

Durin's Schwur

Tief unter der Erde, genauer gesagt in Karak-Vandur saß König Khazador auf seinem goldenen Thron und wartete darauf, dass die große Menge an Zwergen sich beruhigt hatte. Getuschel und aufständisches Gejohle machte sich in der großen Halle breit. Alle waren ganz aufgebracht über die Neuigkeiten, welche soeben kundgetan wurden. Einzig König Khazador und seine Wachen, welche den Thronsaal an den äußeren Wänden standen, waren ruhig und regungslos. Ihre Gromrilrüstungen schimmerten im matten Licht der Fackeln und der König Karak-Vandurs verlor sich für einen Moment darin. Erinnerte er sich doch zu gern an seine Jugend zurück, wo er sich selbst um Schändungen dieser Art gekümmert und ein Heer tapferer Soldaten in die Schlacht geführt hatte.

Jetzt jedoch, nach mehreren Jahrzehnten des Kampfes lag es an Ihm, sich um das Wohl seines Volkes zu kümmern und dieses wollte Vergeltung. Rache für die Schändung der Zwergenstatuen in den Tunneln weit westlich ihrer Burgmauern. Nachtgoblins rissen mit Hilfe eines Riesen ganze Fragmente heraus, um damit die Katapulte ihrer widerlichen Brut mit neuer Munition zu füllen. Dann hieß es Ahnensteine, von Zwergenhand geschaffen, um Zwerge zu erschlagen. Das durfte auf keinen Fall passieren.

Wie die Späher berichtet hatten, rüsteten sich die Nachtgoblins gegen die Burg der Zwerge und es waren viele, zu viele, um es nicht ernst zu nehmen. Zusätzlich war erschwerend hinzugekommen, dass den Zwergen der Weg an die Oberfläche versperrt wurde. Somit konnte keiner auch nur erahnen wie viele dieser grünen Plage noch auf der Erde wandelt und sich bereit macht und sich in dem Waaagh! sammelt, der in wenigen Tagen wohl ihren Höhepunkt findet. Der einzige Weg nach oben verlief weit im Osten und es würde mehrere Tage dauern, ehe jemand auch nur einen Ork zu Gesicht bekäme.

Der König dachte nach. Einen Ausfall konnte er nicht riskieren, dafür waren es zu wenig Krieger. Mutig sind sie alle, jedoch fehlte es ihnen an Männern um im schlimmsten Fall die Zwergenstadt halten zu können. Grummelnd und Murrend strich er sich fortwährend durch den Bart und ignorierte alle im Saal stehenden Zwerge. Er winkte Durin zu sich.

„Durin, mein Thain, auf dessen Rat ich bisher noch immer Vertrauen konnte, hab Ihr einen Vorschlag, wie wir uns dieser Sache annehmen sollten?“

Durin, der Zwergenkrieger, dem König Khazador mehr Vertrauen schenkt, als den anderer Zwerge. Stets war sein Rat weise und wohlüberlegt gegeben worden und noch nie hatte der Thain seinen König enttäuscht. Durins rostroter Bart glänzte im Fackelschein, als dieser den Kopf hob und von seinen eigenen Gedanken kurz abließ, um seinem König zu antworten. „Es tut mir Leid mein König. Ich selbst bin ratlos.“

„Könntest du dir vorstellen, dich mit ein paar fähigen und erfahrenen Zwergen an die Oberfläche zu begeben und Verstärkung bei den Elfen zu ersuchen, welche nicht weit von hier einen ihrer heiligen Obelisken stehen haben?“

Durins Blick wurde finster. Er konnte seine Abneigung nicht zurückhalten, als er antwortete. „Mein König, ihr wisst dass ich Euch treu bis in den Tod dienen werde, jedoch lehne ich es strikt ab, auch nur ein Wort mit diesen Weißröcken zu wechseln.“

„Nur bleibt uns nicht viel übrig, wenn wir das schlimmste verhindern wollen. Lange werden wir uns hier nicht halten können! Die Alternative wäre die Flucht in die tiefer gelegenen Tunnel.“

