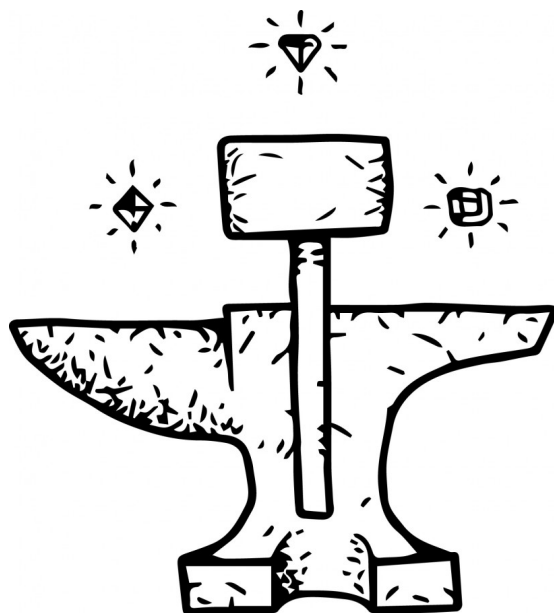


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Zwergenfesten

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023

Bis der „Gold“-Status erreicht ist, ist dieses Buch das offizielle und wird nur während der jährlichen Aktualisierungen zur Ausgeglichenheit verändert, die für gewöhnlich hauptsächlich die Punktkosten betreffen.

Armeesonderregeln	2	Charaktermodelle	8
Armee-Modellregeln	2	Reittiere für Charaktermodelle	11
Zwergenrunen	4	Kern	12
Kampfrunen	7	Elite	14
Armeeorganisation	7	Donner der Klans	18
Schnellreferenz	21	Kriegsgerät	20



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel. Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: the-ninth-age.com. Eine Anleitung, wie die Einheiten-Einträge zu lesen sind, kann im Regelbuch gefunden werden.

Alle Änderungen sind hier zu finden: the-ninth-age.com/archive.html

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with L^AT_EX.

Armeesonderregeln

Aus den Bergen geschlagen

Solange sich mindestens ein befreundetes Modell einer Zwergenfesten-Armee auf dem Schlachtfeld befindet, werden die Zauberwerte aller durch gegnerische Modelle gewirkten Zauber um 1 erhöht.

Uralter Groll

Zwergenfesten-Armeen erhalten eine Anzahl an Uralten Grollen, die beim Attackieren bestimmter Gegner einen Bonus gewähren. Die Gesamtzahl an Grollen einer Zwergenfesten-Armee errechnet sich folgendermaßen:

- **Ein Groll** für einen General mit Ahnengedächtnis in der Armeeliste
- **Ein Groll** für jeden König in der Armeeliste
- **Zwei Grolle** für jeden Kriegsthron in der Armeeliste

Direkt vor der Schlacht (während Schritt 7 im Ablauf der Aufstellungsphase) **musst** du für jeden Groll in deiner Armee eine einzelne Einheit aus der gegnerischen Armeeliste auswählen (dies kann auch ein Charaktermodell sein). Die Modelle dieser Einheit gelten als „markiert“. Alle Modelle in der Zwergenfesten-Armee erhalten **Hass** gegen markierte Modelle und gegen Modelle, die sich einer Einheit angeschlossen haben, die zu mehr als der Hälfte aus markierten Modellen besteht.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Ahnengedächtnis

Ein General mit Ahnengedächtnis erhöht die Anzahl der Grolle einer Zwergenfesten-Armee (siehe „Uralter Groll“).

Festungsstein

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn einer beliebigen Nahkampfrunde aktiviert werden. Wende folgende Effekte an:

- Gegnerische Einheiten können keine Kampfergebnis-Boni dafür beanspruchen, in der Flanke oder im Rücken der Einheit zu kämpfen.
- Die Einheit unterliegt niemals Kampfordnung Gestört.
- Eisenwall, Parieren und Schildwall können in allen Bereichen verwendet werden.
- Zum Zwecke von Unterstützungsattacken werden alle Bereiche wie der Frontbereich behandelt (z.B. kann ein Modell Unterstützungsattacken auch zur Flanke oder zum Rücken hin durchführen).
- Die Einheit kann nicht verfolgen oder überrennen.

Die Effekte dauern an, bis die Einheit nicht mehr im Nahkampf gebunden ist.

Je größer, desto besser...

Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (Schnelle Bewegung)** für Angriffe auf Einheiten, die mindestens ein Großes oder Gigantisches Modell enthalten.

Persönlicher Schutz

Schildwall

Solange das Modell einen Schild benutzt, erhält es **Rettungswurf (6+, gegen Nahkampfwaffenattacken)**. Dies wird zu **Rettungswurf (5+, gegen Nahkampfwaffenattacken)** verbessert, falls die Attacke von einem angreifenden

Modell durchgeführt wird. Diese Regel kann nur gegen Attacken verwendet werden, die von Gegnern im Frontbereich der Einheit des Modells durchgeführt werden.

