

Zwerge

Das Volk der Zwerge ist ein kriegerisches, mürrisches und elitäres Volk. Sie stellen die besten Rüstungen und Waffen her, ihr technologisch mechanischer Fortschritt ist anderen Völkern weit voraus.

Doch sie haben ein Problem, ihre kurzen Beine lassen sie nicht sehr schnell vom Fleck kommen und ihre Geburtenrate ist so gering, dass sie zu einer aussterbenden Rasse gehören. Daher ist jeder zwergische Verlust doppelt schmerzhaft.

Um den Charakter der Zwerge darzustellen verfügt das Volk über allgemeine Sonderregeln, welche für jedes Zwergenmodell gelten, sowie über einheitenspezifische Sonderregeln.

Allgemeine Sonderregeln (Wichtig, die unten stehenden Sonderregeln in Fett gelten, der darunter in kursiv geschriebenen Text gilt nur als Orientierung und kann ggf. vom Origanregeltext abweichen. Daher bei Regelfragen immer in den entsprechenden Abschnitt des Kompendiums schauen.

Hass Orks, Goblins, Skaven, Elfen

Die Einheit darf Trefferwürfe in der ersten Nahkampfpause wiederholen.

Disziplin

Zwerge sind bekannt für ihren Kampfeswillen, daher sammeln sich Zwerge automatisch, solange kein Feind in der Nähe steht. (6" Zoll min. Einheitenstärke 5+)

Fliegender Formationswechsel

Zwerge, welche über die Sonderregel "gemischte Formation" verfügen dürfen vor einem feindlichen Angriff als Angriffsreaktion einen Formationswechsel ansagen (also z.B: Fernkämpfer aus dem ersten Glied ins Zweite stellen oder die Front verkleinern; das Zentrum muss aber bestehen bleiben und darf nicht kleiner als 3 Modelle gestellt werden. Kein Modell darf sich mehr als seine Grundbewegung bewegen und die Ausrichtung muss identisch bleiben)

Überlegene Technik

Zwergische Kanonen weichen beim Beschuss mit Kanonen maximal 1" nach links oder rechts ab. Außerdem können sie auch bei Nässe ihre Schwarzpulverwaffen ohne Einschränkungen einsetzen.

Schulter an Schulter

Zwerge würden niemals die Ihren im Nahkampf im Stich lassen, daher erhalten zwergische Einheiten, welche in 3" Umkreis zu einer anderen zwergischen Einheit (Einheitenstärke min. 3) steht die Sonderregel "Moralstark"

Schulter an Schulter

Durch ihre gute Ausbildung und Starrsinn dürfen Zwerge immer 8 Zoll marschieren und müssen in der Nähe zu Feinden dafür keinen Test ablegen.

Armeorganisation

Jede Armee unterliegt einem Armeorganisationplan, welcher Aufschluss darüber gibt wie eine Armee aufgebaut werden kann/muss.

Ein General

Deine Armee muss einen General enthalten, mehr Kommandanten darfst du nicht einsetzen.

Mehrere Helden

Zusätzlich zu Kommandanten kannst du aber normale Helden nutzen, wie viele du einsetzen darfst hängt von der gespielten Punktgröße ab. Du darfst je 1.000 Punkte einen Helden einsetzen. Die angezeigte Verfügbarkeit, bezieht sich immer auf X Helden je 1.000 Punkte.

Generierung von Truppenpunkten

Wie oben beschrieben darfst du Helden und Kommandanten einsetzen, diese haben einen spezifischen Punktwert. Der Wert für Helden und Kommandanten fließt in die vereinbarte Spielgröße ein, nicht jedoch in die Truppenpunkte.

Die Truppenpunkte sind allein die Punkte welche für deine Armee (ohne Helden etc.) ausgegeben wurden.

Beispiel: Du wählst einen Kommandanten für 250 Punkte, 2 Helden für insgesamt 300 Punkte und 2.450 Truppenpunkte. Diese zusammenaddiert ergeben den Spielwert einer Armee.

