



# TACTICAL WAR

**Codex: Zwerge**

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b> .....	1	BERGWACHTSLAYER .....	32
<b>GENERELLE SONDERREGELN</b> .....	2	MAGMASLAYER .....	33
WIDERSTANDSFÄHIG .....	2	BÄRENGARDE .....	34
VORBEREITET .....	2	DACHSSLAYER .....	35
<b>INDIVIDUELLE SONDERREGELN</b> .....	2	SCHWEINSREITER.....	36
ZWERG .....	2	WIDDERREITER .....	37
WYSIWYG .....	4	FLAMMENWERFER .....	38
KAMPFPLATTFORM-WAFFEN.....	7	KANONE .....	39
<b>RÜSTKAMMER</b> .....	9	GOBLINSCHNITTER .....	40
<b>ARMEELISTE: KÖNIGREICH DER ZWERGE</b> .....	11	GROLLSCHLEUDER .....	41
CLANFÜHRER .....	12	ORGELKANONE .....	42
RUNENWIRKER .....	14	SPEERSCHLEUDER.....	43
MASCHINISTEN .....	17	GYROKOPTER .....	44
BERSERKERFÜRSTEN .....	18	STAHLBEHEMOTH .....	45
KLANKRIEGER .....	19	LUFTSCHIFF.....	46
LANGBÄRTE .....	20	ERDELEMENTARE.....	47
BERGWERKER .....	21	ERDKOLOSS.....	48
HAMMERTRÄGER.....	22	<b>BESTIEN</b> .....	<b>49</b>
EISENBRECHER .....	23	<b>ZWERGENRUNEN</b> .....	<b>52</b>
ARMBRUSTSCHÜTZEN .....	24	WAFFENRUNEN .....	53
MUSKETENSCHÜTZEN .....	25	RÜSTUNGRUNEN .....	55
SCHARFSCHÜTZEN .....	26	TALISMANRUNEN.....	56
EISENDRACHEN .....	27	STANDARTENRUNEN.....	57
ARKANAUTEN .....	28	MASCHINENRUNEN.....	59
ARKANAUT-DONNERER .....	29		
ARKANAUT-HIMMELSWÄCHTER .....	30		
SLAYER.....	31		

# GENERELLE SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

*Auch wenn die Bilder vieler Modelle auf passgenauen Bases zeigen, verwende stets eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe!*

## WIDERSTANDSFÄHIG

Armeen des Königreichs der Zwerge ermitteln die Anzahl ihrer Bannwürfel, welche sie ihrem Bannwürfelpool hinzufügen mit 2W6, anstelle von W6. Zudem gilt, wenn sie beim Bannversuch eine Doppeleins (Schlangenaug) würfeln, die Summe jedoch ausreichend hoch ist, um den feindlichen Zauberspruch zu bannen, so wird er auch gebannt – „Bannpatzer“ sind für sie somit ausgeschlossen.

## VORBEREITET

In Szenarien, bei der es verschiedene Rollen gibt, so beispielsweise „Angreifer & Verteidiger“ oder „Jäger & Gejagter“, darf der Spieler einer Armee des Königreichs der Zwerge die Rolle seiner Armee frei wählen, anstelle sie zufällig zu ermitteln. In Spielen, wo kontrahierende Armeen der Königreiche der Zwerge aufeinandertreffen, wird zwischen jenen Spielern zufällig ermittelt, wer diese Wahl treffen darf.

# INDIVIDUELLE SONDERREGELN

## ZWERG

Die folgenden Regeln gelten für alle Kreaturen mit der Zwerge-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln regulär nur für Zwerge gelten, jedoch nicht ihre Kriegsmaschinen, Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen.

- **Artilleristenstolz:** Zwerge sind äußerst stolz auf ihre Ingenieurskunst und ihre mechanischen Meisterleistungen. Die Zwergebesatzung einer jeden Kriegsmaschine ist daher stets *unerschütterlich*, solange die Kriegsmaschine, die sie bedienen bzw. an deren Bord sie sich befinden, nicht zerstört wurde. Sie lässt diese niemals unbewacht und können daher nie „Flucht“ als Angriffsreaktion wählen oder eine „fliehende Einheit verfolgen“. Letzteres gilt jedoch nicht für Stahlbehemoths. Diese dürfen sehr wohl verfolgen.
- **Beharrlichkeit:** Zwerge sind für ihre langsamen, jedoch äußerst präzisen Schläge bekannt. Um dies darzustellen, unterliegen sie stets der Sonderregel *Schlägt zuletzt zu*, ungeachtet ihrer Ausrüstung.
- **Belagerungstraining:** Die meisten Zwerge lernen bereits in ihrer Kindheit, wie man Belagerungen stand- und den Feind fernhält. Daher erhalten Zwerge keinen Malus für das Schießen auf lange Reichweite und dürfen misslungene Trefferwürfe von 1 auf kurze Distanz wiederholen. Dies gilt einschließlich ihrer Kriegsmaschinen, welche die ballistische Fähigkeit ihrer zwergischen Besatzung nutzen.
- **Entschlossen:** Ein marschierender Zwerg ist so unerbittlich wie das Verstreichen der Jahre – und ebenso unaufhaltsam. Zwerge dürfen selbst dann marschieren, wenn Gegner nahe genug sind, um Marschbewegungen zu verhindern – dies gilt auch für berittene Zwerge.
- **Erbfeindschaft:** Zwerge können einen Groll über lange Zeit hinweg hegen, vielleicht sogar für immer. Sie werden den Fall ihrer Wehrstädte an die Hügelwacht und die Vergehen ihrer Vettern, den Grauzwergen niemals vergessen. Zwerge *hassen* alle Arten von Orks, Goblins und Snotlings, inklusive Nachtgoblins, Schwarzorks, Hobgoblins, Gnoblars... also jede Art von Grünhaut! Doch gegenüber ihren eigenen Artverwandten, den Grauzwergen, hegen sie sogar *ewigen Hass*.
- **Schildwall:** Zwerge sind äußerst standhafte Verteidiger, die gelernt haben, sich auf den Ansturm des Feindes vorzubereiten. Eine nicht im Nahkampf gebundene Einheit mit Schilden, die zu Fuß unterwegs ist, kann in ihrer Bewegungsphase einen Schildwall bilden, anstatt sich zu bewegen – die Einheit gilt dadurch nicht als bewegt. Dies gilt auch, wenn die Einheit stationär blieb, sich ihr jedoch in jener Phase einzelne Charaktermodelle durch eine Bewegung angeschlossen haben. Wenn sie dies tut, wiederholst du für diese Einheit bis zu ihrer nächsten Bewegungsphase alle misslungenen Rüstungswürfe von 1. Dies gilt auch, wenn die Einheit im gegnerischen Spielzug angegriffen und somit im Nahkampf gebunden wird, da sie den Schildwall bereits in ihrem eigenen Spielzug gebildet hat. Nutzt die Einheit jedoch die Angriffsreaktion „Stehen und Schießen“, verwendet im Nahkampf zwei Handwaffen oder Zweihandwaffen, muss sie dafür ihre Schilde senken oder gar fallenlassen und profitiert somit nicht länger von deren Schutz, bis sie den Schildwall erneut bildet.
- **Starrsinnig:** Zwerge kämpfen mit erbitterter Zielstrebigkeit und geben ihre Positionen nur zögerlich auf. Daher fliehen und verfolgen sie immer ein Zoll weniger als üblich, also 2W6-1 Zoll statt der üblichen 2W6 Zoll oder 3W6-1 Zoll statt der üblichen 3W6 Zoll. Dies betrifft auch für Stahlbehemoths, ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen.
- **Störrisch:** Zwerge sind äußerst stur und hartnäckig. Daher dürfen sie misslungene *Paniktests* wiederholen, bei denen sie einen Pasch abgelegt haben.

## GRENZLÄUFER

Für je angefangener 1.000 Pkt. der vereinbarten Armeegröße, darf eine mit Zweihandwaffen bewaffnete Einheit Klankrieger, Langbärte oder Armbrustschützen deiner Armee, für je 1 Pkt./Modell, zu Grenzläufern aufgewertet werden. Diese Einheit besitzt dann die Sonderregel *Kundschafter* und bewegt sich in *Manipelformation*. Zusätzlich dürfen sie für 1 Pkt./Modell Wurfäxte erhalten. Ihnen dürfen sich jedoch keine Charaktermodelle anschließen. Außerdem ist ihre Einheitenstärke auf 10-20 begrenzt.

## BERSERKER

Die folgenden Regeln gelten für alle Zwerge mit der Berserker-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln regulär nur für Berserker gelten, jedoch nicht ihre Kriegsmaschinen, Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen.

- **Annähernd Formationslos:** Berserker lassen sich nur äußerst ungerne Regeln unterwerfen und tun dies nur, wenn es ihnen zweckmäßig erscheint. Daher bewegen sie sich in *Manipelformation*.
- **Berserkerwut:** Berserker haben eine einzigartige Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, Treffer im Nahkampf immer so zu behandeln, als wäre ihre Stärke identisch dem Widerstand des Ziels; bis zu einem Stärkewert von 6, mindestens jedoch in Höhe ihrer regulären Profilstärke. Berserkerfürsten erlaubt diese Fähigkeit sogar, Treffer im Nahkampf immer so zu behandeln, als wäre ihre Profilstärke um eins (1) größer als der Widerstand des Ziels; bis zu einem Stärkewert von 8, mindestens jedoch in Höhe ihrer regulären Profilstärke. Dies bedeutet, dass sie die meisten ihrer Feinde ab einer 4+ bzw. 3+ verwunden. Rüstungswurfmifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet. Beachte, dass Boni durch Ausrüstung und andere Effekte, den Stärkewert weiter modifizieren können.
- **Eigenwillig:** Auch, wenn Berserker Zwerge sind, so sind sie dennoch eigenwillig, wenn es um die Gesellschaft in den eigenen Reihen geht. Daher dürfen sie sich keiner nicht-Berserkereinheit und keinem nicht-Berserkerfürsten anschließen oder andersherum.
- **Verachtungswürdig:** Berserker verachten Bedrohungen durch Feiglinge. Daher gelten sie alle als *unnachgiebig*. Sollten sie jemals die Flucht ergreifen, so ist diese eine dermaßen große Schande für sie, dass sie sich fortan selbst in die Verbannung schicken und daher nicht mehr sammeln können.
- **Nahezu Rasend:** Berserker setzen auf Schnelligkeit und brachiale Gewalt. Um dies darzustellen, erhalten alle Berserker in der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes eine *Zusatzattacke (+1)*.
- **Schützende Tätowierungen:** Berserker schmücken ihre Haut mit allen möglichen Tätowierungen und Kriegsbemalungen, die ihnen den Segen Moradins verleihen. Berserker erhält daher einen *Rettungswurf (+1)* und hat *Magieresistenz (1)*. Berserkerfürsten stehen unter einem besonderen Schutz und erhalten dadurch einen *Rettungswurf (+2)* und *Magieresistenz (2)*.
- **Ungerüstet:** Eine Rüstung würde die Berserker nur behindern, weshalb sie solche, mit Ausnahme von Schilden, nie erwerben dürfen.

## VERBORGEN

Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen auf eine von zwei Methoden platziert werden. Sie werden wie reguläre Einheiten in deiner Aufstellungszone platziert und Charaktermodelle dürfen sich ihnen wie üblich anschließen oder sie verbergen sich an Bord eines Luftschiffes, welches sie aufnehmen darf. In diesem Fall dürfen sich ihnen jedoch keine Charaktermodelle anschließen, die nicht ebenfalls über die Sonderregel Verborgen verfügt. Achte darauf, dass der General deiner Armee sich stets zu Spielbeginn auf dem Spielfeld befinden muss und daher nie von dieser Aufstellungsoption Gebrauch machen darf.

Eine sich auf einem Luftschiff verbergende Einheit, wird während der Aufstellungsphase nicht auf dem Schlachtfeld platziert, sondern erst später im Spiel enthüllt. Auch musst du deinem Gegner nichts von solchen Einheiten und deren Aufenthaltsort verraten. Du solltest dies jedoch auf deinem Armeepan notieren, damit es später nicht zu unnötigen Diskussionen kommt. Wenn das sie verbergende Luftschiff ausgelöscht wird, bevor die Einheit es verlassen konnte, gelten auch alle verborgenen Einheiten an Bord des Luftschiffes als verloren und werden ebenso als Verlust aus dem Spiel entfernt. Dies gilt auch, wenn sie bis zum Ende des Spiels das Luftschiff nicht verlassen haben. Vor dem Verlassen des Luftschiffes kann die verborgene Einheit zudem keinen Schaden nehmen.

Eine sich auf einem Luftschiff verbergende Einheit kann im „Restliche Bewegungen“-Teil der Bewegungsphase das Luftschiff verlassen. Hierfür verwenden die Krieger Leitern, Seile und andere Hilfsmittel, damit das Luftschiff nicht extra für ihren Ausstieg landen muss. Für ihren Ausstieg dürfen sie einen beliebigen Punkt bestimmen, über den sich das die Einheit transportierende Luftschiff in dieser Bewegungsphase hinwegbewegt hat. Der Einfachheit halber solltest du diesen Punkt mit einem kleinen Marker kennzeichnen. Allerdings darf der Marker nicht in unpassierbarem Gelände oder innerhalb von 1 Zoll zu einer bereits aufgestellten Einheit (Freund oder Feind) platziert werden.

Wirf dann den Abweichungs- und den Artilleriewürfel. Bei einem Treffersymbol bleibt der Marker an Ort und Stelle. Bei einem Pfeil bewegst du den Marker eine Anzahl von Zoll weit in Pfeilrichtung, die dem Wurfresultat des Artilleriewürfels entspricht. Wenn der Marker auf eine Einheit (Freund oder Feind), unpassierbares Gelände oder ein Gebäude abweicht, platzierst du ihn 1 Zoll vor der nächstgelegenen Kante des Geländestücks bzw. der Einheit. Sobald die finale Position ermittelt ist, platzierst du die ins Spiel kommende Einheit in beliebiger Ausrichtung so, dass sie den Marker berührt und in legaler Formation ist. Wenn die Einheit aus irgendwelchen Gründen nicht vollständig platziert werden kann oder bei einer Fehlfunktion, erscheint die Einheit nicht. Stattdessen wird der Marker entfernt und du würfelst auf der nachfolgenden „Missgeschicktabelle“. Wenn eine Einheit erfolgreich ins Spiel gekommen ist, kann sie normal agieren (denke daran, dass man in der Unterphase „Restliche Bewegungen“ keine Angriffe mehr ansagen kann). Die Einheit gilt jedoch in jedem Fall als bewegt. Wenn du über mehrere Einheiten mit der Sonderregel *Verborgen* verfügst, wiederholst du den Ablauf immer wieder, für eine Einheit nach der anderen.

### W6 AUSWIRKUNG DES MISSGESCHICKS

1-2	<b>Heftiger Sturm:</b> Ein Sturm hat die Einheit gepackt und davongerissen, ehe sie den Boden unter ihren Füßen spüren konnte. Die gesamte Einheit ist zerstört und gilt als Verlust.
3-4	<b>Dann eben nicht:</b> Das Luftschiff flog zu hoch oder zu schnell. Der Einheit gelang es daher nicht rechtzeitig, den Boden unter ihm zu erreichen. Stattdessen zog sie sich wieder auf das Luftschiff zurück und verbarg sich erneut. Dadurch verzögert sich die Ankunft der Einheit und sie erscheint noch nicht. Im nächsten Spielerzug kannst du erneut versuchen, sie aussteigen zu lassen. Dabei wird der ganze Ablauf wie zuvor beschrieben wiederholt.
5-6	<b>Tückische Winde:</b> Der verborgenen Einheit gelingt zwar der Ausstieg, doch dank tückischer Winde sind sie dabei von ihrer erwarteten Position abgekommen. Der gegnerische Spieler wählt einen beliebigen, gültigen Punkt, über den sich das die Einheit transportierende Luftschiff in dieser Bewegungsphase hinwegbewegt hat und platziert dort den Marker. Davon abgesehen, gilt der ganze Ablauf wie zuvor beschrieben.

## WYSIWYG

Die folgenden Regeln gelten für alle Stahlbehemoths und Luftschiffe. Beachte, dass diese nur für diese selbst gelten, jedoch nicht ihre Besatzungsmitglieder betreffen, sofern nicht ausdrücklich anders beschrieben.

Der Grundgedanke dieser Einheiten ist einfach „What You See Is What You Get“ (englisch für „Was du siehst, ist [das,] was du bekommst.“). Schnapp dir ein stählernes Luftschiff, einen Steampunk-Mech, dampfbetriebenen Panzer oder ein anderes, passendes Modell. Kleb es auf eine entsprechende Base und verpasst der Kriegsmaschinerie entsprechende Sonderregeln, die zum Erscheinungsbild des Modells passen.

## AUSBESSERN

Die Techniker und Ingenieure an Bord eines Stahlbehemoth oder Luftschiffes sind stets bestrebt, ihre Kriegsmaschinerie in Schuss zu halten. Daher verfügt diese, nachdem sie einen etwaigen Schutzwurf verpatzt hat, noch über einen besonderen Ausbesserungswurf. Um einen Ausbesserungswurf abzulegen, wirf einen W6 für jeden verpatzten Schutzwurf in der jeweiligen Phase. Sofern nicht anders angegeben, ist die Kriegsmaschinerie bei einer 4 oder weniger von der Verwundung betroffen und auch die Ausbesserungsversuche der Mannschaft konnte diese Beschädigung nicht mehr reparieren. Bei einer 5 oder mehr wurde der Schaden behoben, ohne dass relevante Schäden zurückbleiben. In diesem Fall „heilt“ die Kriegsmaschine den Lebenspunktverlust einfach wieder. Beachte, dass auch ausgebesserte Schäden, verursachte Lebenspunktverluste darstellen und daher beim Kampfergebnis nicht außer Acht gelassen werden dürfen. Außerdem ist ein Ausbesserungswurf kein Schutzwurf, da er die Schäden (Verwundungen) nicht verhindert, sondern lediglich wieder behebt!

## BASEGRÖSSE

Die Basegröße des Stahlbehemoth bzw. Luftschiffes kann stark schwanken. Nutze die nachfolgende Tabelle als Orientierungshilfe.

Basegröße	Kleiner Stahlbehemoth	Mittelgroßer Stahlbehemoth	Großer Stahlbehemoth	Kleines Luftschiff	Mittelgroßes Luftschiff	Großes Luftschiff
50x50 mm	Zulässig	-	-	-	-	-
60x60 mm	Zulässig	-	-	-	-	-
75x75 mm	Zulässig	Zulässig	-	-	-	-
80x80 mm	-	Zulässig	-	-	-	-
100x100 mm	-	Zulässig	Zulässig	-	-	-
130x130 mm	-	-	Zulässig	-	-	-
50x75 mm	Zulässig	-	-	Zulässig	-	-
50x100 mm	Zulässig	Zulässig	-	Zulässig	Zulässig	-
70x105 mm	-	Zulässig	-	Zulässig	Zulässig	-
92x120 mm	-	Zulässig	Zulässig	Zulässig	Zulässig	Zulässig
105x170 mm	-	-	Zulässig	-	Zulässig	Zulässig
75x50 mm	Zulässig	-	-	-	-	-
105x70 mm	-	Zulässig	-	-	-	-
120x92 mm	-	Zulässig	Zulässig	-	-	-
130x160 mm	-	-	Zulässig	-	-	-
160x130 mm	-	-	Zulässig	-	-	-
170x105 mm	-	-	Zulässig	-	-	-

## CREW

Die Crew besteht stets aus einem Kommandeur/Kapitän und mehreren Besatzungsmitgliedern. Gegnerische Attacken richten sich stets gegen den Stahlbehemoth bzw. das Luftschiff, nicht jedoch gegen seine Crew.

Besatzungsmitglieder	Kleiner Stahlbehemoth	Mittelgroßer Stahlbehemoth	Großer Stahlbehemoth	Kleines Luftschiff	Mittelgroßes Luftschiff	Großes Luftschiff
<b>Besatzungsmitglieder</b>	2	4	6	4	6	8
<b>Zusätzliche Besatzungsmitglieder</b>	2	4	6	2	4	6

**Maschinisten**, welche sich der Besatzung angeschlossen haben, ersetzen dabei den Kommandeur/Kapitän, verscharren sich im inneren oder an Bord der Kriegsmaschinerie und sind daher geschützt, erleiden jedoch stets dasselbe Schicksal, wie diese, sollte der Stahlbehemoth bzw. das Luftschiff ausgeschaltet werden. Seine eigenen Profilwerte, mit Ausnahme seiner ballistischen Fähigkeit und des Moralwertes werden zu „-“ und gehen in das Profil der Kriegsmaschinerie über. Seine eigene Ausrüstung wird vollständig ignoriert, sofern nicht ausdrücklich anders beschrie-

ben. Er kann derartige Kriegsmaschinerie im gesamten Spiel nicht mehr verlassen, so wie er auch von anderen Reittieren nicht mehr absatteln würde.

Abgesehen von den Sonderregeln *Ingenieurhandwerk* und *Leistungssteigerung*, werden die des Maschinisten ignoriert. Die ballistische Fähigkeit des Maschinisten ist nur relevant, sollte er von seiner Sonderregel *Leistungssteigerung* Gebrauch machen.

Im Gegenzug dazu leitet der Maschinist die Besatzung bei Reparaturarbeiten an, wenn diese versuchen, Schäden auszubessern. Der *Ausbessern*-Wurf gelingt dadurch bereits bei einem Wurfresultat von 4 oder mehr, anstelle nur bei 5+.

## EINHEITENSTÄRKE

Die Einheitenstärke eines jeden Stahlbehemoths und Luftschiffes entspricht stets der Anzahl ihrer Besatzungsmitglieder + 1 für den Kommandeur/Kapitän. Verborgene Einheiten werden hingegen ignoriert. Siehe auch Abschnitt „Crew“ für mehr Details.

## KAMPFPLATTFORM

Die Kampfplattform eines jeden Stahlbehemoths und Luftschiffes sind mit sogenannten Kampfplattform-Waffen bestückt. Diese speziellen Waffen können selbst dann verwendet werden, wenn sich der Stahlbehemoth bzw. Luftschiff, an dem sie montiert wurde, bewegt hat, teilweise sogar, wenn diese im Nahkampf gebunden sind. Es erfordert zum Teil mehrere Besatzungsmitglieder, um diese speziellen Waffen nutzen zu können (weshalb diese Besatzungsmitglieder keine anderen Waffen in derselben Phase bedienen können). Weitere Informationen hierzu sind in der jeweiligen Beschreibung der entsprechenden Kampfplattform-Waffen aufgeführt. Hast du nicht ausreichend Besatzungsmitglieder an Bord, so musst du dich entscheiden, welche der Kampfplattform-Waffen diese abfeuern sollen, sofern überhaupt. Die einzelnen Kampfplattform-Waffen dürfen dabei wie voneinander unabhängige Kriegsmaschinen abgefeuert werden, also auch auf unterschiedliche Ziele.

Der Wert in Klammern gibt das Minimum an Kampfplattform-Waffen im jeweiligen Bereich an, welche die entsprechende Kriegsmaschinerie erwerben muss.

Waffenslots	Kleiner Stahlbehemoth	Mittelgroßer Stahlbehemoth	Großer Stahlbehemoth	Kleines Luftschiff	Mittelgroßes Luftschiff	Großes Luftschiff
<b>Front</b>	1	1 (1)	2 (1)	1 (1)	1 (1)	2 (1)
<b>linke Flanke</b>	1	2	3 (1)	1	2	3 (1)
<b>rechte Flanke</b>	1	2	3 (1)	1	2	3 (1)
<b>Rücken</b>	-	-	1	-	-	1
<b>Bug</b>	-	-	-	2	4	6 (2)

Abgesehen von Kampfplattform-Waffen können der Kommandeur/Kapitän, als auch die anderen Besatzungsmitglieder keine Waffen in der Fernkampfphase verwenden.

## PROFILWERTTESTS

Stahlbehemoths und Luftschiffe besteht automatisch jeden Test auf Profilwerte, die sie ablegen müssen. Eine Ausnahme hierbei bildet der Initiativtest, den sie normal auswürfeln müssen.

## MODULARE SONDERREGELN

Verpasst der Kriegsmaschinerie entsprechend der nachfolgenden Tabelle Sonderregeln die nicht mit einem „-“ gekennzeichnet sind und die zum Erscheinungsbild des Modells passen. Die angegebenen Punktekosten gelten für jeweils ein Modell. Du darfst dieselbe Sonderregel nicht mehrfach für dasselbe Modell auswählen, sofern nicht explizit anders ausgewiesen. Unterschiedliche Stahlbehemoths und Luftschiffe deiner Armee dürfen jedoch dieselben Sonderregeln erhalten, solltest du dies wünschen.