Attackenattribute

Du kommst mit mir! – Nahkampf

Um dieses Angriffsattribut zu nutzen, **muss** die Einheit zu Beginn der Nahkampfrunde mindestens genauso breit wie tief aufgestellt sein. Natürliche Verwundungswürfe von '4', '5' und '6' mit Nahkampfwaffenattacken, die von Modellen mit diesem Attackenattribut ausgeführt werden, werden **immer** als erfolgreich behandelt. Zusätzlich gilt, dass wenn ein Modell mit diesem Attackenattribut aufgrund einer gegnerischen Nahkampfabtacke während der Nahkampfphase als Verlust entfernt wird, **muss** es, bevor es entfernt wird, eine einzelne Nahkampfwaffenattacke mit den folgenden Regeln und Einschränkungen durchführen:

- Die Attacke wird **immer** mit Stärke 5 und Rüstungsdurchschlag 2 durchgeführt.
- Der Besitzer **muss** eine der folgenden Optionen wählen:
 1. Die Attacke wird dem Modell zugewiesen, das den Verlust verursacht hat.
 2. Die Attacke wird einem R&G Modell aus der Einheit dieses Modells zugewiesen.

In jedem Fall wird das Modell mit Du kommst mit mir! als in Kontakt mit dem angegriffenen Modell angesehen und die Modelle zählen als in den gleichen Bereichen gebunden, wie ihre Einheiten.

- Dieses Angriffsattribut kann nicht bei Verlusten durch Aufpralltreffer genutzt werden.

Robust – Nahkampf, Schießen

Der Modellteil erhält **Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)** und **Zielsicher**.

Rüstkammer

Gildengefertigte Muskete – Schusswaffe

Reichweite 24", Schüsse 1, Str 4, RD 2, **Treffsicher**, **Unhandlich**.

Schmiedefeuer-Repetierer – Schusswaffe

Reichweite 18", Schüsse 4, Str 5, RD 2, **Flammenattacken**, **Schnell Schussbereit**.

Zwergenrunen

Zwergenfesten-Armeen können außer allgemeinen Bannerverzauberungen keine allgemeinen Besonderen Gegenstände erhalten. Stattdessen haben sie ihre eigene Version von Besonderen Gegenständen, genannt Besondere Runengegenstände, in der Form von Runenverzauberungen und Artefakten, die den Regeln für Besondere Gegenstände folgen, mit der Ausnahme, dass sie nicht einzigartig sind, außer es wird spezifisch anders angegeben.

Runenwaffenverzauberungen

Runenwaffenverzauberungen folgen den Regeln für Waffenverzauberungen mit den folgenden Unterschieden:

- Alle Runenwaffenverzauberungen sind Verzauberungen für Handwaffen und Waffenpaare.
- Bis zu 3 Runenwaffenverzauberungen können in eine einzelne Waffe eingraviert werden.
- Jede Kombination von Runenwaffenverzauberungen ist einzigartig.
- Attacken, die mit einer Waffe mit einer oder mehreren Runenwaffenverzauberungen durchgeführt werden, werden **Magische Attacken**.

Rune der Zerstörung 80 Pkt
0–1 pro Armee.

Attacken mit einer Waffe mit dieser Rune erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (W3)**.

Rune des Niederschmetterns 55 Pkt
0–1 pro Armee. Nur Modelle zu Fuß.

Attacken mit einer Waffe mit dieser Rune, die gegen Modelle mit Widerstandsfähigkeit 5 oder mehr gerichtet werden, **setzen** ihre Stärke und ihren Rüstungsdurchschlag auf 10.

Rune der Beschleunigung 40 Pkt
Für jede Rune der Beschleunigung, die auf einer Waffe eingraviert ist, erhält der Benutzer +3 Agilität, während er sie benutzt.

Rune der Macht 35 Pkt
Für jede Rune der Macht, die in eine Waffe eingraviert ist, erhalten Attacken, die mit ihr durchgeführt werden +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Rune der Präzision 35 Pkt
Der Träger einer Waffe, in die diese Rune graviert ist, erhält **Blitzartige Reflexe**.

Rune des Durchschlags 35 Pkt
Attacken mit einer Waffe mit einer oder mehreren dieser Rune erhalten +3 Rüstungsdurchschlag.

Rune der Kunstfertigkeit 30 Pkt
0–3 pro Armee.
Eine Waffe, in die diese Rune eingraviert ist, folgt den Regeln für Zweihandwaffen anstatt den ursprünglichen

Regeln der Waffe (dies verhindert nicht, dass zusätzliche Runen in die Waffe graviert werden).

Rune der Wut 30 Pkt
Für jede Rune der Wut, die in eine Waffe eingraviert ist, erhält der Träger +1 Attackewert, wenn er sie einsetzt.

Rune des Blitzes 20 Pkt
0–2 pro Armee.
Wenn der Träger mindestens einen erfolgreichen Treffer mit einer Waffe mit einer oder mehreren Runen des Blitzes erzielt (betrachte jeden Satz gleichzeitiger Attacken getrennt), erleidet jede getroffene gegnerische Einheit zusätzliche W3 Treffer für jede Rune des Blitzes. Diese Treffer sind Spezialattacken und werden mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 1 und **Magische Attacken** durchgeführt.

Rune des Feuers 15 Pkt
Diese Rune kann zu Beginn jeder Phase oder Nahkampfrunde aktiviert werden. In diesem Fall werden Attacken mit einer Waffe mit dieser Rune bis zum Ende der Phase **Flammenattacken**.

Rune der Wiederkehr 10 Pkt
Eine Waffe, in die diese Rune eingraviert ist, kann als Schusswaffe mit Zielgenauigkeit 2+ und dem folgenden Profil verwendet werden: Reichweite 8", Schüsse 1, Str wie Träger, RD wie Träger, **Nachladen!, Schnell Schussbereit, Treffsicher**.
Schussattacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, sind von allen Waffenrunen auf der Waffe betroffen (auch dann, wenn diese Effekte normalerweise auf Nahkampfwaffenattacken beschränkt sind).