Mindestens 50% Kerntuppen

Wie der Name es vermuten lässt musst du mindestens 50% deiner Truppenpunkte aus Kerneinheiten generieren. Der Rest darf frei (nach Verfügbarkeit) verteilt werden.

Verfügbarkeit

Manche Einheiten sind nur sehr begrenzt verfügbar, die Verfügbarkeit ist teilweise "einzigartig" dann darf die entsprechende Einheit nur einmal eingesetzt werden oder X Modelle je Y Punkte.

Abkürzungsübersicht

Einzigartig	E
Unbegrenzt	U
Zahl z.B. 1	Anzahl je 1.000 Punkte

Aufklärungswert

Jede Armee verfügt über einen Grundaufklärungswert, zu diesem können die Aufklärungspunkte von Kundschaftern addiert werden. Dies ergibt den Aufklärungswert. Da Zwerge typischerweise nicht schnell und schon gar nicht lautlos sind, ist ihr Aufklärungswert verhältnismäßig niedrig.

Wert = 15

**Helden
König**

Der Thain ist der kriegerische Anführer einer Zwergen Armee, er kann einstecken, austeilen und die Moral stärken.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	15	15	5	6	5	10	10	3	4	150

Rüstung		Reittiere	
Kettenrüstung	10	Bär	40
Zwergische Rüstung	20	- Panzerung	20
Normales Schild	10	Schildträger	60
Großes Schild	15		
Fernkampf		Nahkampfwaffen	
Pistole/n	10	Axt	5
Bombe	15	Zweihänder	20
Armbrust	10		
Verfügbarkeit		Runen	
General max	1		
Sonderregeln			
Unerschütterlich (+) <i>Aufriebstest wird automatisch bestanden</i>			
Furchtlos (+) <i>ignoriert Angst, darf Entsetzenstest wiederholen</i>			
Stark <i>Darf Verwundungen wiederholen, kein Abzug für Zweihänder</i>			
Unverwüstlich <i>Feind erhält -1 auf Stärke im Nahkampf gegen dieses Modell</i>			

Meisterschmied der Runen

Der Meisterschmied der Runen sorgt für die nötige Magieabwehr und kann zusätzlich befreundete Truppen im Umkreis stärken.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	13	13	5	6	5	10	10	3	3	250

Rüstung		Reittiere	
Kettenrüstung	10	Schildträger	60
Zwergische Rüstung	20		
Normales Schild	10		
Großes Schild	15		
Fernkampf		Nahkampfwaffen	
		Axt	5
		Zweihänder	20
Verfügbarkeit		Runen	
General max	1		
Held	1		
Sonderregeln			
Magieunterdrücker <i>Im Umkreis von 12" Komplexität von Magie +3</i>			
Magiesog <i>Jede gewürfelte 4 beim Komplexitätswurf wird entfernt.</i>			
Furchtlos (+) <i>ignoriert Angst, darf Entsetzenstest wiederholen</i>			
Unerschütterlich (+) <i>Aufriebstest wird automatisch bestanden</i>			
Segnen <i>Nominiere zu Beginn jeder eigenen Magiephase eine Waffe im Umkreis von 12" als magisch</i>			

Dämonen Berserker

Berserker suchen einen möglichst ruhmreichen Tod. Je nachdem welche Gegner sie schon bezwingen konnten, erhalten sie unterschiedliche Ränge.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
4	15	10	5	6	6	8	10	5	5	200