Der Wert in Klammern gibt das Minimum an Sonderregeln an, welche die jeweilige Kriegsmaschinerie erwerben muss.

Sonderregel	Kleiner Stahlbehemoth (min. 2)	Mittelgroßer Stahlbehemoth (min. 3)	Großer Stahlbehemoth (min. 4)	Kleines Luftschiff (min. 2)	Mittelgroßes Luftschiff (min. 3)	Großes Luftschiff (min. 4)
<b>Entsetzen</b>	-	20 Pkt.	15 Pkt.	-	20 Pkt.	15 Pkt.
<b>Giftattacken</b>	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	-	-	-
<b>Hart im Nehmen</b>	25 Pkt.	20 Pkt.	15 Pkt.	25 Pkt.	20 Pkt.	15 Pkt.
<b>Immun gegen Flammenattacken</b>	10 Pkt.	10 Pkt.	10 Pkt.	-	-	-
<b>Immun gegen Giftattacken</b>	10 Pkt.	10 Pkt.	10 Pkt.	10 Pkt.	10 Pkt.	10 Pkt.
<b>Immun gegen multiple Lebenspunktverluste</b>	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.
<b>Immun gegen Todesstoß</b>	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.
<b>Magieresistenz (2)</b>	20 Pkt.	20 Pkt.	20 Pkt.	20 Pkt.	20 Pkt.	20 Pkt.
<b>Profilattacken +1</b>	20 Pkt.	20 Pkt.	20 Pkt.	-	-	-

<b>Profilbewegung +1</b>	25 Pkt.					
<b>Profilinitiative +1</b>	10 Pkt.					
<b>Profilkampfgeschick +1</b>	25 Pkt.	25 Pkt.	25 Pkt.	-	-	-
<b>Profilwiderstand +1</b>	20 Pkt.	25 Pkt.	30 Pkt.	20 Pkt.	25 Pkt.	30 Pkt.
<b>Rasender Ausbruch</b>	25 Pkt.	25 Pkt.	25 Pkt.	-	-	-
<b>Rüstungswurf (+1)</b>	10 Pkt.	15 Pkt.	20 Pkt.	10 Pkt.	15 Pkt.	20 Pkt.
<b>Sprinten</b>	15 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	-	-	-
<b>Todesstoß</b>	20 Pkt.	20 Pkt.	20 Pkt.	-	-	-
<b>Todesstoß, Heldenhafter</b>	35 Pkt.	35 Pkt.	35 Pkt.	-	-	-
<b>Unbeschreiblicher Schrecken</b>	15 Pkt.					
<b>Unempfindlich gegen Magie</b>	30 Pkt.					
<b>Vernichtender Angriff</b>	20 Pkt.	20 Pkt.	20 Pkt.	-	-	-

- **Hart im Nehmen:** Keine Attacke verwundet die Kriegsmaschinerie jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um die Kriegsmaschinerie zu verwunden.
- **Rasender Ausbruch:** In einem Spielerzug, in dem der Stahlbehemoth angreift, ermöglicht ihm jeder im Nahkampf von ihm verursachte Lebenspunktverlust (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht), der nicht von Aufpralltreffern verursacht wurde, eine zusätzliche Attacke. Diese Zusatzattacken können wiederum weiteren Zusatzattacken durch diese Sonderregel erzeugen.
- **Sprinten:** Der Stahlbehemoth erhält zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.
- **Unbeschreiblicher Schrecken:** Einheiten, die einen von der Kriegsmaschinerie verursachten Paniktest durchführen, müssen einen zusätzlichen Würfel werfen und die niedrigste Augenzahl ignorieren.
- **Unempfindlich gegen Magie:** Die Metallmasse der Kriegsmaschinerie reicht aus, um die meisten magischen Attacken abzublocken. Nur Sprüche mit einem Stärkewert können sie zum Ziel haben und beschädigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) – alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen – sofern du aus irgendeinem Grund Zaubersprüche zu Wirken im Stande sein solltest).

# KAMPFPLATTFORM-WAFFEN

Die Waffen, welche nachfolgend aufgelistet sind, beschreibt die eingesetzten Waffenoptionen, die deine Stahlbehemoths und Luftschiffe in der Schlacht verwenden können. Beachte, dass diese nur in Montagerichtung abgefeuert werden können, sofern nicht anders beschrieben. Ermittle daher den Sichtbereich stets in Montagerichtung, wie in der folgenden Tabelle angegeben.

Kampfplattform-Waffe	Front	Flanke	Rücken	Bug
Alchemistenfeuer	-	-	-	Zulässig
Arkanaut-Flammenwerfer	Zulässig	Zulässig	Zulässig	
Arkanaut-Kanone	Zulässig	Zulässig	Zulässig	-
Harpunenkanone	Zulässig	Zulässig	Zulässig	-
Rammbock	Zulässig	-	-	-
Trommelkanone	Zulässig	-	Zulässig	-
Schießscharten	Zulässig	Zulässig	Zulässig	-

## ALCHEMISTENFEUER

### 20 Pkt. je Waffenslot

Wenn sich das Luftschiff in deiner „Restliche Bewegung“-Phase über eine oder mehrere, nicht im Nahkampf befindliche Feindeinheit hinwegbewegt, dürfen einige der Besatzungsmitglieder in jener Fernkampfphasen, je eine (1) Bombe mit Alchemistenfeuer abwerfen (in Summe hast du genug davon an Bord, so dass du nicht Buch führen musst). Um dies dazustellen, markiere einen beliebigen Punkt innerhalb der Flugbahn des Luftschiffes. Anschließend wirf einen W6 für jede soeben abgeworfene Bombe und schau auf der folgenden Tabelle nach, was passiert:

W6	AUSWIRKUNG DER FEHLFUNKTION
1	<b>Oh nein!</b> Dem ungeschickten Besatzungsmitglied ist die Bombe an Ort und Stelle detoniert – ermittle die Auswirkungen der Explosion, jedoch ist das Luftschiff selbst das Ziel. Behandle es, als befände es sich unter dem Zentrum der Schablone.
2	<b>Rumms!</b> Eine schlecht bemessene Lunte lässt die Bombe harmlos in der Luft explodieren.
3-5	<b>Verdammt!</b> Eine aufziehende Windböe ergreift die Bombe im Flug. Dabei kann es passieren, dass sie zu lange fliegt und die Lunte vor Ihrer Landung herunterbrennt. Wirf einen Abweich- und einen Artilleriewürfel, um zu bestimmen, an welcher Position die Bombe explodiert. Bei einem Fehlfunktionssymbol explodiert die Bombe, wie bei <i>Rumms!</i> beschrieben, zu hoch in der Luft und richtet keinen weiteren Schaden an.
6	<b>Jippie!</b> Die Bombe landet exakt auf dem Kopf des richtigen Ziels. Platziere die Schablone über dem Zielmodell und ermittle die Auswirkungen der Explosion.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Flugbahn des Luftschiffes	3 (6)	3-Zoll-Schablone, Flammenattacke, verursacht im Zentrum multiple Lebenspunktverluste (W3)

Die Besatzungsmitglieder dürfen die Bombe mit Alchemistenfeuer selbst dann noch wie zuvor beschrieben abwerfen, wenn das Luftschiff zum Sturzflug ansetzt (siehe *finaler Schlag* in der Einheitenbeschreibung).

## ARKANAUT-FLAMMENWERFER

### 100 Pkt. je Waffenslot

Arkanaut-Flammenwerfer sind Flammenwerfer wie im Grundregelwerk beschrieben, verwenden jedoch die folgende Fehlfunktionstabelle. Auch hat die Bewegung des Luftschiffes keinen Einfluss auf die Kampfplattformwaffe. Es sind wenigstens zwei (2) Besatzungsmitglieder erforderlich, um diese Waffe in die montierte Richtung abzufeuern und anschließend wieder nachzuladen.

W6	AUSWIRKUNG DER FEHLFUNKTION
1-2	<b>KABUMM - Zerstört!</b> Das Geschütz explodiert mit lautem Donnerschlag. Metall- und Holzsplitter fliegen in alle Richtungen davon. Diese Kampfplattform-Waffe ist zerstört und der sie transportierende Stahlbehemoth bzw. das Luftschiff erleidet W6 Treffer der Stärke 4, <i>Flammenattacke</i> . Zudem werden zwei (2) Besatzungsmitglieder getötet oder zumindest so schwer verwundet, dass sie während der Schlacht nichts mehr tun, also auch keine Kampfplattform-Waffe mehr bedienen können.
3-4	<b>Fehlzündung:</b> Die Pulverladung zündet nicht und muss vor dem nächsten Schuss vorsichtig herausgekratzt werden. Diese Kampfplattform-Waffe kann weder in diesem noch im nächsten Spielertzug feuern. Zudem bindet sie in dieser Zeit zwei (2) Besatzungsmitglieder.
5-6	<b>Darf nicht schießen:</b> Es kam zu einem kleinen Fehler. Entweder taugte die Lunte nicht oder ein Besatzungsmitglied lud das Geschütz falsch. Die Kampfplattform-Waffe wurde nicht beschädigt und kann im nächsten Spielertzug des kontrollierenden Spielers wieder normal schießen.

## ARKANAUT-KANONE

### 70 Pkt. je Waffenslot

Arkanaut-Kanonen sind Kanonen wie im Grundregelwerk beschrieben, verwenden jedoch die folgende Fehlfunktionstabelle. Auch hat die Bewegung des Luftschiffes keinen Einfluss auf die Kampfplattformwaffe. Es sind wenigstens zwei (2) Besatzungsmitglieder erforderlich, um diese Waffe in die montierte Richtung abzufeuern und anschließend wieder nachzuladen.

W6 AUSWIRKUNG DER FEHLFUNKTION	
1-2	<b>KABUMM - Zerstört!</b> Das Geschütz explodiert mit lautem Donnerschlag. Metall- und Holzsplitter fliegen in alle Richtungen davon. Diese Kampfplattform-Waffe ist zerstört und der sie transportierende Stahlbehemoth bzw. das Luftschiff erleidet W6 <i>rüstungsbrechende</i> Treffer der Stärke 4. Zudem werden zwei (2) Besatzungsmitglieder getötet oder zumindest so schwer verwundet, dass sie während der Schlacht nichts mehr tun, also auch keine Kampfplattform-Waffe mehr bedienen können.
3-4	<b>Fehlzündung:</b> Die Pulverladung zündet nicht und muss vor dem nächsten Schuss vorsichtig herausgekratzt werden. Die Kampfplattform-Waffe kann weder in diesem noch im nächsten Spielerzug des kontrollierenden Spielers feuern. Zudem bindet sie in dieser Zeit zwei (2) Besatzungsmitglieder.
5-6	<b>Darf nicht schießen:</b> Es kam zu einem kleinen Fehler Entweder taugte die Lunte nicht oder ein Besatzungsmitglied lud das Geschütz falsch. Die Kampfplattform-Waffe wurde nicht beschädigt und kann im nächsten Spielerzug des kontrollierenden Spielers wieder normal schießen.

## HARPUNENKANONE

### 40 Pkt. je Waffenslot

Harpunenkanonen sind Speerschleudern wie im Grundregelwerk beschrieben. Die Bewegung des Luftschiffes hat jedoch keinen Einfluss auf die Kampfplattformwaffe. Es sind wenigstens zwei (2) Besatzungsmitglieder erforderlich, um diese Waffe in die montierte Richtung abzufeuern und anschließend wieder nachzuladen.

## RAMMBOCK

### 20 Pkt. je Waffenslot

Ein Rammbock erhöht die Stärke etwaiger Aufpralltreffer um +1, welche der Stahlbehemoth bzw. das Luftschiff verursacht.

## SCHIESSCHARTEN

### 5 Pkt. je Waffenslot

Eine Schießscharte ist eine Öffnung innerhalb der Außenwandung des Stahlbehemoth bzw. Luftschiffes, die einem (1) Besatzungsmitglied den Einsatz einer beigestellten Muskete bei gleichzeitiger hoher Deckung erlaubt. Alle Besatzungsmitglieder, die in eine Richtung durch Schießscharten schießen, müssen mit ihren Musketen auf dasselbe Ziel schießen.

## TROMMELKANONE

### 85 Pkt. je Waffenslot

Trommelkanonen sind Orgelkanonen wie in diesem Codex beschrieben, verwenden jedoch die folgende Fehlfunktionstabelle. Auch hat die Bewegung des Luftschiffes keinen Einfluss auf die Kampfplattformwaffe. Es sind wenigstens zwei (2) Besatzungsmitglieder erforderlich, um diese Waffe in die montierte Richtung abzufeuern und anschließend wieder nachzuladen.

W6 AUSWIRKUNG DER FEHLFUNKTION	
1	<b>Zerstört!</b> Das Geschütz explodiert mit einem gewaltigen Knall. Metall- und Holzsplitter fliegen in alle Richtungen davon. Diese Kampfplattform-Waffe ist zerstört und der sie transportierende Stahlbehemoth bzw. das Luftschiff erleidet W6 <i>rüstungsbrechende</i> Treffer der Stärke 4. Zudem werden zwei (2) Besatzungsmitglieder getötet oder zumindest so schwer verwundet, dass sie während der Schlacht nichts mehr tun, also auch keine Kampfplattform-Waffe mehr bedienen können.
2-3	<b>Fehlfunktion:</b> Die Kampfplattform-Waffe zündet nicht richtig und gibt daher keine Schüsse ab. Die Besatzung regt sich auf, hämmert auf den Rohren der Kriegsmaschinerie herum und schimpft vor sich her, bevor sie herausfindet, was schiefgelaufen ist. Anschließend beginnt sie damit, den Fehler zu beheben, was jedoch einige Zeit in Anspruch nimmt. Die Kampfplattform-Waffe kann diesen und den nächsten Spielzug nicht schießen. Zudem bindet sie in dieser Zeit zwei (2) Besatzungsmitglieder.
4-6	<b>Blindgänger:</b> Ein kleiner Fehler hindert die Kampfplattform-Waffe am Schießen. Vielleicht wurde die Lunte nicht richtig angezündet, das Schießpulver war feucht oder die einzelnen Rohre wurden nicht richtig geladen. Die Kampfplattform-Waffe schießt in diesem Spielzug nicht, ist jedoch unbeschädigt und kann im nächsten Spielzug wieder ganz normal abgefeuert werden.

# RÜSTKAMMER

Die Gegenstände, welche nachfolgend aufgelistet sind, beschreib die eingesetzte Ausrüstung, die deine Armee in der Schlacht verwendet.

## ARKANAUTBEWAFFNUNG

Einige arkanautische Einheiten haben eine Vielzahl von Waffen in Gebrauch, darunter Äxte, Säbel und zweihändig geführte Hämmer, aber auch zahlreiche Feuerwaffen. Um dies darzustellen, erhalten alle Modelle mit dieser Sonderregel in der Nahkampfphase eine *Zusatzattacke (+1)*. In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes, erhalten sie zudem +1 auf ihre Verwundungswürfe.

Außerdem kann ein jedes Modell mit dieser Sonderregel in der eigenen Fernkampfphase seine Schusswaffe abfeuern.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
12 Zoll	4	Bewegen oder Schießen, Mehrfachschuss (W3), Rüstungsbrechend

Auch dürfen sie die Angriffsreaktion „Stehen und Schießen“ verwenden.

## BARRIKADE

Stell die Barrikade zu Beginn des Spiels zusammen mit der Einheit auf. Jedes Modell im ersten Glied hat eine Barrikadenbase direkt vor sich, also in Basekontakt mit der Einheit (die Barrikade muss ebenfalls in der Aufstellungszone deiner Armee stehen). Eine Barrikadenbase hat dieselbe Breite wie die Base der Infanteriemodelle in der Einheit, gewährt (harte) Deckung, sofern die Sicht feindlicher Einheiten ausreichend eingeschränkt wird, behindert die zu schützende Einheit jedoch nicht bei der Ermittlung ihrer eigenen Sichtlinie. Eine Barrikade hat dabei stets eine Tiefe von ca. 25 mm und eine Größenkategorie von Mittel (3). Bei Kriegsmaschinen dürfen sogar drei „Seiten“ und nicht nur die „Front“ befestigt werden (also U-Förmig), sofern man bei Rundbases, wie für Kriegsmaschinen üblich, von Seiten sprechen kann. Denk dir einfach, diese sei quadratisch, mit einer Kantenlänge entsprechend dem Durchmesser der eigentlichen Rundbase. Vielleicht nutzt du sogar ein paar eigens dafür gefertigte Objekte, um dies optisch darzustellen.

Wenn die Einheit zu irgendeiner Zeit im Spiel eine Bewegung durchführt (inklusive Neuformierung, Schwenks, Drehungen oder Flucht), wird die Barrikade für den Rest des Spiels entfernt. Kriegsmaschinen und plänkelnde Modelle hinter einer Barrikade dürfen ausgerichtet werden, der Mittelpunkt ihrer Base darf sich dabei jedoch nicht vom ursprünglichen Aufstellungsort wegbewegen. Andernfalls wird auch ihre Barrikade aus dem Spiel entfernt.

Gegnerische Einheiten, welche eine so geschützte Einheit an der Seite angreifen, an der sich die Barrikade befindet, messen die Distanz zur Vorderseite der Barrikade anstatt zu den Schützen bzw. zur Kriegsmaschine selbst – zu allen anderen Zeiten wird die Distanz zu den Schützen bzw. zur Kriegsmaschine gemessen. Modelle dürfen durch Barrikadenbases kämpfen (ein Modell darf jedes Modell angreifen, welches die Barrikadenbase vor ihm berührt – es sind also keine Unterstützungsattacken aus hinteren Gliedern der Einheit möglich).

Keine Einheit erhält einen Angriffsbonus, wenn sie ein Schützenregiment bzw. Kriegsmaschine an der Seite angreift, an der sich die Barrikade befindet. Zum Beispiel erhalten Lanzen nicht ihren +2 Stärkebonus, Zweihandwaffen schlagen zuletzt zu, Streitwagen verursachen keine Aufpralltreffer und so weiter. Besondere Attacks, bei denen die Einheit angreifen muss, damit der besondere Effekt eintritt (wie der unaufhaltsame Angriff eines Skelettriesen) können ihre Sonderregeln nicht verwenden. Außerdem gilt die angreifende Einheit nicht als Angreifer, wenn es darum geht, wer zuerst zuschlägt – dies wird stattdessen durch den Initiativwert bestimmt. Charaktermodelle dürfen sich einer Einheit im Schutz der Barrikaden anschließen und verlassen – addiere oder entferne eine Barrikadenbase, wenn nötig.

## ENTERHAKEN

Eine Einheit mit Enterhaken, die sich verborgen an Bord eines Luftschiffes befindet, kann diese in ihrer Fernkampfphase auf ihr Ziel schleudern. Wähle ein Geländestück oder eine Einheit (Freund oder Feind) mit einer Größenkategorie von Groß (5) oder größer innerhalb von 12 Zoll um das Luftschiff und wirf einen (1) einzelnen Trefferwurf. Dabei empfiehlt es sich, die ballistische Fähigkeit des zielsichersten Modells innerhalb der Einheit zu verwenden. Bei einem Treffer hat sich der Enterhaken im Ziel verfangen. Bewege die Einheit sofort eine beliebige Entfernung direkt auf das Ziel zu. Die Einheit darf ihre Bewegung auch in direkten Kontakt mit feindlichen Modellen enden lassen, wodurch sie als Angreifer gilt. In allen anderen Fällen gelten die übliche Beschränkung wie mindestens 1 Zoll Abstand zu Einheiten und unpassierbaren Gelände. Misslingt der Trefferwurf, so haben sich die Enterhaken nirgends verfangen und die Einheit muss an Bord des Luftschiffes verweilen und auf die nächstbeste Gelegenheit warten – diese kommt bestimmt!

## GROMRILRÜSTUNG

Jeder Soldat muss auf seine Rüstung selbst achten und präsentiert sie und ihre Verzierungen voller Stolz. Gromrilrüstungen verleihen einen *Rüstungswurf (+3)*, der normal mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden kann.

**Schmiedefeste Gromrilrüstung:** Gromrilrüstung. Wenn du für Modelle mit einer schmiedefesten Gromrilrüstung einen Rüstungswurf ablegst, ignorierst du bei Nahkampfattacken die Stärkemodifikation des Feindes, welcher unter anderen Umständen als Malus auf den Rüstungswurf angerechnet werden würde.

## HARNISCH

Verfügt das Reittier über einen Harnisch, erhöht sich der Rüstungswurf des Reiters als auch der des Reittiers, sollte dies separat als Ziel gewählt werden können, um einen (1) Punkt. Wodurch der Reiter unter normalen Umständen einen beeindruckenden Rüstungswurfbonus von +2 erlangt (+1 für berittene Modelle und +1 für den Harnisch).

Modelle, die Reittiere mit einem Harnisch reiten, sind wie oben erläutert besser geschützt, doch das Reittier wird durch das zusätzliche Gewicht des Harnischs verlangsamt. Dementsprechend wird der Bewegungswert eines solchen Modells um -1 Zoll reduziert.

---

## LANGBÜCHSE

Die Langbüchsen wurden von den fähigsten Ingenieuren des zwergischen Königreichs entwickelt und sind der Schrecken feindlicher Befehlshaber und Regimentskommandeure.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
36 Zoll	4	Bewegen oder Schießen, Rüstungsbrechend, Zielsicher*

*\*Im Falle einer Schafschützeneinheit, muss die gesamte Einheit ihre Beschussattacken gebündelt gegen dasselbe Ziel richten.*

---

## SCHILD DER AHNEN

Einige Zwerge vererben ihre Schilde von Generation zu Generation weiter, wohingegen sie zumeist mit ihren Waffen bestattet werden. Bis auf die folgenden Ausnahmen ist ein Schild der Ahnen ein normaler, *magischer* Schild, doch kannst du alle misslungenen Rüstungswürfe von 1 für ein Modell mit einem solchen Schild wiederholen. Bildet die Einheit einen Schildwall, so darfst du sogar alle misslungenen Rüstungswürfe von 1 und 2 wiederholen. Darüber hinaus darf ein Schild der Ahnen durch Runen noch weiter verbessert werden.

---

## ZUNDERGRANATE

Viele zwergische Veteranen setzen auf Schwarzpulverwaffen, so beispielsweise auf die explosiven Zundergranaten. Einmal pro Schlacht kann ein Modell mit einer Zundergranate diese in der Fernkampfphase werfen (nicht jedoch die Angriffsreaktion „stehen und schießen“ damit wählen). Um dies zu tun, wählst du eine Feindeinheit innerhalb von 6 Zoll und führst einen normalen Fernkampfangriff durch. Bei einem Treffer wirf einen (1) Würfel für jedes einzelne Modell der getroffenen Feindeinheit. Es empfiehlt sich verschiedenfarbige Würfel zu verwenden, um einzelne Modelle zu definieren (beispielsweise Einheitenchampions oder der Einheit angeschlossene Charaktermodelle). Für jede 4 oder mehr, erleidet ein so getroffenes Modell eine (1) Verwundung, wogegen kein Rüstungswurf erlaubt ist.

# ARMEELISTE: KÖNIGREICH DER ZWERGE

Armeen des Königreichs der Zwerge gehören zu den Mächten der Ordnung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss jedoch stets aus dieser Armeeliste stammen.

## KOMMANDANTEN

König  
Runenmeister  
Meistermaschinist<sup>2</sup>  
Dämonenslayer<sup>2</sup>

## HELDEN

Thain  
Runenschmied  
Maschinist<sup>2</sup>  
Drachenslayer<sup>2</sup>

## KERNEINHEITEN

Klankrieger  
Langbärte  
Armbrustschützen  
Musketenschützen

## ELITEINHEITEN

Bergwerker  
Hammerträger  
Eisenbrecher  
Eisendrachen  
Arkanauten  
Arkanaut-Himmelswächter

Slayer  
Bergwachtsslayer  
Schweinsreiter  
Widderreiter  
Kanone  
Speerschleuder  
Kleiner und mittelgroßer Stahlbehemoth  
Kleines und mittelgroßes Luftschiff  
Erdelementare

## SELTENE EINHEITEN

Scharfschützen  
Arkanaut-Donnerer (0-1)  
Magma-layer  
Bärengarde  
Dachsslayer  
Flammenwerfer  
Goblinschmitter  
Grollscheuler  
Orgelkanone  
Gyrokopter  
Großer Stahlbehemoth  
Großes Luftschiff  
Erdkolosse

*Alle Kommandanten und Helden gelten stets als Charaktermodelle.*

*Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.*

<sup>1</sup> *Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.*

<sup>2</sup> *Darf nicht der General deiner Armee sein.*

<sup>3</sup> *Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.*

# CLANFÜHRER

In der Schlacht suchen die Clanführer mit ihrer hervorragend gearbeiteten Rüstung und ihren runenbeschriebenen Waffen die mächtigsten aller Feinde auf und treten mit Mut, Ehre und ehrlichem Stahl deren bestialischer Wut oder finsterner Magie entgegen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Thain	3	6	4	4	5	2	3	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	70 Pkt.
König	3	7	5	5	5	3	4	4	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	140 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung

## SONDERREGELN:

- Königliches Blut (nur König)
- Wenn man will, dass etwas erledigt wird...
- Zwerg

## OPTIONEN:

Darf seine Gromrilrüstungen zu einer Schmiedefesten Gromrilrüstung (10 Pkt.) aufwerten.