„Auf keinen Fall!“ rief Durin lauthals aus, woraufhin alle anderen Zwerge im Thronsaal schwiegen und wie gebannt der Unterhaltung lauschten. Jeder andere Zwerg wäre augenblicklich in den tiefsten Kerker geworfen worden, oder zur Strafarbeit in den tieferen Ebenen abkommandiert worden, wäre einer auch nur so töricht gewesen, dem König zu trotzen. Jedoch nicht Durin. Aufgebracht und mit erhobener Stimme sprach er weiter auf den Khazador ein. „Lieber sterbe ich hier unten als tief unter der Erde von Spinnen und Trollen gefressen zu werden. Es ist viel zu

gefährlich die ganze Wehrstadt in die tieferen Ebenen zu evakuieren! Wir können für die Sicherheit nicht garantieren. Wir haben zwar fähige Bergwerker dort unten, aber eine ganze Stadt!?" Er schüttelte nur den Kopf und senkte den Blick ein wenig. Dann fuhr er fort: „Mein König, lasst mich ein paar Männer mitnehmen und die feinde infiltrieren. Wir zerschmettern die Katapulte und...“ „Kommt nicht in Frage!“ Khazador hob seine rechte Hand, um Durin zum Schweigen zu bringen ehe er fortfuhr. Seine Stimme klang nun nicht mehr so alt und nachdenklich, sondern erhaben und respektvoll, wie es sich für einen König gehört. „Durin, Dahlins Sohn, das war keine Bitte. Ich werde die Elfen um Hilfe bitten, zum Wohle unseres Volkes. Wenn Ihr es nicht tun wollt, so werde ich jemand anderen damit beauftragen.“

Durin nickte knapp und trat einen Schritt zurück. Das war nicht das, was er erhofft hatte. Elfen... diese elendigen Weißbröcke und ihren schlanken, zerbrechlichen Leibern. Was könnten die schon ausrichten? Den Feind hübsch Tottanzten? Nein! Es musste einen anderen Weg geben. Vielleicht wenn wir.... Er wurde Jäh aus seinen Gedanken gerissen, als das Murmeln der Anwesenden lauter wurde und eine Gasse in der Mitte der Halle gebildet wurde. Anscheinend wollte jemand vor den König treten.

König Khazador bemerkte dies ebenfalls und befahl augenblicklich Platz zu machen. Aus der Menge humpelte ein Zwerg, dessen Gesicht Durin noch nie zuvor gesehen hatte. Eine große Platzwunde klafft auf seinem Gesicht und er humpelte, stützte sich schwer auf einen Stock. Die Kleidung stark zerrissen. Seine Axt hing schwer auf seinem Rücken. Doch das schrecklichste an seinem Äußeren war der extrem angesengte Bart. Nur noch schwarze stoppeln hingen schief an seinem Kinn.

Der König sprang auf und fragte entsetzt: „Was ist passiert?“ Mit rauer Stimme erwiderte der Zwerg, „Mein Name ist Folkin, mein König. Ich gehöre zu den Spähern, die Ihr aussandtet unter der Führung von Gotkar Leichtfuß. Wir durchquerten die Tunnel der östlichen Grenzen bis wir an die Oberfläche traten. Wir standen in Mitten eines riesigen Tals. Überall um uns herum waren Tunnel und Eingänge in den Fels geschlagen. Südlich dessen führte ein breiter Weg über die Berge hinweg. Wir vermuteten, dass das ein Weg in Richtung Meer ist.“ Folkin stöhnte, er schien unter starken Schmerzen zu leiden. Er klang nun heiser und hatte Mühe beim Sprechen zu atmen. „Wir wandten uns nördlich und lauschten den Steinen, bis wir zu einer weiten Öffnung im Fels kamen.“

„Was war das besondere daran, dass Ihr sie erwähnt?“ fragte Durin. Folkins Augen wurden groß, als er antwortete: „Dieser Eingang wurde nicht gegraben und auch nicht von der Natur geschaffen. Hier war Magie im Spiel.“ Khazador sprang von seinem Thron. „Beim Buch des Grolls! Das kann doch...“ Folkin fiel ihm ins Wort. „Doch mein König, es ist wahr. Es muss jemand Karnsteine verwendet haben!“