Runenrüstungsverzauberung

Runenrüstungsverzauberungen folgen den Regeln für Rüstungsverzauberungen mit den folgenden Unterschieden:

- Alle Runenrüstungsverzauberungen sind Verzauberungen für Harnische.
- Bis zu 3 Runenrüstungsverzauberungen können in einen einzelnen Harnisch eingraviert werden.
- Jede Kombination von Runenrüstungsverzauberungen ist einzigartig.

Rune des Stahls 55 Pkt
Der Träger einer Rüstung mit dieser Rune **muss** misslungene Rüstungswürfe wiederholen.

Rune des Widerstands 40 Pkt
0–1 pro Armee.
Erfolgreiche Verwundungswürfe gegen den Träger einer Rüstung mit dieser Rune **müssen** wiederholt werden.

Rune des Eisens 25 Pkt
Der Träger einer Rüstung, in die:

- eine einzelne Eisenrune eingraviert ist, erhält +1 Rüstung.
- zwei oder mehr Runen des Eisens eingraviert sind, erhält +2 Rüstung.

Rune der Vergeltung 15 Pkt
Jedes Mal, wenn der Träger einer Rüstung mit einer oder mehreren Runen der Vergeltung einen erfolgreichen Schildwall-Rettungswurf würfelt (inkl. Schildwall in Kombination mit Rune des Schutzes), verursacht der Träger sofort, bevor Verluste entfernt werden, einen Treffer mit der Stärke und dem Rüstungsdurchschlag der verhinderten Attacke gegen das Modell, das die Wunde verursacht hat, der auf den Trefferpunktevorrat des Modells verteilt wird. Dies gilt als Spezialattacke.

Rune der Schmiede 10 Pkt
Der Träger einer Rüstung, in die diese Rune eingraviert ist, erhält **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)**.

Runenbannerverzauberungen

Zwergenfesten-Armeen dürfen sowohl Bannerverzauberungen aus der Liste der allgemeinen Bannerverzauberungen als auch die unten genannten Runenbannerverzauberungen erhalten, folglich darf jeder Standardenträger, der eine Runenbannerverzauberung erhalten darf, stattdessen eine Bannerverzauberung erhalten. Ein Armeestandardenträger darf bis zu zwei Bannerverzauberungen oder bis zu zwei Runenbannerverzauberungen oder eine Kombination aus einer einzelnen Runenbannerverzauberung und einer einzelnen Bannerverzauberung erhalten.

Runenstandarte der Schnelligkeit 65 Pkt
0–1 pro Armee.
Die Einheit des Trägers erhält **Vorhut**.

Runenstandarte des Schutzes 55 Pkt
0–1 pro Armee. Nur Armeestandardenträger, Königsgarde und Tunnelwache.
Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um den Träger erhalten **Rettungswurf (5+, gegen Schussattacken)**.

Runenstandarte der Festung 35 Pkt
0–3 pro Armee.
Eine Einheit mit einer oder mehreren Standarten der Festung zählt als hätte sie einen zusätzlichen vollen Rang für den Zweck der Berechnung von Standhaft und Kampfordnung Gestört.

Runenstandarte der Weisheit 35 Pkt
0–3 pro Armee.
Der Träger darf während der Zauberauswahl eine einzelne Kampf rune auswählen. Diese Kampf rune kann vom Träger gewirkt werden und hat Reichweite: Einheit des Wirkenden.

Runenstandarte des Schreckens 25 Pkt
0–1 pro Armee.
Einheiten, die die Einheit des Trägers angreifen, erleiden –2" Bewegungsrate für ihren Angriffswurf.

Runenstandarte der Zuverlässigkeit 15 Pkt
0–3 pro Armee.
Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn jeder Bewegungsphase aktiviert werden. Die Einheit des Trägers erhält **Schnell Schussbereit** bis zum Ende des Spielerzuges.

Runenstandarte des Amboss 15 Pkt
0–3 pro Armee.
Befreundete Einheiten, die gegnerische Einheiten angreifen, die im Nahkampf mit der Einheit des Trägers gebunden sind, **müssen** misslungene Angriffswürfe in der Angriffsphase wiederholen.

Talismanrunen

Talismanrunen folgen den Regeln für Artefakte mit den folgenden Unterschieden:

- Ein Modell darf bis zu 3 Talismanrunen haben.
- Jede Kombination von Talismanrunen ist einzigartig.

Rune der Verweigerung 90 Pkt

Dominant. 0–1 pro Armee.

Nur eine Benutzung. Der Spieler kann wählen, diese Rune einzusetzen, statt einen Bannversuch durchzuführen. Der Zauber wird automatisch gebannt.

Verschlingende Rune 65 Pkt

Dominant. 0–1 pro Armee. Nur für Runenschmiede.

Nur eine Benutzung. Der Spieler kann wählen, diese Rune einzusetzen, statt einen Bannversuch durchzuführen. Der Zauber wird wie üblich gewirkt, ist aber hinterher verloren und der Zaubernde darf ihn bis zum Ende des Spiels nicht erneut wirken. Zauber, die von einer Rune der Aufhebung gebannt wurden, und Attributzauber sind hiervon nicht betroffen.

Rune des Drachenodems 60 Pkt

0–3 pro Armee.

