderen Rüstungsrunen unterliegt die Steinrunen nicht der *Regel des Stolzes*. Daher dürfen mehrere *Helden* pro Armee Rüstungen tragen, die nur mit einer Steinrunen besetzt sind.

WUCHTRUNE (5 Punkte)

Eine Rüstung mit dieser Rune verleiht dem Träger die Sonderregel *Aufpralltreffer* (W3).

TALISMANRUNEN**MEISTERRUNE DES TROTZES** (25 Punkte)

Für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust, der dem Träger eines Talismans mit dieser Rune im Nahkampf zugefügt wird, erleidet der Verursacher einen Treffer der Stärke 5.

MEISTERRUNE DER WEGE (10 Punkte)

Der Träger eines Talismans mit dieser Rune und seine Einheit bestehen jeden Test für *Gefährliches Gelände* automatisch.

SCHUTZRUNE (15/35/45 Punkte)

Ein Talisman mit einer Rune verleiht dem Träger einen Rettungswurf (6+). Ein Talisman mit zwei Runen verleiht dem Träger stattdessen einen Rettungswurf (5+). Ein Talisman mit drei Runen verleiht dem Träger stattdessen einen Rettungswurf (4+).

GLÜCKSRUNE (15 Punkte)

Nur eine Anwendung

Ein Talisman mit dieser Rune erlaubt dem Träger einen beliebigen, misslungenen Treffer-, Verwundungs-, Rüstungs-, Rettungswurf oder Profilvertest zu wiederholen.

SCHMIEDEFEUERRUNE (5 Punkte)

Ein Talisman mit dieser Rune verleiht dem Träger einen Rettungswurf (2+) gegen *Flammenattacken*.

ARKANE SCHMIEDERUNEN

Nur für Runenmeister und Runenschmiede

MEISTERRUNE DES AUSGLEICHS

(50 Punkte)

Ein Schmiedewerkzeug mit dieser Rune erlaubt dem Träger, während der gegnerischen Magiephase einen W6 zu werfen: Bei einem Ergebnis von 4+ wird ein Würfel aus dem Energiewürfelvorrat des Gegners entfernt und stattdessen dem Bannwürfelvorrat des Trägers hinzugefügt.

MAGIEBANNENDE RUNE

(25/45 Punkte)

Nur eine Anwendung

Ein Schmiedewerkzeug mit einer Rune darf anstatt eines Bannwurfs angewendet werden, nachdem ein feindlicher Zauber erfolgreich gewirkt wurde. Der Zauber ist automatisch gebannt. Die Rune kann gegen Zauber mit der Sonderregel *Bleibt im Spiel* nur direkt nachdem sie gewirkt wurden eingesetzt werden. Ein Schmiedewerkzeug mit zwei Runen erlaubt dem Träger zusätzlich einen W6 zu werfen: Bei einem Ergebnis von 4+ ist der gebannte Spruch für den gegnerischen Zauberer verloren und kann von ihm in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

RUNE DER BESTIMMTHEIT

(15/35 Punkte)

Ein Schmiedewerkzeug mit einer Rune gewährt dem Träger einen *Bonus* (Zauberwurf +1). Ein Schmiedewerkzeug mit zwei Runen gewährt dem Träger stattdessen einen *Bonus* (Zauberwurf +2).

RUNE DER STARRKÖPFIGKEIT

(20 Punkte)

Ein Schmiedewerkzeug mit dieser Rune erlaubt dem Träger jede Spruchrune pro Magiephase zweimal zu schlagen.

STANDARTENRUNEN

GROTH EINAUGES MEISTERRUNE

(75 Punkte)

Eine Standarte mit dieser Rune verleiht dem Träger und seiner Einheit die Sonderregel *Unnachgiebig*.

STROMNI ROTBARTS MEISTERRUNE

(75 Punkte)

Eine Standarte mit dieser Rune verleiht dem Träger und allen befreundeten Einheiten in 12 Zoll Umkreis einen *Bonus* (Kampfergebnis +1).

MEISTERRUNE DER VALAYA

(65 Punkte)

Eine Standarte mit dieser Rune gewährt der Armee einen *Bonus* (Bannwurf +2). Zudem wird zu Beginn jeder eigenen Magiephase ein W6 für jeden aktiven, gegnerischen *Bleibt im Spiel* Zauber geworfen: Bei einem Ergebnis von 3+ ist dieser gebannt.

GRUNGNIS MEISTERRUNE

(60 Punkte)

Nur für den Armeestandartenräger

Eine Standarte mit dieser Rune verleiht allen befreundeten Einheiten in 6 Zoll Umkreis einen Rettungswurf (5+) gegen Beschuss und Magische Geschosse. Der Träger der Standarte erhält einen Rettungswurf (4+).

KAMPFRUNE

(25/50/95 Punkte)

Eine Standarte mit einer Rune gewährt dem Träger bzw. seiner Einheit einen *Bonus* (Kampfergebnis +1). Eine Standarte mit zwei Runen gewährt dem Träger bzw. seiner Einheit stattdessen einen *Bonus* (Kampfergebnis +2). Eine Standarte mit drei Runen gewährt dem Träger bzw. seiner Einheit stattdessen einen *Bonus* (Kampfergebnis +2) und die Sonderregel *Tiefgestaffelter Kampf*.

LANGSAMKEITSRUNE

(35/50/80 Punkte)

Eine Standarte mit einer Rune zwingt feindliche Einheiten, die den Träger bzw. seine Einheit angreifen, W6 von ihrer erwürfelten Angriffsreichweite abzuziehen. Eine Standarte mit zwei Runen zwingt stattdessen feindliche Einheiten, die den Träger bzw. seine Einheit angreifen, das höchste Ergebnis von 2 geworfenen W6 von ihrer erwürfelten Angriffsreichweite abzuziehen. Eine Standarte mit drei Runen verleiht feindlichen Einheiten, die den Träger bzw. seine Einheit erfolgreich angegriffen haben, zusätzlich die Sonderregel *Schwerfällig* in der ersten Runde des Nahkampfs.

