



# DWARFS



---

**WARSCROLLS  
KOMPENDIUM**

---

# EINLEITUNG

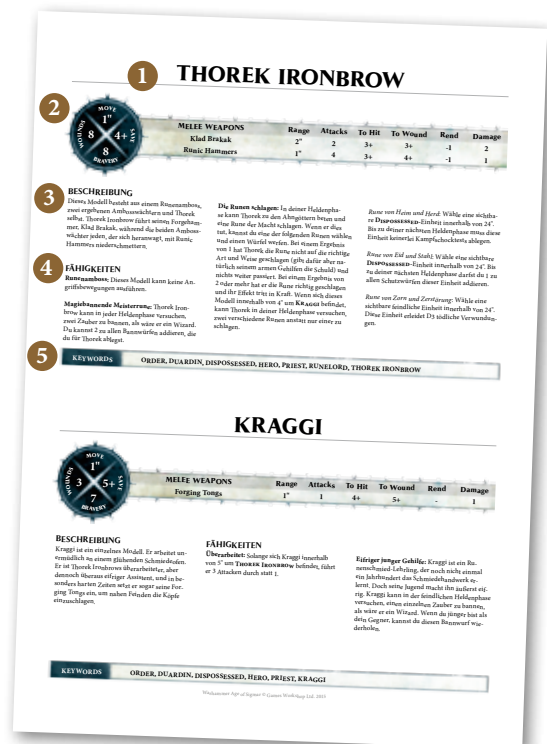
Kanonenfeuer und grollende Hymnen in Khazalid, der Sprache der Duardin, erfüllen die Luft, wenn die Dispossessed in den Krieg ziehen. In den Reichen der Sterblichen gibt es keine entschlosseneren oder zähere Streitmacht, und wenn diese Duardin aus den Toren Azyrheims marschieren, erbt

der Boden unter ihrem donnernden Tritt. Die Dispossessed haben alles, was ihnen lieb und teuer war, an die Diener des Chaos verloren. Alles, was diesen Duardin geblieben ist, sind ihre Grolle, und so kämpfen sie erbitterter denn je, um sicherzustellen, dass jeder einzelne von ihnen vergolten wird.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters der Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

## WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.





# HIGH KING THORGRIM GRUDGE BEARER



## MELEE WEAPONS

The Axe of Grimnir

Runic Hammers

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

3+

3+

-2

3

1"

4

3+

4+

-

1

## BESCHREIBUNG

High King Thorgrim Grudgebearer ist ein einzelnes Modell. Dieses besteht aus dem Runenthron, vier Thronträgern und dem High King selbst. Thorgrim führt die Axe of Grimnir und trägt die Rüstung des Skaldor sowie das Große Buch des Grolls in die Schlacht. Seine Schildträger sind jeweils mit einem Runic Hammer bewaffnet.

## FÄHIGKEITEN

**Die Rüstung des Skaldor:** Du darfst misslungene Schutzwürfe für Thorgrim wiederholen.

**Das Große Buch des Grolls:** Wenn Thorgrim aufgestellt wird, wählst du eine feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld aus. Wenn ein **DISPOSSESSED**-Modell in deiner Armee diese Einheit als Ziel hat, darfst du alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen. Wenn du die Schlacht verlierst, schreibst du zusätzlich den Namen des Generals deines Gegners auf. Beim nächsten Mal, wenn Thorgrim diesem General gegenübersteht, darfst du 3 zusätzliche Einheiten auswählen, für die diese Fähigkeit gelten soll

(von denen eine der aufgeschriebene General sein oder diesen enthalten muss).

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Der High King:** Wenn Thorgrim diese Fähigkeit einsetzt, führen bis zu deiner nächsten Heldenphase alle **DISPOSSESSED**-Einheiten in deiner Armee eine zusätzliche Attacke mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) aus, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren und sich innerhalb von 8" um ihn befinden.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD,  
HIGH KING THORGRIM GRUDGE BEARER

# THOREK IRONBROW



## MELEE WEAPONS

Klad Brakak

Runic Hammers

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

2

3+

3+

-1

2

1"

4

3+

4+

-1

1

## BESCHREIBUNG

Dieses Modell besteht aus einem Runenamboss, zwei ergebenen Ambosswächtern und Thorek selbst. Thorek Ironbrow führt seinen Forgehammer, Klad Brakak, während die beiden Ambosswächter jeden, der sich heranwagt, mit Runic Hammers niederschmettern.

## FÄHIGKEITEN

**Runenamboss:** Dieses Modell kann keine Angriffsbewegungen ausführen.

**Magiebannende Meisterrune:** Thorek Ironbrow kann in jeder Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen, als wäre er ein Wizard. Du kannst 2 zu allen Bannwürfen addieren, die du für Thorek ablegst.

**Die Runen schlagen:** In deiner Heldenphase kann Thorek zu den Ahngöttern beten und eine Rune der Macht schlagen. Wenn er dies tut, kannst du eine der folgenden Runen wählen und einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1 hat Thorek die Rune nicht auf die richtige Art und Weise geschlagen (gibt dafür aber natürlich seinem armen Gehilfen die Schuld) und nichts weiter passiert. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr hat er die Rune richtig geschlagen und ihr Effekt tritt in Kraft. Wenn sich dieses Modell innerhalb von 4" um **KRAGGI** befindet, kann Thorek in deiner Heldenphase versuchen, zwei verschiedene Runen anstatt nur einer zu schlagen.

**Rune von Heim und Herd:** Wähle eine sichtbare **DISPOSSESSED**-Einheit innerhalb von 24". Bis zu deiner nächsten Heldenphase muss diese Einheit keinerlei Kampfschocktests ablegen.

**Rune von Eid und Stahl:** Wähle eine sichtbare **DISPOSSESSED**-Einheit innerhalb von 24". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du 1 zu allen Schutzwürfen dieser Einheit addieren.

**Rune von Zorn und Zerstörung:** Wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 24". Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, RUNELORD, THOREK IRONBROW

# KRAGGI



## MELEE WEAPONS

Forging Tongs

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

5+

-

1

## BESCHREIBUNG

Kraggi ist ein einzelnes Modell. Er arbeitet unermüdlich an einem glühenden Schmiedeofen. Er ist Thorek Ironbrows überarbeiteter, aber dennoch überaus eifriger Assistent, und in besonders harten Zeiten setzt er sogar seine Forging Tongs ein, um nahen Feinden die Köpfe einzuschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**Überarbeitet:** Solange sich Kraggi innerhalb von 5" um **THOREK IRONBROW** befindet, führt er 3 Attacks durch statt 1.