Der Träger erhält eine **Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken, Magische Attacken)**. Eine einzige befreundete Rune des Drachenodems darf pro Nahkampfrunde eingesetzt werden.

Rune des Mutes 45 Pkt

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn einer beliebigen Nahkampfrunde aktiviert werden. Für die Dauer der Phase erhält der Träger **Unnachgiebig**.

Rune der Abschirmung 40 Pkt

Nur für Runenschmiede.

Gegnerische Modelle innerhalb von 24" um den Runenschmied reduzieren ihren Kanalisieren-Wert (den Wert innerhalb Klammern) um 1 bis zu einem Minimum von 0.

Rune der Erdung 40 Pkt

0–1 pro Armee. Nur für Runenschmiede.

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn jeder Nahkampphase aktiviert werden. Alle Zauber mit Ein Zug, die eine der folgenden Einheiten betreffen, enden sofort:

- Die Einheit des Trägers
- Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit dem Träger

Rune der Bereitschaft 30 Pkt

Nur eine Benutzung. Darf am Ende der Angriffsphase aktiviert werden, direkt nachdem alle Angriffsbewegungen durchgeführt wurden. Sofern die Einheit des Trägers in dieser Phase erfolgreich angegriffen wurde, darf sie eine Nahkampfneuformierung (entsprechend den normalen Regeln für Nahkampfneuformierungen) durchführen.

Rune des Schutzes 30 Pkt

Der Träger erhält **Rettungswurf (+1, max. 4+)**. Der Rettungswurf von dieser Rune ist **nur** mit weiteren Runen des Schutzes und/oder Schildwall kombinierbar.

Rune der Blutsverwandtschaft 15 Pkt

Kann nicht von Modellen auf Kriegsthron genommen werden.

Der Träger erhält **Hinterhalt** und **Kundschafter**.

Rune der Überlegenheit 15 Pkt

Nur eine Benutzung. Eine einzelne Runde der Überlegenheit darf aktiviert werden, bevor der Träger einen gebundenen Zauber wirkt. Addiere (+2/+2) zur Energiestufe dieses gebundenen Zaubers für diesen Zauberversuch.

Rune des Sturmes 15 Pkt

0–2 pro Armee.

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn des gegnerischen Spielerzugs aktiviert werden. Bestimme eine einzelne gegnerische Einheit innerhalb von 24" um den Träger. Alle Modelle mit Fliegen in dieser Einheit halbieren (aufgerundet) ihre Bewegungsrate und ihre Marschrate (sowohl für Boden- als auch für Flugbewegungen). Die Effekte halten bis zum Ende des Spielerzugs an.

Rune des Bergbaus 10 Pkt

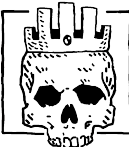
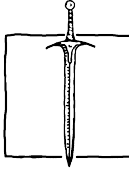
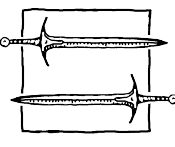
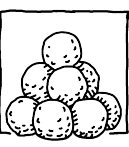
Wähle nach dem Bestimmen der Aufstellungszonen (während Schritt 6 der Spielvorbereitung) ein Geländestück auf dem Schlachtfeld. Solange sich der Träger auf dem Schlachtfeld befindet, behandeln alle befreundeten Modelle dieses Geländestück als offenes Gelände für Vorrück- und Marschbewegungen, **müssen** aber am Ende der Bewegung die Einheitenabstandsregel einhalten.

Kampfrunen

Kampfrunen sind gebundene Zauber mit Energiestufe (5/8). Modelle, die eine oder mehrere Kampfrunen erhalten, wählen diese während der Zauberauswahl aus der unten stehenden Liste aus. Werden sie von einem Amboss der Macht gewählt, erhalten sie Reichweite 36". Wenn sie von einem anderen Charaktermodell gewählt werden, haben sie eine Reichweite von 18".

	Typ	Dauer	Effekt
	Rune der Abrechnung	Unterstützung	Ein Zug
			Das Ziel muss misslungene Trefferwürfe mit seinen Nahkampfwaffenattacken wiederholen.
	Rune der Aufhebung	Universal	Ein Zug
			Die Effekte von allen anderen Zaubern mit der Dauer Ein Zug, die das Ziel oder einen Modellteil innerhalb dieser Einheit beeinflussen, enden sofort (bedenke, dass wenn einer/ mehrere dieser Zauber mehr als ein Ziel hatte(n), seine/ihre Effekte für diese Ziele ebenfalls enden). Zusätzlich wird der nächste feindliche Zauber, der die Einheit oder einen Modellteil innerhalb der Einheit zum Ziel hat, inklusive Aura- und Attributszaubern, automatisch gebannt (dies ist eine Ausnahme von der Zaubersequenz und der Regel, dass Attributzauber nicht gebannt werden können).
	Rune der Eide	Unterstützung	Ein Zug
			Das Ziel muss misslungene Verwundungswürfe mit seinen Nahkampfat-tacken wiederholen.
	Rune der Entschlossenheit	Unterstützung	Sofort
			Das Ziel darf eine 8" Magische Bewegung durchführen und erhält Leichte Truppen bis zum Ende des Spielerzuges. Zusätzlich verliert das Ziel Punk-tend bis zum Beginn der nächsten befreundeten Magiephase.
	Rune des Strahlens	Unterstützung	Ein Zug
			Das Ziel erhält Ablenkend und Schwieriges Ziel (1) .
	Rune of Resilience	Unterstützung	Ein Zug
			Alle Verwundungswürfe gegen das Ziel erleiden eine -1 Modifikation. Mehrere Instanzen der Rune der Zähigkeit werden nicht aufsummiert.