RUNE DES ARKANEN SCHUTZES

(15/30/45 Punkte)

Eine Standarte mit einer Rune verleiht dem Träger die Sonderregel *Magieresistenz* (1). Eine Standarte mit zwei Runen verleiht dem Träger stattdessen die Sonderregel *Magieresistenz* (2). Eine Standarte mit drei Runen verleiht dem Träger stattdessen die Sonderregel *Magieresistenz* (3).

MARSCHRUNE

(35 Punkte)

Eine Standarte mit dieser Rune verleiht dem Träger und seiner Einheit die Sonderregel *Vorhut*.

RUNE DER VORFAHREN

(20 Punkte)

Nur eine Anwendung

Eine Standarte mit dieser Rune erlaubt dem Träger und seiner Einheit ihren Aufriebtests mit einem W6 abzulegen.

MUTRUNE

(10 Punkte)

Eine Standarte mit dieser Rune verleiht dem Träger und seiner Einheit die Sonderregel *Immunität* (Psychologie).

MASCHINENRUNEN

MEISTERRUNE DER TARNUNG (25 Punkte)

Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune erhält die Sonderregel *Deckung* (2).

MEISTERRUNE DER OPFERUNG

Nur eine Anwendung (20 Punkte)

Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune explodiert, sobald sie ihren letzten Lebenspunkt im Nahkampf verliert oder auf andere Weise im Nahkampf zerstört wird. Alternativ kann sich der kontrollierende Spieler am Ende einer Nahkampfrunde, an der die Kriegsmaschine beteiligt ist, vor der Ermittlung des Kampfergebnisses, entscheiden, die Kriegsmaschine explodieren zu lassen. Alle Einheiten, die in diesem Spielerzug am Nahkampf mit der Kriegsmaschine beteiligt waren, erleiden 2W6 Treffer der Stärke 4 mit den Sonderregeln *Flammenattacken* und *Magische Attacke*, die wie Beschuss verteilt werden. Die Kriegsmaschine wird als Verlust entfernt. Eine willentlich ausgelöste Explosion kann nicht *Überrennen* verhindern.

DURCHSCHLAGSRUNE (40/50 Punkte)

Eine Kriegsmaschine mit einer Rune erhält einen *Bonus* (Stärke +1) für alle Stärkewerte ihrer Schüsse. Eine Kriegsmaschine mit zwei Runen darf zusätzlich einen einzelnen, misslungenen Verwundungswurf im Spiel wiederholen.

GENAUIGKEITSRUNE (35 Punkte)

Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune erhält einen *Bonus* (Trefferwurf +1) für ihre Schussattacken. Verwendet die Kriegsmaschine für den Trefferwurf den Abweichungswürfel, so darf dieser stattdessen wiederholt werden.

RUNE DER STANDHAFTIGKEIT

(15/30 Punkte)

Eine Kriegsmaschine mit einer Rune erhält einen *Bonus* (Kampfergebnis +1). Eine Kriegsmaschine mit zwei Runen erhält zusätzlich die Sonderregel *Unerschütterlich*.

SCHMIEDERUNE

(25 Punkte)

Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune darf den Wurf des Artilleriewürfels wiederholen, wenn dieser eine Fehlfunktion zeigt.

BRANDRUNE

(5 Punkte)

Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune erhält die Sonderregel *Flammenattacken* für ihre Schussattacken.

FLAKKSONS ZIELSUCHRUNE (5 Punkte)

Nur für Speerschleudern

Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune erhält einen *Bonus* (Trefferwurf +1) für ihre Schussattacken gegen Ziele mit der Sonderregel *Fliegen*.

MAGISCHE TRÄNKE

Obwohl Zwerge jeder Art von Magie misstrauen, schätzen einige die belebende Wirkung, die ein Schuss Magischen Gebräus in einem gut eingeschenkten Humpen Starkbier haben kann. Jeder Magische Trank darf pro Armee nur einmal gewählt werden, ein Held kann aber (entsprechend seiner verfügbaren Punkte) beliebig viele Tränke erhalten. Er darf jedoch pro Spielerzug nur einen Trank anwenden. Alle Magischen Tränke haben „Nur eine Anwendung“ und dürfen zu Beginn einer beliebigen Phase getrunken werden. Ihre Wirkung hält bis zum Ende des aktuellen Spielerzuges.

GROSSER HEILTRANK (35 Punkte)

Der Träger erhält sofort W6 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück.

TRANK DER DRACHENHAUT (20 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Widerstand +3).

TRANK DER MAGISCHEN ANZIEHUNGSKRAFT (20 Punkte)

Alle Zauber, deren Ziel sich in 8 Zoll Umkreis um den Trinker befindet, treffen stattdessen den Trinker.

TRANK DER RIESENSTÄRKE (20 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Stärke +3).

TINKTUR DES ROTEN FEUERDRACHEN (20 Punkte)

Verleiht die Sonderregel *Flammenattacken*.

ELIXIER DER SCHATTEN (15 Punkte)

Verleiht die Sonderregel *Körperlos*. Im Gegenzug erleidet der Trinker einen Lebenspunktverlust, gegen den keinerlei Schutzwürfe durchgeführt werden dürfen.

KLEINER HEILTRANK (15 Punkte)

Der Trinker erhält einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

TRANK DES STEINGOLEMS (15 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Widerstand +2).

TRANK DER TROLLSTÄRKE (15 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Stärke +2).