Durin verstand nun gar nichts mehr. Was war hier los? „Was in drei Hammers Namen sind Karnsteine?“ Folkin wollte antworten, doch er bekam einen Hustenanfall und Khazadorklärte Durin auf. „Karnsteine sind magisch aufgeladene Edelsteine, welche so empfindlich auf alles in ihrer Umgebung reagieren, dass die kleinste Erschütterung ein Loch in den Boden reißen könnte, so Groß wie drei Trolle. Je größer der Stein, umso größer die Wirkung. Ein wirklich gefährliches Mittel in den falschen Händen.“

Vor vielen Jahrhunderten haben die Halblinge diese Steine entwickelt und zu Bergbauarbeiten in den Tiefen verwendet. Dort wo Hammer und Meißel versagen, Spitzhacken brechen und Schwarzpulver nur in großen Mengen weiter kommt, dort hat man die Karnsteine eingesetzt. Damals gab es einen fürchterlichen Unfall, der den Großteil der Halblinge unter der Erde in Ihren Behausungen begraben hat. Die Überlebenden haben dann mit Hilfe der alten Runenschmiede die Verbliebenen Karnsteine in Höhlen auf der ganzen Welt versteckt und im Stein versiegelt. Auf dass niemand ihre Macht missbrauchen würde.“

Durin nickte und drückte somit aus, dass er der Geschichte folgen konnte. „Aber das ist doch schon so lange her, was ist jetzt so besonders daran?“ Folkin ergriff wieder das Wort. „Wir haben Stimmen gehört und Werkzeuge, die auf Stein schlugen. Wir sind ihnen gefolgt und haben Nachtgoblins entdeckt, welche dabei waren den Karnstein

abzubauen. Ich glaube, sie erwähnten so etwas wie *Glitzakrams*. Wir handelten sofort und machten sie nieder. Einer war uns jedoch durch die Finger geglitten wie ein Aal. Ich sah gerade noch, wie er mit leuchtend gelben Augen und einer Spitzhacke in den Händen auf einen Stein schlug und dieser ging sofort hoch. Als ich wieder zu mir kam, lag ich draußen unter einem Baum. Die Höhle ist verschüttet worden, doch ich bin mir sich noch mehr von dem Karnstein gesehen zu haben!“

„Das wäre die Rettung!“ König Khazador ballte die Faust. „Wir könnten mit diesen Steinen die elendigen Grünhäute ein für alle Mal zurück schlagen!“ Er wandte sich Durin zu. „Mein treuer Thain, ich möchte, dass du so viele Männer wie nötig um dich scherst und dich auf den Weg machst um die Karnsteine zu suchen. Nimm unsere geschicktesten Bergwerker mit, diese wissen mit so etwas umzugehen!“ Durins Augen leuchteten bei diesen Worten und Khazador sah das Feuer darin und dachte wieder einmal daran, wie es war, zu der Zeit, wo er selbst so Jung und voller Feuer war.

Durin verbeugte sich tief während er erwiderte: „Mein König, ich werde Euch nicht enttäuschen.“ „Eines noch!“ Sprach Khazador und wandte sich um, wo einer seiner Wachen ihm eine Axt aus Gromrilstahl übergab. Aus dem inneren ging ein leichtes Pulsieren und Leuchten aus. Der König überreichte Durin die Waffe. „Das ist Trollspalter, eine mächtige Waffe aus alten Zeiten. Du wirst sie brauchen!“ „Ich danke Euch, mein König!“ Folkin erhob noch einmal leicht seine Stimme und alle lauschten gespannt, was er zu diesem Zeitpunkt noch zu sagen hatte. „Durin, bitte eilt Euch! Die Elfen sind mit ihren Schiffen auf dem Weg. Ich habe Ihre Hörner noch vernommen, Durins Mine verfinsterte sich. „Ich werde mich der Sache annehmen und Siegreich nach Hause zurückkehren. Das schwöre ich, so wahr ich hier stehe!“

Khazador nickte knapp. „Dann geht und macht Euch dort einen Namen! Viel Erfolg mein Thain. Das Leben der Zwerge liegt in Eurer Hand!“

Ungewöhnliche Begegnung

Dies ist eine offene Feldschlacht, wie im Regelbuch beschrieben.

Beschränkungen:

- Gespielt wird mit 1250 Punkten.
- Keine Kommandanten
- keine Monster
- keine seltenen Einheiten
- Maximal eine Elite Einheit

Siegesbedingungen:

Gespielt wird nach normalen Siegespunkten, mit dem Zusatz, dass jedes gehaltene Spielfeldviertel weitere 50 Siegespunkte bringt.