**Eifriger junger Gehilfe:** Kraggi ist ein Runenschmied-Lehrling, der noch nicht einmal ein Jahrhundert das Schmiedehandwerk erlernt. Doch seine Jugend macht ihn äußerst eifrig. Kraggi kann in der feindlichen Heldenphase versuchen, einen einzelnen Zauber zu bannen, als wäre er ein Wizard. Wenn du jünger bist als dein Gegner, kannst du diesen Bannwurf wiederholen.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, KRAGGI

# BELEGAR IRONHAMMER



## MELEE WEAPONS

Hammer of Angrund

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## BESCHREIBUNG

Belegar Ironhammer ist ein einzelnes Modell. Er trägt den Hammer of Angrund und den Schild des Trotzes.

## FÄHIGKEITEN

**Schild des Trotzes:** Verringere die Anzahl aller Verwundungen und tödlichen Verwundungen, die Belegar Ironhammer erleidet, um die Hälfte (aufgerundet).

**Belegars Eidstein:** In der Heldenphase kann sich Belegar Ironhammer auf seinen Eidstein stellen, um die Entschlossenheit seiner Mitstreiter zu stärken. Wenn er dies tut, kann er sich bis zu seiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, aber alle **DISPOSSESSED**-Einheiten in deiner Armee, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 18" um ihn befinden, verwenden Belegars Bravery-Wert anstatt ihres eigenen.

**Personifizierte Rache:** Einmal pro Schlacht darf Belegar Ironhammer, nachdem er in der Nahkampfphase attackiert hat, sofort noch einmal attackieren.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Racheschwur:** Wenn Belegar Ironhammer diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darf jedes **DISPOSSESSED**-Modell in deiner Armee, das diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel auswählt, eine zusätzliche Attacke mit jeder seiner Melee Weapons ausführen.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, BELEGAR IRONHAMMER

# UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING



## MELEE WEAPONS

Axe of Dargo

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

2

## BESCHREIBUNG

Ungrim Ironfist the Slayer King ist ein einzelnes Modell. Er führt die mächtige Axe of Dargo und trägt den Fyrskarsmantel.

## FÄHIGKEITEN

**Slayereid:** Du darfst 1 zu allen Verwundungswürfen für Ungrim Ironfist addieren, wenn das Ziel der Attacke mehr als 1 Wound hat.

**Ein ruhmreicher Tod:** Wenn Ungrim Ironfist in der Nahkampfphase getötet wird, darfst du einen Würfel werfen, bevor er vom Schlachtfeld entfernt wird. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr darfst du der feindlichen Einheit, die den tödlichen Hieb geführt hat, D6 tödliche Verwundungen zufügen.

**Fyrskarsmantel:** Jedes Mal wenn Ungrim Ironfist eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, wirfst du einen Würfel. Bei einer 6 prallt diese Verwundung oder tödliche Verwundung am Fyrskarsmantel ab und wird ignoriert.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Der Slayerkönig:** Wenn Ungrim Ironfist diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **DISPOSSESSED**-Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du in der Nahkampfphase 1 zu allen Treffer- und Verwundungswürfen dieser Einheit addieren.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING

# JOSEF BUGMAN



## MISSILE WEAPONS

Bugman's Crossbow

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

20"

1

3+

4+

-

1

## MELEE WEAPONS

Ol' Trustworthy

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

3+

3+

-1

1

## BESCHREIBUNG

Josef Bugman ist ein einzelnes Modell. Er führt seine Axt, Ol' Trustworthy, und trägt sein Familienerbstück, Bugmans Bierkrug.

## FÄHIGKEITEN

**Bugmans Kumpane:** Anstatt dieses Modell aufzustellen, kannst du deinen Gegner darüber informieren, dass du ihm einen Hinterhalt legen wirst. Platziere dieses Modell und bis zu 1 Einheit **QUARRELLERS** – Bugmans Kumpane – neben dem Schlachtfeld. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen nach deiner ersten darfst du Bugman und seine Kumpane irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, jedoch mehr als 9" vom Feind entfernt. Dies gilt in dieser Bewegungsphase als ihre Bewegung.

**Bugmans Bierkrug:** Bugman oder ein **DISPOSSESSED-HERO** in deiner Armee, der sich innerhalb von 4" um ihn befindet, darf in deiner Heldenphase aus diesem Bierkrug trinken, um sich zu stärken. Jedes Modell, das dies tut, heilt sofort D3 Verwundungen.

**Flüssige Stärkung:** Solange du ein Getränk in deiner Hand hältst, darfst du zum Bravery-Wert von Josef Bugman und jeder **DISPOSSESSED**-Einheit in deiner Armee, die sich innerhalb von 4" um ihn befindet, 1 addieren.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, JOSEF BUGMAN

# GRIMM BURLOKSSON



## MISSILE WEAPONS

Grudge-Raker

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

16"

D6

3+

3+

-1

1

Brace of Dwarf Pistols

9"

2

3+

3+

-1

1

## MELEE WEAPONS

Steam-powered Gauntlet

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

3+

-1

D3

Cog Axe

1"

3

3+

3+

-1

1

## BESCHREIBUNG

Grimm Burloksson ist ein einzelnes Modell. Er führt ein ganzes Arsenal an Waffen mit sich, darunter eine Brace of Dwarf Pistols und die experimentelle Handgun Grudge-Raker, um sich seiner Feinde schon aus der Distanz zu erledigen. Zudem hat er eine Cog Axe und einen Steam-powered Gauntlet für den Fall, dass es doch zu einem Nahkampf kommt.

## FÄHIGKEITEN

**Master Engineer:** In deiner Heldenphase kann Grimm Burloksson eine einzelne **WAR MACHINE** reparieren, die sich innerhalb von 4" um ihn befindet. An dem reparierten Modell werden D3 Verwundungen wiederhergestellt.

**Experimentelle Waffen:** Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, darfst du entweder eine Einheit **QUARRELLERS** oder eine Einheit **THUNDERERS** auswählen. Addiere für die Dauer der Schlacht 6" zur Reichweite aller Fernkampfaffen (Missile Weapons), die von dieser Einheit eingesetzt werden.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, ENGINEER, GRIMM BURLOKSSON



# DWARF LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Pistol	8"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rune Weapon	1"	4	3+	3+	-1	D3
Great Rune Weapon	1"	3	3+	3+	-2	3
Shieldbearers' Hammers	1"	2	4+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Dwarf Lord ist ein einzelnes Modell. Manche Dwarf Lords führen eine Rune Weapon in einer Hand und einen Schild der Ahnen in der anderen. Andere Dwarf Lords bevorzugen die Schwere und die Tötungskraft einer zweihändigen Great Rune Weapon. Einige wenige Dwarf Lords ziehen stattdessen mit einer Rune Weapon und einer meisterhaft gefertigten Dwarf Pistol in die Schlacht.