TRANK DER EISENBORKE (10 Punkte)

Verleiht einen Rüstungswurf (2+).

TRANK DES HELDENMUTES (10 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Moralwert +3).

TROLLTRANK (10 Punkte)

Verleiht die Sonderregel *Regeneration* (4+).

ELIXIER DER ANMUT (5 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Initiative +3).

TRANK DES FELSGNOMS (5 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Widerstand +1).

TRANK DER HALBLINGSTÄRKE (5 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Stärke +1).

TRANK DER TOLLKÜHNHEIT (5 Punkte)

Verleiht die Sonderregeln *Immunität* (Psychologie) und *Vernichtender Angriff*.

TRANK DES URQUELLS (5 Punkte)

Alle Profilwertänderungen (permanente wie temporäre), die den Trinker betreffen, werden aufgehoben.

AHNENERBSTÜCKE

Ahnenerbstücke dürfen nicht mit Magischen Runen versehen werden.

MAGISCHE WAFFEN

DIE ROTE AXT VON KARAK

ACHTGIPFEL

(50 Punkte)

Der Träger darf gegen alle Auswahlen aus den Armeebüchern *Grünhäute* und *Skaven* sämtliche Treffer- und Verwundungswürfe im Nahkampf wiederholen; zudem erhält er gegen dieselben Gegner die Sonderregel *Entsetzen*.

DER HAMMER VON KARAK DRAZH

(20 Punkte)

Der Träger erhält einen *Bonus* (Initiative +3). Durch die Axt verwundete Gegner erleiden einen *Malus* (Initiative -1) bis zum Ende der Nahkampfphase.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

WYRMPANZER

(55 Punkte)

Der Panzer verleiht dem Träger einen Rüstungswurf (2+), der nicht weiter verbessert werden kann. Zusätzlich gewährt er ihm einen Rettungswurf (2+) gegen *Flammenattacken*. Lindwürmer und Drachen aller Art treffen den Träger des Panzers nur bei einer 6.

BOREK BUSCHBRAUES PRACHTVOLLE RÜSTUNG

(50 Punkte)

Die Rüstung verleiht dem Träger einen Rüstungswurf (2+) sowie einen Rettungswurf (3+), der nur gegen Attacken mit Stärke 6 oder höher angewendet werden darf.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

BUCH DES GROLLS

(55 Punkte)

Nur für Könige, Nur eine Anwendung.

Alle befreundeten Zwergeneinheiten in 12 Zoll um den König erhalten in diesem Spielzug die Sonderregeln *Hass* (alle Gegner) und *Raserei*.

SILBERHORN DER VERGELTUNG

Nur eine Anwendung

(45 Punkte)

Kann zu Beginn des eigenen Spielerzuges angewendet werden. Der Träger und alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6 Zoll erhalten für diesen Spielerzug die Sonderregel *Vernichtender Angriff*. Zudem verursachen der Träger und seine Einheit ab diesem Zeitpunkt bis zum Ende des Spiels *Angst* gegen alle Auswahlen aus den Armeebüchern *Dunkelelfen*, *Hochelfen* und *Waldelfen*.

FEURIGER RING DES THORI

(20 Punkte)

Der Ring verleiht dem Träger eine Atemwaffe der Stärke 4 mit der Sonderregel *Flammenattacken*.

MAGISCHE STANDARTEN

BANNER DER VERLORENEN STÄDTE

Nur für den Armeestandartenträger

(75 Punkte)

Das Banner erlaubt dem Träger und seiner Einheit alle misslungenen Trefferwürfe im Nahkampf zu wiederholen.

LEGENDÄRE HELDEN

THORGRIM GROLLBART

390 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Thorgrim	3	7	6	4	5	7	4	4	10	Infanterie
Thronträger	3	5	3	4	-	-	3	4	-	(Base 40x60)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

Ausrüstung:

- Axt des Grimnir
- Skaldors Panzer
- Drachenkronen von Karaz
- Buch des Grolls

- Der Runenthron
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Hochkönig
- Zwergengefertigt

Magische Gegenstände

Axt des Grimnir: Magische Waffe. Verleiht die Sonderregeln *Erstschlag* und gegen Riesen *Multiple Lebenspunktverluste* (W6). Thorgrim verwundet jeden Gegner auf 2+; falls dieser eine Magische Rüstung trägt, auf 3+.

Skaldors Panzer: Magische Rüstung. Gewährt einen Rüstungswurf (4+) sowie einen Rettungswurf (2+), der nur gegen Attacken mit den Sonderregeln *Todesstoß*, *Heldenhafter Todesstoß* oder *Multiple Lebenspunktverluste* angewendet werden darf.

Drachenkronen von Karaz: Talisman. Verleiht Thorgrim und seiner Einheit die Sonderregeln *Immunität* (Psychologie) und *Unnachgiebig* solange Thorgrim lebt.

Buch des Grolls: Verzauberter Gegenstand. *Nur eine Anwendung.*

Alle befreundeten Zwergeneinheiten in 12 Zoll um Thorgrim erhalten in diesem Spielzug die Sonderregeln *Hass* (alle Gegner) und *Raserei*. Beachte, dass das Buch des Grolls ein einzigartiger Gegenstand ist. Ist Thorgrim Teil Deiner Armee, kann kein anderes Modell Deiner Armee das Buch des Grolls aus dem Abschnitt *Ahnenerbstücke* erhalten.

Sonderregeln

Der Runenthron: Der Runenthron wird als Schildträger behandelt, wobei der Thron einen verbesserten *Bonus* (Lebenspunkte +4, Rüstungswurf +2) gewährt. Dieser *Bonus* ist bereits im Profil enthalten. Zusätzlich gewährt er einen Rettungswurf (4+) und erhöht die Reichweite der Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* auf 18 Zoll. Thorgrim profitiert nicht von *Achtung Sir!*.