Fernkampf Wurfäxte 5	Nahkampfwaffen Axt 5 Zweihänder 20
Verfügbarkeit General max 1 Held 1	Runen
Sonderregeln	
Todesstoß Kritischer Treffer +3 Stärke und Rüstungsbrechend.	
Unerschütterlich (+) Aufriebstest wird automatisch bestanden	
Furchtlos (+) ignoriert Angst, darf Entsetzenstest wiederholen	
Stark Darf Verwundungen wiederholen, kein Abzug für Zweihänder	
Unverwüstlich Feind erhält -1 auf Stärke im Nahkampf gegen dieses Modell	
Wandelnder Tot Das Modell erhält im Nahkampf einen Bonus von +2 für seine Seite	
Rasender Angriff Wenn das Modell angreift erhält es +W3 Attacken	
Alles oder Nichts Das Modell darf verpatzte Trefferwürfe wiederholen, wenn es dafür seinen Widerstand für diese Nahkampfrunde um -3 reduziert. Kann nach den Trefferwürfen angesagt werden. Gilt bis zur nächsten Nahkampfrunde, bis diese Einheit zugeschlagen hat.	
Monsterjäger Erhält +3 Stärke gegen Monster	
Kenne deinen Feind Das Modell verursacht gegen Monster im Nahkampf W3 Lebenspunktverluste	
Sonstiges Dieses Modell darf sich nur anderen Berserkern anschliessen, ansonsten muss es sich alleine über den Tisch bewegen.	

Jarl

Ein Jarl ist der Anführer eines Klans, dementsprechend sind seine kriegerischen Fähigkeiten ausgesprochen gut.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	14	13	5	5	3	9	9	3	3	100

Rüstung Kettenrüstung 10 Zwergische Rüstung 20 Normales Schild 10 Großes Schild 15	Reittiere Bär 200 - Panzerung 40
Fernkampf Pistole/n 10 Bombe 15 Armbrust 10	Nahkampfwaffen Axt 5 Zweihänder 20 Armeestandarte 10
Verfügbarkeit General max 1 Held 1	Runen
Sonderregeln	
Unerschütterlich (+) Aufriebstest wird automatisch bestanden	
Furchtlos (+) ignoriert Angst, darf Entsetzenstest wiederholen	

Schmied der Runen

Wie ihre Meister, sind Schmiede der Runen starke Modelle, welche vor allem zur Abwehr feindlicher Magie genutzt werden.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	12	13	5	5	3	9	9	3	2	150

Rüstung Kettenrüstung 10 Zwergische Rüstung 20 Normales Schild 10 Großes Schild 15	Nahkampfwaffen Axt 5 Zweihänder 20
Verfügbarkeit General Held 1	Runen
Sonderregeln	
Magieunterdrücker Im Umkreis von 12" Komplexität von Magie +3	
Furchtlos (+) ignoriert Angst, darf Entsetzenstest wiederholen	
Unerschütterlich (+) Aufriebstest wird automatisch bestanden	
Segnen Nominiere zu Beginn jeder eigenen Magiephase eine Waffe im Umkreis von 12" als magisch	

Maschinist

Um die unzähligen Maschinen, Essen und Belagerungsgeräte zu bauen, warten und bedienen werden Maschinisten eingesetzt, diese beaufsichtigen die niederen Ränge.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	12	15	5	5	3	9	9	3	2	100

Rüstung		Reittiere	
Kettenrüstung	10		
Zwergische Rüstung	20		
Fernkampf		Nahkampfwaffen	
Pistole/n	10	Axt	5
Bombe	15		
Armbrust	10		
Muskete	15		
Verfügbarkeit		Runen	
Held	1		
Sonderregeln			
Artilleriemeister <i>Eine angeschlossene Schützgewehr, darf zwei mal schätzen und das bessere Ergebnis wählen</i>			
Oberaufseher <i>eine angeschlossene Einheit darf einmalig den Artillerie neuwürfeln.</i>			
Schütze <i>Das Modell ignoriert die Abzüge für Lange Reichweite</i>			
Scharfschütze <i>Das Modell erhält eine "sehr lange Reichweite" +50% der norm. Waffenreichweite bei kritischem Treffer bestimmt der Schütze das getroffene Modell.</i>			

Erhält +3 Stärke gegen Monster

Kenne deinen Feind

Das Modell verursacht gegen Monster im Nahkampf W3 Lebenspunktverluste

Sonstiges

Dieses Modell darf sich nur anderen Berserkern anschließen, ansonsten muss es sich alleine über den Tisch bewegen.