## SCHILDTRÄGER

Manche Dwarf Lords sind etwas stolzer und lassen sich von Schildträgern tragen. Ein Dwarf Lord mit Schildträgern hat einen Wounds-Wert von 7 anstatt 5 und erhält zusätzlich die Attacke Shieldbearers' Hammers.

## FÄHIGKEITEN

**Schild der Ahnen:** Ein Dwarf Lord mit einem Schild der Ahnen hat einen Schutzwurf von 3+ statt 4+.

**Hält standhaft Wort:** In der Heldenphase kann ein Dwarf Lord schwören, seine Stellung zu halten, wobei er sich auf seine stoischen Krieger verlässt. Wenn er dies tut, kann er sich bis zu seiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, aber alle **DISPOSSESSED**-Einheiten in deiner Armee, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 18" um ihn befinden, erhöhen ihren Bravery-Wert um 1.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Erbfeindschaft:** Wenn ein Dwarf Lord diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du zu Verwundungswürfen für alle Attacken, die von **DISPOSSESSED**-Modellen ausgeführt werden und diese Einheit zum Ziel haben, 1 addieren.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD

# RUNELORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rune Staff	1"	1	4+	3+	-	D3
Forgehammer	1"	2	4+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Runelord ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Rune Staff und einem Forgehammer bewaffnet.

## FÄHIGKEITEN

**Magiebannende Runen:** Ein Runelord kann in der feindlichen Heldenphase versuchen, einen feindlichen Zauber zu bannen, als wäre er ein Wizard. Du darfst 2 zu allen Bannwürfen eines Runelords addieren.

**Runenwissen:** In deiner Heldenphase kann ein Runelord zu den Ahngöttern beten, damit sie die Waffen und Rüstungen seiner Verbündeten stärken. Wenn er dies tut, wählst du eine **DISPOSSESSED**-Einheit innerhalb von 16" (wähle eine Einheit innerhalb von 24", wenn sich der Runelord innerhalb von 8" um **THOREK IRONBROW** befindet), wählst eine Kraft aus und wirfst einen Würfel. Bei einer 1 hat der Runelord versagt und es passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 2 oder höher leuchten die Runen in der Ausrüstung der Verbündeten und die gewählte Kraft entfaltet ihre Wirkung.

**Schutz der Ahnen:** Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du jedes Mal einen Würfel werfen, wenn ein Modell der gewählten Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

**Schmiedefeuer:** Bis zu deiner nächsten Heldenphase verbesserst du den Rend-Wert der Waffen der Einheit um 1 (d.h.: „-“ wird zu -1; -1 wird zu -2 und so weiter).

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, RUNELORD

# DRAGON SLAYER



## MELEE WEAPONS

Runic Axes

Runic Great Axe

Range

1"

1"

Attacks

6

3

To Hit

3+

3+

To Wound

3+

3+

Rend

-1

-2

Damage

1

D3

## BESCHREIBUNG

Ein Dragon Slayer ist ein einzelnes Modell. Viele Dragon Slayers marschieren mit einem Paar Runic Axes los, um ihren Tod in der Schlacht zu finden, andere bevorzugen eine einzelne zweihändige Runic Great Axe.

## FÄHIGKEITEN

**Runic Axes:** Ein Dragon Slayer mit zwei Runic Axes kann einen Wirbel aus Hieben entfesseln. Du darfst alle Trefferwürfe mit einem Ergebnis von 1 für ein Modell mit Runic Axes wiederholen.

**Epischer letzter Hieb:** Wenn ein Dragon Slayer in der Nahkampfphase getötet wird, wirfst du einen Würfel, bevor du ihn vom Schlachtfeld entfernst. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr fügst du der feindlichen Einheit, die den tödlichen Hieb geführt hat, D3 tödliche Verwundungen zu (füge ihr D6 tödliche Verwundungen zu, wenn es sich dabei um ein **MONSTER** handelt).

**Meisterslayer:** Attacken eines Dragon Slayers verursachen doppelten Schaden (Damage) an **MONSTERS**.

**Slayereid:** Du darfst 1 zu allen Verwundungswürfen für einen Dragon Slayer addieren, wenn das Ziel der Attacke mehr als 1 Wound hat.

**Der Slayer King:** Ein Dragon Slayer führt mit seiner Nahkampf-Waffe (Melee Weapon) eine zusätzliche Attacke durch, solange er sich innerhalb von 8" um **UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING** befindet.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DRAGON SLAYER

# DWARF ENGINEER



## MISSILE WEAPONS

Dwarf Pistol

Dwarf Handgun

## MELEE WEAPONS

Guild Hammer and Tools

Steam Hammer

Range

8"

16"

Range

1"

1"

Attacks

1

1

Attacks

4

2

To Hit

3+

3+

To Hit

4+

3+

To Wound

3+

3+

To Wound

4+

3+

Rend

-1

-1

Rend

-

-1

Damage

1

1

Damage

1

2

## BESCHREIBUNG

Ein Dwarf Engineer ist ein einzelnes Modell. Alle Dwarf Engineers tragen Guild Hammer and Tools. Manche Dwarf Engineers ziehen mit einem großen Steam Hammer und einer Dwarf Pistol in den Krieg, während andere es vorziehen, sich mit einer Dwarf Pistol in jeder Hand (und ein paar weiteren in ihrem Rucksack oder an ihrem Gürtel) zu bewaffnen. Ein paar Dwarf Engineers ergänzen ihre Werkzeuge stattdessen jedoch lieber durch eine verlässliche Dwarf Handgun, um Feinde aus größerer Entfernung ins Visier zu nehmen.

## FÄHIGKEITEN

**Ein Paar Dwarf Pistols:** Ein Dwarf Engineer mit mehr als einer Dwarf Pistol kann in der Fernkampfphase zweimal schießen statt einmal.

**Engineer:** In deiner Heldenphase kann ein Dwarf Engineer eine einzelne **WAR MACHINE** reparieren, die sich innerhalb von 4" befindet. An diesem Modell wird 1 Verwundung wiederhergestellt.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, ENGINEER



# THANE MIT BATTLE STANDARD



**MELEE WEAPONS**  
Ancestral Hammer

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	3+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Thane mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Er führt einen Ancestral Hammer und trägt die Runenstandarte der Ahnen des War Throngs.