Armeeorganisation

				
Charaktermodelle	Kern	Elite	Donner der Klans	Kriegsgerät
Max. 40%	Min. 25%	Unbegrenzt	Max. 35%	Max. 20%

Charaktermodelle (Max. 40%)



König
210 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	9"	10			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	7	5	0	Schildwall, Plattenrüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
König	4	7	4	1	4	Robust
— Magie-Optionen —				Pkt –	— Reittiere —	Pkt –
Bis zu 1 Kampftrune				40	Schildträger Kriegsthron	90 250
— Optionen —				Pkt –	— Optionen —	Pkt –
Festungsstein				35	Nur eine Auswahl:	
Ahnengedächtnis (nur General)				50	Armbrust (3+)	5
Zwergenrunen				bis zu 250	Gildengefertigte Muskete (3+)	5
Schild				20	Pistole (3+)	5
					Zweihandwaffe	10



Thain
105 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	9"	9			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	6	5	0	Schildwall, Plattenrüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Thain	3	6	4	1	3	Robust
— Magie-Optionen —				Pkt –	— Reittiere —	Pkt –
Bis zu 1 Kampftrune				40	Schildträger	90
— Optionen —				Pkt –	— Optionen —	Pkt –
Ahnengedächtnis (nur General)				5	Nur eine Auswahl:	
Festungsstein				35	Armbrust (3+)	5
Armeestandardenträger				50	Gildengefertigte Muskete (3+)	5
Zwergenrunen				bis zu 150	Pistole (3+)	5
Schild				15	Zweihandwaffe	5



Runenschmied

130 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Kanalisieren (1), Magieresistenz (1), Meisterhaftes Runenwissen	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	4	0	Schildwall, Plattenrüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Runenschmied	2	5	4	1	3

—Modellregeln—

Meisterhaftes Runenwissen: Universalregel.
Nahkampfattacken von Modellen in der gleichen Einheit wie ein oder mehrere Modelle mit Meisterhaftem Runenwissen erhalten +1 Rüstungsdurchschlag.

—Magie-Optionen—

Bis zu 3 verschiedene Kampfrunen 30/Rune

—Optionen—

Ahnengedächtnis (nur General) 45
Zwergenrunen bis zu 200
Schild 10
Zweihandwaffe 5



Amboss der Macht

200 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 60 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	3"	9	Furchtlos, Kanalalisieren (2), Kein Anführer, Kriegsmaschine, Magieresistenz (2), Runenamboss , Unerschütterlich	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	1	4	0	Rettungswurf (5+), Plattenrüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ambosswachen	3	5	4	1	2

—Modellregeln—

Runenamboss: Universalregel.
Jeder Amboss der Macht darf bis zu 3 verschiedene Kampfrunen auswählen.



Ingenieur

120 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Charaktermodelle als auch Kriegsgerät.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	9"	9	Ingenieur (3+), Verschanzen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	2	5	4	0	Schildwall, Plattenrüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Ingenieur	2	5	4	1	3	Robust

Modellregeln

Verschanzen: Universalregel.

Direkt vor der Schlacht (während Schritt 7 der Aufstellungsphase) darf ein Modell mit dieser Regel eine einzelne Kriegsmaschine verschanzen. Diese Kriegsmaschine zählt als in Harter Deckung befindlich. Die Kriegsmaschine verliert diese Instanz von Harter Deckung für den Rest des Spiels, falls sie eine Vorrückbewegung, eine Marschbewegung oder eine zufällige Bewegung durchführt.

Magie-Optionen

Bis zu 1 Kampfprune

Pkt –

35

Optionen

Ahnengedächtnis (nur General)	35
Zwergenrunen	bis zu 100
Schild	5
Nur eine Auswahl:	
Armbrust (3+)	5
Gildengefertigte Muskete (3+)	5
Pistole (3+)	5
Schmiedefeu-er-Repetierer (4+)	20
Drachentöter Rakete (3+)	30
Zweihandwaffe	5

Optionale Modellregeln

Drachentöter Rakete: Schusswaffe.

Reichweite 24", Schüsse 1, Str 6, RD 3, **Flammenattacken**, **Multiple Lebenspunktverluste (W3)**, **Nachladen!**.



Drachensuchender

190 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	9"	10	Furchtlos, Je größer, desto besser..., Kein Anführer, Magieresistenz (1), Unerschütterlich, Vorhut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	7	5	0	Rettungswurf (6+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Drachensuchender	5	7	5	2	5	Du kommst mit mir!, Robust, Todesstoß, Waffenmeister, Waffenpaar, Zweihandwaffe

Optionen

Nur eine Auswahl:

Grimmige Entschlossenheit

Monstersuchender

Runenwaffenverzauberungen

Pkt –

70

85

bis zu 150

Optionale Modellregeln

Grimmige Entschlossenheit: Attackenattribut – Nahkampf.
Das Modell erhält +1 Attackewert für jedes gegnerische Modell in Basekontakt (einschließlich des Gegners in einem Duell, falls zutreffend).

Monstersuchender: Attackenattribut – Nahkampf.
Das Modell erhält **Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Groß, Gigantisch)**.