Hochkönig: Thorgrim muss der Armeegeneral sein. Wenn er stirbt, erhalten sofort alle Zwerge der Armee die Sonderregel *Raserei*.

KAZADOR DONNERHORN

320 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Kazador	3	8	4	4	10	3	4	4	10	Infanterie (Base 20x20)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Todfeind
- Zwergengefertigt

Ausrüstung:

- Der Hammer von Karak Azul
- Die Königsrüstung von Karak Azul
- Das Donnerhorn

Magische Gegenstände

Der Hammer von Karak Azul: Magische Waffe. Gewährt einen *Bonus* (Stärke +4) gegen Gegner mit einem Widerstand von 5 oder höher.

Die Königsrüstung von Karak Azul: Magische Rüstung. Gewährt einen *Bonus* (Widerstand +5) und einen Rüstungswurf (4+). Der *Bonus* ist bereits im Profil integriert.

Das Donnerhorn: Verzauberter Gegenstand. *Nur eine Anwendung.* Zu Beginn eines beliebigen gegnerischen Spielerzuges darf Kazador das Donnerhorn blasen. Alle feindlichen Einheiten in 12 Zoll Umkreis müssen einen Moralwerttest bestehen oder dürfen in diesem Spielzug keine Aktionen ausführen. Fliehende Einheiten müssen keinen Test ablegen.

Sonderregeln

Todfeind: Kazador darf im Nahkampf gegen Gorfang Rottzahn alle verpatzten Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

BELEGAR EISENHAMMER

270 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Belegar	3	8	4	4	5	3	4	4	10	Infanterie (Base 20x20)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Personifizierte Rache
- Zwergengefertigt
- Unnachgiebig

Ausrüstung:

- Gromrilrüstung
- Eidstein
- Der Hammer von Angrund
- Schild des Trotzes

Magische Gegenstände

Der Hammer von Angrund: Magische Waffe. Gewährt einen *Bonus* (Verwundungswurf +1) und verleiht die Sonderregel *Erstschlag*.

Schild des Trotzes: Magische Rüstung. Gewährt einen Rettungswurf (4+) und verleiht die Sonderregel *Immunität* (*Todesstoß*, *Heldenhafter Todesstoß*). Verwundungen mit diesen Sonderregeln werden als normale Verwundungen behandelt.

Sonderregeln

Personifizierte Rache: Einmal pro Spiel kann Belegar zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase für den Rest des Spielerzuges einen *Bonus* (Attacken +4) erhalten.

UNGRIM EISENFAUST

350 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Ungrim	3	9	4	5	6	3	5	4	10	Infanterie (Base 20x20)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

Ausrüstung:

- Gromrilrüstung
- Die Axt des Dargo
- Die Slayerkrone
- Fyrskars Drachenmantel

- Dämonenslayer
- Drachenslayer
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Letzter Hieb
- Slayer
- Slayerkönig
- Zwergengefertigt
- Unerschütterlich

Magische Gegenstände

Die Axt des Dargo: Magische Waffe. Gewährt einen *Bonus* (Stärke +2) und verleiht die Sonderregel *Todesstoß*.

Die Slayerkrone: Magische Rüstung. Gewährt einen *Bonus* (Rüstungswurf und Widerstand +1). Dieser ist bereits im Profil enthalten.

Fyrskars Drachenmantel: Talisman. Gewährt einen Rettungswurf (4+, 2+ gegen *Flammenattacken*).

Sonderregeln

Slayerkönig: Ungrim kann sich nur Slayereinheiten anschließen. Er darf der Armeegeneral sein und dadurch die Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* anwenden. Ist Ungrim der Armeegeneral, darf eine einzelne Einheit Slayer in der Armee eine Runenstandarte für bis zu 100P erhalten.

THOREK EISENSTIRN

430 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Thorek	3	6	4	4	5	5	8	2	10	Kriegsmaschine
Ambosswachen	3	3	3	4	-	-	2	2	-	(kein Base)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

Ausrüstung:

- Runenamboss
- Klad Brakak
- Thoreks Runenrüstung

- Erbfeindschaft
- Kraggi der Schmiedegehilfe
- Magische Ladung
- Magischer Rückstoß
- Meister der Lehre (Runen)
- Runenwissen
- Zwergengefertigt
- Magieresistenz (3)

Magische Gegenstände

Klad Brakak: Magische Waffe. Verleiht die Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*. Sollte ein Gegner einen Lebenspunkt durch diese Waffe verlieren, verlieren alle Magischen Gegenstände, die dieser trägt, sofort ihre besondere Wirkung. Magische Reittiere sind davon nicht betroffen.

Thoreks Runenrüstung: Magische Rüstung. Gewährt einen Rüstungswurf (2+).

Sonderregeln

Kraggi der Schmiedegehilfe: Thorek erhält einen *Bonus* (Kanalisieren +1)

BROGNA ERZNASE

110 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Brogna	3	6	4	4	5	2	3	3	10	Infanterie (Base 20x20)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

Ausrüstung:

- Gromrilrüstung
- Sprengladungen
- Steinbeißer
- Helm des Bergkristalls

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- König der Stollen
- Zwergengefertigt

Magische Gegenstände

Steinbeißer: Magische Waffe. Gewährt einen *Bonus* (Treffer- und Verwundungswurf +1), wenn Brogna im Nahkampf einen Gegner mit Widerstand 5 oder höher attackiert.

Helm des Bergkristalls: Verzauberter Gegenstand. Zu Beginn jedes eigenen Spielzuges darf Brogna einen gegnerischen *Helden* in 8 Zoll Umkreis benennen. Dieser muss seine Magischen Gegenstände offenlegen.