## FÄHIGKEITEN

**Die Ehre des Klans:** Es ist die Pflicht eines Thanes, die Ehre seines Klans hochzuhalten, und sein Kampfgeschick ist so tödlich, wie sein Bart

prächtigt ist. Du darfst misslungene Trefferwürfe für Attacks mit einem Thane wiederholen, solange du einen größeren und prächtigeren Bart hast als dein Gegner.

**Runenstandarte der Ahnen:** In deiner Heldenphase darf ein Thane seine Standarte aufstellen. Wenn er dies tut, darfst du den Thane bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, er gewinnt aber die folgenden Fähigkeiten:

**Starrsinn der Ahnen:** **DISPOSSESSED**-Einheiten in deiner Armee innerhalb von 16" um die Runenstandarte der Ahnen müssen keine Kampfschocktests ablegen.

**Magiebannende Rune:** Ziehe 2 von allen Zaubern von einem **WIZARDS** ab, der sich innerhalb von 16" um die Ancestral Rune Standard befindet.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, TOTEM, THANE WITH BATTLE STANDARD

# HAMMERERS



**MELEE WEAPONS**  
Gromril Great Hammer

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	3+	3+	-1	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Hammerers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind mit Gromril Great Hammers bewaffnet.

## MUSIKER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser oder Trommler sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser oder Trommler enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Standartenträger enthält, misslingt, darfst du die Anzahl der fliehenden Modelle halbieren (aufgerundet).

## KEEPER OF THE GATE

Der Anführer dieser Einheit ist ein Keeper of the Gate. Ein Keeper of the Gate führt 3 Attacks durch statt 2.

## FÄHIGKEITEN

**Königswache:** Du musst keine Kampfschocktests für diese Einheit ablegen, solange sie sich in der Kampfschockphase innerhalb von 16" um einen **DISPOSSESSED-HERO** deiner Armee befindet.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HAMMERERS

# IRONBREAKERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	8"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	1"	1	4+	4+	-	1
Ironbreaker Axe or Hammer	1"	2	3+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ironbreakers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Ironbreakers tragen Gromrilrüstung. Jeder Ironbreaker zieht mit Ironbreaker Axe oder Hammer in der einen Hand und einem Gromrilschild in der anderen in den Krieg.

## IRONBEARD

Der Anführer dieser Einheit ist ein Ironbeard. Manche Ironbeards führen Ironbreaker Axe oder Hammer sowie einen Gromrilschild. Ein Ironbeard führt mit Ironbreaker Axe oder Hammer 3 Attacken aus statt 2. Andere Ironbeards tragen stattdessen eine einzelne Drakefire Pistol, mit der sie den Feind auf große Distanz abschießen oder mit der sie ihn im Nahkampf niederknüppeln können, und eine Zundergranate, während wiederum andere es vorziehen, in beiden Händen eine Drakefire Pistol zu tragen.

## IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Wirf einen Würfel, wenn ein feindlicher Zauber eine Einheit mit Ikonenträgern betrifft. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

## TROMMLER

Modelle in dieser Einheit können Trommler sein. Wenn eine Einheit, die Trommler enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## FÄHIGKEITEN

**Ein Paar Drakefire Pistols:** Du darfst für einen Ironbeard mit mehr als einer Drakefire Pistol sowohl in der Fernkampfphase als auch in der Nahkampfphase 2 Attacken durchführen.

**Zundergranate:** Einmal pro Schlacht kann ein Modell mit einer Zundergranate diese in der Fernkampfphase werfen. Um dies zu tun, wählst du eine Einheit innerhalb von 6" und würfelst. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr erleidet die ausgewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

**Gromrilschilde:** Diese Einheit kann, anstatt zu rennen oder anzugreifen, in ihrem Zug einen Schildwall bilden. Wenn sie dies tut, wiederholst du bis zur nächsten Bewegungsphase der Einheit alle misslungenen Schutzwürfe für diese Einheit in der Nahkampfphase.

**Schmiedefeste Gromrilrüstung:** Wenn du für diese Einheit Schutzwürfe ablegst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, es sei denn er ist -2 oder besser.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONBREAKERS

# IRONDRAKES



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakegun		16"	1	3+	3+	-1	1
Trollhammer Torpedo		20"	1	3+	3+	-2	D3
Drakefire Pistol		8"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol		1"	1	4+	4+	-	1
Mailed Fist		1"	1	4+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Irondrakes besteht aus 5 oder mehr Modellen. Irondrakes tragen Gromrilrüstung und führen Drakeguns, um den Feind aus der Ferne abzuschießen. Irondrakes können ihre Feinde im Nahkampf mit ihren Mailed Fists schlagen.

## IRONWARDEN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Ironwarden. Manche Ironwardens führen eine Drakegun, während andere lieber mit einem Trollhammer Torpedo in die Schlacht ziehen. Diese Ironwardens schlagen ihren Feinden nur zu gerne mit ihren Mailed Fists ins Gesicht. Du darfst 1 zu allen Trefferwürfen für einen Ironwarden mit Drakegun addieren.

Andere Ironwardens tragen stattdessen eine einzelne Drakefire Pistol, mit der sie den Feind auf große Distanz abschießen oder mit der sie ihn im Nahkampf niederknüppeln können, und eine Zundergranate, während wiederum andere es vorziehen, in beiden Händen eine Drakefire Pistol zu tragen.

## IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Wirf einen Würfel, wenn ein feindlicher Zauber eine Einheit mit Ikonenträgern betrifft. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

## HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## FÄHIGKEITEN

**Ein Paar Drakefire Pistols:** Du darfst für einen Ironwarden mit mehr als einer Drakefire Pistol sowohl in der Fernkampfphase als auch in der Nahkampfphase 2 Attacks ausführen.

**Trollhammer Torpedo:** Ein Trollhammer Torpedo verursacht D6 Schaden (Damage) statt D3, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist.

**Zundergranate:** Einmal pro Schlacht kann ein Modell mit einer Zundergranate diese in der Fernkampfphase werfen. Um dies zu tun, wählst du eine Einheit innerhalb von 6" und würfelst. Bei einem Ergebnis von 2 oder höher, erleidet die ausgewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

**Schmiedefeste Gromrilrüstung:** Wenn du für diese Einheit Schutzwürfe ablegst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, es sei denn er ist -2 oder besser.