Wenn die Zwerge diese Schlacht gewinnen sollten: Der Zwergenspieler erhält automatisch in der nächsten Schlacht den ersten Spielzug und erhält +1 auf jeden Würfelwurf für das Abbauen der Karnsteine.

Wenn die Hochelfen diese Schlacht gewinnen sollten: Der Zwergenspieler ist nicht in der Lage jegliche Art von Pulverwaffen in der darauf folgenden Schlacht einzusetzen.

Kampf um die Karnsteine

Dieses Szenario wird Unterirdisch ausgetragen und folgt speziellen Regeln. Diese sind am Ende noch einmal ausführlich Beschrieben.

Baut das Spielfeld wie eine offene Feldschlacht auf. Mit folgenden Ausnahmen:

- Beide Spieler befinden sich 18“ weit auseinander, anstelle der normalen 24“.
- Es muss ein Geländestück vor der Aufstellungszone des Zwergenspielers aufgestellt werden und eine Einheit Bergwerker müssen sich in direktem Kontakt dazu befinden. Dies ist auch gleichzeitig die erste Einheit, welche der Zwergenspieler aufstellt. Dies stellt dar, dass die Zwerge sich bereits an die Arbeit gemacht haben, die Karnsteine abzubauen.

Beschränkungen

- Es wird mit 2000 Punkten gespielt
- Beachtet die Sonderregeln aus dem Szenario „Unerwartete Begegnung“
- Durin muss sich in der Armee der Zwerge befinden und gilt automatisch als General der Armee
- Eine Einheit Bergwerker muss sich in der Armee befinden und darf sich nicht von der Stelle bewegen, da sie dabei sind, die Karnsteine abzubauen. Sollten die Bergwerker aus irgendeinem Grund sich nicht mehr „bei der Arbeit“ befinden, so kann jede andere Zwereneinheit diese Aufgabe übernehmen, allerdings erhält diese -3 auf den Wurf um zu ermitteln, wie viel Karnstein zu Tage getragen wurde. Nur Bergwerker verfügen über genug Kenntnisse, diese magischen Steine gefahrlos zu Bergen ohne sie zu zerstören. Beachte auch, dass sich dein Ertrag auch wieder verringern kann, sollte der Wurf doch zu schlecht ausfallen.
- Wirf am Ende jedes Zwergenspielers einen W6 um zu Ermitteln, wie viel Karnstein abgebaut werden konnte. Addiere die Ergebnisse nach jedem Wurf und schaue auf der Tabelle nach, wie wertvoll der Fund war. Solltest du mit deinem Ergebnis zufrieden sein, so darfst du die Bergwerker (oder jede andere Einheit, die sich der Aufgabe gewachsen fühlt)

| | |
|-------|---|
| 6-8 | <p><i>Zu wenig, viel zu wenig!</i></p> <p>Dein König wird mächtig enttäuscht sein und deinem Namen keine Ehre machen. Wahrscheinlich wird dein General ab sofort den Beinamen „Schandbart“ erhalten, sein Haupthaar rasiert und somit auf ewig durch diese Blamage gezeichnet werden.</p> <p>Aber das Fortbestehen der Zwerge hängt davon ab und man muss Retten was zu Retten ist. Alle Einheiten des Zwergenspielers bestehen in der folgenden Schlacht automatisch jeden Moralwerttest, den sie ablegen müssen. Denn sie würden lieber sterben, als mit dieser mageren Beute vor Ihren König zu treten.</p> |
| 9-15 | <p><i>Genug! (vielleicht...)</i></p> <p>Das was abgebaut wurde könnte reichen, oder aber vielleicht auch nicht. Du kehrst mit einem mulmigen Gefühl zurück zu Deinem König in der Hoffnung die Welt der Zwerge könnte gerettet sein.</p> |
| 16-24 | <p><i>Ertragreich!</i></p> <p>Die Zwerge haben ganze Arbeit geleistet und reichlich Karnstein gesammelt um das Zwergenreich zu Schützen. Dein König wird sehr Stolz auf deine Leistung sein.</p> <p>Alle Zwerge in deiner Armee erhalten +1 auf Ihren Moralwert und ignorieren in der kommenden Schlacht alle Paniktests. Ihr dürft nichts von Eurem wertvollen Gut verlieren und werdet nicht weichen ehe der letzte Stein in Sicherheit ist.</p> |
| 25+ | <p><i>Viel mehr als nötig! (umso besser!)</i></p> <p>Was für eine Ader! Deine Zwerge schweben im Glück des Kumpels. So etwas gibt es nur selten zu sehen und es ist alles Deins. Zeit etwas Sinnvolles damit anzustellen!</p> <p>In der kommenden Schlacht darfst du für jeden gefundenen Karnstein über den 24ten eine Einheit mit einem solchen Ausrüsten. Diese Einheit erhält dann die Sonderregel „Vorgetäuschte Flucht“ und nutzt magische Sprengladungen, welche sie aus dem Karnstein gebaut haben. Eine Einheit, die Versucht die Zwerge anzugreifen bleibt an der Stelle stehen, wo sich die Zwerge vor der Flucht befanden und erleiden 2W6 Treffer der Stärke 5 wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Nur eine Anwendung pro Ausgerüstetem Karnstein möglich.</p> |