Reittiere für Charaktermodelle



Schildträger

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 40×20 mm
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	C	Überragend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	C	C+2	Kann nicht niedergetrampelt werden
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schildträger	2	5	4	1	2 Angeschirrt, Robust



Kriegsthron

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 40×60 mm
0–2 Reittiere/Armee

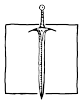
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	C	Überragend, Würde der Hochkönige	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	C	C	C+2	Kann nicht niedergetrampelt werden
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Kriegsthron	4	5	4	1	2 Angeschirrt, Hass, Robust

— Modellregeln —

Würde der Hochkönige: Universalregel.

Ein General auf einem Kriegsthron erhält **Befehlsgewalt(18")**.

Kern (Min. 25%)



Klankrieger

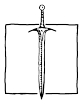
135 Pkt + 10 Pkt/zusätzlichem Modell 10-40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Schildwall, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Klankrieger	1	4	3	0	2 Robust
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung	
Vorhut (0-30 Modelle/Armee, 0-1 Einheit/Armee*)			2/Modell	Champion	10
Schild			2/Modell	Musiker	10
Wurfaffen (5+)			1/Modell	Standartenträger	10
Nur eine Auswahl:				Runenbannerverzauberung	beliebig
Waffenpaar			kostenlos		
Zweihandwaffe			1/Modell		
Speer und Schild			2/Modell		

*Nur eine einzelne Einheit Klankrieger oder Graubärte darf Vorhut erhalten.



Graubärte

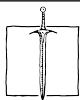
180 Pkt + 16 Pkt/zusätzlichem Modell 10-30 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Furchtlos, Haltet die Linie, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	4	0	Schildwall, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Graubart	1	5	4	1	2 Robust
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung	
Vorhut (0-20 Modelle/Armee, 0-1 Einheit/Armee*)			2/Modell	Champion	10
Schild			2/Modell	Musiker	10
Wurfaffen (5+)			3/Modell	Standartenträger	10
Zweihandwaffe			1/Modell	Runenbannerverzauberung	beliebig

*Nur eine einzelne Einheit Klankrieger oder Graubärte darf Vorhut erhalten.



Klanschützen

185 Pkt + 15 Pkt/zus. Modell

10-25 Modelle 0-4 Einheiten/Armee

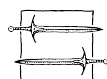


Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Donner der Klans.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	9"	9	Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	4	4	0	Schildwall, Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Klanschütze	1	4	3	0	2	Robust
Optionen				Pkt	Kommandoabteilung	
Schild			2/Modell		Champion	10
Muss auswählen (nur eine Auswahl):					Musiker	10
Armbrust (4+)			kostenlos		Standartenträger	10
Armbrust (4+) und Zweihandwaffe			1/Modell		Runenbannerverzauberung*	beliebig
Gildengefertigte Muskete (4+)			3/Modell		*Nur Einheiten ohne Gildengefertigte Muskete	

Elite (Unbegrenzt)



Königsgarde

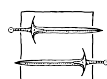
310 Pkt + 19 Pkt/zusätzlichem Modell

15–30 Modelle 0–5 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Leibwache (General, König), Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	4	0	Plattenrüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Königsgardist	2	5	4	1	2 Robust, Zweihandwaffe
— Kommandoabteilung —			Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Runenbannerverzauberung	beliebig



Tunnelwache

230 Pkt + 19 Pkt/zusätzlichem Modell

15–30 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Leibwache, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	4	0	Eisenwall , Plattenrüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Tunnelwache	1	5	4	1	2 Robust
— Modellregeln —			— Kommandoabteilung —		
Eisenwall: Persönlicher Schutz.			Champion		
Das Modell erhält Rettungswurf (5+, gegen Nah-			Musiker		
kampfwaffenattacken) . Diese Regel kann nur ge-			Standartenträger		
gen Attacken verwendet werden, die von Gegnern im			Runenbannerverzauberung		
Frontbereich der Einheit des Modells durchgeführt			beliebig		
werden.					



Suchende

105 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell

5–25 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

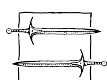
Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	3"	9"	10	Furchtlos, Je größer, desto besser..., Unerschütterlich			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	4	4	0	Rettungswurf (6+)		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Suchender	1	4	4	1	2	Du kommst mit mir!, Robust, Waffenmeister, Waffenpaar, Zweihandwaffe	
Optionen				Pkt-	Kommandoabteilung		Pkt-
Brüder der Rache (0–15 Modelle/Armee, 0–1 Einheit/Armee)				1/Modell	Champion		10
Vorhut				3/Modell	Musiker		10
					Standartenträger		10

Optionale Modellregeln

Brüder der Rache: Universalregel.

Das Modell erhält **Schwieriges Ziel (1)**, **Leichte Truppen** und **Plänkler**.



Vergeltungssuchender

120 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	9"	10	Furchtlos, Je größer, desto besser..., Unerschütterlich		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	5	4	0	Ablenkend, Rettungswurf (6+), Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Vergeltungssuchender	3W3	5	4	1	2	Du kommst mit mir!, Wirbelnde Ketten des Verderbens

Modellregeln

Wirbelnde Ketten des Verderbens: Nahkampfwaffe.

Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke, +1 Rüstungsdurchschlag und schlagen **immer** im Initiativeschritt 10 zu (unabhängig von der Agilität des Trägers). Charaktermodelle können sich keinem Modell mit dieser Waffe anschließen.