**Feuer frei:** Irondrakes können mit ihren Drakeguns zweimal schießen, wenn sie sich in der vorhergehenden Bewegungsphase nicht bewegt haben und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" befinden.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONDRAKES



# LONGBEARDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Axe or Ancestral Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Ancestral Great Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Longbeards besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten Longbeards tragen wertvolle Ancestral Axes or Ancestral Hammers. anderer Einheiten ziehen es vor, mit zweihändigen Ancestral Great Axes in die Schlacht zu ziehen, um den Feind niederzumähen. Zusätzlich tragen einige Einheiten auch Gromrilschilde.

## OLD GUARD

Der Anführer dieser Einheit ist ein Old Guard. Der Old Guard führt 2 Attacken durch.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Standartenträger enthält, misslingt, darfst du die Anzahl der fliehenden Modelle halbieren (aufgerundet).

## MUSIKER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser oder Trommler sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser oder Trommler enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## FÄHIGKEITEN

**Gromrilschilde:** Diese Einheit kann, anstatt zu rennen oder anzugreifen, in ihrem Zug einen Schildwall bilden. Wenn sie dies tut, wiederholst du bis zur nächsten Bewegungsphase der Einheit alle misslungenen Schutzwürfe für diese Einheit in der Nahkampfphase.

**Alte Grummler:** In deiner Heldenphase darfst du dich auf angemessenen zwergische Art über etwas beschweren. Dies können die Leiden sein, die du ertragen musstest, als du noch jünger warst, die Tatsache, dass die Jugend keinerlei Respekt mehr vor dem Alter hat, der völlig übertriebene Bierpreis oder etwas Ähnliches. Wenn du dies tust, stimmt diese Einheit Longbeards mit ein und du kannst eines der Gebrummel verwenden, die rechts aufgelistet sind. Die Effekte davon halten bis zu deiner nächsten Heldenphase an.

*„Ich dachte immer, Zwerge wären aus einem härteren Holz geschnitzt!“:* Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein **DISPOSSESSED**-Modell deiner Armee flieht, während es sich innerhalb von 8" um diese Einheit befindet; bei einem Ergebnis von 5 oder mehr hält das Modell dem strengen Blick der Longbeards stand und flieht nicht.

*„Was glaubt dieser Bartling, wer er ist?“:* **DISPOSSESSED-HEROES** deiner Armee, die sich in deiner Heldenphase innerhalb von 8" um diese Einheit befinden, können ihre Befehlsfähigkeiten einsetzen, selbst wenn sie nicht dein General sind.

*„Goblins waren früher viel größer!“:* Wenn sie in der Nahkampfphase attackieren, darfst du für **DISPOSSESSED**-Modelle deiner Armee, die sich innerhalb von 8" um diese Einheit befinden, Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, LONGBEARDS

# DWARF WARRIORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Axe or Dwarf Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Double-handed Dwarf Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dwarf Warriors besteht aus 10 oder mehr Modellen. Die meisten Dwarf Warriors begeben sich mit Dwarf Axe or Dwarf Hammer in den Kampf, manche Einheiten ziehen es jedoch vor, Double-handed Dwarf Axes zu führen, um ihre Feinde mit mächtigen Hieben niederzustrecken. Viele Einheiten tragen außerdem robuste Zwergenschilde.

## VETERAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Veteran. Ein Veteran führt 2 Attacken statt 1 durch.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Standartenträger können entweder eine Runenikone oder ein Klanbanner tragen.

## HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## FÄHIGKEITEN

**Wehrhafte Verteidiger:** Du darfst misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn du mit einem Dwarf Warrior in der Nahkampfphase deines Gegners attackierst. Wenn seine Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, kannst du stattdessen alle misslungenen Verwundungswürfe für einen Dwarf Warrior wiederholen, wenn er in der Nahkampfphase deines Gegners attackiert.

**Zwergenschild:** Eine Einheit mit Zwergenschilden kann in ihrem Zug einen Schildwall bilden, anstatt zu rennen oder anzugreifen. Wenn sie dies tut, wiederholst du für die Einheit bis zu deiner nächsten Bewegungsphase alle misslungenen Schutzwürfe in der Nahkampfphase.

**Runenikone:** Wirf einen Würfel, wenn ein Zauber eine Einheit, die Runenikonen enthält, betrifft. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

**Klanbanner:** Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Klanbanner enthält, misslingt, kannst du die Anzahl der fliehenden Modelle halbieren (aufgerundet).

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, DWARF WARRIORS

# MINERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blasting Charges	6"	1	4+	3+	-2	1
Steam Harpoon	16"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Miner's Pickaxe	1"	1	4+	3+	-1	1
Steam Drill	1"	1	4+	3+	-3	D3
Mule's Bite	1"	1	5+	6+	1	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Miners besteht aus 10 oder mehr Modellen. Miners sind mit zweihändigen Miner's Pickaxes bewaffnet.

## PROSPECTOR

Der Anführer dieser Einheit ist ein Prospector. Manche Prospectors kämpfen mit einer Miner's Pickaxe, andere führen in der Schlacht lieber einen Steam Drill. Ein Prospector führt 2 statt 1 Attacke durch, wenn er mit einer Miner's Pickaxe attackiert.

## LORE

Eine Einheit Miners kann eine Lore enthalten. Eine Lore hat 4 Wounds statt 1. Sie wird von einem starrköpfigen Maultier gezogen, das jeden Feind beißt, der es stört – außer diesem Mule's Bite kann es mit keinerlei anderen Waffen attackieren. Eine Lore ist mit allerlei Bergbauausrüstung beladen, die die Miners in der Schlacht einsetzen können. Solange eine Einheit Miners eine Lore enthält, kann sie die Attacke Blasting Charges durchführen. Manche Loren sind auch mit Steam Harpoons beladen.

## HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Standartenträger können entweder eine Runenikone oder ein Klanbanner tragen.

## FÄHIGKEITEN

**Unterirdischer Vormarsch:** Anstatt eine Einheit Miners auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie auch neben dem Schlachtfeld platzieren und ansagen, dass sie sich unter Tage befindet. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen können die Miners zu Tage treten. Wenn sie dies tun, stellst du die Einheit mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld auf. Dies gilt in dieser Bewegungsphase als die Bewegung der Einheit.

**Runenikone:** Wirf einen Würfel, wenn ein Zauber eine Einheit, die Runenikonen enthält, betrifft. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

**Klanbanner:** Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Klanbanner enthält, misslingt, kannst du die Anzahl der fliehenden Modelle halbieren (aufgerundet).