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Schild (2 Pkt.)
- Schild der Ahnen (5 Pkt.)

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zweihandwaffe (4 Pkt.)
- Pistole (5 Pkt.)

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Armbrust (5 Pkt.)
- Muskete (5 Pkt.)

Ein Thain darf Runen aus der Liste der Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen im Gesamtwert von bis zu 75 Pkt. und ein König im Gesamtwert von bis zu 125 Pkt. auswählen.

Ein (1) Thain deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandardenträger aufgewertet werden.

## REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Eidstein (35 Pkt.)
- Schildträger (20 Pkt.)
- Kriegsbär (130 Pkt.)
- Kriegsschwein (16 Pkt.)
- Kriegswidder\* (20 Pkt.)
- Riesenschwein (66 Pkt.)
- Riesenwidder\* (70 Pkt.)
- Gebirgsdrache (350 Pkt.; nur König)

\* Einer Einheit Widderreiter angeschlossen, gilt diese nicht länger als Leichte Kavallerie, es sei denn, der Clanführer tausch seine Gromrilrüstung, kostenlos, gegen eine leichte Rüstung.

**Königliches Blut:** Zwergenkönige entstammen den ältesten aller Blutlinien. Für jedes deiner Charaktermodelle mit *Königlichem Blut*, darf du je eine Einheit Langbärte mehr einsetzen, als dass du Klankrieger besitzt. Dies sind die Krieger des Klans des jeweiligen Charaktermodells.

## EIDSTEIN

Wenn ein Zwerg in den Krieg zieht, trägt er die Ehre seines Klans und seiner Heimatstadt mit sich. Es ist eine Sache des persönlichen Stolzes, sie zu ehren oder nie zurückzukehren. Um seine Absichten zu symbolisieren, führt er einen Eidstein mit sich. Dies ist ein sorgfältig behauener Sockel, auf dem die Abstammung und die Heldentaten des Besitzers eingemeißelt wurden.

Zu Beginn des Spiels muss ein Modell mit einem Eidstein eine nichtfliegende Infanterieeinheit als seine Steinträger bestimmen, die während der Aufstellung in seiner Aufstellungszone platziert wurde. Das Charaktermodell muss in dieser Einheit aufgestellt werden und kann sie während des gesamten Spiels nicht mehr verlassen. Die Anwesenheit des Steines in der Einheit verleiht ihr *Magieresistenz (2)*, da seine Runen die Winde der Magie absorbieren. Kein (anderes) Charaktermodell mit einem Eidstein darf sich dieser Steinträgerereinheit anschließen – Es ist schon anstrengend genug, einen dieser gewaltigen Brocken zu schleppen.

Wird die Einheit angegriffen oder hat selbst die Gunst der Stunde für einen Angriff genutzt, solange das Modell mit dem Eidstein noch lebt,

darf dies außerdem „den Stein aufstellen“ und dann als Teil seiner „Angriff annehmen“-Reaktion bzw. am Ende seiner Angriffsbewegung auf den Stein klettern. Dies stellt dar, dass er sich entschlossen hat, an Ort und Stelle zu kämpfen. Entsprechend werden seine Steinträger durch seine Entschlossenheit inspiriert und formieren sich um ihn herum und blicken in alle Richtungen. Die Modelle müssen nicht bewegt werden, um dies darzustellen.

Den Stein aufzustellen hat die folgenden Auswirkungen:

1. Die Steinträgerereinheit erhält einen Bonus von +W3 auf das Kampfergebnis.
2. Die Steinträgerereinheit hat von diesem Zeitpunkt an keine Flanken oder eine Rückseite, selbst wenn das Modell auf dem Stein getötet wird. Das bedeutet, dass sie nicht ihren Gliederbonus verlieren, wenn sie im vermeintlichen Rücken oder der Flanke angegriffen werden, und dass kein Feind einen Bonus auf das Kampfergebnis erhält, weil er in die eigentliche Flanke oder den Rücken angegriffen hat und so weiter.
3. Die Steinträgerereinheit gilt als *immun gegen Panik, unnachgiebig* und darf sich auf keine Weise bewegen, außer, sie wird zur Flucht gezwungen. Sie kann jedoch niemals freiwillig „Flucht“ als Angriffsreaktion wählen. Das Modell auf dem Stein darf innerhalb der Einheit nicht bewegt werden.
4. Wenn die Steinträgerereinheit flieht, ist der Eidstein für immer verloren. Im Falle eines ihn besitzenden Charaktermodells sind auch die Siegespunkte für dies verloren, egal ob es die Schlacht überlebt oder nicht, so groß ist seine Schande.
5. Ein Modell auf einem Eidstein muss im Nahkampf immer eine Herausforderung aussprechen und jede Herausforderung annehmen, egal ob es sich selbst im Kontakt mit dem Feind befindet oder nicht (der glorreiche Krieger ist nicht schwer zu finden – er steht auf dem großen Stein!).
6. Ein Modell auf einem Eidstein erhält auf Grund seiner vorteilhaften Position einen Bonus von +1 auf seinen Rüstungswurf.

Am Ende des Nahkampfes (nicht zu verwechseln mit dem Ende der Nahkampfphase) darf die Steinträgerereinheit den Eidstein wieder anheben und normal agieren, bis sie erneut in den Nahkampf gerät und diesen wieder aufstellt.

### SCHILDTRÄGER

Ein zwergischer Clanführer darf von zwei loyalen und vor allem starken Gefolgsleuten auf einem Schild in die Schlacht getragen werden.

Ein Clanführer und seine Schildträger kämpfen wie ein einzelnes Modell mit Einheitenstärke 3 (selbst in Herausforderungen). Sie stehen auf einer 40x20 mm Base. Das gesamte Modell erhält einen Bonus von +2 auf den Rüstungswurf (Bonus für „berittene Modelle“ bereits inbegriffen). Die Schildträger geben dem Modell in jeder Nahkampfphase zwei (2) zusätzliche Nahkampfattacken mit Kampfgeschick 5, Stärke 4 und Initiative 3. Diese Attacken profitieren nicht von den Waffenregeln der Waffe (Runenwaffe oder andere), die der Clanführer auf dem Schild führt.

Wenn ein Clanführer mit Schildträgern in einer Einheit kämpft, gilt er als zwei Modelle, wenn ermittelt wird, ob ein Glied ausreichend Modelle für ein volles Glied hat oder nicht. Beachte, dass das Modell und seine Schildträger in einer Einheit noch immer die „Achtung, Sir!“-Regel verwenden dürfen, jedoch der Größenkategorie Mittel (4) angehören.

**Wenn man will, dass etwas erledigt wird...** Du darfst für einen Clanführer Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn das Ziel ein Charaktermodell oder ein Monster ist.

# RUNENWIRKER

Als Wächter uralter Überlieferungen sind die Runenwirker naturgemäß argwöhnisch und wachen eifersüchtig über die Geheimnisse und Rituale ihrer Hammerkunst. Auf dem Schlachtfeld dämpfen und kanalisieren Runenwirker die Magie ihrer Feinde und machen sie auf diese Weise wirkungslos. Nur sie können mithilfe mächtiger Runen magische Gegenstände schmieden – eine Fähigkeit, die nur an einen würdigen Verwandten weitergegeben oder aber mit ins Grab genommen wird.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Runenschmied	3	5	4	4	4	2	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	85 Pkt.
Runenmeister	3	6	4	4	5	3	3	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	155 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung

## SONDERREGELN:

- Runenwissen
- Zwerg

## OPTIONEN:

Darf seine Gromrilrüstungen zu einer Schmiedefesten Gromrilrüstung (10 Pkt.) aufwerten.

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Schild (2 Pkt.)
- Schild der Ahnen (5 Pkt.)

Darf eine Zweihandwaffe (4 Pkt.) erhalten.

Ein Runenschmied darf Runen aus der Liste der Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen im Gesamtwert von bis zu 100 Pkt. und ein Runenmeister im Gesamtwert von bis zu 150 Pkt. auswählen.

## REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Runenamboss (175 Pkt.; nur Runenmeister)
- Kriegsbär (130 Pkt.)
- Kriegsschwein (16 Pkt.)
- Kriegswidder\* (20 Pkt.)
- Riesenschwein (66 Pkt.)
- Riesenwidder\* (70 Pkt.)

\* Einer Einheit Widderreiter angeschlossen, gilt diese nicht länger als Leichte Kavallerie, es sei denn, der Runenwürger tauscht seine Gromrilrüstung, kostenlos, gegen eine leichte Rüstung.

**Runenwissen:** Runenwirker können in der feindlichen Magiephase versuchen, feindliche Zaubersprüche zu bannen, als wären sie Zauberer. Dabei generiert jeder Runenschmied in der gegnerischen Magiephase zwei (2) Bannwürfel und jeder Runenmeister vier (4) Bannwürfel, die deinem Vorrat an Bannwürfeln hinzugefügt werden. Zudem dürfen sie versuchen, wie Zauberer, weitere Bannwürfel zu kanalisieren, wobei ihnen dies bereits bei einem Wurfresultat von 5 oder mehr gelingt, nicht nur bei einer geworfenen 6.

In seiner eigenen Magiephase kann jeder Runenwürger eine Rune weben, damit sie seine Waffen, Rüstungen oder andere Gegenstände stärkt. Wenn er dies tut, wählst du eine der folgenden Runenkräfte aus und wirfst einen Würfel. Wirfst du für einen Runenschmied eine 4 oder mehr bzw. für einen Runenmeister eine 3 oder mehr, leuchtet die gewobene Rune auf und die gewählte Kraft entfaltet ihre Wirkung. Beachte, dass es sich bei diesem Effekt nicht um einen Zauberspruch handelt und daher nicht gebannt, kopiert oder auf andere Weise manipuliert werden kann.

**Schutz der Ahnen:** Bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase erhält der Runenwürger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat (inkl. anderer ihr angeschlossene Charaktermodelle), einen Bonus von +1 auf alle Rüstungswürfe.

**Segen der Ahnen:** Bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase erhält der Runenwürger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat (inkl. anderer ihr angeschlossene Charaktermodelle), einen *Rettungswurf* (+1).

**Schmiedefeuere:** Bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase gelten alle Waffen des Runenwürgers und der Einheit, der er sich angeschlossen hat (inkl. anderer ihr angeschlossene Charaktermodelle) als *magisch* und erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Verwundungswürfe.

**Wundheilung:** Bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase erhält der Runenwürger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat

(inkl. anderer ihr angeschlossene Charaktermodelle), *Regeneration (+2)*.

Beachte, das identische Runden nicht miteinander kumulativ sind, weshalb dieselbe Runde keine zusätzlichen Effekte bei einer Einheit hervorruft, selbst dann nicht, wenn sie von unterschiedlichen Runenwirkern gewoben wurden.

## RUNENAMBOSS

Die Runenambosse sind die ältesten Erbstücke des Zwergenvolkes. Auf diesen Ambossen wurden die mächtigsten aller Runen geschmiedet. Jeder Amboss ist mit uralten Runen bedeckt, die jüngere Runenschmiede nicht mehr zu ergründen vermögen. Wenn er Runen auf dem Amboss schlägt, verwendet jeder Runenmeister die Techniken, die ihm von seinem einstigen Lehrmeister beigebracht wurden, welcher sie wiederum von seinem Lehrmeister erfahren hat, und so weiter bis zum Anbeginn der Zeit.

Ein Runenamboss ist eine Kriegsmaschine, die auf absolut keine Weise bewegt werden kann (genauso wenig, wie du einen Berg bewegen kannst!).

Wann immer ein Runenmeister einen Runenamboss auf das Schlachtfeld führt, wird er von zwei (2) Ambosswachen begleitet. Die Wachen haben Eide geschworen, den Amboss und den Runenmeister nie in die Hände des Feindes fallen zu lassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE
<b>Ambosswache</b>	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm
<b>Runenamboss</b>	-	-	-	-	10	10	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (3)	Ø 75 mm

Die beiden Ambosswachen haben je eine Handwaffe, schmiedefeste Gromrirüstung und einen Schild der Ahnen. Bei den Wachen handelt es sich um *zwerghische* Veteranen (Einheitenchampions). Sie können Herausforderungen sowohl aussprechen als auch annehmen.

Der Runenmeister und die Ambosswachen bleiben für die gesamte Schlacht beim Amboss. Sie sind *unerschütterlich*, dürfen keine Angriffe ansagen und verfolgen niemals besiegte Feinde. Der Besatzung des Runenambosses dürfen sich keine weiteren Charaktermodelle anschließen. Der Amboss selbst hat eine Einheitenstärke von 5.

Gegnerische Einheiten, die den Runenamboss angreifen, werden in direktem Kontakt mit der Base des Modells platziert. Der Runenmeister und die Wachen werden zwischen dem Feind und dem Amboss platziert, ohne dabei die Grundbase des Ambosses zu verlassen.

Wenn auf den Runenamboss geschossen wird, werden die Treffer nach dem Zufallsprinzip auf den Amboss und dessen Besatzung verteilt. Wirf für jeden Treffer einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 3 oder weniger, wird der Amboss getroffen, bei einem Ergebnis von 4 oder 5 eine der Ambosswachen und bei einer 6 der Runenmeister, welcher jedoch von der Sonderregel *Achtung Sir!* profitiert, solange noch wenigstens eine Wache am Leben ist.

Dank dem Schutz durch die Runen auf dem Amboss, erhalten der Runenmeister, die Ambosswachen und der Amboss selbst, *Magieresistenz (2)* und einen *Rettungswurf (+5)* gegen jegliche Verwundung, die nicht in der Nahkampfphase erfolgt. Im Nahkampf sinkt letzterer jedoch auf einen *Rettungswurf (+3)*.

### SIEGESPUNKTE:

- Der Gegner erhält für den Runenmeister ganz normal Siegespunkte.
- Wenn der Runenmeister und beide Wachen ausgeschaltet werden, erhält dein Gegner wie normal Siegespunkte für den Runenmeister und noch zusätzlich die für den Runenamboss. Die Wachen gewähren hingegen niemals Siegespunkte.

### ANTIMAGIE

Solange der Runenmeister des Ambosses noch lebt, wirfst du immer, wenn ein gegnerischer Zauberspruch gewirkt wird (auch die Verwendung gebundener Zauber gilt als gewirkt) einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 4 oder weniger passiert nichts weiter. Wirfst du jedoch eine 5 oder mehr, so wird der Zauber automatisch gebannt, als hättest du eine magiebannende Spruchrolle verwendet. Besitzt du mehr als einen Runenamboss, so wirfst du für jeden einen Würfel und hoffst darauf, dass einer davon ein Wurf Ergebnis von 5 oder mehr aufweist. Im Anschluss daran steht es dir frei, den Spruch auf herkömmliche Weise zu bannen, sofern der Antimagie-Wurf gescheitert ist.

Der Runenamboss selbst generiert in der gegnerischen Magiephase zwei (2) Bannwürfel, die deinem Vorrat an Bannwürfeln hinzugefügt werden. Zudem addiere für jeden Runenamboss in deiner Armee +1 auf deine Bannwürfe.

### RUNEN AUF DEM AMBOSS SCHLAGEN

In jedem Spielzug darf der Runenmeister während seiner eigenen Magiephase eine einzelne Rune schlagen. Beachte, dass es sich bei diesem Effekt nicht um einen Zauberspruch handelt und daher nicht gebannt, kopiert oder auf andere Weise manipuliert werden kann. Wenn sich der Runenmeister oder die Wache im Nahkampf befinden, darf keine Rune geschlagen werden. Wenn er eine Rune schlägt, muss der Runenmeister entscheiden, ob er sie normal schlagen will, oder ob er ihre uralte Macht entfesseln möchte.

Wird eine Rune normal geschlagen, gelingt sie bei einem Wurf von 2 oder mehr, bei uralter Macht ist hingegen eine 3 oder mehr erforderlich. Misslingt der Wurf, so wird mit einem W6 auf der nachfolgenden Tabelle für misslungene Runen gewürfelt.

W6	Ergebnis
1	<b>Katastrophe!</b> Der Runenmeister macht einen katastrophalen Fehler und der Amboss wird durch die Energieentladung in zwei Teile gespalten. Entferne den Runenamboss und die Ambosswachen sofort als Verluste. Der Runenmeister bleibt als eigenständiges Charaktermodell zurück.
2-3	<b>Das war zu viel!</b> Als er die Rune schlägt, entfesselt der Runenmeister mehr Energie, als er zu kontrollieren vermag. Die Rune hat keinen Effekt und der Amboss darf im folgenden Spielzug nicht zum Schlagen von Runen verwendet werden.

**4-6** **Missgeschick!** Die Rune wird nicht richtig geschlagen. Die magischen Energien werden in die Erde abgeleitet und es gibt in diesem Spielzug keinen Effekt.

#### RUNE VON HEIM UND HERD

Bis zu deiner nächsten Magiephase darf jede befreundete Zwergeneinheit misslungene Moraltests (inkl. Angst-, Entsetzens- und Aufriebs-tests) wiederholen.

Der Ton hält bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Runenmeisters an.

**Uralte Macht:** Wenn der Runenmeister die volle Macht der Runen entfesselt, gelten alle befreundeten Zwergeneinheiten auf dem Schlachtfeld bis zu deiner nächsten Magiephase als *unerschütterlich*.

#### RUNE VON EID UND EHRE

Eine einzelne befreundete Zwergeneinheit darf sofort eine Bewegung am Boden durchführen. Dies darf auch eine Marsch- oder Angriffs-, jedoch keine Flugbewegung sein.

Einheiten, die auf diese Weise bewegt werden, gelten in der kommenden Schussphase als bewegt.

**Uralte Macht:** Wenn der Runenmeister die volle Macht der Runen verwendet, dürfen bis zu W3 befreundete Zwergeneinheiten nach den zuvor genannten Regeln bewegt werden.

#### RUNE DER WAHRHEIT UND OFFENBARUNG

Bis zu deiner nächsten Magiephase werden alle getarnten oder verborgenen feindlichen Einheiten (z.B. Assassinen oder der Ogroid Thaumaturg), die sich innerhalb von 12 Zoll um den Runenamboss befindet, sofort enttarnt bzw. als feindliche Einheit entlarvt. Dies gilt auch, wenn sich die Feindeinheit durch diesen Bereich bewegt oder andersherum (letzteres ist jedoch unwahrscheinlich, da der Amboss sich nicht bewegen kann). Eine Einheit, die einmal enttarnt bzw. als feindliche Einheit entlarvt wurde, bleibt dies bis zum Ende der Schlacht, es sei denn, sie besitzt eine Sonderregel, welche ihr eine erneute Verschleierung explizite ermöglicht.

**Uralte Macht:** Wenn der Runenmeister die volle Macht der Runen freisetzt, werden alle getarnten oder verborgenen feindlichen Einheiten innerhalb von 24 Zoll um den Runenamboss nach den zuvor genannten Regeln enttarnt bzw. als feindliche Einheit entlarvt.

#### RUNE VON ZORN UND ZERSTÖRUNG

Wenn der Amboss geschlagen wird, bestimme eine gegnerische, nicht im Nahkampf befindliche Einheit auf dem Spielfeld, selbst, wenn der Runenmeister diese nicht sehen kann. Die Zieleinheit erleidet W6 magische Treffer der Stärke 4, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind, die wie Beschuss verteilt werden. Wenn eine Zieleinheit die Fähigkeit Flieger hat, kann sie in ihrer nächsten Bewegungsphase nicht fliegen, sofern sie wenigstens eine nicht verhinderte Verwundung erlitten hat. Egal ob Flieger oder nicht, werden all ihre Bewegungswerte bis zum Ende ihres eigenen, folgenden Spielzuges halbiert. Wenn sie aus irgendeinem Grund fliehen, tun sie dies mit halber Geschwindigkeit (ermittle die Fluchtdistanz ganz normal, halbiere dann das Ergebnis und runde auf).

**Uralte Macht:** Wird die Rune mit uralter Macht geschlagen, erleidet die Zieleinheit 2W6 magische Treffer der Stärke 4, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

# MASCHINISTEN

Ein Maschinist oder Ingenieur ist auf vielen Gebieten ein Experte. Er ist in erster Linie ein wackerer Krieger, dessen Fähigkeiten ihm allein schon einen Ehrenplatz in der Zwergenarmee verdienen. Zudem ist er ein vollendeter Handwerker und langjähriges Mitglied der Maschinistengilde mit einer Erfahrung von oft mehreren Hundert Jahren. So kann er alle Dinge, die mit Metall oder Stein zu tun haben, erledigen, sei es nun das Schmieden eines Kanonenrohres, das Entwickeln einer Dampfmaschine oder das Entwerfen von Plänen für Befestigungen und Minen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Maschinist	3	4	4	4	4	2	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	70 Pkt.
Meistermaschinist	3	5	5	4	5	3	3	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	120 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Pistole
- Arkanautenharnisch

## SONDERREGELN:

- Befestigen
- Ingenieurshandwerk
- Leistungssteigerung
- Zwerg

## OPTIONEN:

Darf seine Pistole gegen eine (1) der folgenden Optionen tauschen:

- Zweihandwaffe (2 Pkt.)
- Armbrust (4 Pkt.)
- Muskete (4 Pkt.)
- Langbüchse (20 Pkt.)
- Schild (kostenlos)
- Schild der Ahnen (3 Pkt.)

Ein Maschinist darf Runen aus der Liste der Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen im Gesamtwert von bis zu 50 Pkt. und ein Meistermaschinist im Gesamtwert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

## REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Helipack (15 Pkt.)
- Stahlbehemoth\* (speziell; ersetzt den Kommandeur/Kapitän)
- Luftschiff\* (speziell; ersetzt den Kommandeur/Kapitän)

\*Maschinisten dürfen ein Stahlbehemoth oder Luftschiff inkl. aller Optionen, zu identischen Kosten, erwerben, wie im Einheitenbeitrag jener Einheit angegeben ist.

**Arkanautenharnisch:** Jeder Maschinist muss auf seine Rüstung selbst achten und präsentiert sie und ihre technischen Raffinessen voller Stolz. Arkanautenharnische verleihen einen *Rüstungswurf* (+3), der normal mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden kann.

Zu Beginn jeder Phase (in deiner und der deiner Kontrahenten) kann ein Maschinist seinen Harnisch überbeanspruchen, um zusätzliche Kraft zu erhalten. Das ist aber riskant. Werf einen Würfel, wenn er diese Fähigkeit einsetzt. Bei einer 1 erleidet er auf Grund einer Rückkopplung eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Bei 2 passiert nichts und bei einer 3 oder mehr, wird sein Stärkewert bis zum Ende der Phase um +1 erhöht.

**Befestigen:** Hat sich zu Beginn deines ersten Spielzugs ein Mechanist einer Kriegsmaschine angeschlossen, kann er diese mit Pfählen, Geröll und anderen Objekten befestigen. Platziere entsprechende *Barrikaden* bei der Kriegsmaschine, wenn du diese Fähigkeit nutzt, wie in der Rüstungskammer beschrieben.

**Helipack:** Ein Helipack erlaubt es dem Modell zu *schweben*, wie im Grundregelwerk beschrieben. Seine Basegröße wird dadurch zu 30x30 mm und seine Größenkategorie zu Mittel (4).

**Ingenieurshandwerk:** In jeder deiner Bewegungsphasen kann eine Einheit mit dieser Fähigkeit eine (1) einzige, befreundete Kriegsmaschine reparieren, sofern sich diese innerhalb von 2 Zoll zur Einheit oder an dessen Bord sie sich befindet. Du musst deinen Mitspielern in diesem Fall mitteilen, dass sich eine solche Einheit an Bord des Luftschiffes befindet, jedoch keine weiteren Details wie Einheitenstärke usw. offenlegen, bis die Einheit von Bord geht. Wenn die Einheit diese Fähigkeit einsetzt, wirf einen Würfel. Bei einer 1 bis 3 passiert nichts. Bei einer 4 oder mehr heilt jene Kriegsmaschine sofort eine (1) Verwundung. Dies ist für diese Bewegungsphase die komplette Bewegung der Einheit (hat jedoch keinen Einfluss auf die Bewegung der Kriegsmaschine). Die Einheit kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn sie auf der Flucht oder im Nahkampf verwickelt ist. Die Kriegsmaschine selbst darf sich dabei jedoch im Nahkampf befinden.