Drachen Berserker

Diese im Rang weiter aufgestiegenen Berserker, haben sich darin verdient einen mächtigen Drachen zu erschlagen, sie sind perfekte Monsterjäger.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
4	15	10	5	6	6	8	10	5	4	100

Fernkampf		Nahkampfwaffen	
Wurfäxte	5	Axt	5
		Zweihänder	20
Verfügbarkeit		Runen	
General max	1		
Held	1		
Sonderregeln			
Unerschütterlich (+) <i>Aufriebstest wird automatisch bestanden</i>			
Furchtlos (+) <i>ignoriert Angst, darf Entsetzenstest wiederholen</i>			
Stark <i>Darf Verwundungen wiederholen, kein Abzug für Zweihänder</i>			
Unverwüstlich <i>Feind erhält -1 auf Stärke im Nahkampf gegen dieses Modell</i>			
Rasender Angriff <i>Wenn das Modell angreift erhält es +W3 Attacken</i>			
Alles oder Nichts <i>Das Modell darf verpatzte Trefferwürfe wiederholen, wenn es dafür seinen Widerstand für diese Nahkampfrunde um -3 reduziert. Kann nach den Trefferwürfen angesagt werden. Gilt bis zur nächsten Nahkampffphase, bis diese Einheit zugeschlagen hat.</i>			
Monsterjäger			

**Truppen
Krieger
Kernausswahl**

Zwergische Krieger werden aus allen Bevölkerungsschichten rekrutiert, hier treffen erfahrene Jungzwerge auf altgediente Krieger, dadurch wird die Kerntruppe immer mit frischem Blut versorgt ohne ihre Schlagkraft einzubüßen.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	11	12	5	5	2	7	9	3	1	20

Rüstung		Reittiere	
Kettenrüstung	10		
Zwergische Rüstung	20		
Normales Schild	10		
Großes Schild	15		
Fernkampf		Nahkampfwaffen	
Armbrust	10	Axt	5
		Zweihänder	20
Verfügbarkeit / Aufwertung		Runen	
Verfügbarkeit	U		
Sonderregeln			
Schildwall <i>Die Einheit kann in der "restliche Bewegungen"Phase ansagen diese Formation einzunehmen. Dadurch erhält sie +1 auf ihren Schildwurf und Rüstungswurf im Nahkampf und gegen Beschuss. Nur noch normale Bewegung.</i>			

**Veteranenkrieger
Kernausswahl**

Die Veteranen sind besonders erfahrene Krieger, welche schon in unzähligen Schlachten kämpften. Sie zeichnen sich durch eine unnachgiebige Härte und stählernen Willen aus. Sie können einzelne harte Einheiten bilden oder sich unter normale Krieger mischen und diese stärken.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	12	13	5	5	2	8	9	3	1	30

Rüstung		Reittiere	
Kettenrüstung	10		
Zwergische Rüstung	20		
Normales Schild	10		
Großes Schild	15		
Fernkampf		Nahkampfwaffen	
Armbrust	10	Axt	5
Muskete		Zweihänder	20
Verfügbarkeit / Aufwertung		Runen	
Verfügbarkeit	U		
Sonderregeln			
Schützen <i>Die Einheit ignoriert Abzüge für "Lange Reichweite"</i>			
Mutig (+) <i>Die Einheit darf verpatzt Angst und Paniktests wiederholen.</i>			
Feuer aus "Zweiter Reihe" <i>Modelle aus der zweiten Reihe dürfen auch schießen.</i>			
Gemischte Formation <i>Die Modelle dieser Einheit dürfen sich normalen Kriegern nach den Regeln für gemischte Formationen anschließen.</i>			
Schildwall <i>Die Einheit kann in der "restliche Bewegungen"Phase ansagen diese Formation einzunehmen. Dadurch erhält sie +1 auf ihren Schildwurf und Rüstungswurf im Nahkampf und gegen Beschuss. Nur noch normale Bewegung.</i>			

**Garde
Kernausswahl**

Gardisten gehören zu den Kerntruppen deiner Armee, sie sind schwer gerüstet um auch andauernden Nakämpfen und starkem Beschuss lange stand zuhalten.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	12	13	5	5	2	9	9	3	2	40