Geplanter Rückzug

Hier ist es Euch überlassen, ob ihr auf oder unter der Erde kämpfen wollt.

Markiert Euch einen Punkt an einer Tischkante des Spielfeldes, mit einem Marker oder einem kleinen Geländestück, dieses ist das Ziel für Eure Karnsteine. Benutzt für die Karnsteine ebenfalls einen Marker um zu Symbolisieren, welche Einheit der Zwerge diese trägt. Folgende Einheiten sind nicht in der Lage die Steine zu tragen, dies wäre viel zu gefährlich:

Gyrokopter und Gyrobomber, Kriegsmaschinen, Streitwagen, Monster, Bestien, Einheiten mit der Sonderregel Blödheit

Der Zwergenspieler stellt nun seine gesamte Armee auf, wobei er mindestens 18 Zoll von dem Ziel abstand halten muss. Dann stellt der Hochelfenspieler seine Armee auf mit mindestens 18 Zoll von der Einheit, welche die Karnsteine transportiert.

Der Zwergenspieler bekommt plus 1 auf den Wurf für den ersten Spielzug.

Beschränkungen:

-Es wird eine Armee ausgewählt mit einer Größe von 1250 Punkten

-Beachtet die Regeln aus dem Szenario „Kampf um die Karnsteine“

-Das Spiel wird nicht nach Siegespunkten ausgetragen, sondern endet beim Eintreten eines der folgenden Ereignisse:

1.) der Zwergenspieler schafft es die Karnsteine zum vorher besagten Punkt zu tragen, während sein Spielzug beginnt

oder

2.) der Hochelfenspieler hält die Karnsteine drei Runden in Folge in seinem Besitz. (Beginn von Spielzug 4 des Hochelfenspielers)

Karnsteine können verloren gehen, sobald die Einheit die sie trägt flieht oder komplett vernichtet wurde. Wurde eine Einheit im Nahkampf aufgegeben, lässt sie die Steine liegen und ergreift die Flucht. Die Einheit, die den Nahkampf gewonnen hat darf entscheiden, ob sie verfolgt oder lieber die Karnsteine aufnimmt. Hierfür ist KEIN Moralwerttest erforderlich. Die Steine sind einfach zu wichtig, als sie einfach so liegen zu lassen!

Sonderregeln für Untergrundkämpfe:

Schusswaffen, Kriegsmaschinen oder ähnliches, welche als Pulverwaffen gelten, sowie das „Schreien und Grölen“ eines Riesen und alles was als laute Geräuschquelle gilt, erzeugt eine Vibration im Gestein, welche dazu führen könnten, dass große Gesteinsbrocken von der Decke fallen.

Wirf für jedes *laute Geräusch* einen W6:

Bei einer 4-6 passiert nichts und alles verhallt in einem Echo. Eine 2-3 lässt kleinere Brocken Gestein herabfallen. Zentriere die 3 Zoll Schablone über dem Mittelpunkt der Geräuschquelle und lasse diese 2W6 Zoll weit abweichen. Jedes Modell unter der Schablone erleidet einen Treffer der Stärke 3.