**Leistungssteigerung:** Eine Kriegsmaschine deren Besatzung sich ein Maschinist angeschlossen hat oder an dessen Bord er sich befindet, darf seine Ballistische Fähigkeit nutzen, um Trefferwürfe durchzuführen (dies gilt jedoch nicht für andere Schussattacken der einzelnen Besatzungsmitglieder, wie beispielsweise deren Musketen, sofern vorhanden). Alternativ kann der Maschinist pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel dieser Kriegsmaschine wiederholen. Wenn der Maschinist seine Ballistische Fähigkeit oder Wiederholungswurf einsetzt, wenn die Kriegsmaschine schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

# BERSERKERFÜRSTEN

Die Berserkerfürsten haben durch Begegnungen mit dem Chaos den Verstand verloren und sich für ein unerbittliches Leben der härtesten Kämpfe entschieden. Bisher ist es ihnen nur unter widrigsten Umständen gelungen, den Tod zu finden, weshalb sie immer wildere, gefährlichere Monster aufzusuchen gedenken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Drachenslayer	3	6	4	5	5	2	4	3	9	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	145 Pkt.
Dämonenslayer	3	7	5	5	5	3	5	4	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	235 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

## SONDERREGELN:

- Alles Hexenwerk
- Angst
- Berserker
- Eidgebunden
- Keine Gnade
- Nemesis
- Slayerführer (nur Dämonenslayer)
- Tot, aber unbesiegt
- Wutentbrannt
- Zwerg

## OPTIONEN:

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)
- Schild (2 Pkt.)
- Schild der Ahnen (5 Pkt.)

Darf Wurfäxte (5 Pkt.) erhalten.

Ein Drachenslayer darf Runen aus der Liste der Waffen-, Rüstungs- und Talismanrunen im Gesamtwert von bis zu 50 Pkt. und ein Dämonenslayer im Gesamtwert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

Ein (1) Drachenslayer deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandarten-träger aufgewertet werden.

## REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Kriegsdachs (24 Pkt.)
- Riesendachs (74 Pkt.)
- Magmabasilisk (200 Pkt.)

**Alles Hexenwerk:** Berserkerfürsten und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, hegen *ewigen Hass* gegen alle Feinde, die Zauber wirken können (inkl. gebundener Zaubersprüche).

**Eidgebunden:** Benenne zu Beginn des Spiels, nach der Aufstellung, jedoch noch vor Beginn des ersten Spielzugs, für jeden deiner Berserkerfürsten, ein Charaktermodell oder Monster in der gegnerischen Armee und notiere dies verdeckt auf deiner Armeeliste. Dieses Modell ist das auserkorene Ziel, das jener Berserkerfürst zu holen gekommen sind. Er darf sämtliche Treffer- und Verwundungswürfe gegen das ausgewählte Modell wiederholen.

**Keine Gnade:** Ein Berserkerfürst darf im Nahkampf für jeden Trefferwurf von 6, eine zusätzliche Attacke ausführen. Eine erneute 6 bei diesen zusätzlichen Attacken erlaubt es ihm, noch eine weitere Zusatzattacke nach denselben Regeln durchzuführen. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst.

**Nemesis:** Berserkerfürsten verursachen im Nahkampf *multiple Lebenspunktverluste* (2). Diese besondere Fähigkeit geht verloren, wenn er eine magische Waffe erhält, die selbst *multiple Lebenspunktverluste* verursacht.

**Slayerführer:** Für jeden Dämonenslayer in deiner Armee darfst du eine Einheit Slayer als Kern- anstelle als Eliteeinheit erwerben.

**Tot, aber unbesiegt:** Es gibt unzählige Geschichten von tödlich verwundeten Berserkerfürsten, die sich schlichtweg weigerten, zu sterben, bevor sie die Narren, die versuchten, sie zu töten, ihre Frechheit heimgezahlt hatten. Wenn ein Berserkerfürst getötet wird, wirf einen Würfel. Bei einer 5 oder mehr wird er nicht getötet, sondern bleibt mit einem (1) Lebenspunkt auf dem Schlachtfeld stehen, denn sein Verstand ist von Emotionen wie Hass und Wut dermaßen überladen, dass er einfach noch nicht wahrgenommen hat, dass sein Leib bereits in Stücke gerissen wurde.

**Wutentbrannt:** Wenn ein Berserkerfürst im Verlauf der Schlacht eine (1) oder mehrere Verwundungen erlitten hat, egal ob diese später geheilt werden oder nicht, darfst du ab diesem Zeitpunkt +1 zu all seinen Treffer- und Verwundungswürfen addieren.

# KLANKRIEGER

*Klankrieger folgen stur den alten Wegen und sind äußerst entschlossen. Ihre physische und mentale Belastbarkeit macht sie zu ausdauernden, verlässlichen Kämpfern.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Klankrieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	8 Pkt./Modell
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

10+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

## SONDERREGELN:

- Wehrhafte Verteidiger
- Zwerg

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Schilde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (2 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Wehrhafte Verteidiger:** Du darfst misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn du mit einem Klankrieger in der Nahkampfphase attackierst. Wenn die gegnerische Einheitenstärke größer als die eigene ist, kannst du stattdessen alle misslungenen Verwundungswürfe für die Klankrieger wiederholen.

# LANGBÄRTE

Langbärte sind die ältesten Klankrieger – die Länge und Fülle ihrer Bärte bezeugt diese Tatsache. Diese zuverlässigen und mürrischen Veteranen haben in der Schlacht immer wieder ihre Fähigkeiten unter Beweis gestellt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Langbart	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	11 Pkt./Modell
Veteran	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

10+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

## SONDERREGELN:

- Alte Grummler
- Immun gegen Panik
- Klanälteste
- Wehrhafte Verteidiger
- Zwerg

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Schilde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (2 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Alte Grummler:** Jede Zwergeneinheit, die sich im Umkreis von 6 Zoll um eine nicht fliehende Einheit Langbärte befindet, darf misslungene *Paniktests* wiederholen.

**Klanälteste:** Du darfst nicht mehr Einheiten Langbärte als Klankrieger in die Schlacht führen, wohl jedoch gleichviele. Für jedes deiner Charaktermodelle mit *Königlichem Blut*, darfst du je eine Einheit Langbärte mehr einsetzen, als dass du Klankrieger besitzt. Dies sind die Krieger des Klans des jeweiligen Charaktermodells.

**Wehrhafte Verteidiger:** Du darfst misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn du mit einem Langbart in der Nahkampfphase attackierst. Wenn die gegnerische Einheitenstärke größer als die eigene ist, kannst du stattdessen alle misslungenen Verwundungswürfe für die Langbärte wiederholen.

# BERGWERKER

Zwerge haben einen unstillbaren Durst nach Gold und treiben tiefe Schächte in die Berge, um mehr davon zu finden. Doch das ist nicht das Einzige, was ihr Interesse am Bergbau entfacht. Geheime Tunnel hinter die feindlichen Schlachtreihen sind ebenso wertvoll.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Bergwerker	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	11 Pkt./Modell
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

5+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Spitzhacken (Zweihandwaffen)
- Schwere Rüstung

## SONDERREGELN:

- Manipelformation
- Unterirdischer Vormarsch
- Zwerg

## OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Sprengladungen (25 Pkt.) erhalten.
- Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Veteran aufwerten.
- Darf seine Spitzhacke gegen einen Dampfhammer (15 Pkt.) tauschen.

**Unterirdischer Vormarsch:** Bergwerker sind berühmt dafür, ihr Wissen über unterirdische Tunnel dazu zu benutzen, den Feind zu umgehen und aus einer völlig unerwarteten Richtung auf dem Schlachtfeld zu erscheinen. Daher können Bergwerker normal aufgestellt werden oder nach den Regeln für Überfall, allerdings mit folgenden Abweichungen:

Ab dem zweiten Spielzug darfst du zu Beginn jedes deiner Spielzüge ein Würfel werfen: Bei 4+ erscheinen die Bergwerker. Für jeden nachfolgenden Spielzug wird +1 auf den Wurf addiert, sie könnten also das Spiel bei 3+ im dritten Spielzug erreichen, und so weiter (ein unmodifizierter Wurf von 1 ist aber immer ein Misserfolg).

In der Bewegungsphase des Spielzuges, in dem sie erscheinen, können die Bergwerker das Spielfeld von einer beliebigen Tischkante aus betreten und werden so behandelt, als ob sie im vorherigen Spielzug eine gegnerische Einheit vom Spielfeld verfolgt hätten. Wenn es die Bergwerker nicht schaffen, im Verlauf des Spiels zu erscheinen, haben sie sich offensichtlich im Tunnel verirrt und somit die tobende Schlacht verpasst, aber der Gegner erhält für sie keine Siegespunkte.

Du kannst entscheiden, dass eine jede Bergwerkereinheit von je einem (1) Charaktermodell begleitet werden soll. Dieses Charaktermodell wird ebenso wie die Bergwerker zurückgehalten, bis die Einheit, welches es begleitet, das Schlachtfeld betritt – notiere dir zur Sicherheit, welches Charaktermodell welche Bergwerkereinheit begleitet, solltest du mehrere aufzustellen gedenken. Der General jedoch muss sich bereits zu Spielbeginn auf dem Spielfeld befinden und darf sich daher keiner Bergwerkereinheit anschließen, welche zur Aufstellung die „unterirdische Vormarsch“-Regel nutzt.

**Dampfhammer:** Der Dampfhammer ist ein Gerät für den Bergbau, das man auch auf dem Schlachtfeld einsetzen kann. Eine kleine Dampfmaschine, für gewöhnlich mit Alkohol angetrieben, verleiht dem Hammer solchen Schwung, dass er mit Leichtigkeit durch Felsen schmettern kann. Eine Einheit Bergwerker, die den „unterirdischen Vormarsch“ verwendet und mit einem Dampfhammer ausgerüstet ist, kann in jedem Spielzug den Würfelwurf zum Erscheinen einmal wiederholen, bis sie eintrifft. Dies stellt dar, dass die Bergwerker eine direkte Abkürzung durch den harten Felsen nehmen! Der Dampfhammer ist aber auch eine verheerende Waffe im Nahkampf. Er gilt als Zweihandwaffe, erhöht die Stärke seines Trägers jedoch um +3, anstelle von +2 wie für Zweihandwaffen üblich.

**Sprengladungen:** Bergwerker sind äußerst erfahren im Umgang mit Schwarzpulver, mit dem sie sich ihren Weg zu den Mineralvorkommen bahnen. Es muss wohl nicht extra erwähnt werden, dass solche Zerstörungskraft auch bei Belagerungen und Schlachten sehr nützlich sein kann. Bergwerker, die mit Sprengladungen ausgerüstet sind, können diese als Wurfaffen verwenden, jedoch nur, wenn sie „Stehen & schießen“ als Angriffsreaktion wählen. Eine einzelne Einheit, die die Bergwerker mit dieser speziellen Wurfaffe angreift, erleidet W6 automatische, rüstungsbrechende Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden. Diese Spezialattacke hat eine nominelle Reichweite von 4 Zoll, was jedoch egal ist, da sie nur bei der Angriffsreaktion für „Stehen & schießen“ zum Tragen kommt.

## HAMMERTRÄGER

Hammerträger werden in den Feuern der Schlacht gemacht und aufgrund ihres Mutes auserwählt. Sie sind berühmt für ihre Kampffähigkeiten und ihre unerschütterliche Treue, weshalb sie die bevorzugten Leibwächter vieler Könige sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hammerträger	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	12 Pkt./Modell
Veteran	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



### EINHEITENGRÖSSE:

5+

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Schwere Rüstung

### SONDERREGELN:

- Immun gegen Panik
- Königswache
- Unnachgiebig
- Zwerg

### OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.
- Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.
- Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Königswache:** Hammerträgerereinheiten, die sich innerhalb von 6 Zoll um einen König deiner Armee befinden, oder denen sich ein Thain angeschlossen hat, sind *immun gegen Psychologie* und bestehen überdies automatisch jeden Moralwerttest (also auch Aufriebstests), als hätten sie eine Doppeleins (Schlangenaugen) gewürfelt. Dies gilt selbst dann, wenn sie aus irgendeinem Grund mehr als 2 Würfel für ihren Moralwerttest werfen müssen oder einer anderen Modifikation unterliegen.

# EISENBRECHER

Die Eisenbrecher bewachen die Tunnellabyrinth der Zwerge. Sie sind die Beschützer von allem, was heilig ist, und kämpfen unermüdlich, um zu verhindern, dass ihre Heimstätten entweiht werden. Sie hüllen sich in Gromril und bewaffnen sich mit Äxten, Hämmern und Schilden. Wenn sie eine Stellung verteidigen, bilden sie ein unerschütterliches, unverrückbares, unerbittliches Bollwerk.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Eisenbrecher	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	13 Pkt./Modell
Veteran	3	5	4	4	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

5+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Gromrilrüstung
- Schild

## SONDERREGELN:

- Immun gegen Panik
- Unnachgiebig
- Wehrhafte Verteidiger
- Zwerg

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Gromrilrüstungen zu Schmiedefesten Gromrilrüstungen (2 Pkt./Modell) aufwerten.

Die gesamte Einheit darf ihre Schilde gegen Schilde der Ahnen (2 Pkt./Modell) tauschen.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Veteran aufwerten.

- Darf eine (1) Zundergranate (25 Pkt.) erhalten.

**Wehrhafte Verteidiger:** Du darfst misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn du mit einem Eisenbrecher in der Nahkampfphase attackierst. Wenn die gegnerische Einheitenstärke größer als die eigene ist, kannst du stattdessen alle misslungenen Verwundungswürfe für die Eisenbrecher wiederholen.

# ARMBRUSTSCHÜTZEN

Armbrustschützen folgen stur den alten Wegen und sind äußerst entschlossen. Ihre physische und mentale Belastbarkeit macht sie zu ausdauernden, verlässlichen Kämpfern. Sie sind mit Armbrüsten bewaffnet, und wer sie unterschätzt, bezahlt dies für gewöhnlich mit dem Leben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Armbrustschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	12 Pkt./Modell
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

10+

## SONDERREGELN:

- Feuerhagel
- Zwerg

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Armbrust
- Leichte Rüstung

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Barrikaden für 1 Pkt./Modell erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Schilde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (2 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Feuerhagel:** Auf Grund ihres tadellosen Trainings, erhalten Armbrustschützen, wenn sie zum ersten mal im Spiel schießen, *Mehrfachschuss (2)*, sofern sich keine sichtbaren Feindeinheiten innerhalb von 6 Zoll befinden. Diesbezüglich haben sie 360° Sicht.

# MUSKETENSCHÜTZEN

Musketenschützen folgen stur den alten Wegen und sind äußerst entschlossen. Ihre physische und mentale Belastbarkeit macht sie zu ausdauernden, verlässlichen Kämpfern. Sie sind mit Musketen bewaffnet, mit denen sie tödliche Salven abgeben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Musketenschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	12 Pkt./Modell
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

10+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Muskete
- Leichte Rüstung

## SONDERREGELN:

- Präzises Feuern
- Zwerg

## OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Barrikaden für 1 Pkt./Modell erhalten.
- Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.
- Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Veteran aufwerten.
- Darf seine Muskete gegen zwei Pistolen (kostenlos) tauschen.

**Präzises Feuern:** Auf Grund ihres tadellosen Trainings, erhalten Musketenschützen, wenn sie zum ersten mal im Spiel schießen, einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe, sofern sich keine sichtbaren Feindeinheiten innerhalb von 6 Zoll befinden. Diesbezüglich haben sie 360° Sicht.

# SCHARFSCHÜTZEN

Die langwierige Ausbildung der Scharfschützen hat sie äußerste Präzision gelehrt. Ihre Aufgabe ist es nicht, ganze Regimenter niederzustrecken, vielmehr haben sie es auf die feindlichen Offiziere abgesehen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Scharfschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	25x50 mm	24 Pkt./Modell
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	25x50 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

3+

## SONDERREGELN:

- Zwerg
- Präzises Feuern

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Barrikaden für 1 Pkt./Modell erhalten.

Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Veteran aufwerten.

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Langbüchse
- Leichte Rüstung
- Pavise

**Pavise:** Der große und unhandliche Schild, der von Scharfschützen verwendet wird, verleiht ihnen einen Rüstungswurf (+3).

Keine Einheit erhält einen Angriffsbonus, wenn sie die Front einer Scharfschützeneinheit angreift. Zum Beispiel erhalten Lanzen nicht ihren +2 Stärkebonus, Zweihandwaffen schlagen zuletzt zu, Streitwagen verursachen keine Aufpralltreffer und so weiter. Besondere Attacken, bei denen die Einheit angreifen muss, damit der besondere Effekt eintritt (wie der unaufhaltsame Angriff eines Skelettriesen) können ihre Sonderregeln nicht verwenden. Außerdem gilt die angreifende Einheit nicht als Angreifer, wenn es darum geht, wer zuerst zuschlägt – dies wird stattdessen durch den Initiativwert und die zwergische Volks-Sonderregel Beharrlichkeit (*Schlägt zuletzt zu*) bestimmt.

**Präzises Feuern:** Auf Grund ihres tadellosen Trainings, erhalten Scharfschützen, wenn sie zum ersten mal im Spiel schießen, einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe, sofern sich keine sichtbaren Feindeinheiten innerhalb von 6 Zoll befinden. Diesbezüglich haben sie 360° Sicht.

# EISENDRACHEN

In Zeiten der Not müssen die Drachenfeuerspucker zum Einsatz gebracht werden – mächtige Waffen, die alchemistisches Feuer speien. Diese Waffen sind so gefährlich, dass nur wenige Zwerge in der Lage sind, diese fleischverzehrenden Schusswaffen zu kontrollieren. Diese werden Eisendrachen genannt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Eisendrache	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	18 Pkt./Modell
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

5+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Drachenfeuerspucker
- Gromrilrüstung

## SONDERREGELN:

- Feuer frei
- Zwerg

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Gromrilrüstungen zu Schmiedefesten Gromrilrüstungen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Veteran aufwerten.

- Darf seinen Drachenfeuerspucker für 15 Pkt. gegen einen Drachenfeuertorpedowerfer tauschen.
- Darf eine (1) Zundergranate (25 Pkt.) erhalten.

**Drachenfeuerspucker:** Diese besonderen Waffen können wie eine Muskete abgefeuert werden, jedoch gelten die Schussattacken als *magische Flammenattacken*. Zudem ist ihre Stärke stark abhängig von der Reichweite, auf welche die Geschosse abgefeuert werden. In der Nahkampfphase dürfen sie zudem als Zweihandwaffen verwendet werden.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Kurz (0-6 Zoll)	6	Bewegen oder Schießen, Rüstungsbrechend
Kurz (7-12 Zoll)	5	
Lang (13-18 Zoll)	4	
Lang (19-24 Zoll)	3	

**Drachenfeuertorpedowerfer:** Ein Drachenfeuertorpedowerfer verwendet dieselben Regeln wie ein Drachenfeuerspucker, verursacht allerdings *Multiple Lebenspunktverluste (W3, W6 wenn das Ziel eine monströse Einheit oder Monster ist)*.

**Feuer frei:** Eisendrachen erhalten mit ihren Drachenfeuerspuckern in ihrer Fernkampfphase *Mehrfachschuss (2)*, wenn sie auf äußerst lange Reichweite (19-24 Zoll) abgefeuert werden und sich keine sichtbaren Feindeinheiten innerhalb von 6 Zoll befinden.

# ARKANAUTEN

Was den überraschenden Sturmangriff angeht, bilden die Arkanauten die Hauptstreitkraft der Zwerge. Sie können schnell mittels Leitern, Seilen und anderen Hilfsmitteln von einem Luftschiff aus mitten ins Getümmel stürzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Arkanaut	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

4+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Arkanautbewaffnung
- Leichte Rüstung

## SONDERREGELN:

- Auf der Suche nach Ruhm (nur Veteran)
- Manipelformation
- Verborgen
- Zwerg

## OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Enterhaken (2 Pkt./Modell) erhalten.
- Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Veteran aufwerten.
- Darf eine (1) Zundergranate (25 Pkt.) erhalten.

**Auf der Suche nach Ruhm:** Addiere +1 zu den Trefferwürfen eines Modells mit dieser Sonderregel, wenn das Ziel all seiner Nahkampfattacken in dieser Phase ein Charaktermodell oder Monster ist.

# ARKANAUT-DONNERER

Das endlose Training und Drillen, das die Arkanaut-Donnerer durchführen, setzt auf hohe Standards von Disziplin und Schützenkunst bei den Absolventen – auf Befehl ihres Offiziers marschieren sie, schwenken und machen sich feuerbereit, alles in ehrfürchtig gebietender Geschwindigkeit und Präzision.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Donnerer	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (4)	25x25 mm	22 Pkt./Modell
Veteran	3	5	4	4	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (4)	25x25 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

4+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Arkanautbewaffnung
- Gromrilrüstung

## SONDERREGELN:

- Abstand halten
- Erstickender Qualm
- Gebt ihnen den Rest
- Manipelformation
- Niederhalten und in Stücke schießen
- Verborgen
- Zwerg

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Gromrilrüstungen zu Schmiedefesten Gromrilrüstungen (4 Pkt./Modell) aufwerten.

Die gesamte Einheit darf Enterharken (2 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf einen (1) Bohrschnabel (30 Pkt.) erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Veteran aufwerten.

- Darf eine (1) Zundergranate (25 Pkt.) erhalten.

**Abstand halten:** In dem Spielzug, in dem die Einheit angegriffen hat oder angegriffen wurde, führst du den Nahkampf normal durch. Verliert die Einheit den Nahkampf oder ist er unentschieden, kann sie sich zurückziehen (dies wird wie eine Flucht behandelt, außer dass sich die Einheit am Ende der Rückzugsbewegung automatisch sammelt). Der Feind kann sie nicht verfolgen. Gewinnt die Einheit den Nahkampf, dürfen sie sich dennoch zurückziehen, bevor der Gegner seinen Aufriebstest ablegt. Entscheidet sich die Einheit, im Nahkampf zu bleiben, so ermittelt ihr das Ergebnis des Aufriebstests und alle eventuellen Verfolgungsbewegungen wie normal. Diese besondere Fähigkeit kann nur in dem Spielzug benutzt werden, in dem die Einheit angegriffen hat oder angegriffen wurde.

**Bohrschnabel:** Ein Einheit Donnerer, die sich zu Spielbeginn nicht an Bord eines Luftschiffes befindet, kann von einem mechanischen Vogel begleitet werden, der Bohrschnabel genannt wird. Dieser hockt zumeist auf der Schulter des Veteranen (sofern vorhanden) und wenn die Einheit bedroht wird, erwacht er surrend zum Leben und pickt mit dem stählernen Schnabel nach den verwundbaren Stellen der Feinde. Wenn eine oder mehrere feindliche Einheiten ihre Bewegung innerhalb von 6 Zoll um eine Einheit mit einem Bohrschnabel beenden, wirf einen Würfel für jede dieser Einheiten. Bei 3 oder mehr erleidet die jeweilige feindliche Einheit eine (1) automatische Verwundung, wogegen kein Rüstungswurf zugelassen ist. Der Bohrschnabel kann auch feindliche Einheiten anfallen, welche im Nahkampf gebunden sind – auch sie haben ihre Bewegung ggf. in 6 Zoll um die Donnerer-Einheit beendet, indem sie stationär blieben.

Sobald ein Modell der Einheit mit einem Bohrschnabel eine Verwundung durch eine Fernkampfwaffe (inkl. Kriegsmaschinen) oder einen Geschosszauber erleiden würde, wirf für jede Verwundung einen Würfel. Bei einer 5 oder mehr erkennt das betroffene Modell das warnende Kreischen des Bohrschnabels rechtzeitig und die jeweilige Verwundung wird ignoriert.

**Erstickender Qualm:** Donnerer setzen Nebelwerfer ein, um ihre Umgebung zu verschleiern und Feinde zu verwirren. Feindliche Modelle, die eine solche Einheit im Nahkampf attackieren, erleiden dabei -1 auf den Trefferwurf. Zudem ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

**Gebt ihnen den Rest:** Wenn ein Modell mit dieser Fähigkeit in der Nah- oder Fernkampfphase eine feindliche Einheit mit einer geworfenen 6 trifft, darfst du für jene Attacke, misslungene Verwundungswürfe wiederholen. Es empfiehlt sich verschiedenfarbige Würfel zu verwenden, um die Verwundungswürfe, welche du wiederholen darfst, zu kennzeichnen.