Rüstung		Reittiere	
Zwergische Rüstung	20		
Normales Schild	10		
Großes Schild	15		
Fernkampf		Nahkampfwaffen	
		Axt	5
		Zweihänder	20
Verfügbarkeit / Aufwertung		Runen	
Verfügbarkeit	U		
Sonderregeln			
Dickhäutig <i>Erfolgreiche Verwundungswürfe gegen dieses Modell müssen wiederholt werden</i>			
Unerschütterlich <i>Aufriebstest wird automatisch bestanden</i>			

**Goldene Leibwache
Elitetruppe**

Die goldene Leibwache untersteht direkt dem Befehl des Hochkönigs, sie rekrutiert sich aus den besten und stärksten Mitgliedern eines jeden Klans, sie vereinen die zwergische Widerstandsfähigkeit mit einer erhöhten Stärke und sorgen damit für die nötige Offensive

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	14	12	6	5	2	9	9	3	2	50

Rüstung		Reittiere	
Kettenrüstung	10	Bär	200
Zwergische Rüstung	20	- Panzerung	40
Normales Schild	10		
Großes Schild	15		
Fernkampf		Nahkampfwaffen	
		Axt	5
		Zweihänder	20
Verfügbarkeit / Aufwertung		Runen	
Verfügbarkeit	U		
Sonderregeln			
Todesstoß <i>Das Modell erhält bei einem kritischen Treffer +3 Stärke und Rüstungsbrechend für die folgende Verwundung.</i>			
Furchtlos <i>ignoriert Angst, darf Entsetzenstest wiederholen</i>			
Schildbrecher <i>Diese Modelle ignorieren die Auswirkungen von Schilden bei Feinden.</i>			

**Berserker
Elitetruppe**

Oft Verachtete oder in Ungnade gefallene Zwerge, welche nun einen heroischen Tod suchen. Diese Berserker müssen sich erst noch einen Namen verdienen, da sie noch keine nennenswerten Leistungen vollbracht haben.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
4	13	10	5	5	2	7	8	4	3	50

Fernkampf					Nahkampfwaffen					
Wurfaxt					Axt					5
					Zweihänder					20

Verfügbarkeit / Aufwertung					Runen					
Verfügbarkeit										U

Sonderregeln

Unerschütterlich (+)

Aufriebstest wird automatisch bestanden

Blutrünstig

Einheit / Modell erhält +1 Attacke wenn es erfolgreich angreift.

Alles oder Nichts

Die Einheit darf verpatzte Trefferwürfe wiederholen, wenn es dafür seinen Widerstand für diese Nahkampfrunde um -3 reduziert. Kann nach den Trefferwürfen angesagt werden. Gilt bis zur nächsten Nahkampffphase, bis diese Einheit zugeschlagen hat.

**Zwergische Waldläufer
Plänkler**

Zwergische Waldläufer haben sich für ein Leben in den Grenzgebieten und der Wildnis entschieden, sie melden nahende Feinde schon früh und ermöglichen den langsamen Zwergentruppen dadurch sich in Stellung zu bringen.

Durch ihre Abstinenz von der Zivilisation fehlt es den Waldläufern an der berühmten zwergischen Disziplin und ihre Ausbildung im Kampf ist geringer, dafür sind sie begnadete Schützen.

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
4	11	14	5	5	2	7	9	3	1	20

Rüstung					Reittiere					
Lederrüstung										5

Fernkampf					Nahkampfwaffen					
Armbrust					Axt					5
Muskete					Zweihänder					20
Bogen										10

Verfügbarkeit / Aufwertung					Runen					
Verfügbarkeit										U

Sonderregeln

Waldläufer

Ignoriert Bewegungsabzüge für schweres Gelände.

Behände

Darf Schusswaffen ohne Abzüge für "bewegt" abfeuern, Musketen dürfen auch aus der Bewegung abgefeuert werden (allerdings mit Abzug)

Kundschafter (1)

Jedes erworbene Modell addiert +1 zu deinem Aufklärungswert.