**Steam Harpoon:** Wenn eine Einheit Miners eine Lore mit einer Steam Harpoon enthält und sich die Einheit in dieser Bewegungsphase nicht bewegt hat (und auch nicht in dieser Bewegungsphase mithilfe der Fähigkeit *Unterirdischer Vormarsch* auf dem Schlachtfeld eingetroffen ist), kann sie die Steam Harpoon bereitmachen und als improvisierte Waffe einsetzen. Wenn sie dies tut, darf ein Miner innerhalb von 1" um die Lore die Steam Harpoon in der Fernkampfphase abfeuern.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, MINERS



# QUARRELLERS



## MISSILE WEAPONS

Dwarf Crossbow

Range

20"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## MELEE WEAPONS

Ranger's Axe

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Quarrellers besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie ziehen mit Dwarf Crossbows und Ranger's Axes in den Krieg. Manche Einheiten Quarrellers sind zudem mit Zwergenbucklern ausgerüstet.

## VETERAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Veteran. Du kannst 1 zu Trefferwürfen für einen Veteran addieren, wenn er seinen Dwarf Crossbow abfeuert.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Standartenträger können entweder eine Runenikone oder ein Klanbanner tragen.

## TROMMLER

Modelle in dieser Einheit können Trommler sein. Wenn eine Einheit, die Trommler enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## FÄHIGKEITEN

**Zwergenbuckler:** Eine Einheit mit Zwergenbucklern kann in ihrem Zug einen Schildwall bilden, anstatt zu rennen oder anzugreifen. Wenn sie dies tut, wiederholst du für sie bis zu deiner nächsten Bewegungsphase alle misslungenen Schutzwürfe in der Nahkampfphase.

**Salvenfeuer:** Quarrellers dürfen zweimal schießen, wenn ihre Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht und sich keine feindlichen Einheiten innerhalb von 3" befinden.

**Runenikone:** Wirf einen Würfel, wenn ein Zauber eine Einheit, die Runenikonen enthält, betrifft. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

**Klanbanner:** Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Klanbanner enthält, misslingt, kannst du die Anzahl der fliehenden Modelle halbieren (aufgerundet).

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, QUARRELLERS

# SLAYERS



## MELEE WEAPONS

Slayer Axes

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Slayers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Slayers sind mit einer Vielfalt an Axes bewaffnet.

## GIANT SLAYER

Der Anführer dieser Einheit ist der Giant Slayer. Ein Giant Slayer führt 3 Attacks statt 2 durch.

## IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Ikonenträger sein. Wirf einen Würfel, wenn ein feindlicher Zauber eine Einheit mit Ikonenträgern betrifft. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

## HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## FÄHIGKEITEN

**Suche nach einem glorreichen Tod:** Wenn eine Einheit Slayers ein feindliches **MONSTER** sehen kann, musst du keine Kampfschocktests für sie ablegen.

**Letzter Hieb:** Wenn ein Slayer in der Nahkampfphase getötet wird, wirfst du einen Würfel, bevor er vom Schlachtfeld entfernt wird. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr fügst du der feindlichen Einheit, die den tödlichen Hieb führte, 1 tödliche Verwundung zu, nachdem all ihre Attacks abgehandelt wurden.

**Slayereid:** Du darfst 1 zu allen Verwundungswürfen für einen Dragon Slayer addieren, wenn das Ziel der Attacke mehr als 1 Wound hat.

**Der Slayer King:** Dragon Slayers führen eine zusätzliche Attacke mit ihren Slayer Axes durch, solange sie sich innerhalb von 8" um **UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING** befinden.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, SLAYERS

# THUNDERERS



## MISSILE WEAPONS

Dwarf Handgun	16"	1	4+	3+	-1	1
Brace of Dwarf Pistols	8"	2	4+	3+	-1	1

## MELEE WEAPONS

Gun-butts	1"	1	4+	5+	-	1
Brace of Dwarf Pistols	1"	2	4+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Thunderers besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie ziehen mit Dwarf Handguns bewaffnet in den Krieg. Thunderers können Feinde im Nahkampf mit ihren Gun-butts niederprügeln. Manche Einheiten Thunderers sind zudem mit Zwergenbucklern ausgerüstet.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Standartenträger können entweder eine Runenikone oder ein Klanbanner tragen.

## VETERAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Veteran. Manche Veterans kämpfen mit einer Dwarf Handgun, andere ziehen es vor, eine Brace of Dwarf Pistols zu verwenden. Du darfst 1 zu Trefferwürfen für einen Veteran addieren, wenn er eine Dwarf Handgun abfeuert.

## TROMMLER

Modelle in dieser Einheit können Trommler sein. Wenn eine Einheit, die Trommler enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## FÄHIGKEITEN

**Präzises Feuern:** Du darfst 1 zu allen Trefferwürfen für einen Thunderer addieren, wenn seine Einheit 20 oder mehr Modelle enthält und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um ihn befinden.

**Klanbanner:** Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Klanbanner enthält, misslingt, kannst du die Anzahl der fliehenden Modelle halbieren (aufgerundet).

**Runenikone:** Wirf einen Würfel, wenn ein Zauber eine Einheit, die Runenikonen enthält, betrifft. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

**Zwergenbuckler:** Eine Einheit mit Zwergenbucklern kann in ihrem Zug einen Schildwall bilden, anstatt zu rennen oder anzugreifen. Wenn sie dies tut, wiederholst du alle misslungenen Schutzwürfe in der Nahkampffase bis zu deiner nächsten Bewegungsphase.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, THUNDERERS

# GYROCOPTERS



## MISSILE WEAPONS

Brimstone Gun

Steam Gun

## MELEE WEAPONS

Rotor Blades

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
16"	3	3+	3+	-1	1
6"	See below	3+	4+	-1	1
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	D3	5+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dwarf Gyrocopters besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Manche Gyrocopters sind mit einer am Bug montierten Steam Gun ausgerüstet, andere mit einer Brimstone Gun. In jedem Fall haben Gyrocopters ein Paar Gildenbomben, die sie auf den Feind abwerfen können. Jeder Gyrocopter wird von einem Zwerg gesteuert, der in verzweifelten Situationen die Rotor Blades seines Gyrocopters im Nahkampf einsetzen kann.

## FLIEGEN

Dwarf Gyrocopters können fliegen.

## FÄHIGKEITEN

**Steam Gun:** Wenn du eine Steam Gun abfeuerst, wählst du eine Zieleinheit. Du kannst dann für jedes Modell in dieser Einheit, das sich in Reichweite befindet, eine Attacke gegen die Einheit durchführen.