**Niederhalten und in Stücke schießen:** Modelle mit dieser Fähigkeit dürfen für jeden Trefferwurf von 6 bei Beschussattacken mit ihrer Arkanautbewaffnung, eine zusätzliche Schussattacke ausführen. Diese und alle weiteren Zusatzschüsse unterliegen den Sonderregeln für *Mehrfache Schüsse* und erleiden daher in aller Regel einen Malus von -1 auf die Trefferwürfe. Eine erneute 6 bei diesen zusätzlichen Schüssen erlaubt es dem Modell, noch einen weiteren Schuss nach denselben Regeln abzugeben. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst.

# ARKANAUT-HIMMELSWÄCHTER

Die fähigsten Himmelswächter reparieren Dinge und arbeiten in der Instandhaltung und sie sind noch so viel mehr. Ihre Werkzeuge können genauso gut gegen ankommende Feinde eingesetzt werden, wie sie zur Reparatur einer Kriegsmaschine geeignet sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Himmelswächter	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (4)	30x30 mm	18 Pkt./Modell
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (4)	30x30 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

4+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Arkonautbewaffnung
- Leichte Rüstung

## SONDERREGELN:

- Angehängt
- Hinab in die Schlacht
- Ingenieurshandwerk
- Manipelformation
- Verborgen
- Zwerg

## OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Entershaken (2 Pkt./Modell) erhalten.
- Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Veteran aufwerten.
- Darf eine (1) Zundergranate (25 Pkt.) erhalten.

**Angehängt:** Himmelswächter zählen nicht zwangsläufig gegen die Maximalzahl an verborgenen Infanteriemodellen, die sich an Bord eines Luftschiffes befinden dürfen, und werden in solchen Fällen bei der Regel für dessen Ladekapazität nicht immer mitgezählt – deine Entscheidung. Auch ist es möglich, dass einige Modelle sich anhängen, während sich der Rest der Einheit im inneren verbirgt und somit gegen die Ladekapazität angerechnet wird. Rechnest du sie jedoch nicht gegen die Ladekapazität an, musst du deinen Mitspielern offenlegen, dass das Luftschiff eine solche Einheit transportiert und wie viele Modelle sich angehängt haben. Sie hängen halt „locker“ an der Außenwand, zum Absprung bereit und sind daher nicht wirklich verborgen (auch wenn Regel *Verborgen* ansonsten unverändert gehandhabt wird). Einem kleinen Luftschiff können sich bis zu 4 Himmelswächter anhängen, einem mittelgroßen 6 und einem großen 8.

**Helipack:** Ein Helipack erlaubt es dem Modell zu *schweben*, wie im Grundregelwerk beschrieben. Seine Basegröße wird dadurch zu 30x30 mm und seine Größenkategorie zu Mittel (4).

**Hinab in die Schlacht:** Anstatt diese Einheit vor Spielbeginn auf dem Schlachtfeld aufzustellen oder in einem Luftschiff zu transportieren, kannst du sie auch zur Seite stellen und erklären, dass sie in der Höhe kreist. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen, Beginnend mit deiner Zweiten, kann die Einheit in die Schlacht hinabstoßen – stelle sie beliebig auf dem Schlachtfeld auf, jedoch weiter als 6 Zoll von feindlichen Modellen und mehr als 1 Zoll von unpassierbarem Gelände entfernt. Dies ist für diese Bewegungsphase ihre komplette Bewegung.

**Ingenieurshandwerk:** In jeder deiner Bewegungsphasen kann eine Einheit mit dieser Fähigkeit eine (1) einzige, befreundete Kriegsmaschine reparieren, sofern sich diese innerhalb von 2 Zoll zur Einheit oder an dessen Bord sie sich befindet. Du musst deinen Mitspielern in diesem Fall mitteilen, dass sich eine solche Einheit an Bord des Luftschiffes befindet, jedoch keine weiteren Details wie Einheitenstärke usw. offenlegen, bis die Einheit von Bord geht. Wenn die Einheit diese Fähigkeit einsetzt, wirf einen Würfel. Bei einer 1 bis 3 passiert nichts. Bei einer 4 oder mehr heilt jene Kriegsmaschine sofort eine (1) Verwundung. Dies ist für diese Bewegungsphase die komplette Bewegung der Einheit (hat jedoch keinen Einfluss auf die Bewegung der Kriegsmaschine). Die Einheit kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn sie auf der Flucht oder im Nahkampf verwickelt ist. Die Kriegsmaschine selbst darf sich dabei jedoch im Nahkampf befinden.

# SLAYER

Slayer sind für ihr Kampfgeschick und ihre Furchtlosigkeit im Angesicht von Feinden, die sie zumeist deutlich überragen, bekannt und werden daher zurecht gefürchtet. Diese kühnen Krieger, die einer uralten Tradition entstammen, die sich großen Kampfgeschicks rühmt, brüllen ihren Feinden das Versprechen ihres Untergangs zu und machen ihrem Namen alle Ehre.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Slayer	3	4	3	3	4	1	2	1	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	14 Pkt./Modell
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

10+

## AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen

## SONDERREGELN:

- Berserker
- Wirbelnde Äxte
- Zwerg

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Wurfäxte (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Wirbelnde Äxte:** Wenn ein Slayer kämpft, kann er mühelos Waffe oder Schild seines Gegners beiseiteschlagen, um einen Hagel wilder Schläge zu landen. Um dies darzustellen, wiederhole für Slayer im Nahkampf misslungene Trefferwürfe von 1.

# BERGWACHTSLAYER

Die Bergwachtberserker sind mächtige Krieger, möglicherweise die stärksten in ihren Reihen, und sind die Ersten, die dem Ruf der Kriegshörner folgen. In ihnen brennt feurige Entschlossenheit, wenn sie begierig die volle Wut auf ihre arglosen Feinde entfesseln.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Bergwachtlayer	3	4	3	3	4	1	2	1	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	15 Pkt./Modell
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



### EINHEITENGRÖSSE:

5+

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Glutschweif

### SONDERREGELN:

- Berserker
- Pflichterfüllung bis in den Tod
- Zwerg

### OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Wurfäxte (1 Pkt./Modell) erhalten.
- Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Glutschweif:** *Magische* Zweihandwaffe. Wenn Bergwachtlayer auf ihre Feinde einschlagen, entzünden sich ihre *magischen* Zweihandwaffen. Dadurch erhalten sie die Sonderregel *Flammenattacken*. Gegen Einheiten, die *immun gegen Flammenattacken* sind, gelten diese jedoch als gewöhnliche, *magische* Zweihandwaffen.

**Pflichterfüllung bis in den Tod:** Bergwachtlayer haben geschworen, das zwergische Königreich und deren Herren bis zu ihrem letzten Atemzug zu beschützen. Wenn sich dieser Einheit ein oder mehrere Berserkerfürsten angeschlossen haben, profitieren diese stets von der Regel für „Achtung Sir!“, solange noch wenigstens ein Bergwachtlayer der Einheit am Leben ist.

# MAGMASLAYER

Die Magma-layer setzen sich aus den besten und vertrauenswürdigsten Hütern des Magma-Gewölbes zusammen und haben die ehrenvolle Aufgabe, dieses zu bewachen – somit wachen sie über den Geist Grimmirs selbst. Sie tragen Magmapikes, magische Waffen, die im Herzen des Schmiedetempels gefertigt werden, und die verheerend heißes Flüssiggestein verschießen, das Fleisch und Rüstung verbrennt und die Luft selbst entzündet.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Magma-layer	3	4	3	3	4	1	2	1	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	20 Pkt./Modell
Veteran	3	4	4	3	4	1	2	2	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



### EINHEITENGRÖSSE:

5+

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Magma-speier

### SONDERREGELN:

- Berserker
- Zwerg

### OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Magma-speier:** Diese *magischen* Waffen können im Nah-, als auch im Fernkampf verwendet werden. Dabei speien sie im Fernkampf geschmolzenen Stein. Wenn sich dieser um ein Ziel legt und beim Abkühlen verfestigt, lassen sich selbst die mächtigsten Monster fangen. Wirf am Ende jeder Phase einen Würfel für jedes Modell, das durch einen Magma-speier verwundet, aber nicht getötet wurde. Bei einem Wurf von 5 oder mehr ist es von schnell abkühlendem Stein eingehüllt. Bis zum Ende seines nächsten Zuges halbiert sich seine Profilbewegung (abgerundet) und muss bei all seinen Nah- und Fernkampfattacken -1 von Trefferwürfen abziehen. Auch etwaige Flugbewegung ist dem Modell bis zum Ende seines nächsten Zuges nicht erlaubt. Zauberer erleiden überdies einen Abzug von -2 auf ihre Komplexitätstest, da sie kaum im Stande sind, die für den Zauberspruch notwendigen Gesten zu vollziehen.

Da das Aktivieren eines Magma-speiers viel Zeit in Anspruch nimmt, ist es nicht möglich, diese für die Angriffsreaktion „Stehen und Schießen“ zu verwenden.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
<b>Nahkampf</b>	Wie Träger +1	verursacht multiple Lebenspunktverluste (2), zweihändig geführt
<b>18 Zoll</b>	4	Bewegen oder Schießen, Flammenattacken*, Rüstungsbrechend, verursacht multiple Lebenspunktverluste (2)

\*Sollte das Ziel immun gegen Flammenattacken sein, erleidet es dennoch Schaden und unterliegt den oben beschriebenen Effekten. Lediglich etwaige Zusatzeffekte auf Grund von Flammenattacken (z.B. umgeht Regeneration) kommen nicht zu Anwendung.

# BÄRENGARDE

Es ist eine lange Tradition, dass Zwerge lange Zeit als eine der wenigen Streitmächte auf Kavallerie verzichteten. Tradition ist jedoch nichts, was zwischen ihnen und der Verteidigung ihres Reichs stehen kann. Auf mächtigen Bestien, stürzen sich diese in die Schlacht. Ein rechtzeitiger Angriff eines solchen Regiments hat bereits das Blatt so mancher Schlachten gewendet.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gardist	-	5	3	4	-	-	2	1	9	-	-	-	130 Pkt./Modell
Veteran	-	5	3	4	-	-	2	2	9	-	-	-	-
Kriegsbär	7	4	-	5	5	4	2	3	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x75 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE: SONDERREGELN:

1+

- Angst
- Bärenwalze

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Bärenpranken
- Gromrilrüstung
- Dickes Fell und Panzerplatten
- Das wahre Ziel
- Hart im Nehmen
- Sprinten
- Vernichtender Angriff (Reiter und Reittier)
- Zwerg

## OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Morgensterne (2 Pkt./Modell) erhalten.
- Die gesamte Einheit darf ihre Gromrilrüstungen zu Schmiedefesten Gromrilrüstungen (5 Pkt./Modell) aufwerten.
- Die gesamte Einheit darf Schilde (2 Pkt./Modell) oder Schilde der Ahnen (5 Pkt./Modell) erhalten.
- Die gesamte Einheit darf Wurfäxte (1 Pkt./Modell) erhalten.
- Sofern die Einheit aus wenigstens drei (3) Modellen besteht, darfst du ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Sofern die Einheit aus wenigstens drei (3) Modellen besteht, darfst du ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.
- Sofern die Einheit aus wenigstens drei (3) Modellen besteht, darfst du ein Modell für 20 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Bärenpranken:** Ein angreifender Kriegsbär ist ein blutrünstiges und muskulöses Biest mit gewaltigen Pranken und überaus miserabler Laune. Ein Kriegsbär erhält in dem Spielerzug, in dem es angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

**Bärenwalze:** Sogar nach den Maßstäben der elitärsten Zwerge ist ein Bärenangriff schrecklich anzusehen, wenn gegnerische Einheiten unter einer brüllenden Masse verschwinden. Ein Kriegsbär braucht jedoch etwas Anlauf, um richtig in Fahrt zu kommen! Wenn du einen Angriff mit einer Einheit Kriegsbären ansagst, miss die Entfernung zur entsprechenden feindlichen Einheit. Wenn die Entfernung 7 Zoll oder mehr beträgt und der Angriff erfolgreich ist, unterliegt die Einheit der Sonderregel *Niederwalzen*, anstelle von *Niedertrampeln* und verursacht somit W3 Aufpralltreffer, statt einen (1).

**Das wahre Ziel:** Entgegen den regulären Regeln, richten sich gegnerische Attacken stets gegen den Bären, weshalb ihre Treffer- und Verwundungschance durch sein Kampfgeschick und Widerstand beeinflusst wird.

**Dickes Fell und Panzerplatten:** Kriegsbären besitzen ein ungewöhnlich dickes Fell und werden zudem noch von ihren Reitern mit massiven Panzerplatten bedeckt. Der Reiter eines Kriegsbären erhält einen Bonus von +3 auf seinen Rüstungswurf anstatt des üblichen Bonus von +1 für Kavalleriemodelle. Da die dicken Metallplatten einen Kriegsbären jedoch behindern, erhält er einen Abzug von -1 auf seine Bewegung, ebenso, wie ein Ross mit einem Rossharnisch. Sollte der Reiter eine schmiedefeste Gromrilrüstung tragen, ignorierst du auch bei Nahkampfattacken gegen den Bären die Stärkemodifikation des Feindes, welcher unter anderen Umständen als Malus auf den Rüstungswurf angerechnet werden würde.

**Hart im Nehmen:** Keine Attacke verwundet einen Kriegsbären jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Kriegsbären zu verwunden.

**Sprinten:** Ein Kriegsbär erhält zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

## DACHSSLAYER

*Es ist eine lange Tradition, dass Zwerge lange Zeit als eine der wenigen Streitmächte auf Kavallerie verzichteten. Tradition ist jedoch nichts, was zwischen ihnen und der Verteidigung ihres Reichs stehen kann. Auf mächtigen Bestien, stürzen sich diese in die Schlacht. Ein rechtzeitiger Angriff eines solchen Regiments hat bereits das Blatt so mancher Schlachten gewendet.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dachsslayer	-	4	3	3	4	1	2	1	10	-	-	-	24 Pkt./Modell
Veteran	-	4	3	3	4	1	2	2	10	-	-	-	-
Kriegsdachs	6	3	-	4	-	-	3	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



### EINHEITENGRÖSSE:

5+

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

### SONDERREGELN:

- Berserker
- Übellaunig
- Zwerg

### OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Wurfäxte (1 Pkt./ Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Veteran aufwerten.

**Übellaunig:** Dachse und die sie reitenden Dachsslayer sind mürrische, übellaunige Gesellen. Um dies darzustellen, wiederhole für sie im Nahkampf misslungene Verwundungswürfe von 1.

# SCHWEINSREITER

*Es ist eine lange Tradition, dass Zwerge lange Zeit als eine der wenigen Streitmächte auf Kavallerie verzichteten. Tradition ist jedoch nichts, was zwischen ihnen und der Verteidigung ihres Reichs stehen kann. Auf mächtigen Bestien, stürzen sich diese in die Schlacht. Ein rechtzeitiger Angriff eines solchen Regiments hat bereits das Blatt so mancher Schlachten gewendet.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schweinsreiter	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	-	-	16 Pkt./Modell
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	-	-	-	-
Kriegsschwein	6	3	-	3	-	-	3	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

5+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

## SONDERREGELN:

- Dickhäutig
- Zwerg

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre leichten gegen schwere Rüstungen (2 Pkt./Modell) tauschen.

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Schilde (1 Pkt./Modell)
- Speere (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf Wurfäxte (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Veteran aufwerten

**Dickhäutig:** Schweine besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut, die mit festen Borsten und warzigen Auswüchsen bedeckt ist. Der Reiter eines Schweins erhält einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf anstatt den üblichen Boni von +1 für Kavalleriemodelle.

## WIDDERREITER

*Es ist eine lange Tradition, dass Zwerge lange Zeit als eine der wenigen Streitmächte auf Kavallerie verzichteten. Tradition ist jedoch nichts, was zwischen ihnen und der Verteidigung ihres Reichs stehen kann. Auf mächtigen Bestien, stürzen sich diese in die Schlacht. Ein rechtzeitiger Angriff eines solchen Regiments hat bereits das Blatt so mancher Schlachten gewendet.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Widderreiter	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	-	-	20 Pkt./Modell
Veteran	3	4	3	3	4	1	2	2	9	-	-	-	-
Kriegswidder	7	4	-	3	-	-	4	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



### EINHEITENGRÖSSE:

5+

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

### SONDERREGELN:

- Hörner
- Leichte Kavallerie
- Springer
- Zwerg

### OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre leichten gegen schwere Rüstungen (2 Pkt./Modell) tauschen, gilt dann jedoch nicht mehr als leichte Kavallerie.

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Schilde (1 Pkt./Modell)
- Speere (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf Wurfäxte (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine Runenstandarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Veteran aufwerten

**Hörner:** Ein angreifender Widder ist ein muskulöses Biest mit großen Hörnern, die nicht nur als Kopfschmuck (oder Trinkhorn) dienen. Ein Widder erhält in dem Spielerzug, in dem er angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

**Springer:** Widder springen in großen Sätzen mühelos über Hindernisse, ganz als kümmerte sie die Schwerkraft nicht. Wenn diese Einheit eine Bewegung ausführt, kann sie sich wie ein Modell, das fliegen kann, über Geländestücke und Einheiten der Größenkategorie Mittel (4) oder kleiner hinwegbewegen, als auch angreifen.

# FLAMMENWERFER

Die Flammenwerfer der Zwerge sind der Schrecken der Feinde ihres Königreichs. Das knistern der Flammen, welche sie ausspeien verbrennt die Reihen feindlicher Krieger; von dicht gedrängten Regimentern bleibt nicht viel mehr als auf Haufen Asche zurück. Selbst die mächtigste Kreatur kann die Macht eines Flammenwerfers nicht ignorieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Mechaniker	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Flammenwerfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	120 Pkt.



### EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Flammenwerfer und 3 Besatzungsmitglieder)

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

### SONDERREGELN:

- Einfaches Ingenieurshandwerk (nur Mechaniker)
- Leistungssteigerung (nur Mechaniker)
- Zwerg

### OPTIONEN:

- Darf für 10 Pkt. Barrikaden erhalten.
- Die Kriegsmaschine darf bis zu drei Maschinenrunen erhalten.
- Du darfst ein Besatzungsmitglied für 10 Pkt. zum Mechaniker aufwerten.
- Darf entweder eine Muskete (5 Pkt.) oder ein Pistolenpaar (5 Pkt.) erhalten.

Flammenwerfer des Königreichs der Zwerge unterliegen den im „Tactical War“-Grundregelbuch beschriebenen Regeln für Kriegsmaschinen vom Typ Flammenwerfer.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
<b>Speziell*</b>	5	Bewegen oder Schießen, Flammenattacke

\* Platziere die Flammenschablone so, dass ihr schmales Ende die Base des Flammenwerfers berührt und das breite Ende auf ein beliebiges, legitimes Ziel in Sichtlinie ausgerichtet ist. Dann wirfst du den Artilleriewürfel und bewegst die Schablone in gerader Linie um die erwürfelte Anzahl an Zoll vom Flammenwerfer weg — an der Stelle, wo die Schablone am Ende liegt, landen die Flammen. Die Schablone kann sich dabei ohne Folgen über Einheiten hinwegbewegen, was repräsentiert, dass die Besatzung in einem zu hohen Bogen feuert.

Alle Modelle, die am Ende unter der Schablone sind, werden automatisch betroffen. Eine Einheit, die Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

**Einfaches Ingenieurshandwerk:** In jeder deiner Bewegungsphasen kann ein Mechaniker die Kriegsmaschine, welche er begleitet, zu reparieren versuchen. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, wirft einen Würfel. Bei einer 1 bis 4 passiert nichts. Bei einer 5 oder mehr heilt jene Kriegsmaschine sofort eine (1) Verwundung. Dies ist für diese Bewegungsphase die komplette Bewegung des Mechanikers. Die Kriegsmaschine gilt dabei jedoch nicht als bewegt. Der Mechaniker kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er oder sie Kriegsmaschine, die er begleitet, auf der Flucht (aus welchen Gründen auch immer) oder im Nahkampf verwickelt sind.

**Leistungssteigerung:** Eine Kriegsmaschine deren Besatzung sich ein Mechaniker angeschlossen hat, darf seine Ballistische Fähigkeit nutzen, um Trefferwürfe durchzuführen. Alternativ kann der Mechaniker pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel dieser Kriegsmaschine wiederholen. Wenn der Mechaniker seine Ballistische Fähigkeit oder Wiederholungswurf einsetzt, wenn die Kriegsmaschine schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

# KANONE

Die Kanonen der Zwerge sind der Schrecken der Feinde ihres Königreichs. Das donnernde Kanonenfeuer lässt Eisenkugeln krachend durch die Reihen feindlicher Krieger schmettern; jeder Einschlag zieht blutige Schneisen durch dicht gedrängte Regimenter. Selbst die mächtigste Kreatur kann die Macht einer Kanone nicht ignorieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Mechaniker	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 75 mm	80 Pkt.



### EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kanone und 3 Besatzungsmitglieder)

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

### SONDERREGELN:

- Einfaches Ingenieurshandwerk (nur Mechaniker)
- Leistungssteigerung (nur Mechaniker)
- Zwerg

### OPTIONEN:

- Darf für 10 Pkt. Barrikaden erhalten.
- Du darfst die Kanone für 15 Pkt. zur Großkanone aufwerten.
- Die Kriegsmaschine darf bis zu drei Maschinenrunen erhalten.
- Du darfst ein Besatzungsmitglied für 10 Pkt. zum Mechaniker aufwerten.
- Darf entweder eine Muskete (5 Pkt.) oder ein Pistolenpaar (5 Pkt.) erhalten.

(Groß)Kanonen des Königreichs der Zwerge unterliegen den im „Tactical War“-Grundregelbuch beschriebenen Regeln für Kriegsmaschinen vom Typ (Groß)Kanone.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
<b>Kanone</b>	48 Zoll*	10	Bewegen oder Schießen, Multiple Lebenspunktverluste(W6)
<b>Großkanone</b>	60 Zoll*	10	Bewegen oder Schießen, Multiple Lebenspunktverluste(W6)

\*Ermittle ein gültiges Ziel in Reichweite, beachte jedoch, dass die Kugel 2 und 10 Zoll weiterfliegt als von dir angegeben. Anschließend schlägt die Kugel auf und fliegt nochmals 2 und 10 Zoll weiter, wobei alle Modelle innerhalb der zweiten Flugbahn von der Kugel getroffen werden, ehe sie in den Boden einschlägt und zum Erliegen kommt.

**Einfaches Ingenieurshandwerk:** In jeder deiner Bewegungsphasen kann ein Mechaniker die Kriegsmaschine, welche er begleitet, zu reparieren versuchen. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, wirf einen Würfel. Bei einer 1 bis 4 passiert nichts. Bei einer 5 oder mehr heilt jene Kriegsmaschine sofort eine (1) Verwundung. Dies ist für diese Bewegungsphase die komplette Bewegung des Mechanikers. Die Kriegsmaschine gilt dabei jedoch nicht als bewegt. Der Mechaniker kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er oder sie Kriegsmaschine, die er begleitet, auf der Flucht (aus welchen Gründen auch immer) oder im Nahkampf verwickelt sind.

**Leistungssteigerung:** Eine Kriegsmaschine deren Besatzung sich ein Mechaniker angeschlossen hat, darf seine Ballistische Fähigkeit nutzen, um Trefferwürfe durchzuführen. Alternativ kann der Mechaniker pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel dieser Kriegsmaschine wiederholen. Wenn der Mechaniker seine Ballistische Fähigkeit oder Wiederholungswurf einsetzt, wenn die Kriegsmaschine schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

# GOBLINSCHNITTER

Die Goblinschnitter der Zwerge sind der Schrecken der Feinde ihres Königreichs. Sie schleudert einen Schwarm aus Beilen auf die Reihen feindlicher Krieger; ein jedes davon im Stande, einen Bären zu erlegen. Selbst die mächtigste Kreatur kann die Macht eines Goblinschnitters nicht ignorieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	3	4	3	3	4	1	2	1	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Mechaniker	3	4	4	3	4	1	2	1	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Goblinschnitter	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	130 Pkt.