Bei einer geworfenen 1 benutzt du die 5 Zoll Schablone, allerdings wirfst du nun den Artilleriewürfel und multiplizierst das Ergebnis mal 2. So weit weicht die Schablone dann ab. Jedes Modell erleidet einen Treffer der Stärke 5.

Würfelst du ein Fehlschuss-Symbol fällt ein riesiger Stalaktit von der Decke und die Schablone bleibt an Ort und Stelle. Jedes Modell darunter wird mit Stärke 8 getroffen und erleidet den Verlust von W3 Schaden. Anschließend platzierst du unter der Schablone einen Hügel. Alle noch Lebenden Modelle gelten nun als auf dem Hügel und werden dementsprechend positioniert.

Für Gelände:

Wirf zu Beginn jedes Spielzugs einen W6 für jede Höhle oder Hügel, sofern sich eine Einheit in 18 Zoll um dieses befindet. Bei einer 1 wirf den Würfel erneut und wende das Ergebnis aus dieser Tabelle an:

| | |
|---|--|
| 1 | <p>Deine Männer haben einen Sonnendrachen aus seinem Schlaf erweckt. Dieser ist nun Sauer und will die Störenfriede wieder vertreiben!</p> <p>Platziere den Drachen direkt vor dem Eingang der Höhle. Mit <i>Blickrichtung zu dem am nächsten stehenden General</i>. In jeder Phase des Spielers, in dem der Drache erweckt wurde, wird dieser auch bewegt und greift Ziele in Sichtweite an.</p> |
| 2 | <p>Eine Horde (30 Modelle) Nachtgoblins erscheint und wittert leichte Beute. Da sie sich auf der Jagd befinden, sind diese mit Netzen ausgestattet. Wirf erneut einen W6. Bei einer weiteren 1 begleitet die Beute diese Einheit. Nämlich eine Einheit Squigs (15) inklusive Ihrer Treiber (5). <i>Richte die Goblins so aus, dass sie die Einheit mit dem höchsten Rüstungswurf sehen können</i>. Dort erhoffen sie sich die größte Beute.</p> |
| 3 | <p>Eine Arachnarok-Spinne kriecht aus einer Ihrer Höhlen und wendet sich dem <i>am nächsten stehenden Ziel</i> zu.</p> |
| 4 | <p>3 Steintrolche werden von dem Lärm angezogen, denn Futter macht normalerweise nicht so viel Krach! Platziere die Trolche <i>zufällig</i> innerhalb von 6 Zoll um den Höhleneingang.</p> |
| 5 | <p>Skaven tummeln sich vor dem Eingang und wollen nichts anderes als auf die andere Seite der Höhle zu kommen. Es scheint, als würden sie vor etwas davon laufen. Mit Schaum vor dem Mund und leuchtend gelben Augen, haben diese Skaven wohl ein paar Tests durchlaufen. Für die erfolgreiche Flucht würden sie alles aus dem Weg räumen, was ihnen im Wege steht.</p> <p>Platziere 10W6 Skaven vor der Höhle und <i>lasse sie auf die weiter entfernte Tischkante blicken</i>. Sie unterliegen Raserei und greifen alles an, was auf geradem Weg zu Ihrem Ziel liegt. Sollte eine Einheit in Angriffsbereichweite sein, aber die Skaveneinheit von dem direkten Weg wegführen würde, so muss diese erst einen Moralwerttest bestehen. Misslingt der Test greifen die Rattenmenschen an.</p> |
| 6 | <p>Ein lautes Brüllen grollt bedrohlich durch den Untergrund und lässt die Wände erbeben. Das verheißt nichts Gutes und egal was dort auch kommen mag, es muss riesig sein.</p> <p>Panik breitet sich unter den Männern aus.</p> <p>Jede „lebende“ Einheit (also keine Untoten, Vampire oder Dämonen) muss sofort einen Paniktest durchführen mit einem Malus von -1 auf ihren Moralwert. Selbst dann, wenn die Einheit immun gegen Psychologie ist. Keine Kreatur dieser Welt wäre dumm genug dieses Grollen zu ignorieren!</p> |

So erscheinende Gegner werden in der Pflichtbewegungsphase bewegt und laufen alle 2W6 Zoll weit auf den am nächsten stehenden Gegner zu. Sollte dieser in Angriffsbereichweite sein, so wird dieser den Regeln entsprechend, angegriffen

Besondere Charaktermodelle:

Zwerge:

Durin (170 Punkte)

Er ist ein Thain, wie im Armeebuch: Zwerge beschrieben, trägt eine Gromrilrüstung und den alten Turmschild der Eisenbrecher. Als Waffe führt er die Axt Trollspalter in die Schlacht.