**Gildenbomben:** Einmal pro Schlacht kann eine Einheit Gyrocopters ihre Gildenbomben abwerfen. Um dies zu tun, wählst du eine feindliche Einheit, über die die Gyrocopters in der Bewegungsphase geflogen sind. Dann wirfst du zwei Würfel für jeden Gyrocopter in der Einheit. Für jedes Ergebnis von 4 oder höher, das du erwürfelst, erleidet die bombardierte Einheit eine tödliche Verwundung.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, WAR MACHINE, GYROCOPTERS

# GYROBOMBERS



## MISSILE WEAPONS

Clattergun

## MELEE WEAPONS

Rotor Blades

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
20"	4	4+	3+	-1	1
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	D3	5+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dwarf Gyrobombers besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Gyrobombers sind mit am Bug montierten Clatterguns bewaffnet und tragen eine Aufhängung für Donnergrölbomben, mit denen sie feindliche Formationen vernichten können, während sie über diese fliegen. Jeder Gyrobomber wird von einem Zwerg gesteuert, der in verzweifelten Situationen die Rotor Blades seiner Maschine im Nahkampf einsetzen kann.

## FLIEGEN

Dwarf Gyrobombers können fliegen.

## FÄHIGKEITEN

**Donnergrölbomben:** Eine Einheit Gyrobombers kann ihre Donnergrölbomben abwerfen, wenn sie über feindliche Einheiten fliegt. Um dies zu tun, wählst du eine feindliche Einheit, über die die Gyrobombers in der Bewegungsphase geflogen sind. Dann wirfst du zwei Würfel für jeden Gyrobomber in der Einheit. Für jedes Ergebnis von 4 oder mehr, das du erwürfelst, erleidet die bombardierte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, WAR MACHINE, GYROBOMBERS



# DWARF BOLT THROWER

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Runic Bolts

Range

38"

Attacks



To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Runic Bolts
3 models	4"	2
2 models	3"	2
1 model	2"	1
No models	0"	0

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Ein Dwarf Bolt Thrower ist eine Kriegsmaschine (War Machine), die Runic Bolts über das Schlachtfeld verschießen kann. Die Besatzung (Crew) bilden Duardin, die mit einer Vielzahl an Reparatur- und Artilleriewerkzeugen ausgestattet sind.

## FÄHIGKEITEN

**Artillerie der Duardin:** Ein Dwarf Bolt Thrower kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich seine **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

**Durchdringender Schuss:** Wenn das Ergebnis eines Verwundungswurfs für einen Runic Bolt Thrower 6 oder mehr beträgt, verursacht dieser Schuss doppelten Schaden (Damage) und wird mit einem Rend-Wert von -3 anstatt -1 abgehandelt.

**Rune des Durchstoßens:** Engineers verwenden diese Runen, um ihren Kriegsmaschinen zusätzliche Durchschlagskraft zu geben. Du darfst 1 zu allen Verwundungswürfen beim Abfeuern von Runic Bolts addieren, wenn sich **DUARDIN-ENGINEERS** aus deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine befinden.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DWARF BOLT THROWER

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

# DWARF CANNON

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Cannon Shell

Range

32"

Attacks



To Hit

4+

To Wound

2+

Rend

-2

Damage

D6

### Crew within 1"

3 models

2 models

1 model

No models

### WAR MACHINE CREW TABLE

#### Move

4"

3"

2"

0"

#### Cannon Shell

2

2

1

0

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Eine Dwarf Cannon ist eine Kriegsmaschine (War Machine) mit einer Besatzung (Crew) aus 3 Duardin. Die Kriegsmaschine feuert tödliche Cannon Shells in die Reihen der Feinde, während die Besatzung ihre Maschine verteidigt, in dem sie ihre Crew's Tools als improvisierte Waffen einsetzt.

## FÄHIGKEITEN

**Artillerie der Duardin:** Eine Dwarf Cannon kann sich nur bewegen, wenn sich ihre **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich ihre **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

**Explosive Geschosse:** Du darfst den Wurf zur Ermittlung des Schadens (Damage) einer Cannon Shell wiederholen, wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.

**Genauigkeitsrunen:** Engineers können Cannon Shells mit magischen Runen versehen, die sie zu ihrem Ziel führen. Du darfst misslungene Trefferwürfe beim Abfeuern einer Shell wiederholen, wenn sich ein **DUARDIN-ENGINEER** deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine befindet.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DWARF CANNON

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

# FLAME CANNON

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

#### Flame Burst

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
☀	1	—	See below	—	—

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Flame Burst
3 models	4"	24"
2 models	3"	18"
1 model	2"	12"
No models	0"	0"

## CREW



### MELEE WEAPONS

#### Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Flame Cannon ist eine einzelne Kriegsmaschine (War Machine), die einen verheerenden Flame Burst ausstoßen kann. Drei Duardin mit Crew's Tools bilden die Besatzung (Crew).

## FÄHIGKEITEN

**Artillerie der Duardin:** Eine Flame Cannon kann sich nur bewegen, wenn sich ihre **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich ihre **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

**Flame Burst:** Wenn du einen Flame Burst abfeuerst, wählst du eine Einheit in Reichweite aus; diese erleidet D3 tödliche Verwundungen. Nachdem du einen Flame Burst abgefeuert hast, wirfst du einen Würfel; bei einer 1, 2 oder 3 erlöschen die Flammen und die beschossene Einheit erleidet keinen weiteren Schaden. Bei einem

Ergebnis von 4 oder mehr fängt sie jedoch Feuer und erleidet weitere D3 tödliche Verwundungen, ehe das Feuer gelöscht ist.

**Brandrune:** Wenn ein Engineer eine Flame Cannon mit dieser Rune versieht, brennt ihr nächster Schuss mit der Wut des Schmiedefeuers. Ein Flame Burst verursacht D6 tödliche Verwundungen an der Zieleinheit anstatt D3, wenn sich ein **DUARDIN-ENGINEER** deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine befindet (er verursacht auch D6 tödliche Verwundungen anstatt D3 wenn die Einheit wie unter *Flame Burst* beschrieben Feuer fängt).

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FLAME CANNON

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW



# ORGAN GUN

## WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barrage of Shots	28"	D6	☀	3+	-1	1

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Barrage of Shots
3 models	4"	3+
2 models	3"	4+
1 model	2"	5+
No models	0"	-

## CREW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Tools	1"	1	4+	5+	-	1

### BESCHREIBUNG

Eine Organ Gun ist eine vierrohrige Kriegsmaschine (War Machine), die ein tödliches Barrage of Shots abgibt. Drei Duardin mit Crew's Tools bilden die Besatzung (Crew).