**EINHEITENGRÖSSE:**  
1 (1 Goblinschnitter und 3 Besatzungsmitglieder)

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe

**SONDERREGELN:**

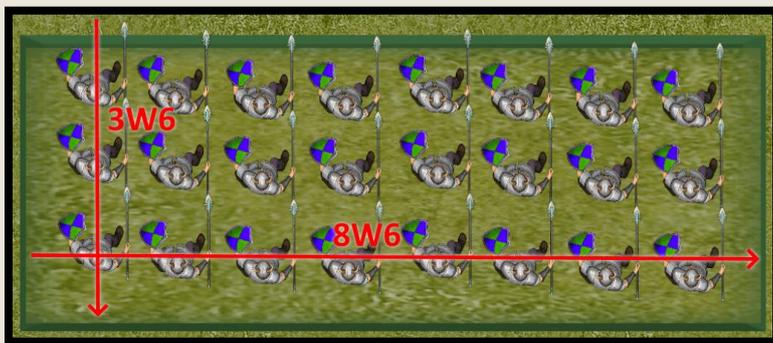
- Berserker
- Einfaches Ingenieurshandwerk (nur Mechaniker)
- Leistungssteigerung (nur Mechaniker)
- Zwerg

**OPTIONEN:**

- Darf für 10 Pkt. Barrikaden erhalten.
- Die Kriegsmaschine darf bis zu drei Maschinenrunen erhalten.
- Du darfst ein Besatzungsmitglied für 10 Pkt. zum Mechaniker aufwerten.
- Darf entweder eine zusätzliche Handwaffe (3 Pkt.) oder einen Zweihänder (3 Pkt.) erhalten.

**Lasst die Beile fliegen:** Nominiere in deiner Schussphase ein legitimes Ziel und richte den Goblinschnitter darauf aus. Anschließend führst du einen (1) Trefferwurf durch. Bei einem erfolgreichen Trefferwurf verursachen die wirbelnden Beile beim Ziel eine variable Zahl von effektiven Treffern, abhängig von der Anzahl der Glieder der Zieleinheit. Einzelmodelle und Plänkler werden dabei wie Einheiten mit nur einem Glied behandelt. Wenn der Goblinschnitter jedoch in die Flanke einer Einheit schießt, wird für die effektive Trefferermittlung die Zahl der Modelle im breitesten Glied gewertet. Wirf nun einen (1) W6 pro Glied der Zieleinheit, um die Anzahl der effektiven Treffer zu ermitteln.

Ein Regiment mit 3 Gliedern würde beispielsweise in der Front 3W6 effektive Treffer erleiden. Wenn der Goblinschnitter die Einheit in der Flanke treffen würde und die Einheit im breitesten Glied 8 Modelle hätte, wären es sogar 8W6 effektive Treffer.



Reichweite	Stärke	Sonderregeln
48 Zoll	3	Bewegen oder Schießen, Mehrfachschuss (speziell), Rüstungsbrechend

Beachte, dass du nur einen (1) Trefferwurf ablegst und daher keinen Malus für Mehrfachschüsse unterliegt, auch wenn die Zieleinheit am Ende effektiv von sehr vielen Einzeltreffern betroffen sein wird.

**Einfaches Ingenieurshandwerk:** In jeder deiner Bewegungsphasen kann ein Mechaniker die Kriegsmaschine, welche er begleitet, zu reparieren versuchen. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, wirft einen Würfel. Bei einer 1 bis 4 passiert nichts. Bei einer 5 oder mehr heilt jene Kriegsmaschine sofort eine (1) Verwundung. Dies ist für diese Bewegungsphase die komplette Bewegung des Mechanikers. Die Kriegsmaschine gilt dabei jedoch nicht als bewegt. Der Mechaniker kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er oder sie Kriegsmaschine, die er begleitet, auf der Flucht (aus welchen Gründen auch immer) oder im Nahkampf verwickelt sind.

**Leistungssteigerung:** Eine Kriegsmaschine deren Besatzung sich ein Mechaniker angeschlossen hat, darf seine Ballistische Fähigkeit nutzen, um Trefferwürfe durchzuführen. Alternativ kann der Mechaniker pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel dieser Kriegsmaschine wiederholen. Wenn der Mechaniker seine Ballistische Fähigkeit oder Wiederholungswurf einsetzt, wenn die Kriegsmaschine schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

# GROLLSCHLEUDER

Die Grollschleudern der Zwerge sind der Schrecken der Feinde ihres Königreichs. Die gewaltigen Felsbrocken welche sie schleudert, brechen durch die Reihen feindlicher Krieger; jeder Einschlag zieht blutige Schneisen durch dicht gedrängte Regimenter. Selbst die mächtigste Kreatur kann die Macht einer Grollschleuder nicht ignorieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Mechaniker	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Grollschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	80 Pkt.



**EINHEITENGRÖSSE:**  
1 (1 Grollschleuder und 3 Besatzungsmitglieder)

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

**SONDERREGELN:**

- Einfaches Ingenieurshandwerk (nur Mechaniker)
- Leistungssteigerung (nur Mechaniker)
- Zwerg

**OPTIONEN:**

- Darf für 10 Pkt. Barrikaden erhalten.
- Die Kriegsmaschine darf bis zu drei Maschinenrunen erhalten.
- Du darfst ein Besatzungsmitglied für 10 Pkt. zum Mechaniker aufwerten.
- Darf entweder eine Muskete (5 Pkt.) oder ein Pistolenpaar (5 Pkt.) erhalten.

Grollschleudern des Königreichs der Zwerge unterliegen den im „Tactical War“-Grundregelbuch beschriebenen Regeln für Kriegsmaschinen vom Typ Steinschleuder.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
12-60 Zoll*	3 (9)**	Bewegen oder Schießen, Multiple Lebenspunktverluste(W6), Rüstungsbrechend

\*Die Grollschleuder verwendet die 3-Zoll-Schablone. Diese kann regulär abweichen.

\*\*Das Modell (sollte es eines geben), dass sich unter dem Loch in der Mitte der Schablone befindet, hat das besondere Vergnügen, den Felsbrocken direkt abzubekommen — es erleidet einen einzelnen automatischen Treffer mit dem höheren der beiden Stärkewerte im Waffenprofil (also mit Stärke 9). Bei Abweichungen gibt es ein gewisses Risiko, dass das Mittelloch am Ende über zweien oder gar noch mehr Modellen liegt. Nichtsdestotrotz kann immer nur ein einziges mit der höheren Stärke getroffen werden, also wähle in solchen Fällen ein zufälliges.

Andere Modelle, die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden, werden zwar vom eigentlichen Brocken selbst verfehlt, aber dafür von dessen Splittern getroffen (ebenso wie von umherfliegenden Überresten des unglücklichen Kameraden, den es voll erwischt hat). Solche Modelle erleiden einen einzelnen automatischen Treffer mit der niedrigeren Stärke des Waffenprofils (also mit Stärke 3).

**Einfaches Ingenieurshandwerk:** In jeder deiner Bewegungsphasen kann ein Mechaniker die Kriegsmaschine, welche er begleitet, zu reparieren versuchen. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, wirf einen Würfel. Bei einer 1 bis 4 passiert nichts. Bei einer 5 oder mehr heilt jene Kriegsmaschine sofort eine (1) Verwundung. Dies ist für diese Bewegungsphase die komplette Bewegung des Mechanikers. Die Kriegsmaschine gilt dabei jedoch nicht als bewegt. Der Mechaniker kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er oder sie Kriegsmaschine, die er begleitet, auf der Flucht (aus welchen Gründen auch immer) oder im Nahkampf verwickelt sind.

**Leistungssteigerung:** Eine Kriegsmaschine deren Besatzung sich ein Mechaniker angeschlossen hat, darf seine Ballistische Fähigkeit nutzen, um Trefferwürfe durchzuführen. Alternativ kann der Mechaniker pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel dieser Kriegsmaschine wiederholen. Wenn der Mechaniker seine Ballistische Fähigkeit oder Wiederholungswurf einsetzt, wenn die Kriegsmaschine schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

# ORGELKANONE

Die Orgelkanone der Zwerge ist eine relativ neue, moderne Kriegsmaschine der Zwerge. Sie befand sich seit mehreren hundert Jahren in der Erprobungsphase. Nun ist sie der Schrecken der Feinde ihres Königreichs. Ihr gewaltiger Feuerhagel bricht die Reihen feindlicher Krieger. Selbst die mächtigste Kreatur kann die Macht einer Orgelkanone nicht ignorieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Mechaniker	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Orgelkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 75 mm	100 Pkt.



### EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Orgelkanone und 3 Besatzungsmitglieder)

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

### SONDERREGELN:

- Einfaches Ingenieurshandwerk (nur Mechaniker)
- Leistungssteigerung (nur Mechaniker)
- Zwerg

### OPTIONEN:

- Darf für 10 Pkt. Barrikaden erhalten.
- Die Kriegsmaschine darf bis zu drei Maschinenrunen erhalten.
- Du darfst ein Besatzungsmitglied für 10 Pkt. zum Mechaniker aufwerten.
- Darf entweder eine Muskete (5 Pkt.) oder ein Pistolenpaar (5 Pkt.) erhalten.

**Orgelkanonen abfeuern:** Nominiere in deiner Schussphase ein legitimes Ziel und richte die Orgelkanone darauf aus. Wir den Artilleriewürfel und miss die Entfernung. Die Zieleinheit wird mit einer Anzahl Fernkampfattacken beschossen, die dem Ergebnis des Artilleriewürfelwurfs entspricht. Die Treffer diese Attacken werden mit dem Profil der Besetzung ermittelt und unterliegen den Regeln für *Mehrfachschuss*.

Beim Abfeuern der Orgelkanone kannst du den Wurf für den Artilleriewürfel einmal wiederholen, wenn dieser kein Fehlfunktionssymbol gezeigt hat, um auf ein besseres Ergebnis zu spekulieren. Dies hat nichts mit der *Leistungssteigerung* des Mechanikers zu tun. Wenn dieser zweite Wurf aber eine Fehlfunktion anzeigt, wird automatisch das Ergebnis *Blindgänger* angewendet, da die Rohre einfach nicht schießen.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
24 Zoll	5	Bewegen oder Schießen, Mehrfachschuss (Artilleriewürfel), Rüstungsbrechend (-3)

Wenn du eine Fehlfunktion würfelst, ist etwas schiefgegangen. Wirf einen W6 und schau in der Fehlfunktionstabelle nach, was geschieht.

W6	AUSWIRKUNG DER FEHLFUNKTION
1	<b>Zerstört!</b> Die Orgelkanone explodiert mit einem gewaltigen Knall. Metallsplitter fliegen in alle Richtungen und hinterlassen ein Loch im Boden, eine schwarze Staubwolke und den Gestank verbrennender Bärte. Die Orgelkanone ist zerstört und die Besetzung tot oder zumindest so schwer verwundet, dass sie sich nicht mehr an der Schlacht beteiligen kann. Entferne die Orgelkanone und ihre Besetzung (inkl. ihr angeschlossener Charaktermodelle) als Verlust aus dem Spiel.
2-3	<b>Fehlfunktion:</b> Die Orgelkanone zündet nicht richtig und gibt daher keine Schüsse ab. Die Besetzung regt sich auf, hämmert auf den Rohren der Kriegsmaschinerie herum und schimpft vor sich her, bevor sie herausfindet, was schiefgelaufen ist. Anschließend beginnt sie damit, den Fehler zu beheben, was jedoch einige Zeit in Anspruch nimmt. Die Orgelkanone kann diesen und den nächsten Spielzug nicht schießen.
4-6	<b>Blindgänger:</b> Ein kleiner Fehler hindert die Orgelkanone am Schießen. Vielleicht wurde die Lunte nicht richtig angezündet, das Schießpulver war feucht oder die einzelnen Rohre wurden nicht richtig geladen. Die Orgelkanone schießt in diesem Spielzug nicht, ist jedoch unbeschädigt und kann im nächsten Spielzug wieder ganz normal abgefeuert werden.

**Einfaches Ingenieurshandwerk:** In jeder deiner Bewegungsphasen kann ein Mechaniker die Kriegsmaschine, welche er begleitet, zu reparieren versuchen. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, wirf einen Würfel. Bei einer 1 bis 4 passiert nichts. Bei einer 5 oder mehr heilt jene Kriegsmaschine sofort eine (1) Verwundung. Dies ist für diese Bewegungsphase die komplette Bewegung des Mechanikers. Die Kriegsmaschine gilt dabei jedoch nicht als bewegt. Der Mechaniker kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er oder sie Kriegsmaschine, die er begleitet, auf der Flucht (aus welchen Gründen auch immer) oder im Nahkampf verwickelt sind.

**Leistungssteigerung:** Eine Kriegsmaschine deren Besetzung sich ein Mechaniker angeschlossen hat, darf seine Ballistische Fähigkeit nutzen, um Trefferwürfe durchzuführen. Alternativ kann der Mechaniker pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel dieser Kriegsmaschine wiederholen. Wenn der Mechaniker seine Ballistische Fähigkeit oder Wiederholungswurf einsetzt, wenn die Kriegsmaschine schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

# SPERSCHLEUDER

Die Speerschleudern der Zwerge sind der Schrecken der Feinde ihres Königreichs. Die rasenden Speerbolzen fliegen zurend durch die Reihen feindlicher Krieger; jeder Einschlag zieht blutige Schneisen durch dicht gedrängte Regimenter. Selbst die mächtigste Kreatur kann die Macht einer Speerschleuder nicht ignorieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Mechaniker	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 75 mm	45 Pkt.



### EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Speerschleuder und 3 Besatzungsmitglieder)

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

### SONDERREGELN:

- Einfaches Ingenieurshandwerk (nur Mechaniker)
- Leistungssteigerung (nur Mechaniker)
- Zwerg

### OPTIONEN:

- Darf für 10 Pkt. Barrikaden erhalten.
- Die Kriegsmaschine darf bis zu drei Maschinenrunen erhalten.
- Du darfst ein Besatzungsmitglied für 10 Pkt. zum Mechaniker aufwerten.
- Darf entweder eine Muskete (5 Pkt.) oder ein Pistolenpaar (5 Pkt.) erhalten.

Zwei Speerschleudern des Königreichs der Zwerge zählen als eine Auswahl und unterliegen den im „Tactical War“-Grundregelbuch beschriebenen Regeln für Kriegsmaschinen vom Typ Speerschleuder.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
48 Zoll*	6	Bewegen oder Schießen, Ignoriert Rüstungswürfe**, Multiple Lebenspunktverluste (W3)

\*Sofern das erste Modell in einem Regiment erfolgreich verwundet wird, fliegt das Geschoss weiter und verursacht beim Modell direkt dahinter ebenfalls einen Treffer, jedoch wird die Stärke um eins reduziert. Wiederhole diesen Vorgang, bis du kein Modell mehr erfolgreich verwundest oder wenn bis das Modell im letzten Glied der Einheit getroffen wurde.

\*\*Gegen Verwundungen durch Speerschleudern sind keine Rüstungswürfe gestattet.

**Einfaches Ingenieurshandwerk:** In jeder deiner Bewegungsphasen kann ein Mechaniker die Kriegsmaschine, welche er begleitet, zu reparieren versuchen. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, wirf einen Würfel. Bei einer 1 bis 4 passiert nichts. Bei einer 5 oder mehr heilt jene Kriegsmaschine sofort eine (1) Verwundung. Dies ist für diese Bewegungsphase die komplette Bewegung des Mechanikers. Die Kriegsmaschine gilt dabei jedoch nicht als bewegt. Der Mechaniker kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er oder sie Kriegsmaschine, die er begleitet, auf der Flucht (aus welchen Gründen auch immer) oder im Nahkampf verwickelt sind.

**Leistungssteigerung:** Eine Kriegsmaschine deren Besatzung sich ein Mechaniker angeschlossen hat, darf seine Ballistische Fähigkeit nutzen, um Trefferwürfe durchzuführen. Alternativ kann der Mechaniker pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel dieser Kriegsmaschine wiederholen. Wenn der Mechaniker seine Ballistische Fähigkeit oder Wiederholungswurf einsetzt, wenn die Kriegsmaschine schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

# GYROKOPTER

Ein Gyrokopter ist in der Lage, senkrecht zu starten bzw. zu landen und in der Luft auf der Stelle zu schweben. Diese unglaubliche Erfindung der zwergischen Maschinistengilde, die wahrscheinlich von den Drachen der Alten Welt inspiriert wurde, gilt als einer der Höhepunkte der Ingenieurskunst und ist eine wirkliche Bereicherung für das Volk der Zwerge und deren Wehrstädte. Diese Dampfmaschine basiert auf einer sehr effektiven Kohle, die die Zwerge Ghomor nennen, und einen Gyrokopter über lange Stunden am Stück fliegen lassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gyrokopter	-	4	-	4	5	3	2	1	9	Kriegsmaschine	Groß (5)	50x50 mm	140 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1

## AUSRÜSTUNG:

- Dampfkanone
- Sprengladungen

## SONDERREGELN:

- Finaler Schlag
- Fliegen
- Hinab in die Schlacht
- Rüstungswurf (+3)
- Zwerg

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

**Dampfkanone:** Der Gyrokopter ist mit einer dampfbetriebenen Kanone ausgestattet, die einen Hagel von Bleikugeln und jede Menge Dampf ausspuckt. Um den Wirkungsbereich darzustellen, wird die Flammenschablone verwendet. Platziere die Schablone mit dem breiten Ende über dem Ziel und das schmale Ende so, dass es die Mündung der Dampfkanone berührt. Alle Modelle, die sich zumindest teilweise unter der Schablone befinden, werden automatisch getroffen.

Der Gyrokopter darf mit der Dampfkanone nicht die Angriffsreaktion „Stehen und schießen“ wählen.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Flammenschablone	4	Rüstungsbrechend

Wenn sich der Gyrokopter im Nahkampf befindet, kann der Pilot die Dampfkanone in Frontrichtung einsetzen, anstelle selbst zu attackieren. Dabei verursacht er mit der Dampfkanone W6 automatische Treffer gegen eine einzelne feindliche Einheit, die sich mit ihm in seiner Front in Basekontakt befindet. Befindet sich mehr als eine feindliche Einheit in Front-Basekontakt mit dem Gyrokopter, so darfst du wählen, welche feindliche Einheit die Treffer erleidet. Die Stärke und alle weiteren Besonderheiten sind identisch zu denen in der Fernkampfphase. Durch den Einsatz der Dampfkanone im Nahkampf verursachte Lebenspunktverluste zählen ebenfalls zum Kampfergebnis.

**Sprengladungen:** Im „Restliche Bewegungen“-Teil der Bewegungsphase darf der Gyrokopter auf eine einzelne gegnerische Einheit Sprengladungen abwerfen, über die er sich in dieser Bewegungsphase hinwegbewegt hat. Die gegnerische Einheit erhält dann W3 automatische, *rüstungsbrechende* Treffer der Stärke 4.

**Finaler Schlag:** Ein Gyrokopter kann zum finalen Sturzflug ansetzen – sag dazu einen Angriff an. Wenn der Angriff erfolgreich ist, verursacht er W6+1 Aufpralltreffer. Im Anschluss an den Angriff wird der Gyrokopter jedoch als Verlust aus dem Spiel entfernt, da er sich beim Aufprall in seine Einzelteile zerlegt und den unglückseligen Piloten unter sich begräbt. Dasselbe gilt auch, wenn der Angriff fehlschlägt. Im Gegensatz zu den schwerfälligen Luftschiffen, ist dem Piloten des Gyrokopter, das Herumreißen des Steuers und Umlenken des fehlgeschlagenen Angriffs auf ein anderes Ziel gestattet.

**Hinab in die Schlacht:** Anstatt einen Gyrokopter vor Spielbeginn auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du ihn auch zur Seite stellen und erklären, dass es in der Höhe kreist. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen, Beginnend mit deiner Zweiten, kann der Gyrokopter in die Schlacht hinabstoßen – stelle das Modell beliebig auf dem Schlachtfeld auf, jedoch weiter als 6 Zoll von feindlichen Modellen und mehr als 1 Zoll von unpassierbaren Gelände entfernt. Dies ist für diese Bewegungsphase seine komplette Bewegung.

# STAHLBEHEMOTH

Ein Stahlbehemoth ist eine mächtige, mobile Kriegsmaschine. Nur die fähigsten Ingenieure des zwergischen Königreichs wagen sich an derart komplexe Konstruktionen, denn sie sind äußerst kostspielig und die Fertigung ist nicht immer von Erfolg gekrönt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Großer Stahlbehemoth	6	3	-	6	7	7	1	4	-	Kriegsmaschine	Gigantisch (7)	speziell	170 Pkt.
Mittelgroßer Stahlbehemoth	6	3	-	6	6	6	1	4	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	speziell	120 Pkt.
Kleiner Stahlbehemoth	6	3	-	5	5	5	2	4	-	Kriegsmaschine	Groß (5)	speziell	70 Pkt.
Besatzungsmitglied	-	4	3	3	-	-	2	-	9	-	-	-	-



## EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Stahlbehemoth und seine Crew)

## AUSRÜSTUNG:

- Kettenräder, stählerne Hufe oder gar hämmernde Fäuste (Handwaffe)
- Kampfplattform-Waffen
- Musketen

## SONDERREGELN:

- Angst
- Aufpralltreffer
- Rüstungswurf
- Stahlbehemoth im Nahkampf
- WYSIWYG
- Zwerg

## OPTIONEN:

Darf zusätzliche Besatzungsmitglieder (10 Pkt./Modell) erhalten. Mehr Infos hierzu findest du im Abschnitt Crew unter WYSIWYG.

**Aufpralltreffer:** Ein kleiner Stahlbehemoth verursacht W6 Aufpralltreffer, ein mittelgroßer W6+1 und ein großer 2W6. Als auch einen (1) weiteren Aufpralltreffer, je volle 3 Zoll, die der Stahlbehemoth (gleich welcher Größe) während seiner Angriffsbewegung zurückgelegt hat. Einheiten, die hingegen Aufpralltreffer gegen ein Stahlbehemoth verursachen, tun dies wie normal, erleiden dabei jedoch selbst ebenso viele automatische Treffer identischer Stärke, wie sie Aufpralltreffer verursacht haben – es ist einfach keine gute Idee, mit voller Wucht gegen eine massive “Wand“ zu rennen.

**Stahlbehemoth im Nahkampf:** Jedes Besatzungsmitglied eines Stahlbehemoths, welcher sich im Nahkampf befindet, darf eine Attacke mit seiner Handwaffe ausführen. Der Kommandeur/Kapitän oder auch etwaige Maschinisten dürfen nicht am Nahkampf teilnehmen, da sie zu beschäftigt damit sind, die Kriegsmaschinerie zu steuern. Gegner im Nahkampf richten ihre Attacken stets gegen Stahlbehemoth selbst.

**Rüstungswurf:** Ein kleiner Stahlbehemoth hat einen Rüstungswurf (+4), ein mittelgroßer einen Rüstungswurf (+5) und ein großer einen Rüstungswurf (+6).

# LUFTSCHIFF

Luftschiffe sind lenkbare Luftfahrzeuge, deren Auftrieb auf aerostatischen Kräften beruht und die über eine eigene Antriebseinheit verfügen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Großes Luftschiff	0	-	-	6	6	6	1	-	-	Kriegsmaschine	Gigantisch (7)	speziell	170 Pkt.
Mittelgroßes Luftschiff	0	-	-	6	5	5	1	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	speziell	120 Pkt.
Kleines Luftschiff	0	-	-	5	4	4	2	-	-	Kriegsmaschine	Groß (5)	speziell	70 Pkt.
Besatzungsmitglied	-	4	3	3	-	-	2	-	9	-	-	-	-



## EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Luftschiff und seine Crew)

## KAMPFPLATTFORM-WAFFEN:

- Kampfplattform-Waffen

## SONDERREGELN:

- An Bord gehen
- Aufprall gegen ein Luftschiff
- Finaler Schlag
- Fliegen
- Hinab in die Schlacht
- Luftschiff im Nahkampf
- Rüstungswurf
- Wasserkreatur (B6 in entsprechendem Gelände)
- WYSIWYG
- Zwerg

## OPTIONEN:

Darf zusätzliche Besatzungsmitglieder (10 Pkt./Modell) erhalten. Mehr Infos hierzu findest du im Abschnitt Crew unter WYSIWYG.

**An Bord gehen:** Die meisten Luftschiffe haben ausreichend Platz, um an Bord oder im Rumpf weitere Truppen aufnehmen zu können als auch diese schnell und vergleichsweise sicher zu transportieren. Die Ladekapazität gibt dabei an, wie viele Infanteriemodelle das jeweilige Luftschiff aufnehmen kann. Dabei können jedoch nur Einheiten mit der Sonderregel *Verborgen* aufgenommen werden.

Solange sich eine solche Einheit an Bord eines Luftschiffes befindet, kann sie normalerweise nichts tun und durch nichts betroffen werden. Sofern nicht explizit anders angegeben, haben Fähigkeiten, die auf Einheiten in einer bestimmten Entfernung wirken, keine Wirkung auf Einheiten an Bord. Hat eine Einheit an Bord eine solche Fähigkeit, hat diese ebenfalls keine Wirkung. Es können keine Entfernungen von oder zu Einheiten an Bord gemessen werden.