Sonderregeln

König der Stollen: Wenn Brogna Teil der Armee ist, können 0-2 Einheiten Bergwerker als Kerneinheit gespielt werden. Diese Einheiten dürfen ihren Wurf auf der Tabelle für *Unterirdischer Vormarsch* wiederholen.

JOSEF BUGMAN

140 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Josef	3	6	5	4	5	2	4	3	10	Infanterie (Base 20x20)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

Ausrüstung:

- Zwergenarmbrust
- Gromrilrüstung
- Schild
- Die gute Alte
- Bugmans Bierkrug

- Bugmans Kumpanen
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Flüssige Stärkung
- Mut antrinken
- Zwergengefertigt
- Kundschafter

Magische Gegenstände

Die gute Alte: Magische Waffe. Gewährt einen *Bonus* (Stärke und Attacken +1) und verleiht die Sonderregel *Rüstungsbrechend* (1).

Bugmans Bierkrug: Magischer Trank. Bugman oder ein *Held*, der sich seiner Einheit angeschlossen hat, erhält W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück. Im Gegensatz zu anderen Magischen Tränken unterliegt Bugmans Bierkrug nicht der Sonderregel *Nur eine Anwendung*. Beachte dabei, dass er den Bierkrug auch dann nur einmal pro Spielzug anwenden darf, wenn ein anderes Modell seiner Einheit von der Wirkung profitiert. Ein anderer *Held* kann nur von der Wirkung profitieren, wenn er selbst in diesem Spielzug noch keinen anderen Magischen Trank angewendet hat; genauso darf der *Held* keinen weiteren Magischen Trank anwenden, nachdem er aus dem Bierkrug getrunken hat.

Sonderregeln

Bugmans Kumpanen: Josef zieht stets an der Spitze seiner Kumpanen in die Schlacht (die Einheit muss gespielt werden). Diese sind eine Einheit Grenzläufer, die für +3 Punkte/Modell aufgewertet werden muss. Sie erhalten einen *Bonus* (Kampfgeschick, Ballistische Fertigkeit, Stärke +1). Josef muss mit dieser Einheit aufgestellt werden und darf sie nicht verlassen. Kein anderer *Held* darf sich ihr anschließen.

Mut antrinken: Bugman und seine Einheit erhalten die Sonderregel *Immunität* (*Angst* und *Entsetzen*) solange Bugman am Leben ist.

Flüssige Stärkung: Solange Bugman am Leben ist, wirf zu Beginn jedes eigenen Spielerzuges 2W6 und handle den Effekt für ihn und seine Einheit ab:

2: Jedes Modell erhält bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielerzuges die Sonderregel *Brennbar*.

3-9: Die Einheit erhält zu Beginn des nächsten eigenen Spielerzuges die Sonderregel *Unnachgiebig*.

10-12: Jedes Modell der Einheit erhält bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielerzuges einen *Bonus* (Widerstand +1).

GRIM BURLOKSSON

140 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Grim	3	4	5	6	4	2	2	2	9	Infanterie (Base 20x20)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

Ausrüstung:

- Zahnradaxt
- Pistolenpaar
- Gromrilrüstung
- Grollharke

- Befestigen
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Geschützmeister
- Meister der Zielgenauigkeit
- Zwergengefertigt

Magische Gegenstände

Grollharke: Magische Waffe. Reichweite 18 Zoll, Stärke 4. Verleiht die Sonderregeln *Mehrfachschüsse* (2W3) und *Rüstungsbrechend* (1).

Sonderregeln

Meister der Zielgenauigkeit: Ist Grimm einer Einheit Zwergenarmbrust- oder Musketenschützen angeschlossen, erhöhen die Fernkampfaffen dieser Einheit ihre maximale Reichweite um 2W6 Zoll (würfle zu Beginn jeder Schussphase einmal). Zusätzlich dürfen die Modelle dieser Einheit in der Schussphase verpatzte Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Ausrüstung

Zahnradaxt: Verleiht die Sonderregel *Rüstungsbrechend* (1). **Waffengreifer:** Wenn Grimm im Nahkampf einen oder mehrere Treffer gegen ein Modell erzielt das eine Magische Waffe trägt, wirf einen W6: Bei einem Ergebnis von 5+ ist diese Magische Waffe zerstört.

HELDEN

KÖNIG

145 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
König	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Infanterie (Base 20x20)

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Schildwall
- Zwergengefertigt

Optionen:

- Darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:
 - Zweihandwaffe.....6 Punkte
 - Zwergenarmbrust.....12 Punkte
 - Zwergenmuskete.....12 Punkte
- Darf eine Zwergenpistole erhalten.....6 Punkte
- Darf einen Schild erhalten.....3 Punkte
- Darf einen Eidstein erhalten.....25 Punkte
- Darf von Schildträger getragen werden.....40 Punkte
- Darf Ahnenerbstücke, Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen erhalten bis zu.....125 Punkten

RUNENMEISTER

120 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Runenmeister	3	6	4	4	5	3	3	2	9	Infanterie (Base 20x20)

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung
- Spruchrunen

Magie:

Ein Runenmeister ist ein Zauberer. Er verwendet die Lehre der Runen.