Wächter der Feste

250 Pkt + 100 Pkt/zusätzlichem Modell 3-8 Modelle 0-2 Einheiten/Armee



Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	10	Furchtlos, Punktend, Runengravuren		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	4	5	1	Plattenrüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Wächter der Feste	3	4	5	2	2	Magische Attacken

Modellregeln

Runengravuren: Universalregel.

Während Schritt 8 der Spielvorbereitung (nach der Zauberauswahl) muss jede Einheit Wächter der Feste eine der folgenden Optionen erhalten, die für die Dauer der Schacht angewendet wird:

- +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag
- Vorhut
- +2 Agilität

Kommandoabteilung

	Pkt
Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10
Runenbannerverzauberung	beliebig



Grollbrecher

305 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden Fliegen	1" 8"	1" 8"	9	Fliegen (8", 8"), Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	4	5	4		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung (2)	2	4	4	1	2	
Chassis			5	2	2	Angeschirrt, Aufpralltreffer (W6+1), Zermahlen-Attacken (3W3), Schmiedefeuer-Repetierer (4+)



Bergleute

175 Pkt + 11 Pkt/zusätzlichem Modell 10-20 Modelle 0-2 Einheiten/Armee

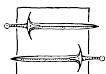


Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [DdK] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Donner der Klans.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Hinterhalt, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Schildwall, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Bergmann	1	4	4	1	2 Robust
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Muss mindestens eine der folgenden Optionen wählen:					Pkt-
Zweihandwaffe			kostenlos	Champion	10
Schild			1/Modell	Musiker	10
Waffenpaar			1/Modell	Standartenträger	10
Pistole (4+) [DdK]			2/Modell		
Wurfaffen (5+) [DdK]			4/Modell		



Grenzläufer

120 Pkt + 12 Pkt/zusätzlichem Modell 8-20 Modelle 0-2 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [DdK] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Donner der Klans.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Geländeerfahren (Wald), Kundschafter, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Schildwall, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Grenzläufer	1	4	3	0	2 Robust, Schnell Schussbereit
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Klippenwächter					Pkt-
(0-15 Modelle/Einheit)			2/Modell	Champion	10
Schild			2/Modell	Musiker	10
Wurfaffen (4+) [DdK]			1/Modell	Standartenträger	10
Armbrust (3+) [DdK]			6/Modell		
Nur eine Auswahl:				Optionale Modellregeln	
Waffenpaar			kostenlos	Klippenwächter: Universalregel.	
Zweihandwaffe			2/Modell	Das Modell erhält Leichte Truppen, Plänkler und Schwieriges Ziel (1) und verliert Punktend.	

Donner der Klans (Max. 35%)



Schmiedewächter

190 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell

10–16 Modelle 0–30 Modelle/Armee



Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	9"	9	Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	5	4	0	gegen Flammenattacken), Plattenrüstung	Rettungswurf (3+,
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schmiedewächter	1	4	4	1	2	Robust, Schmiedefeu-Muskete

— Modellregeln —

Schmiedefeu-Muskete: Schusswaffe. Reichweite 18", Schüsse 1, Str 4, RD 0, **Flammenattacken, Marschieren und Schießen**, trifft immer auf 3+.

— Kommandoabteilung —

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10
Runenbannerverzauberung	beliebig



Dampfkopter

180 Pkt + 135 Pkt/zusätzlichem Modell

1–2 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Konstrukt

Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	Boden Fliegen	1" 8"	2" 16"	9	Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Überragend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	3	4	5	3	Kann nicht niedergetrampelt werden		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Dampfkopter	2	4	4	1	2	Schmiedefeu-Repetierer (4+)	

— Optionen —

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Schrapnell-Granaten (0–2 Einheiten/Armee) kostenlos

Schrapnell-Bomben (0–1 Modelle/Einheit, 0–2 Einheiten/Armee) 35

— Optionale Modellregeln —

Schrapnell-Bomben: Spezialattacke.

Hinwegfegen-Attacke. Die gegnerische Einheit erleidet W6×2 Treffer mit Stärke 3 und Rüstungsdurchschlag 1. Falls eine natürliche '6' zur Bestimmung der Anzahl der Treffer gewürfelt wird, können, nachdem die Attacke durchgeführt wurde, die Schrapnell-Bomben für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden.

Schrapnell-Granaten: Spezialattacke.

Hinwegfegen-Attacke. Nur eine Benutzung. Die Treffer werden mit Stärke 3 und Rüstungsdurchschlag 0 durchgeführt.

Kriegsgerät (Max. 20%)