**Artillerie
Spezial**

Wenn die Zwerge für etwas bekannt sind, dann ist ihre verheerende Feuerkraft. Sie waren die ersten welche Belagerungswaffen in dieser Qualität herstellen konnten.

Besatzung

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
3	10	13	5	5	2	9	9	3	1	-

Artillerie

B	KG	BF	S	W	LP	Dis	MW	I	A	Pkt
-	-	-	-	7	5	-	-	-	-	-

Rüstung					Nahkampfwaffen					
Kettenrüstung					Axt					5
Zwergische Rüstung										20

Verfügbarkeit / Aufwertung					Runen					
Verfügbarkeit										U

Kanone	3 Mann Besatzung	250 Punkte
Katapult	3 Mann Besatzung	150 Punkte
Speerschleuder	3 Mann Besatzung	100 Punkte
Drachenatem	3 Mann Besatzung	200 Punkte
Mörser	3 Mann Besatzung	200 Punkte

Das zwergische Arsenal

Waffe	S	RW	Sonderregel
Kanone	14	76	Ignoriert Rüstung, Multiple Lebenspunktverluste W6
Katapult	3	76	3 Zoll, S10 unter Loch, Rüstungsbrechend, Multiple Lebenspunktverluste W3+1 (Unter Loch)
Mörser	5	48	5 Zoll
Speerschleuder	7	48	Multiple Lebenspunktverluste W3; Rüstungsbrechend
Drachenatem	4	12	Feuerschablone

Reittiere Bär

Die reitbaren Bären der Zwerge sind brutale bösartige Tiere. Sie bieten den Zwergen einen Geschwindigkeitsbonus, welchen sie sonst niemals erreichen könnten.

B	KG	I	S	Rüs+	A	Pkt
6	7	2	6	+1	2	20

Sonderregeln

Schwere Kavallerie	Doppelte Aufpralltreffer, keinen Bonus für Speere, kein Gegenangriff
Krallen und Maul	Dieses Modell darf im Nahkampf mit zuschlagen

Schildträger

Genau genommen sind sie kein Reittier, aber dein Kommandant wird es begrüßen nicht mehr laufen zu müssen.

B	KG	I	S	Rüs+	Pkt
4	-	-	-	-	60

Sonderregeln

Erhöhte Position	Dein General darf seine Moral und Disziplinboni auf 18" verteilen.
Befehle schreien	Dein General nutzt den besseren Überblick und kann seinen Kriegern besser bei stehen, du darfst verpatzte Moral und Disziplintests in 18" Umkreis wiederholen.

Ausrüstung

Bombe	Wurfgeschoss, RW 6 Zoll, 3 Zoll Schablone. S3 (S6 unter Loch), W6 Abweichen. 1X Anwendung	15
Zwergische Rüstung	Gewährt einen Rüstungswurf von 3+	20

Zwergische Geländestücke

Eidsteine der Unterdrückung	Feindliche Magier im Umkreis von 12 Zoll müssen +2 auf die Komplexität ihrer Zauber addieren.	150
Eidstein der Erinnerung	Zwergische Einheiten im Umkreis von 12 Zoll dürfen Moral und Disziplintests wiederholen.	100
Befestigung	4 Zoll Breite, 1 Zoll Tiefe Gilt als Hindernis, eine dahinter stehendes Modell erhält einen um +1 besseren Schildwurf.	100
Pfähle	4 Zoll Breite, 1 Zoll Tiefe Angreifende Kavallerie und Monster erleiden einen Treffer mit Stärke = zurückgelegte Angriffsreichweite W6 Lebenspunktverluste	150

Runen und geheiligte Gegenstände

Deine Runenschmiede verstehen sich darauf Waffen, Banner, Rüstungen und andere Gegenstände mit Runen zu versehen, wodurch diese einen besonderen Effekt erhalten. Ein mit Runen bearbeiteter Gegenstand gilt als "magisch". Andere Gegenstände sind einzigartig, diese dürfen nur einmal pro Armeeliste eingesetzt werden.