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Magische Ladung
- Magischer Rückstoß
- Runenwissen
- Schildwall
- Zwergengefertigt
- Magieresistenz (2)
- Rüstungsbrechend (1)

Optionen:

- Darf bis zu 3 zusätzliche Spruchrunen erhalten für jeweils.....20 Punkte
- Darf eine Zweihandwaffe erhalten.....6 Punkte
- Darf einen Schild erhalten.....3 Punkte
- Darf einen Runenamboss erhalten.....170 Punkte
- Darf Ahnenerbstücke, Waffen-, Rüstungs-, Talisman- und Arkane Schmiederunen erhalten bis zu.....150 Punkten

DÄMONENSLAYER

140 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Dämonenslayer	3	7	3	5	5	3	5	4	10	Infanterie (Base 20x20)

Ausrüstung:

- Diverse Äxte

Sonderregeln:

- Dämonenslayer
- Drachenslayer
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Kampferprobt
- Letzter Hieb
- Slayer
- Slayeräxte
- Slayerkult
- Unerschütterlich

Optionen:

- Darf Waffen- und Talismanrunen erhalten bis zu.....100 Punkten

Thain

65 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Thain	3	6	4	4	5	2	3	3	10	Infanterie (Base 20x20)

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung

Sonderregeln:

- Erbfeindschaft
- Entschlossen
- Schildwall
- Zwergengefertigt

Optionen:

- Darf eine der folgenden Waffenooptionen erhalten:
 - Zweihandwaffe.....6 Punkte
 - Zwergenarmbrust.....12 Punkte
 - Zwergenkuskete.....12 Punkte
- Darf eine Zwergenpistole erhalten.....6 Punkte
- Darf einen Schild erhalten.....3 Punkte
- Darf einen Eidstein erhalten.....25 Punkte
- Darf Ahnenerbstücke, Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen erhalten bis zu.....75 Punkten

ARMEESTANDARTE

Ein Thain pro Armee darf für +25 Punkte die *Armeestandarte* tragen. Er darf Standartenrunen oder eine Magische Standarte ohne Punktlimit erhalten. Wenn sein Budget dadurch nicht aufgebraucht ist, darf er weitere Runengegenstände und Ahnenerbstücke tragen.

RUNENSCHMIED

60 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Runenschmied	3	5	4	4	4	2	2	2	9	Infanterie (Base 20x20)

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung
- Spruchrunen

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Magische Ladung
- Magischer Rückstoß
- Runenwissen
- Schildwall
- Zwergengefertigt
- Magieresistenz (1)
- Rüstungsbrechend (1)

Optionen:

- Darf eine zusätzliche Spruchrunen erhalten..... 20 Punkte
- Darf eine Zweihandwaffe erhalten.....6 Punkte
- Darf einen Schild erhalten.....3 Punkte
- Darf Ahnenerbstücke, Waffen-, Rüstungs-, Talisman- und Arkane Schmiederunen erhalten bis zu.....75 Punkten

Magie:

Ein Runenschmied ist ein Zauberer. Er verwendet die Lehre der Runen.

MEISTERMASCHINIST

70 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Meistermaschinist	3	4	4	4	4	2	2	2	9	Infanterie (Base 20x20)

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung

Sonderregeln:

- Befestigen
- Bleibt in Deckung Herr!
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Geschützmeister
- Zwergengefertigt

Optionen:

- Darf eine der folgenden Waffenooptionen erhalten:
 - Zwergenpistole.....6 Punkte
 - Zwergenpistolenspaar.....10 Punkte
- Darf eine Zweihandwaffe erhalten.....6 Punkte
- Darf einen Zwergenkuskete erhalten.....12 Punkte
- Darf Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen erhalten bis zu.....50 Punkten

DRACHENSLAYER

70 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Drachenslayer	3	6	3	5	5	2	4	3	10	Infanterie (Base 20x20)

Ausrüstung:

- Diverse Äxte

Sonderregeln:

- Drachenslayer
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Kampfprobt
- Letzter Hieb
- Slayer
- Slayeräxte
- Slayerkult
- Unerschütterlich

Optionen:

- Darf Waffen- und Talismanrunen erhalten bis zu.....75 Punkten

BESONDERES KRIEGSGERÄT

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Schildträger	3	5	3	4	-	-	3	2	-	Infanterie (Base 40x20)
Runenamboss (Ambosswachen)	3	5	3	4	-	-	2	2	-	Kriegsmaschine (kein Base)

Sonderregeln:

- *Runenamboss*: Artefakt der Macht, Rune der großen Erdung, Schild der Ahnen, Uralte Macht, Unerschütterlich

STANDARD

KLANKRIEGER

8 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Klankrieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	(Base 20x20)

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Schildwall
- Zwergengefertigt

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung
- Schild

Optionen:

- Werte einen Klankrieger zum Veteranen auf.....10 Punkte
- Werte einen Klankrieger zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Klankrieger zum Standartenträger auf.....10 Punkte
- Der Standartenträger darf Standartenrunen erhalten bis zu.....35 Punkten
- Die gesamt Einheit darf ihre Handwaffen gegen Speere tauschen.....kostenlos
- Die gesamt Einheit darf Zweihandwaffen erhalten.....2 Punkte pro Modell

ARMBRUSTSCHÜTZEN

12 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Armbrustschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	1	9	(Base 20x20)

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Schildwall
- Zwergengefertigt

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Zwergenarmbrust
- Schwere Rüstung

Optionen:

- Werte einen Armbrustschützen zum Veteranen auf.....10 Punkte
- Werte einen Armbrustschützen zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Armbrustschützen zum Standartenträger auf.....10 Punkte
- Die gesamt Einheit darf Zweihandwaffen erhalten.....2 Punkte pro Modell
- Die gesamt Einheit darf Schilde erhalten.....1 Punkt pro Modell

MUSKETENSCHÜTZEN

12 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Musketenschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	1	9	(Base 20x20)

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Schildwall
- Zwergengefertigt

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Zwergenmuskete
- Schwere Rüstung

Optionen:

- Werte einen Musketenschützen zum Veteranen auf.....10 Punkte
- Der Veteran darf seine Zwergenmuskete gegen ein Zwergenpistolenpaar tauschen.....kostenlos
- Werte einen Musketenschützen zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Musketenschützen zum Standartenträger auf.....10 Punkte
- Die gesamt Einheit darf Schilde erhalten.....1 Punkt pro Modell

LANGBÄRTE

12 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Langbart	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie
Dienstältester	3	5	3	4	4	1	2	2	9	(Base 20x20)

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln:

Optionen:

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

- Alte Grummler
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Schildwall
- Zwergengefertigt
- Immunität (Psychologie)

- Werte einen Langbart zum Dienstältesten auf.....10 Punkte
- Werte einen Langbart zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Langbart zum Standartenträger auf.....10 Punkte
- Der Standartenträger darf Standartenrunen erhalten bis zu.....50 Punkten
- Die gesamt Einheit darf Zweihandwaffen erhalten.....2 Punkte pro Modell
- Die gesamt Einheit darf Schilde erhalten.....1 Punkt pro Modell

UNTERSTÜTZUNG

BERGWERKER

10 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Bergwerker	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Prospektor	3	4	3	3	4	1	2	2	9	(Base 20x20)

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Zwergengefertigt
- Überfall

Optionen:

- Werte einen Bergwerker zum Prospektor auf.....10 Punkte
- Der Prospektor darf seine Zweihandwaffe gegen einen Dampfhammer tauschen.....25 Punkte
- Werte einen Bergwerker zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Bergwerker zum Standartenträger auf.....10 Punkte

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Sprengladungen
- Schwere Rüstung

GRENZLÄUFER

14 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Grenzläufer	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Alter Späher	3	4	4	3	4	1	2	1	9	(Base 20x20)

Einheitengröße: 5+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Zwergengefertigt
- Kundschafter
- Plänkler

Optionen:

- Werte einen Grenzläufer zum Alten Späher auf.....10 Punkte
- Werte einen Grenzläufer zum Musiker auf.....10 Punkte
- Die gesamt Einheit darf Schilde erhalten.....1 Punkt pro Modell

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Wurfäxte
- Zwergenarmbrust
- Schwere Rüstung

ELITE

HAMMERTRÄGER

14 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Hammerträger	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie
Hüter des Tors	3	5	3	4	4	1	2	3	9	(Base 20x20)

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Königswache
- Zwergengefertigt
- Unnachgiebig

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Schwere Rüstung

Optionen:

- Werte einen Hammerträger zum Hüter des Tors auf.....10 Punkte
- Der Hüter des Tors darf eine Runenwaffe erhalten bis zu.....25 Punkten
- Werte einen Hammerträger zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Hammerträger zum Standartenträger auf.....10 Punkte
- Der Standartenträger darf Standartenrunen erhalten bis zu.....75 Punkten
- Die gesamt Einheit darf Schilde erhalten.....1 Punkt pro Modell

EISENBRECHER

14 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Eisenbrecher	3	5	3	4	4	1	2	1	10	Infanterie
Eisenbart	3	5	3	4	4	1	2	2	10	(Base 20x20)

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Gromril-Schildwall
- Zwergengefertigt

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung
- Schild

Optionen:

- Werte einen Eisenbrecher zum Eisenbart auf.....10 Punkte
- Der Hüter des Tors darf seinen Schild gegen ein Drachenpistolenpaar tauschen.....kostenlos
- Werte einen Eisenbrecher zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Eisenbrecher zum Standartenträger auf.....10 Punkte
- Der Standartenträger darf Standartenrunen erhalten bis zu.....75 Punkten

SLAYER

12 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Slayer	3	4	3	4	4	1	2	1	10	Infanterie
Riesenslayer	3	5	3	4	4	1	3	2	10	(Base 20x20)

Einheitengröße: 5+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Kampfprobt
- Letzter Hieb
- Slayer
- Slayeräxte
- Slayerkult
- Unerschütterlich

Ausrüstung:

- Diverse Äxte

Optionen:

- Werte eine beliebige Anzahl Slayer zu Riesenslayern auf.....10 Punkte pro Modell
- Jeder Riesenslayer darf Waffenrunen erhalten bis zu.....25 Punkten
- Werte einen Slayer zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Slayer zum Standartenträger auf.....10 Punkte
- Der Standartenträger darf Standartenrunen erhalten bis zu.....50 Punkten

GROLLSCHEUDER

80 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Grollschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine
Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	(kein Base)

Einheitengröße: 1

Besatzung: 3 Artilleristen

Ausrüstung Besatzung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregeln:

- 1,5 Eliteauswahlen
- Erbfeindschaft
- Zwergengefertigt
- Unnachiebig

Optionen:

- Die Grollschleuder darf Maschinenrunen erhalten bis zu.....100 Punkten

KANONE

120 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine
Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	(kein Base)

Einheitengröße: 1

Besatzung: 3 Artilleristen

Ausrüstung Besatzung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregeln:

- 1,5 Eliteauswahlen
- Erbfeindschaft
- Zwergengefertigt
- Unnachiebig

Optionen:

- Die Kanone darf Maschinenrunen erhalten bis zu.....100 Punkten

SPEERSCHLEUDER

55 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine
Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	(kein Base)

Einheitengröße: 1

Besatzung: 3 Artilleristen

Ausrüstung Besatzung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregeln:

- 1,5 Eliteauswahlen
- Erbfeindschaft
- Zwergengefertigt
- Unnachiebig

Optionen:

- Die Speerschleuder darf Maschinenrunen erhalten bis zu.....100 Punkten

GYROKOPTER

80 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Gyrokooper	1	4	3	4	5	3	2	2	9	<i>Einzigartig (Rüstungswurf 4+) (Base 40x40)</i>

Einheitengröße: 1

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Dampfkanone

Sonderregeln:

- Bombenabwurf
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Zwergengefertigt
- Fliegen

Optionen:

- Der Gyrokooper darf seine Dampfkanone gegen eine Schwefelkanone tauschen.....kostenlos
- Die Hälfte der Gyrokooper in der Armee (aufgerundet) darf die Sonderregel *Vorhut* erhalten.....20 Punkte pro Modell

SELTEN

EISENDRACHEN

15 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Eisendrache	3	5	3	4	4	1	2	1	10	Infanterie
Eisenwächter	3	5	4	4	4	1	2	1	10	(Base 20x20)

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln:

- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Zwergengefertigt

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Drachensmucke
- Schmiedefeste Gromrilrüstung

Optionen:

- Werte einen Eisendrachen zum Eisenwächter auf.....10 Punkte
 - Der Eisenwächter darf seine Drachensmucke gegen ein Drachensmuckepaar tauschen.....kostenlos
 - Der Eisenwächter darf Zwergengranaten erhalten.....10 Punkte
 - Der Eisenwächter darf seine Drachensmucke gegen ein Trollhammer-Harpune tauschen.....20 Punkte
- Werte einen Eisendrachen zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Eisendrachen zum Standartenträger auf.....10 Punkte
 - Der Standartenträger darf Standartenrunen erhalten bis zu.....50 Punkten

FLAMMENKANONE

140 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine
Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	(kein Base)

Einheitengröße: 1

Sonderregeln:

- Erbfeindschaft
- Flammenstoß
- Zwergengefertigt
- Unnachgiebig

Besatzung: 3 Artilleristen

Optionen:

- Die Flammenkanone darf Maschinenrunen erhalten bis zu.....50 Punkten

Ausrüstung Besatzung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

ORGELKANONE

120 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine
Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	(kein Base)

Einheitengröße: 1

Besatzung: 3 Artilleristen

Ausrüstung Besatzung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregeln:

- 2 Eliteauswahlen
- Erbfeindschaft
- Orgelfeuer
- Zwergengefertigt
- Unnachgiebig

Optionen:

- Die Orgelkanone darf Maschinenrunen erhalten bis zu.....50 Punkten

GYROBOMBER

125 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Gyrokooper	1	4	3	4	5	3	2	2	9	Einzigartig (Rüstungswurf 4+) (Base 40x40)

Einheitengröße: 1

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Ratterkanone

Sonderregeln:

- Bombenangriff
- Entschlossen
- Erbfeindschaft
- Zwergengefertigt
- Fliegen

ZUSAMMENFASSUNG

LEGENDÄRE HELDEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Thorgrim Grollbart	3	7	6	4	5	7	4	4	10	KrM
- Thronträger	3	5	3	4	-	-	3	4	-	-
Kazador Donnerhorn	3	8	4	4	10	3	4	4	10	Inf
Belegar Eisenhammer	3	8	4	4	5	3	4	4	10	Inf
Ungrim Eisenfaust	3	9	4	5	6	3	5	4	10	Inf
Thorek Eisenstirn	3	6	4	4	5	5	8	2	10	Inf
- Wachen	3	3	3	4	-	-	2	2	-	Inf
Brogna Erznase	3	6	4	4	5	2	3	3	10	Inf
Josef Bugman	3	6	5	4	5	2	4	3	10	Inf
Grimm Burloksson	3	4	5	6	4	2	2	2	9	Inf

HELDEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
König	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Inf
Runenmeister	3	6	4	4	5	3	3	2	9	Inf
Dämonenslayer	3	7	3	5	5	3	5	4	10	Inf
Thain	3	6	4	4	5	2	3	3	10	Inf
Runenschmied	3	5	4	4	4	2	2	2	9	Inf
Meistermaschinist	3	4	4	4	4	2	2	2	9	Inf
Drachenslayer	3	6	3	5	5	2	4	3	10	Inf

STANDARD	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Klankrieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
- Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf
Armbrustschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
- Veteran	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Inf
Musketenschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
- Veteran	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Inf
Langbärte	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Inf
- Dienstältester	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Inf

UNTERSTÜTZUNG	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Bergwerker	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
- Prospektor	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Inf
Grenzläufer	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
- Alter Späher	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Inf

ELITE	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Hammerträger	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Inf
- Hüter des Tors	3	5	3	4	4	1	2	3	9	Inf
Eisenbrecher	3	5	3	4	4	1	2	1	10	Inf
- Eisenbart	3	5	3	4	4	1	2	2	10	Inf
Slayer	3	4	3	4	4	1	2	1	10	Inf
- Riesenslayer	3	5	3	4	4	1	3	2	10	Inf
Grossschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	KrM
- Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	KrM
- Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	KrM
- Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Gyrokopter	1	4	3	4	5	3	2	2	9	Ein

SELTEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Eisendrachen	3	5	3	4	4	1	2	1	10	Inf
- Eisenwächter	3	5	4	4	4	1	2	1	10	Inf
Flammenkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	KrM
- Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Orgelkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	KrM
- Artillerist	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Gyrobomber	1	4	3	4	5	3	2	2	9	Ein

REITTIERE	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Schildträger	3	5	3	4	-	-	3	2	-	Inf
Runenamboss (Wachen)	3	5	3	4	-	-	2	2	-	KrM

Einheitentypen:
 Inf=Infanterie, Bes=Bestie, Sch=Schwarm, Kav=Kavallerie, MoI=Monströse Infanterie, MoB=Monströse Bestie, MoK=Monströse Kavallerie, Mon=Monster, StW=Streitwagen, KrM=Kriegsmaschine, Ein=Einzigartig

Dieses Dokument ist komplett inoffiziell und wird nicht von Games Workshop Limited unterstützt.