### FÄHIGKEITEN

**Artillerie der Duardin:** Eine Organ Gun kann sich nur bewegen, wenn sich ihre **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich ihre **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

**Orgelfeuer:** In der Fernkampfphase kann die Besatzung der Organ Gun 1, 2, 3 oder 4 Rohre laden. Lädt sie 2 oder mehr Rohre, wirfst du einen Würfel; ist das Ergebnis größer oder gleich der Anzahl der geladenen Rohre, führst du eine „Barrage of Shots“-Attacke für jedes geladene Rohr durch (würfle dabei für jedes geladene Rohr einzeln, um die Anzahl der „Barrage of Shots“-Attacken zu ermitteln). Ist das Ergebnis jedoch kleiner als die Anzahl geladener Rohre, ist die Organ Gun verstopft und feuert in dieser Phase keine Schüsse ab.

**Schmiederune:** Engineers versehen ihre Kriegsmaschine mit dieser Rune, um sicherzustellen, dass sie in der Hitze der Schlacht keine Fehlfunktionen erleidet. Wenn du ermittelst, ob eine Organ Gun verstopft, darfst du den Wurf wiederholen, wenn sich ein **DUARDIN-ENGINEER** deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine (War Machine) befindet.

## WAR MACHINE

KEYWORDS	ORDER, WAR MACHINE, ORGAN GUN
----------	-------------------------------

## CREW

KEYWORDS	ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW
----------	------------------------------------

# GRUDGE THROWER

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Grudge Rock

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"-40"	1	☀	3+	-2	3

### WAR MACHINE CREW TABLE

Crew within 1"	Move	Grudge Rock
3 models	4"	3+
2 models	3"	4+
1 model	2"	5+
No models	0	-

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Grudge Thrower ist ein einzelnes Katapult, das runenbeschlagene Grudge Rocks abfeuert. Drei Duardin mit Crew's Tools bilden die Besatzung (Crew).

## FÄHIGKEITEN

**Artillerie der Duardin:** Ein Grudge Thrower kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich seine **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

**Bogenschuss:** Ein Grudge Thrower kann Grudge Rocks auf Einheiten schleudern, die nicht sichtbar sind.

**Einen Groll vergelten:** Nachdem ein Grudge Thrower aufgestellt ist, kannst du eine feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld auswählen. Die Besatzung hat mit dieser Einheit noch eine Rechnung offen; wenn dieser Grudge Thrower die gewählte Einheit beschießt, darfst du alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

**Nachladerune:** Engineers verwenden diese Rune auf ihren zuverlässigsten Grudge Throwers, um sicherzustellen, das Grolle so schnell wie möglich vergolten werden können. Ein Grudge Thrower kann zwei Grudge Rocks anstatt einem abfeuern, wenn sich ein **DUARDIN-ENGINEER** deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine (War Machine) befindet.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, GRUDGE THROWER

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

## DWARFS

# DISPOSSESSED CLAN THRONG

### ORGANISATION

Ein Dispossessed Clan Throng besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Dwarf Lord
- 1 Einheit Hammerers
- 1 Einheit Longbeards
- 2 Einheiten Quarrellers oder Thunderers
- 2 Einheiten Dwarf Warriors

### FÄHIGKEITEN

**Uralte Grolle:** Alle Duardin können tief sitzende Grolle hegen. Wenn ein Dispossessed Clan Throng in den Krieg zieht, werden diese Funken der Bitterkeit zu lodernden Flammen der Vergeltung, die nur gelöscht werden können, indem alle alten Grolle vergolten werden. Für Modelle in einem Dispossessed Clan Throng darfst du alle Trefferwürfe von 1 wiederholen.

**Stur bis zuletzt:** Dispossessed Clan Throngs sind bekannt dafür, dass sie zu stur sind, um eine Niederlage anzuerkennen, besonders dann, wenn die Situation absolut aussichtslos ist. Wenn du bei einem Kampfschocktest für eine Einheit in einem Dispossessed Clan Throng eine 1, 2 oder 3 würfelst, weigert sich diese Einheit stur aufzugeben, und wird behandelt, als hätte sie den Kampfschocktest bestanden, unabhängig von etwaigen Abzügen auf ihren Bravery-Wert und der Anzahl an Verlusten, die diese Einheit in diesem Zug erlitten hat.

---

## DWARFS

# DISPOSSESSED ARTILLERY BATTERY

### ORGANISATION

Eine Dispossessed Artillery Battery besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Dwarf Engineer
- 3 beliebige Modelle von der folgenden Liste:
  - Dwarf Bolt Thrower
  - Dwarf Cannon
  - Flame Cannon
  - Grudge Thrower
  - Organ Gun

### FÄHIGKEITEN

**Tapferkeitsrune:** Besatzungen der Duardin sind dafür berühmt, dass sie ihre Maschinen immer bis zum bitteren Ende verteidigen. Die **CREW** (Besatzung) einer Dispossessed Artillery Battery muss keine Kampfschocktests ablegen, solange sie sich innerhalb von 1" um ihre **WAR MACHINE** (Kriegsmaschine) befindet.

**Geschützte Positionen:** Die Dwarf Engineers sorgen vor der Schlacht immer dafür, dass ihre Kriegsmaschinen geschützt aufgestellt werden. Du darfst in der Fernkampfphase misslungene Schutzwürfe für Modelle einer Dispossessed Artillery Battery wiederholen, solange sie sich in dieser Schlacht noch nicht bewegt haben. Sobald sich ein Modell bewegt, kann es nicht mehr von dieser Fähigkeit profitieren.

# ERSATZ-WARSCROLLS

---

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.  
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Daemon Slayer .....	Dragon Slayer
Doomseekers .....	Slayers
Drunken Dwarfs .....	Dwarf Warriors
Dwarf Adventurers .....	Dwarf Warriors
Dwarf Lord auf Oath Stone .....	Dwarf Lord
Garagrim Ironfist .....	Dragon Slayer
Gotrek .....	Dragon Slayer
Malakai Makaiisson's Goblin Hower .....	Organ Gun
Master Engineer .....	Dwarf Engineer
Rangers .....	Quarrellers
Runelord auf Anvil of Doom .....	Thorek Ironbrow
Runesmith .....	Runelord
Thane .....	Dwarf Lord
The White Dwarf .....	Dwarf Lord