**Ladekapazität:** Ein kleines Luftschiff hat eine Ladekapazität von 4, ein mittelgroßes von 6 und ein großes von 8.

**Überladen:** Wenn du möchtest, kann dein Luftschiff bis zu doppelt so viele Modelle aufnehmen, wie zuvor unter „Ladekapazität“ beschrieben. Für jedes zusätzliche Modell wird jedoch die Flugbewegungsrate um einen (1) Zoll reduziert, da das überladene Gewicht die Geschwindigkeit des Luftschiffes drosselt.

**Aufprall gegen ein Luftschiff:** Einheiten, die Aufpralltreffer gegen ein Luftschiff verursachen, tun dies wie normal, erleiden dabei jedoch selbst ebenso viele automatische Treffer identischer Stärke, wie sie Aufpralltreffer verursacht haben – es ist einfach keine gute Idee, mit voller Wucht gegen eine massive “Wand“ zu rennen.

**Finaler Schlag:** Ein Luftschiff kann zum finalen Sturzflug ansetzen – sag dazu einen Angriff mit dem Luftschiff an. Wenn der Angriff erfolgreich ist, verursacht ein kleines Luftschiff W6 Aufpralltreffer, ein mittelgroßes 2W6 und ein großes 3W6. Im Anschluss an den Angriff wird das Luftschiff jedoch als Verlust aus dem Spiel entfernt, da es sich beim Aufprall in seine Einzelteile zerlegt und die unglückselige Besatzung unter sich begräbt (inkl. Charaktermodellen, denen es als “Reittier“ dient). Dasselbe gilt auch, wenn der Angriff fehlschlägt. Ein Herumreißen des Ruders und Umlenken des fehlgeschlagenen Angriffs auf ein anderes Ziel ist der Mannschaft nicht mehr vergönnt.

**Hinab in die Schlacht:** Anstatt ein Luftschiff vor Spielbeginn auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es auch zur Seite stellen und erklären, dass es in der Höhe kreist. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen, Beginnend mit deiner Zweiten, kann das Luftschiff in die Schlacht hinabstoßen – stelle das Modell beliebig auf dem Schlachtfeld auf, jedoch weiter als 6 Zoll von feindlichen Modellen und mehr als 1 Zoll von unpassierbaren Gelände entfernt. Dies ist für diese Bewegungsphase seine komplette Bewegung.

**Luftschiff im Nahkampf:** Jedes Besatzungsmitglied eines Luftschiffes, welches sich im Nahkampf befindet, darf eine Attacke mit seiner Handwaffe ausführen. Der Kommandeur/Kapitän oder auch etwaige Maschinisten dürfen nicht am Nahkampf teilnehmen, da sie zu beschäftigt damit sind, das Schiff auf Kurs zu halten. Gegner im Nahkampf richten ihre Attacken stets gegen das Luftschiff selbst. Sie treffen es automatisch, erhalten jedoch keine zusätzlichen Treffereffekte (z.B. Zusatzattacken nach einem Treffer), und würfeln normal zum Verwunden.

**Rüstungswurf:** Ein kleines Luftschiff hat einen Rüstungswurf (+3), ein mittelgroßes einen Rüstungswurf (+4) und ein großes einen Rüstungswurf (+5).

# ERDELEMENTARE

Erdelementare sind Lebensformen, die auf dem Element Erde basieren. Sie werden auf der primären Materialebene häufig durch Aufruf gefunden, wenn sie auf magische Weise zur Ebene gezogen werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Erdelementar	5	4	4	5	5	3	2	3	9	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	150 Pkt./Modell
Elementarveteran	5	4	4	5	5	3	2	4	9	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	-



### EINHEITENGRÖSSE:

3+

### AUSRÜSTUNG:

- Gewaltige Pranken (Handwaffe)

### SONDERREGELN:

- Angst
- Eigenwillig
- Erdpfade
- Felsbrocken werfen
- Hart im Nehmen
- Immun gegen Gift
- Rettungswurf (+2)
- Rüstungswurf (+5)
- Schlägt immer zuletzt zu
- Unempfindlich gegen Magie
- Unerschütterlich

**Eigenwillig:** Auch, wenn Erdelementare und -kolosse oftmals an der Seite von Zwergen in die Schlacht ziehen, sind sie dennoch eigenwillig, wenn es um die Gesellschaft in den eigenen Reihen geht. Daher dürfen sich ihnen keine Charaktermodelle anschließen oder andersherum.

**Erdfade:** Wenn sich eine Einheit mit dieser Sonderregel zu Beginn deiner Bewegungsphase vollständig im offenen Gelände, nicht jedoch auf etwaigen Geländestücken und nicht im Nahkampf befindet, kann sie die Erdpfade beschreiten. Tut sie dies, so entfernst du die komplette Einheit vom Schlachtfeld und stellst sie dann irgendwo auf dem Spielfeld, vollständig in offenem Gelände, nicht jedoch auf etwaigen Geländestücken, wieder auf. Eine Einheit, die auf diese Weise versetzt wird, kann in dieser Phase keine Angriffe mehr ansagen und nicht marschieren. Abgesehen davon kann sie sich ganz normal bewegen und am Spiel teilnehmen. An dieser Stelle sollte man daran denken, dass eine solche Einheit im Sinne des Beschusses stets als bewegt gilt.

**Felsbrocken werfen:** Erdelementare können große Felsbrocken auf Ihre Feinde schleudern, um ihre Reihen zu lichten. Dies gilt als Beschussattacke mit folgendem Profil und kann auch für die Angriffsreaktion „Stehen und Schießen“ verwendet werden.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
24 Zoll	5	Bewegen oder Schießen, Mehrfachschuss (W3), Rüstungsbrechend, Salvenfeuer

**Hart im Nehmen:** Keine Attacke verwundet einen Erdelementar oder -koloss jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um einen Erdelementar oder -koloss zu verwunden.

**Unempfindlich gegen Magie:** Die robuste Masse der Erdelementare und -kolosse reicht aus, um die meisten magischen Attacken abzublocken. Nur Sprüche mit einem Stärkewert können sie zum Ziel haben und beschädigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) – alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen – sofern du aus irgendeinem Grund Zaubersprüche zu Wirken im Stande sein solltest).

# ERDKOLOSS

*Erdkolosse sind wie ihre kleineren Artverwandten, die Erdelementare Lebensformen, die auf dem Element Erde basieren. Sie werden auf der primären Materialebene häufig durch Aufruf gefunden, wenn sie auf magische Weise zur Ebene gezogen werden.*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Erdkoloss	5	4	4	7	7	6	1	5	9	Monster	Riesig (6)	120x92 mm	350 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1

## AUSRÜSTUNG:

- Gewaltige Pranken (Handwaffe)

## SONDERREGELN:

- Eigenwillig
- Entsetzen
- Erderschütterndes Stampfen
- Erdpfade
- Felsen schleudern
- Hart im Nehmen
- Immun gegen Gift
- Lebender Rammbock
- Rettungswurf (+2)
- Rüstungswurf (+6)
- Schlägt immer zuletzt zu
- Unempfindlich gegen Magie
- Unerschütterlich

**Eigenwillig:** Auch, wenn Erdelementare und -kolosse oftmals an der Seite von Zwergen in die Schlacht ziehen, sind sie dennoch eigenwillig, wenn es um die Gesellschaft in den eigenen Reihen geht. Daher dürfen sich ihnen keine Charaktermodelle anschließen oder andersherum.

**Erdfade:** Wenn sich eine Einheit mit dieser Sonderregel zu Beginn deiner Bewegungsphase vollständig im offenen Gelände, nicht jedoch auf etwaigen Geländestücken und nicht im Nahkampf befindet, kann sie die Erdpfade beschreiten. Tut sie dies, so entfernst du die komplette Einheit vom Schlachtfeld und stellst sie dann irgendwo auf dem Spielfeld, vollständig in offenem Gelände, nicht jedoch auf etwaigen Geländestücken, wieder auf. Eine Einheit, die auf diese Weise versetzt wird, kann in dieser Phase keine Angriffe mehr ansagen und nicht marschieren. Abgesehen davon kann sie sich ganz normal bewegen und am Spiel teilnehmen. An dieser Stelle sollte man daran denken, dass eine solche Einheit im Sinne des Beschusses stets als bewegt gilt.

**Erderschütterndes Stampfen:** Zu Beginn der Nahkampfphase stampft der Erdkoloss auf. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit mit einer Größe von Groß (5) oder kleiner in Basekontakt mit dem Koloss. Bei einem Wurfresultat von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen -1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

**Felsen schleudern:** Erdkolosse werfen in der Schlacht mit gewaltigen Felsen nach ihren Feinden, bevor sie deren Reste im Nahkampf aufmischen. Das Schleudern der Felsen unterliegt den im „Tactical War“-Grundregelbuch beschriebenen Regeln für Steinschleudern, hat jedoch nur eine Reichweite von 30 Zoll. Würfelst du eine Fehlfunktion, so würfelst du nicht auf der Fehlfunktionstabelle. Stattdessen erleidet der Erdkoloss selbst W6 *rüstungsbrechende* Treffer der Stärke 4, da ihm der Felsen aus den Händen glitt und er so selbst getroffen wurde.

Der Erdkoloss kann mit dem geworfenen Felsen nicht die Angriffsreaktion „Stehen und Schießen“ verwenden.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
30 Zoll	3 (9)	Bewegen oder Schießen, Multiple Lebenspunktverluste(W6), Rüstungsbrechend

**Hart im Nehmen:** Keine Attacke verwundet einen Erdelementar oder -koloss jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um einen Erdelementar oder -koloss zu verwunden.

**Lebender Rammbock:** Der Ansturm eines Erdkolosses kann selbst eine mächtige Festung bis auf die Grundmauern erschüttern. Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll um ein Geländestück beendet, erleidet jede Einheit (Freund und Feind) in oder auf dem Geländestück W6 Treffer der Stärke 4.

**Unempfindlich gegen Magie:** Die robuste Masse der Erdelementare und -kolosse reicht aus, um die meisten magischen Attacken abzublocken. Nur Sprüche mit einem Stärkewert können sie zum Ziel haben und beschädigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) – alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen – sofern du aus irgendeinem Grund Zaubersprüche zu Wirken im Stande sein solltest).

# BESTIEN

Viele Kreaturen sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie Drachen. Werden sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem \* gekennzeichnet, zu “-“ und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE
<b>Kriegsbär</b>	7	4	-	5	5	4	2	3	9	Monströse Bestie	Groß (5)	50x75 mm
<b>Kriegsdachs</b>	6	3	-	4	3*	1*	3	1	6*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
<b>Kriegsschwein</b>	6	3	-	3	4*	1*	3	1	5*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
<b>Kriegswidder</b>	7	4	-	3	3*	1*	4	1	5*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
<b>Riesendachs</b>	6	4	-	5	4	3	3	3	7	Monströse Bestie	Mittel (4)	50x50 mm
<b>Riesenschwein</b>	6	3	-	4	5	3	3	3	6	Monströse Bestie	Mittel (4)	50x50 mm
<b>Riesenwidder</b>	7	4	-	4	4	3	4	3	6	Monströse Bestie	Mittel (4)	50x50 mm
<b>Magmabasilisk</b>	7	5	-	5	5	5	3	3	8	Monster	Riesig (6)	70x105 mm
<b>Gebirgsdrache</b>	6	6	-	6	6	6	3	5	9	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm

## KRIEGBÄR

### SONDERREGELN:

- Bärenpranken
- Bärenwalze
- Dickes Fell und Panzerplatten
- Hart im Nehmen
- Rüstungswurf (+4)
- Sprinten

**Bärenpranken:** Ein angreifender Kriegsbär ist ein blutrünstiges und muskulöses Biest mit gewaltigen Pranken und überaus miserabler Laune. Ein Kriegsbär erhält in dem Spielerzug, in dem es angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

**Bärenwalze:** Sogar nach den Maßstäben der elitärsten Zwerge ist ein Bärenangriff schrecklich anzusehen, wenn gegnerische Einheiten unter einer brüllenden Masse verschwinden. Ein Kriegsbär braucht jedoch etwas Anlauf, um richtig in Fahrt zu kommen! Wenn du einen Angriff mit einer Einheit Kriegsbären ansagst, miss die Entfernung zur entsprechenden feindlichen Einheit. Wenn die Entfernung 7 Zoll oder mehr beträgt und der Angriff erfolgreich ist, unterliegt die Einheit der Sonderregel Niederwalzen, anstelle von Niedertrampeln und verursacht somit W3 Aufpralltreffer, statt einen (1).

**Dickes Fell und Panzerplatten:** Kriegsbären besitzen ein ungewöhnlich dickes Fell und werden zudem noch von ihren Reitern mit massiven Panzerplatten bedeckt. Der Reiter eines Kriegsbären erhält einen Bonus von +3 auf seinen Rüstungswurf anstatt des üblichen Bonus von +1 für Kavalleriemodelle. Da die dicken Metallplatten einen Kriegsbären jedoch behindern, erhält er einen Abzug von -1 auf seine Bewegung, ebenso, wie ein Ross mit einem Rossharnisch. Sollte der Reiter eine schmiedefeste Gromrilrüstung tragen, ignorierst du auch bei Nahkampfatacken gegen den Bären die Stärkemodifikation des Feindes, welcher unter anderen Umständen als Malus auf den Rüstungswurf angerechnet werden würde.

**Hart im Nehmen:** Keine Attacke verwundet einen Kriegsbären jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Kriegsbären zu verwunden.

**Sprinten:** Ein Kriegsbär erhält zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

## KRIEGS- UND RIESENDACHS

### SONDERREGELN:

- Rüstungswurf (+2; nur Riesendachs)
- Übellaunig

**Übellaunig:** Dachse sind mürrische, übellaunige Gesellen. Um dies darzustellen, wiederhole für sie im Nahkampf misslungene Verwundungswürfe von 1.

## KRIEGS- UND RIESENSCHWEIN

### SONDERREGELN:

- Dickhäutig
- Rüstungswurf (+3; nur Riesenschwein)

**Dickhäutig:** Schweine besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut, die mit festen Borsten und warzigen Auswüchsen bedeckt ist. Der Reiter eines Schweins erhält einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf anstatt den üblichen Boni von +1 für Kavalleriemodelle.

## KRIEGS- UND RIESENWIDDER

### SONDERREGELN:

- Hörner
- Leichte Kavallerie
- Rüstungswurf (+2; nur Riesenwidder)
- Springer

**Hörner:** Ein angreifender Widder ist ein muskulöses Biest mit großen Hörnern, die nicht nur als Kopfschmuck (oder Trinkhorn) dienen. Ein Widder erhält in dem Spielerzug, in dem er angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

**Springer:** Widder springen in großen Sätzen mühelos über Hindernisse, ganz als kümmerte sie die Schwerkraft nicht. Wenn diese Einheit eine Bewegung ausführt, kann sie sich wie ein Modell, das fliegen kann, über Geländestücke und Einheiten der Größenkategorie Mittel (4) oder kleiner hinwegbewegen, als auch angreifen.

## MAGMABASILISK

### SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Magmaspeier
- Schuppenhaut (+4)
- Unkontrollierbar

**Magmahaut:** Ein Magmabasilisk addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind der Magmabasilisk und sein Reiter vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

**Magmaspeier:** Atemattacke. Die Treffer durch das flüssige Gestein gelten als *Flammenattacken*, sind *Rüstungsbrechend*, verursacht *multiple Lebenspunktverluste (2)* und haben eine Stärke von 4.

Sollte das Ziel *immun gegen Flammenattacken* sein, erleidet es dennoch Schaden und unterliegt den oben beschriebenen Effekten. Lediglich etwaige Zusatzeffekte auf Grund von Flammenattacken (z.B. umgeht Regeneration) kommen nicht zu Anwendung.

**Unkontrollierbar:** Zu Beginn jedes eigenen Spielerzuges muss ein Modell, das einen Magmabasilisk reitet, einen Moralwerttest durchführen. Misslingt dieser, unterliegen der Magmabasilisk bis zum Beginn seines nächsten Spielerzuges der *Raserei*. Zusätzlich gilt für den Magmabasilisk, sollte sein Reiter getötet werden, wird kein Monsterreaktionstest durchgeführt. Stattdessen ist er automatisch vom Resultat „Raaargh!“ auf der Monsterreaktionstabelle betroffen.

## GEBIRGSDRACHE

### SONDERREGELN:

- Am Wüten
- Drachenfeuer
- Drachenhaut
- Entsetzen
- Fliegen
- Riesiger Schlund
- Schuppenhaut (+5)
- Zerstörerische Masse

**Am Wüten:** Wenn die Verwundungen durch das Niederwalzen eines Gebirgsdrachen bewirken, dass sich keine feindlichen Modelle mehr mit ihm in Basekontakt befinden, kann er sofort eine weitere Angriffsbewegung mit bis zu 8 Zoll durchführen. Ein Gebirgsdrache kann bis zu 3 Angriffsbewegungen wie diese in einer Runde ausführen, solange jede dazu führt, dass alle feindlichen Modelle der angegriffenen Einheit durch sein Niederwalzen getötet werden.

**Drachenhaut:** Ein Drache addiert +3 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind der Drache und sein Reiter vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

**Drachenfeuer:** Atemattacke. Die Treffer durch Drachenfeuer gelten als *Flammenattacken* und haben eine Stärke von 4. Zusätzlich muss jede Einheit, die von Drachenfeuer getroffen wird und zumindest einen Verlust erleidet, sofort einen um -1 modifizierten Paniktest ablegen.

**Riesiger Schlund:** In der Runde, wo der Gebirgsdrache angegriffen hat, wählst du am Ende seiner Angriffsbewegung ein feindliches Modell der Größekategorie Mittel (4) oder kleiner in Basekontakt mit ihm und wirfst einen Würfel. Wenn das Ergebnis den Widerstandswert des gewählten Modells übersteigt oder eine 6 zeigt, wird es mit Haut und Haaren verschluckt, getötet und als Verlust aus dem Spiel entfernt. Dagegen sind keine Schutzwürfe, Regeneration oder andere Effekte erlaubt, die Verwundungen verhindern oder auf andere Modelle umleiten können.

**Zerstörerische Masse:** Ein Gebirgsdrache verursacht auf Grund seiner ungeheuren Masse beim Niederwalzen 2W6 Aufpralltreffer.



*Daemonenslayer auf Magmabasilisk*

# ZWERGENRUNEN

Zwerge sind äußerst widerstandsfähig gegen Magie und ihre Beeinflussung, und nehmen weder ihre Gegenwart wahr, noch fühlen sie deren Auswirkungen. Sie haben allerdings gelernt, sich Magie auf ganz spezielle Art dienstbar zu machen, indem sie sie in magischen Gegenständen wie Hämmern, Äxten und Rüstungen binden. Die Zwerge sind das geschickteste und erfolgreichste Volk, wenn es um die Herstellung magischer Artefakte geht, und in der Tat sind einige der mächtigsten Gegenstände, die von den Menschen in ihren Kriegen verwendet werden, ursprünglich von Zwergen geschmiedet worden.

Ein Zwerg, der sich auf die Herstellung magischer Gegenstände versteht, wird als Runenschmied bezeichnet. Da die Zwerge keine mit den Zauberern anderer Völker vergleichbaren Individuen besitzen, bekleiden Runenschmiede eine besonders wichtige Position. Sie sind Mitglieder einer uralten Gilde, die seit Tausenden von Jahren die Geheimnisse um das Schmieden magischer Runen von unvergleichlicher Macht hütet.

Die Sprache der Zwerge wird in Runen niedergeschrieben, die ideal dafür geeignet sind, in Stein gehauen oder in Metall graviert zu werden. Magische Runen unterscheiden sich von normalen Schriftrunen nicht nur in Form und Ausführung, sondern auch darin, wie und wann sie angefertigt werden. Ihre Aufgabe ist es, magische Energie einzufangen und an einen Ort oder Gegenstand zu binden - wie ein Nagel, der zwei Bretter zusammenhält. Selbst einfache Zwergenrunen können Magie in geringerer Menge binden, wenn sie entsprechend graviert werden, echte magische Runen vermögen dies aber in erheblich größerem Umfang. Zu diesen Runen gehören auch die sagenhaften Meisterrunen und geheime Runen, die nur den Runenschmieden der Tempel Grungnis, Grimnirs und Valayas bekannt sind.

---

## RUNENMAGIE

Runengegenstände sind *magische* Gegenstände, die du nach deinen Vorstellungen anpassen kannst, indem du einfach verschiedene Effekte miteinander kombinierst.

Einige Zwergenmodelle dürfen Runengegenstände erhalten, wobei die Punktkosten wie für normale magische Gegenstände je nach Art des Modells begrenzt sind.

Runengegenstände unterscheiden sich grundsätzlich nicht von magischen Gegenständen und unterliegen allen Regeln, die auch für magische Gegenstände gelten. Kann eine Kreatur zum Beispiel nur von magischen Waffen verwundet werden, so kann sie auch von Runenwaffen verletzt werden. Alle Regeln, die für den Besitz und Einsatz magischer Gegenstände gelten, gelten auch für Runengegenstände.

---

## ERSCHAFFUNG EINES RUNENGEGENSTANDES

Folgende Gegenstände können Runen erhalten: Waffen, Rüstungen, Talismane, Standarten und Kriegsmaschinen. Jede Gegenstandsklasse hat dabei ihre eigenen Runen.

Um einen Runengegenstand zu erschaffen, wählst du einfach ein Modell aus deiner Armee – einen Thain mit einer Axt zum Beispiel. Indem du die Axt mit Runen versiehst, machst du sie zu einer *magischen* Waffe – einer Runenaxt. Du kannst dafür jede dir verfügbare Waffenrunen verwenden. Jede magische Rune besitzt ihre eigenen Punktkosten, die umso höher sind, je mächtiger eine Rune ist. Du kannst einen Gegenstand mit maximal drei Runen versehen, wobei die Summe der einzelnen Punktkosten den Gesamtwert des magischen Gegenstands bildet. Zuzüglich seiner Grundkosten selbstverständlich.

Sobald du dich für eine oder mehrere Runen entschieden hast, solltest du den Namen des Thains in die Armeeliste eintragen und aufschreiben, welche Runen in seine Runenaxt eingraviert sind. Addiere außerdem die Summe der Punktkosten der einzelnen Runen zu den Kosten des Modells. Du solltest dir eine Liste mit allen Modellen und den Runen, die sie verwenden machen, um so während der Schlacht immer eine schnelle Referenzmöglichkeit zur Hand zu haben.

Es ist auch nicht verkehrt, wenn du dir in Stichpunkten notierst, was jede einzelne Rune bewirkt, damit du im Spiel nicht lange herumblättern und nachlesen musst.

---

## ANZAHL DER RUNENGEGENSTÄNDE

Ein Modell darf maximal einen Runengegenstand aus jeder Kategorie, auf die es Zugriff hat (also eine Runenwaffe, eine Runenrüstung/-schild, einen Runentalisman usw.), erhalten. Beachte, dass ein Modell mit einer magischen Waffe gleichzeitig keine andere Nahkampfwaffe benutzen kann, dass es allerdings zusätzlich zu einer Runenwaffe mit einer Armbrust, Muskete oder Pistole ausgerüstet sein kann. Ein Modell mit einer Runenwaffe und einer Pistole darf diese zusammen im Nahkampf einsetzen, erhält durch jedoch nur eine zusätzliche Attacke, die mit dem Profil der Pistole abgehandelt wird.

---

## RUNENAUSWAHL

Es gibt viele verschiedene Runen, die alle spezielle Fähigkeiten und Boni verleihen. Indem du diese Runen unterschiedlich kombinierst, kannst du besonders mächtige Artefakte erschaffen. Die mächtigsten Runen sind dabei auch die teuersten. Schwächere Runen kosten hingegen weniger.

Es liegt an dir, welche Runen du verwendest. Es ist gerade ihre Eigenschaft, an unterschiedliche Gegner oder Spielweisen anpassbar zu sein, die Runenmagie so universell nützlich macht.