Runen anbringen

Da es ein schweres Unterfangen ist Gegenstände mit Runen zu versehen, dürfen maximal drei Runen (Runenschriftzug) auf einem Gegenstand angebracht werden. Kein Gegenstand darf über mehr als drei Runen verfügen. Jeder Gegenstand darf maximal eine meisterhafte Rune tragen.

Auch Runen haben eine Verfügbarkeit, einige dürfen nur einmal (meisterhafte) pro Armee vergeben werden, andere beliebig oft. Diese kannst du z.B. Auch mehrmals auf der gleichen Waffe anbringen, dadurch addiert sich die Fähigkeit.

Waffenrunen

Meisterhafte Rune Thoras Eine der seltensten und schwierigsten Runen der zwergischen Welt, geleitet von der Macht eines Gottes. <i>Das Modell trifft im Nahkampf immer auf die 2+</i>	75 Pkt
Meisterhafte Rune Uldred Geschmiedet in dem Blut von 100 Rassen <i>Das Modell verwundet im Nahkampf immer auf die 2+</i>	75 Pkt
Meisterhafte Rune des Durchschlags Gegen Verwundungen mit dieser Waffe sind keine Rüstungswürfe erlaubt	50 Pkt
Meisterhafte Rune des Raben Die entsprechende Waffe darf nun in der Schussphase geworfen werden. Sie kann direkte feindliche Modelle anvisieren und rauspicken (möchtest du ein spezifisches Modell wählen ist der Wurf mit -3 BF durchzuführen). Ist der Treffer erfolgreich wird die Verwundung abgehandelt als wären die beiden Modelle im Nahkampf, danach fliegt der Hammer zurück in die Hand des Schützen.	50 Pkt
Meisterhafte Rune der Zerstörung Sollte der Träger der Waffe im Nahkampf einen erfolgreichen Trefferwurf landen, zerstört er damit bei dem entsprechenden Modell eine zufällige magische Waffe, Rüstung oder Schild.	50 Pkt
Meisterrune der Schnelligkeit Der Träger erhält einen Bonus von +1 auf seinen Bewegungswert und erhält die Sonderregel "Erstschlag"	30 Pkt
Rune der Macht Das Modell erhält die Sonderregel Monsterjäger	25 Pkt
Rune der Raserei Der Träger erhält +1 Attacke im Nahkampf	25 Pkt
Rune des Kampfes Diese Rune erhöht das Kampfgeschick jeweils um +1	15 Pkt
Rune der Reflexe Die Initiative des Modells steigt jeweils um +1	10 Pkt
Rune des Feuers Das Modell verursacht Flammenattacken	5 Pkt

Rüstungrunen

Meisterhafte Rune des harten Stahls Feine müssen erfolgreiche Verwundungswürfe wiederholen.	75 Pkt
Meisterhafte Rune des Schutzes Das Modell erhält einen Rüstungswurf von 1+ welcher nicht weiter verbessert werden kann.	75 Pkt
Rune des Fleisches Der Träger erhält jeweils +1 Lebenspunkt	50 Pkt
Rune der Abwehr Das Modell erhält einen 2+ Schildwurf gegen Beschuss	25 Pkt
Rune der Härte Das Modell darf verpatzte Rüstungswürfe 1x wiederholen	25 Pkt
Rune des Widerstands Das Modell erhält einen Bonus von +1 auf den Widerstand	25 Pkt