Trollspalter

Diese Axt, geschmiedet aus Gromril, scheint von innen heraus zu leuchten und sprüht beim Aufschlag magische Funken. Sollte man mit ganzer Kraft sein Ziel treffen, so ist die Axt in der Lage, selbst Trollschädel in der Mitte zu spalten. Woher sie auch ihren Namen hat.

Trollspalter ist eine magische Waffe, die dem Träger im Nahkampf +1 auf seine Stärke und +1 auf Trefferwürfe vergibt. Alle Attacken Durins sind Flammenattacken und gelten als Magisch. Wenn Durin mit dieser Waffe einen Trefferwurf von 6 würfelt, dann verursacht dieser Schlag Multiple Lebenspunktverluste (W3)

Alter Turmschild der Eisenbrecher

Dieser Schild ist schon so alt wie die Zwerge selbst und auch diese wussten schon, wie man aus Metall etwas wirklich Gutes herstellt. Verstärkt und verziert mit magischen Juwelen ist dieser Schild immer die erste Wahl aus der Schatzkammer des Königs

Schild. Der Träger erhält einen Parierenwurf von 5+ und Magieresistenz (1)

Herz eines Bergwerkers

Durin schätzt das Leben unter der Erde sehr. Hier fühlt er sich sicher und zu Hause. Und das verdankt er den Bergwerkern. Diese Dankbarkeit geht so weit, dass er es sogar krumm nehmen würde, würdest du auch nur schlecht über sie denken.

Sollte Durin sich einer Einheit Bergwerker anschliessen, sind er und seine Einheit immun gegen Panik. Sobald die Einheit einen Verlust erleidet, erhält Durin und seine Einheit die Sonderregel „ewiger Hass“ gegen die Einheit / das Charaktermodell, welches den Lebenspunktverlust verursacht hat. Sollte sich das Charaktermodell in einer Einheit befinden, dann gilt der ewige Hass gegen die gesamte Einheit.

Hochelfen:

Cyradriis (180 Punkte)

Ist ein Edler, wie im Warhammer Armeebuch: Hochelfen beschrieben, trägt den Tarvok Harnisch gepaart mit einem Löwenpelz und die Schlangenklinge.

Tarvok Harnisch

Ein Meisterstück elfischer Schmiedekunst, gefertigt aus Ithilmar. Leicht um beweglich zu Agieren und dennoch hart genug, um selbst den härtesten Speer abwehren zu können. Getragen wurde dieser in den vielen Schlachten gegen die Dämonen aus längst vergangenen Zeiten. Ein Geschenk vom Phönixkönig, welches nur an die Tapfersten und Fähigsten Krieger seines Volkes gegeben wird.

Diese Rüstung verleiht seinem Träger einen Rüstungswurf von 3+. Dieser wird mit einem Löwenpelz getragen, somit hat Cyradriis einen Rüstungswurf von 1+ gegen Beschuss.

Schlangenklinge

Dieser Zweihänder hat die Form einer Schlange und ist so gut ausbalanciert, wie kaum ein anderes seiner Art. Besetzt mit unzähligen magischen Runen und Edelsteinen, verleiht sie ihrem Träger einen enormen Vorteil im Kampf.

Die Schlangenklinge ist ein Zweihänder und verleiht seinem Träger +2 auf seine Stärke. Zusätzlich erhält der Träger dieser Waffe einen Parierenwurf von 5+ im Nahkampf.

Meister der Zweihänder

Sowohl bei den weißen Löwen als auch unter den Schwertmeistern Sapherys ausgebildet, gehört Cyradriis zu einer der besten. Erfahrungen in vielen seiner Schlachten haben gezeigt, dass es ratsam ist, seine Männer davon Profitieren zu lassen.

Aus diesem Grund haben Schwertmeister, welche von Cyradriis angeführt werden einen Rettungswurf von 5+ gegen Beschusswaffen, die keine Schablone verwenden.