Du kannst einen Gegenstand mit verschiedenen Runen versehen, wobei die folgenden Beschränkungen gelten:

1. **Regel der Drei:** Kein Gegenstand kann mehr als drei Runen erhalten, da nichts die Energien binden kann, die bei einer höheren Konzentration entstehen würden.
2. **Regel der Gestalt:** Waffenerunen können nur auf Waffen graviert werden, Rüstungserunen nur auf Rüstungen bzw. Schilden, Standarterunen nur auf Standarten, Maschinenrunen nur auf Kriegsmaschinen und Talismanrunen nur auf Talismane (mehr dazu später).
3. **Regel der Eifersucht:** Kein Objekt kann mehr als eine Meisterrune tragen. Diese Runen sind so mächtig, dass sie niemals auf einem Objekt mit anderen Meisterrunen kombiniert werden können.
4. **Regel des Stolzes:** Keine zwei Runengegenstände in der Armee dürfen die gleiche Runenkombination tragen. Du kannst also nicht einen Runenhammer und eine Runenaxt haben, die beide ausschließlich die Kraft- und die Schnelligkeitsrune tragen. Dies gilt auch für einzelne Runen, du darfst also auch nicht zwei Modelle in der Armee haben, die beide eine Runenrüstung mit nur der Panzerrune tragen. Die Erschaffung eines Runengegenstands erfordert viel Zeit und Mühe, und kein Runenschmied möchte die gleiche Arbeit zweimal machen. Außerdem würde er nie die Kreation eines anderen Runenschmieds zu kopieren versuchen.
5. **Regel der Vielfalt:** Abgesehen von den zuvor genannten Ausnahmen, darfst du alle Runen nach Belieben miteinander kombinieren, um die verschiedensten Effekte zu erzielen. Zum Beispiel könntest du eine Axt mit der Meisterrune der Flinkheit, der Rune der Geschicklichkeit und der Wutrune versehen. Mit der Ausnahme von Meisterrunen können Runen beliebig oft in nahezu beliebiger Kombination verwendet werden, wobei ihre Auswirkungen, wenn nicht anders angegeben, kumulativ sind. Zum Beispiel würde ein Runenhammer mit drei Wutrunen dem Träger +3 Attacken verleihen. Meisterrunen sind jedoch derart selten, dass sie in einer Armee nicht mehr als einmal vorkommen dürfen.

## WAFFENRUNEN

Waffenerunen werden auf die Hämmer, Äxte oder andere Waffen graviert und verwandeln diese in Runenwaffen. Im Falle von Handwaffenpaaren, werden beide Handwaffen zu Runenwaffen mit identischer Runenkombination. Im Falle anderer Waffenpaare (z.B. Pistolenpaar) muss jede Waffe separat zu einer Runenwaffe aufgewertet werden.

## SKALE SCHWARZ HAMMERS MEISTERRUNE

65 Punkte

Meisterrune

Waffen mit dieser Meisterrune haben eine einzigartige Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, Treffer immer so zu behandeln, als wäre ihre Stärke um zwei (2) größer als der Widerstand des Ziels; bis zu einem maximalen Stärkewert von 10, mindestens jedoch in Höhe der Profilstärke des Trägers dieser Runenwaffe. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 2+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme von Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren.

## MEISTERRUNE DES DÄMONENSCHLÄCHTERS

60 Punkte

Meisterrune

Gegen Verwundungen einer Waffe mit dieser Rune steht dem Ziel *keine Rettungswürfe* zu.

## MEISTERRUNE DES SCHADENS

50 Punkte

Meisterrune

Ein Gegner, der durch eine Waffe mit der Meisterrune des Schadens verwundet wird, erleidet *Multiple Lebenspunktverluste (W6)*.

## ALARIC WIRRKOPFS MEISTERRUNE

45 Punkte

Meisterrune

Gegen Verwundungen einer Waffe mit dieser Rune steht dem Ziel *keine Rüstungswürfe* zu.

## ARTEFAKTBRECHENDE MEISTERRUNE

40 Punkte

Meisterrune

Erleidet ein Gegner, der eine magische Waffe trägt, einen Treffer durch eine Waffe mit dieser Rune, so wird seine magische Waffe auf der Stelle zerstört.

## MEISTERRUNE DER FLUGKRAFT

**40 Punkte**

### Meisterrune

Eine Waffe mit dieser Rune funktioniert genauso, wie eine Wurfaffe mit 12 Zoll Reichweite (6 Zoll bei zweihändig geführten Waffen) mit der Ausnahme, dass mit ihr jedes Ziel anvisiert werden kann, zu dem der Träger einer Sichtlinie hat und das sich nicht im Nahkampf befindet. Für diesen besonderen Fernkampfangriff erhält der Träger der Runenwaffe die Sonderregel *Zielsicher*. Das Ziel erleidet einen automatischen Treffer, ganz so, als wäre es von einer Nahkampfattacke des Trägers getroffen worden (alle weiteren eventuell zutreffenden Runen der Waffe wirken also auch), bevor die Waffe in die Hand des Trägers zurückkehrt.

Diese Meisterrune hat auf die Runenwaffe im Nahkampf keine weiteren Auswirkungen, als diese zu einer *magischen* Waffe zu machen.

## KRAFTRUNE

**35 Punkte**

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Der Träger einer Waffe mit dieser Rune verdoppelt seine Stärke gegen Gegner mit einem Widerstand von 4 oder mehr.

## RUNE DER FLINKHEIT

**25 Punkte**

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Der Träger einer Waffe mit dieser Rune *Schlägt immer zuerst zu*.

## SCHMETTERRUNE

**25 Punkte**

Der Träger einer Waffe mit dieser Rune erhält +1 Stärke.

## SNORRI FLITTERHELMES RUNE

**25 Punkte**

Jede Attacke durch eine Waffe mit dieser Rune erhält einen Bonus von +1 auf den Trefferwurf. Beachte jedoch, dass ein Trefferwurf von 1 sein Ziel weiterhin verfehlt.

## WUTRUNE

**25 Punkte**

Der Träger einer Waffe mit dieser Rune erhält +1 Attacke.

## GROLLRUNE

**15 Punkte**

Markiere zu Spielbeginn ein gegnerisches Modell, indem du seinen Namen heimlich notierst. Der Träger einer Waffe mit dieser Rune darf im Nahkampf gegen das betreffende gegnerische Modell verpatzte Trefferwürfe wiederholen. Wurde die Waffe mit mehrere Grollrunen versehen, bestimme für jede dieser Runen ein Modell, gegen welches der Träger verpatzte Trefferwürfe wiederholen darf.

## RUNE VON KRAGG DEM GRIMMIGEN

**15 Punkte**

### Nur für Zweihandwaffen

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Diese Rune bewirkt, dass die Zweihandwaffen die Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu* verliert.

## RUNE DER GESCHICKLICHKEIT

**10 Punkte**

Der Träger dieser Waffe erhält +1 Kampfgeschick.

## SCHNELLIGKEITSRUNE

**5 Punkte**

Träger einer Waffe mit dieser Rune erhält +1 Initiative.

## FEUERRUNE

5 Punkte

Eine Waffe mit dieser Rune verursacht *Flammenattacken*.

## RÜSTUNGSRUNEN

Diese Runen stellen die wirkungsvollste Schutzmagie der Zwerge dar und werden nur auf Rüstungen oder Schilde graviert. Modelle der Zwerge dürfen bis zu drei Rüstungsrunen auf ihre Rüstung und ihren Schild verteilen. Notiere, welche Rune sich auf der Rüstung und welche sich auf dem Schild des Modells befinden.

## MEISTERRUNE DES STAHLS

50 Punkte

Meisterrune

Keine Attacke verwundet den Träger einer Rüstung mit dieser Rune jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Träger zu verwunden.

## ADAMANT-MEISTERRUNE

45 Punkte

Meisterrune

Der Träger dieser Rune erhält +1 Widerstand.

## AUSDAUERRUNE

35 Punkte

Der Träger dieser Rune erhält +1 Lebenspunkt.

## GROMRIL-MEISTERRUNE

30 Punkte

Meisterrune

Der Träger dieser Rune erhält einen *Rüstungswurf (+6)*, der nicht weiter verbessert werden kann.

## MEISTERRUNE PFEILBANNRUNE

25 Punkte

Meisterrune

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Der Träger dieser Rune erhält einen *Rettungswurf (+4)* gegen Verwundungen, die ihm außerhalb der Nahkampfphase zugefügt werden.

## PANZERRUNE

25 Punkte

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Der Träger dieser Rune darf verpatzte Rüstungswürfe wiederholen.

## EISENRUNE

15 Punkte

Mehr als drei (3) dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Der Träger dieser Rune erhält einen *Rettungswurf (+1)*, bei zweit (2) Eisenrunen einen *Rettungswurf (+2)* und eine dritte (3) Eisenrunen verbessert diesen sogar zu einem *Rettungswurf (+3)*.

## RUNE DER UNNAHBARKEIT

15 Punkte

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Der Träger dieser Rune ist *immun gegen Todesstoß und Giftattacken*. Attacken mit diesen Sonderregeln gegen einen Träger dieser Rune werden so behandelt, als wenn sie nicht über die Sonderregeln verfügen würden.

## STEINRUNE

10 Punkte

Mehrere dieser Runen auf einer Rüstung oder Schild haben keine weiteren Auswirkungen. Eine Runde auf der Rüstung und eine auf einem Schild sind jedoch kumulativ. Der Träger dieser Rune erhält einen Bonus von +1 auf seinen Rüstungswurf.

## TALISMANRUNEN

Talismanrunen werden auf Amulette, Gürtel, Kronen, Helme und andere Ziergegenstände graviert. Am häufigsten sind sie aber auf Ringen zu finden. Geh davon aus, dass sich ein Modell automatisch im Besitz eines (1) passenden Gegenstandes befindet.

## KÖNIGLICHE MEISTERRUNE

75 Punkte

Meisterrune

Nur für Könige

Diese Rune kann nur in die Krone eines Zwergenkönigs graviert werden. Der Zwergenkönig, jede Einheit der er sich angeschlossen hat, als auch befreundete Zwergeneinheiten in 12 Zoll Umkreis sind *unerschütterlich*.

## MEISTERRUNE DER BALANCE

55 Punkte

Meisterrune

Nur für Runenschmiede und Runenmeister

Diese Rune erlaubt es dem Spieler mit dieser Rune, in der gegnerischen Magiephase W6 Würfel aus dem Energiepool seines Gegners zu entfernen und zum Bannpool der Zwerge hinzuzufügen.

## MEISTERRUNE DER MAGIEVERNICHTUNG

50 Punkte

Meisterrune

Nur für Runenschmiede und Runenmeister

Nur eine Anwendung. Diese Rune funktioniert genauso wie die Magiebannende Rune (siehe weiter unten). Wird der gegnerische Zauberspruch gebannt, wirf zudem einen W6. Bei einer 3+ ist der Zauber nicht nur gebannt, sondern vernichtet, und kann für den Rest des Spiels von dem betroffenen Zauberer nicht mehr eingesetzt werden.

## MEISTERRUNE DES TROTZES

45 Punkte

Meisterrune

Der Träger dieser Rune hat einen *Rettungswurf (+3)*.

## MEISTERRUNE DER HERAUSFORDERUNG

35 Punkte

Meisterrune

Nur eine Anwendung. Diese Rune zielt üblicherweise ein Kriegshorn oder Buch und kann im gegnerischen Spielzug angewandt werden, bevor der Gegner Angriffe ansagt. Benenne eine gegnerische Einheit. Die Einheit muss in der Lage sein, den Träger bzw. die Einheit, in der er sich befindet, entsprechend den normalen Regeln anzugreifen und auch zu erreichen. Die feindliche Einheit hat dann nur die Option, den Träger der Rune (und die Einheit, in der er sich befindet), anzugreifen, oder sie muss in der Pflichtbewegungsphase des Spielzugs *fliehen*, so als wenn sie einen *Paniktest* verpatzt hätte.

## MEISTERRUNE DER FURCHT

30 Punkte

Meisterrune

Nur eine Anwendung. Diese Rune zielt üblicherweise ein Kriegshorn oder Buch und kann im gegnerischen Spielzug angewandt werden, bevor der Gegner Angriffe ansagt. Alle gegnerischen Einheiten, die nicht *immun gegen Psychologie* sind, müssen sofort einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, darf die jeweilige Einheit in diesem Spielzug keine Angriffe ansagen. Einheiten, die sich in der Pflichtbewegungsphase bewegen müssen, sind davon nicht betroffen.

## SCHICKSALSRUNE

### 30 Punkte

Nur eine Anwendung. Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Der Träger dieser Rune hat einen *Rettungswurf (+5)* gegen den ersten nicht durch einen Rüstungswurf verhinderten Lebenspunktverlust, den er in der Schlacht erleiden würde.

## MAGIEBANNENDE RUNE

### 25 Punkte

#### Nur für Runenschmiede und Runenmeister

Nur eine Anwendung. Diese Rune erdet jegliche Magie auf der Stelle, ebenso wie eine magiebannende Spruchrolle. Sie kann benutzt werden, um einen gegnerischen Zauberspruch automatisch zu bannen, ohne dass gewürfelt werden muss. Diese Rune hat allerdings keine Auswirkungen gegen mit Totaler Energie gewirkte Sprüche.

## MEISTERRUNE DER MAGIEERDUNG

### 25 Punkte

#### Meisterrune

#### Nur für Runenschmiede und Runenmeister

Der Träger dieser Rune addiert einen Bonus von +1 auf all deine Bannwürfe.

## RUNE DER BRUDERSCHAFT

### 20 Punkte

#### Nicht für Modelle ohne ein Reittier (so auch Eidstein, Schildträger, Runenamboss etc.)

Nur eine Anwendung. Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Ein Modell mit dieser Rune darf einer Einheit Grenzläufer angeschlossen und mit dieser zusammen als *Kundschafter* aufgestellt werden, so als wenn es selbst die Sonderregel *Kundschafter* besitzen würde. Alternativ kann es einer Einheit Bergwerker angeschlossen und zusammen mit dieser mit der Sonderregel *Unterirdischer Vormarsch* ins Spiel gebracht werden, so als wenn es selbst diese Sonderregel besitzen würde.

## ZAUBERSCHUTZRUNE

### 15 Punkte

Für jede Zauberschutzrunen erhält der Träger und die Einheit, in der er sich befindet, *Magieresistenz (1)*. Ein Modell mit drei Zauberschutzrunen hätte also beispielsweise bereits *Magieresistenz (3)*.

## GLÜCKSRUNE

### 10 Punkte

Nur eine Anwendung. Der Träger dieser Rune darf einen beliebigen selbst verpatzten Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwurf wiederholen.

## SCHMIEDEFEUERRUNE

### 5 Punkte

Der Träger dieser Rune ist *immun gegen Flammenattacken*.

## STANDARTENRUNEN

Diese Runen werden auf Standarten und Bannern geschrieben und schützen oft eine ganze Einheit vor Magie oder anderen Einflüssen. Standartenrunen dürfen auch auf die Armeestandarte graviert werden, wobei die Meisterrunen unter den wachsamen Augen der Priester der Tempel Grungnis, Grimmirs und Valayas von den Runenschmieden gewirkt werden. Wie bei Armeestandarten anderer Völker auch, existiert für eine zwergische Armeestandarte keine Punktebegrenzung, jedoch auch weiterhin die Runenregeln.

## STROMNI ROTBARTS MEISTERRUNE

### 150 Punkte

#### Meisterrune

Eine Standarte mit dieser Rune verleiht jeder befreundeten Zwergeneinheit in 12 Zoll Umkreis um die Standarte, die sich im Nahkampf befindet, einen zusätzlichen Bonus von +W6 auf ihr Kampfergebnis.

## MEISTERRUNE DER VALAYA

85 Punkte

### Meisterrune

Diese Rune verleiht allen Bannwürfen deiner Armee einen Bonus von +W6. Zusätzlich wird jeder im Spiel verbleibende Zauber, der sich zu Beginn der Magiephase eines beliebigen Spielers in 18 Zoll Umkreis um eine Standarte mit dieser Rune befindet, automatisch gebannt.

## MEISTERLICHE MARSCHRUNE

55 Punkte

### Meisterrune

Nachdem beide Armeen aufgestellt wurden, aber bevor ermittelt wird, wer den ersten Spielzug hat, dürfen alle befreundeten Zwergeneinheiten in 18 Zoll Umkreis, um eine Standarte mit dieser Rune, sofort eine Bewegung am Boden – nicht jedoch eine Flugbewegung – durchführen. Die Einheiten dürfen marschieren, aber nicht angreifen. Alle Einheiten, die sich auf diese Weise bewegen, zählen in ihrem ersten offiziellen Spielzug bezüglich Beschuss als bewegt.

## GRUNGNIS MEISTERRUNE

50 Punkte

### Meisterrune

Jede, befreundete Zwergeneinheit in 6 Zoll Umkreis, um eine Standarte mit dieser Rune, erhält einen *Rettungswurf (+3)* gegen alle Verwundungen, die ihr nicht in der Nahkampfphase zugefügt werden.

## LANGSAMKEITSRUNE

50 Punkte

Jeder Gegner, der eine befreundete Zwergeneinheit in 6 Zoll Umkreis um eine Standarte mit dieser Rune angreift, muss W6 Zoll von seiner Angriffsreichweite abziehen. Gelingt es ihm dadurch nicht, in direkten Kontakt zu kommen, gilt der Angriff als verpatzt – der Angriff darf auf kein anderes Ziel umgelenkt werden. Mehrere Langsamkeitsrunen sind nicht kumulativ, stattdessen wird für jede dieser Runen ein W6 geworfen und das höchste Ergebnis verwendet.

## MEISTERRUNE DER ANGST

50 Punkte

### Meisterrune

Der Träger dieser Rune und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, verursacht *Angst*.

## WÄCHTERRUNE

45 Punkte

### Nur für Armeestandartenträger

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Der Träger einer Standarte mit dieser Rune und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, haben einen *Rettungswurf (+2)*.

## KAMPFRUNE

25 Punkte

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Eine Einheit mit dieser Rune erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 auf das Kampfergebnis.

## MUTRUNE

25 Punkte

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Eine Einheit mit dieser Rune ist *immun gegen Angst und Entsetzen*.

## UNBEIRRBARKEITSRUNE

25 Punkte

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Eine Einheit mit dieser Rune zählt für alle Zwecke so, als hätte sie das Doppelte ihrer tatsächlichen Einheitenstärke.

## ENTSCHLOSSENHEITSRUNE

### 20 Punkte

Nur eine Anwendung. Eine Einheit mit dieser Rune darf einen Moralwerttest (inkl. eines Aufriebstests) mit einem W6 anstatt auf 2W6 ablegen. Pro Aufriebstest kann nur eine Entschlossenheitsrune verwendet werden.

## RUNE DES ARKANEN SCHUTZES

### 15 Punkte

Für jede Rune des Arkanen Schutzes auf ihrer Standarte erhält die Einheit *Magieresistenz (1)*. Eine Einheit mit drei Runen des arkanen Schutzes hätte also beispielsweise bereits *Magieresistenz (3)*.

## RUNE DER VORFAHREN

### 10 Punkte

Nur eine Anwendung. Diese Rune wird automatisch aktiviert, sobald die damit ausgestattete Einheit einen *Aufriebstest* ablegen muss. Wirf einen W6. Bei einer 2+ testet die Einheit und jedes ihr angeschlossene Charaktermodell so, als wäre sie *unnachgiebig*. Pro Aufriebstest wird nur eine Rune der Vorfahren aktiviert.

## MASCHINENRUNEN

**Einige zwergische Kriegsmaschinen können bis zu drei Maschinenrunen erhalten, wie im Folgenden beschrieben. Beachte, dass Schüsse von einer Runen-Kriegsmaschine als magische Attacks zählen.**

## MEISTERRUNE DER TREFFSICHERHEIT

### 50 Punkte

#### Meisterrune

Nur eine Anwendung. Einmal pro Spiel trifft eine mit dieser Rune versehene Kriegsmaschine während der kompletten Beschussphase immer auf 2+ ohne zusätzliche Modifikationen zu berücksichtigen. Der Spieler muss ansagen, dass er diese Rune einsetzt, bevor Trefferwürfe abgelegt werden. Die Rune hat keine Auswirkung auf abweichenden Beschuss, wie beispielsweise dem Geschoß einer Steinschleuder.

## MEISTERRUNE DER OPFERUNG

### 45 Punkte

#### Meisterrune

Nur eine Anwendung. Der Zwergenspieler kann die Rune aktivieren, um die Kriegsmaschine zu Beginn einer beliebigen Nahkampfunde, zur Explosion zu bringen. Die Kriegsmaschine und ihre Besatzung werden dabei ausgeschaltet und jede gegnerische Einheit im Nahkampf mit der Kriegsmaschine und ihrer Besatzung, erleidet augenblicklich 2W6 *magische* Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden. Alle Einheiten, die am Nahkampf beteiligt waren, sind von der Explosion so benommen, dass sie nicht überrennen können, sondern an Ort und Stelle verweilen müssen, obgleich sie die Kriegsmaschine regeltechnisch im Nahkampf ausgeschaltet haben.

## MEISTERRUNE DER VERTEIDIGUNG

### 45 Punkte

#### Meisterrune

Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die eine Kriegsmaschine und ihre Besatzungen mit dieser Runde in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -2 von den Trefferwürfen für Attacks ab, die nicht in der Nahkampfphase erfolgen. Beschussattacks, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse (es wird kein neues Ziel gewählt). Dies gilt für jeden Beschuss, der die Kriegsmaschine und ihre Besatzungen zum Ziel haben kann, betrifft also auch feindliche Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf die Kriegsmaschine und ihre Besatzungen mit der Rune abweichen, so gilt diese als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

## DURCHSCHLAGSRUNE

### 30 Punkte

Jeder Treffer durch diese Kriegsmaschine erhält einen Bonus von +1 auf die Stärke, bis zu einem Maximum von 10.

## FLAKKSONS ZIELSUCHRUNE

### 25 Punkte

Jede Zielsuchrune verleiht der Besatzung der Kriegsmaschine einen Bonus von +1 auf ihre ballistische Fähigkeit gegen Ziele, die unter die Kategorie Monströs oder Monster fallen.

## FUNKTIONSRUNE

### 25 Punkte

Nur eine Anwendung. Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune darf das Ergebnis eines Wurfs auf ihrer Fehlfunktionstabelle in ein beliebiges Ergebnis verändern. Sag an, dass du diese Rune verwendest, nachdem du den Wurf auf der Fehlfunktionstabelle durchgeführt hast.

## GENAUIGKEITSRUNE

### 25 Punkte

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune darf beim Schießen den Abweichungswürfel neu werfen, um das bisherige Ergebnis des Schusses nochmals zu verändern. Das Resultat des zweiten Wurfs ist jedoch bindend.

## RUNE DER STANDHAFTIGKEIT

### 25 Punkte

Kriegsmaschinen mit dieser Rune und ihre Besatzung, erhalten einen Bonus von +1 auf ihr Kampfergebnis.

## RUNE DES SCHNELLSCHUSSES

### 25 Punkte

Nur eine Anwendung. Wird eine Rune des Schnellschusses aktiviert, erhält die Kriegsmaschine im Anschluss an ihre gegenwertige Schussphase eine zusätzliche Schussphase, wodurch sie einen weiteren Schuss abgeben kann (wenn sie sich in diesem Spielzug nicht bewegt hat, sofern sie der Regel für Bewegen oder Schießen unterliegt). Sollte die Kriegsmaschine in ihrer nächsten Schussphase nicht schießen dürfen (z.B. wegen einer Fehlfunktion oder eines Zauberspruches), gilt diese zusätzliche Schussphase als ihre nächste Schussphase, wodurch sie in ihrer nächsten regulären Schussphase wieder normal schießen kann. Eine Kriegsmaschine mit mehreren dieser Runen darf in jedem deiner Spielzüge nur eine einzige davon aktivieren.

## SCHMIEDERUNE

### 25 Punkte

Mehrere dieser Runen haben keine weiteren Auswirkungen. Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune darf den Artilleriewürfel neu werfen, wenn dieser ein Fehlfunktionssymbol anzeigt. Das Resultat des zweiten Wurfs ist dann jedoch bindend.

## MEISTERRUNE DER TARNUNG

### 15 Punkte

#### Meisterrune

Bis sie sich bewegt oder schießt, kann eine Kriegsmaschine mit dieser Rune nicht gesehen und damit auch nicht angegriffen, beschossen oder gezielt mit Zaubersprüchen attackiert werden. Sobald sie feuert, sich bewegt oder sich ihr ein Gegner auf 3 Zoll oder weniger nähert, erlischt die Wirkung der Rune für den Rest des Spiels und die Kriegsmaschine wird den normalen Regeln entsprechend als zulässiges Ziel behandelt.

## BRANDRUNE

### 10 Punkte

Die Kriegsmaschine verursacht *Flammenattacken*.

## LADERUNE

### 10 Punkte

Eine Kriegsmaschine mit dieser Rune kann immer schießen, solange wenigstens eines ihrer Besatzungsmitglieder am Leben ist, um sie zu bedienen, sogar, wenn sie im vergangenen Spielzug eine Fehlfunktion erlitten hat oder einem vergleichbaren Effekt unterliegt, welche dies normalerweise unterbinden würde.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Findigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wolli).