Runische Standarten

Meisterhafte Rune der Alten <i>Innerhalb von 12" zu dieser Standarte können Zauberer keine Sprüche wirken</i>	150 Pkt
Meisterhafte Rune der Toten <i>Die Standarte addiert +1 auf jedes Nahkampfergebnis der Zwerge im Umkreis von 12"</i>	125 Pkt
Meisterhafte Rune der Angst <i>Die Einheit verursacht Angst</i>	75 Pkt
Rune der Krieger und Schützen <i>Die Einheit darf jeden Würfelwurf von 1 bei Beschuss und im Nahkampf wiederholen</i>	50 Pkt
Rune der Verzögerung <i>Feinde, welche diese Einheit angreifen wollen müssen von ihrer Angriffsreichweite W3 Zoll abziehen, wird die Rune mehrfach ausgerüstet, würfle für jede Rune und wende das höchste Ergebnis an.</i>	50 Pkt
Rune des Erfolges <i>Kann nicht addiert werden. Die Einheit erhält +1 auf ihr Kampfergebnis</i>	25 Pkt
Rune der magischen Abwehr <i>Jedes Mal wenn diese Einheit von einem magischen Effekt getroffen wird würfel. Bei einer 5+ werden die Auswirkungen für diese Einheit ignoriert.</i>	25 Pkt

Rune des Glücks

Das Modell darf einmal im Spiel einen eigenen Würfel neuwürfeln. Egal welchen, solange der Wurf unmittelbar mit diesem Modell in Zusammenhang steht.

25 Pkt

Artillerie Runen

Jede Artillerie darf mit bis zu drei Runen versehen werden, dadurch können diese noch mehr Schaden anrichten oder sich besser schützen.

Meisterhafte Rune der Verteidigung <i>Die Artillerie wird bei Beschuss auf 1-5 getroffen, die Besatzung nur bei einer 6+</i>	50 Pkt
Rune des Monstertodes <i>Einmal im Spiel darf diese Rune eingesetzt werden. (vom Würfeln ansagen) Diese Rune kann nur auf Speerschleudern angebracht werden. Diese trifft dann einmalig auf die 2+</i>	30 Pkt
Rune der Genauigkeit <i>Es muss kein Abweichungswurf, nach dem Schätzen, für die Kanone durchgeführt werden.</i>	50 Pkt
Rune der Zielsicherheit <i>Du darfst bei Speerschleudern den Abweichungswürfel neuwerfen, das zweite Ergebnis ist bindend</i>	50 Pkt
Rune der Bolzenstärke <i>Speerschleudern erhalten +1 Stärke</i>	30 Pkt
Rune des Himmels <i>Speerschleudern treffen fliegende Ziele jeweils um +1</i>	25 Pkt

Runen Gegenstände

Diese Runen werden auf Gegenstände geschrieben, jedes Modell darf maximal einen Gegenstand mit bis zu drei Runen tragen.

Meisterhafte Rune des Königs <i>Kann nur vom König getragen werden, in die Krone wird eine Rune geschrieben, wodurch eine angeschlossene Einheit immun gg. Psychologie wird.</i>	100 Pkt
Meisterhafte Rune der Ballance (Nur Meisterschmied d. R. Und Schmied d.R.) <i>Der Träger darf den gegnerischen Manapool um W6 Würfel verringern (pro Runde)</i>	100 Pkt
Meisterhafte Rune der Segnung <i>Der Träger erhält einen 4+ Rettungswurf</i>	50 Pkt
Rune der Unterdrückung (Nur Meisterschmied d. R. Und Schmied d.R.) <i>Jeder Versuch Magie zu wirken ist um +1 erschwert</i>	50 Pkt
Rune des Spruchfressers (Nur Meisterschmied d. R. Und Schmied d.R.) <i>Nur eine Anwendung, vernichte einen Spruch deines Feindes</i>	50 Pkt
Rune der Zuversicht <i>Das Modell erhält einen 2+ Rettungswurf gegen die erste Verwundung im Spiel.</i>	25 Pkt
Rune der Unterbrechung <i>Darf einmal im Spiel eingesetzt werden, beendet sofort einen erfolgreich gewirkten feindlichen Spruch</i>	25 Pkt

Einzigartige Armeelisten

Du kannst auch besondere Auswahlen deiner Armee zu Feld führen, diese verzichten auf einige allgemeine Auswahlen, können dafür andere Truppentypen häufiger mitnehmen und erhalten neue Sonderregeln.

Expeditionsarmee

Berserker Feldzug des Todes

Armee der Hochgeborenen