Feldartillerie

90 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 60 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
	3"	3"	9	Kriegsmaschine, Maschinen-Rune , Unnachgiebig																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
	5	1	4	0	Schwere Rüstung																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Besatzung	3	4	3	0	2	Bewegen oder Schießen																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
— Modellregeln —						— Optionale Modellregeln —																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Maschinen-Rune: Universalregel. Addiere +4 für jeden Wurf auf der Fehlfunktionstabelle.						Flammender Schuss: Attackenattribut – Schießen. Die Schussattacken des Modells werden Flammen-attacken und Magische Attacken .																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
— Optionen —						— Optionen —																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Flammender Schuss						Muss auswählen (nur eine Auswahl):																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Runengefertigt						Zwergenballista (4+)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
*Wobei X von der gewählten Artilleriewaffe abhängt.						(0–4 Einheiten/Armee) kostenlos																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
						Flammenkanone (0–2 Einheiten/Armee) 35																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
						Katapult (4+)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
						(0–2 Einheiten/Armee) 100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
						Kanone (4+) (0–2 Einheiten/Armee) 140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
						Orgelkanone (4+) (0–2 Einheiten/Armee) 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Artilleriewaffe						Optionale Modellregel																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Zwergenballista: Artilleriewaffe. Reichweite 48", Schüsse 1, Str 3 [6], RD 10, Flächenattacke (1×5) , [Multiple Lebenspunktverluste (W3)].												Runengefertigt: Universalregel. 35 Pkt Die Schußattacken des Modells werden Magische Attacken und erhalten Treffsicher . Das Modell erhält Kundschafter mit der folgenden Ausnahme: Es muss komplett innerhalb der Aufstellungszone des Besitzers aufgestellt werden.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Flammenkanone: Artilleriewaffe. Flammenwerfer , Reichweite 24", Schüsse 1, Str 4 {5}, RD 1 {2}, Flammenattacken , { Multiple Lebenspunktverluste (W3) }.												Runengefertigt: Universalregel. 10 Pkt Die Höhe des Modells wird zu Groß geändert.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Katapult: Universalregel. Katapult (4×4) , Reichweite 12–60", Schüsse 1, Str 3 [7], RD 0 [4], [Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)]. Die Höhe des Modells wird zu Groß geändert.												Runengefertigt: Attackenattribut. 100 Pkt Alle Schußattacken des Modells erhalten +1 Stärke, +2 Rüstungsdurchschlag und werden Magische Attacken .																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Kanone: Artilleriewaffe. Kann auf zwei Arten abgefeuert werden: • Kanone, Reichweite 60", Schüsse 1, Str 4 [10], RD 0 [10], Flächenattacke (1×5), [Multiple Lebenspunktverluste (W3+1)] • Salvenkanone, Reichweite 12", Schüsse 2W6, Str 4, RD 4												Runengefertigt: Attackenattribut. 5 Pkt Alle Schußattacken des Modells erhalten +1 Stärke, +1 Rüstungsdurchschlag und werden Magische Attacken .																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Orgelkanone: Artilleriewaffe. Salvenkanone , Reichweite 30", Schüsse 2W6×2, Str 5, RD 3.												Runengefertigt: Attackenattribut. 80 Pkt Die Schußattacken des Modells erhalten einen +1 Modifikator für Verwundungswürfe und werden Magische Attacken .																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
ASR	MR	ZR	KR	AO	SR																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															</

Schnellreferenz

Charaktermodelle

König	Bew	3"	Mar	9"	Dis	10													
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	5	Rüs	0										Schildwall, Plattenrüstung	
König	Att	4	Off	7	Str	4	RD	1	Agi	4								Robust	
Thain	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9													
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	5	Rüs	0										Schildwall, Plattenrüstung	
Thain	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	3								Robust	
Runenschmied	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Kanalisieren (1), Magieresistenz (1), Meisterhaftes Runenwissen	
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0										Schildwall, Plattenrüstung	
Runenschmied	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	3								Robust	
Amboss der Macht	Bew	3"	Mar	3"	Dis	9												Furchtlos, Kanalisieren (2), Kein Anführer, Kriegsmaschine, Magieresistenz (2), Runenamboss, Unerschütterlich	
Standard, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0										Rettungswurf (5+), Plattenrüstung	
Ambosswachen	Att	3	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	2									
Ingenieur	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Ingenieur (3+), Verschanzen	
Standard, Infanterie	LP	2	Def	5	Wid	4	Rüs	0										Schildwall, Plattenrüstung	
Ingenieur	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	3								Robust	
Drachensuchender	Bew	3"	Mar	9"	Dis	10												Furchtlos, Je größer, desto besser..., Kein Anführer, Magieresistenz (1), Unerschütterlich, Vorhut	
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	5	Rüs	0										Rettungswurf (6+)	
Drachensuchender	Att	5	Off	7	Str	5	RD	2	Agi	5								Du kommst mit mir!, Robust, Todesstoß, Waffenmeister, Waffenpaar, Zweihandwaffe	

Reittiere für Charaktermodelle

Schildträger	Bew	3"	Mar	9"	Dis	C												Überragend	
Standard, Infanterie	LP	4	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2										Kann nicht niedergetrampelt werden	
Schildträger	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	2								Angeschirrt, Robust	
Kriegsthron	Bew	3"	Mar	9"	Dis	C												Überragend, Würde der Hochkönige	
Standard, Infanterie	LP	6	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2										Kann nicht niedergetrampelt werden	
Kriegsthron	Att	4	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	2								Angeschirrt, Hass, Robust	

Kern

Klankrieger	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Punktend	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0										Schildwall, Schwere Rüstung	
Klankrieger	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2								Robust	
Graubärte	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Furchtlos, Haltet die Linie, Punktend	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	0										Schildwall, Schwere Rüstung	
Graubart	Att	1	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	2								Robust	
Klanschützen	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Punktend	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0										Schildwall, Schwere Rüstung	
Klanschütze	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2								Robust	

Elite

Königgarde	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Leibwache (General, König), Punktend	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	0										Plattenrüstung, Schild	
Königsgardist	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	2								Robust, Zweihandwaffe	
Tunnelwache	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Leibwache, Punktend	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	0										Eisenwall, Plattenrüstung, Schild	
Tunnelwache	Att	1	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	2								Robust	
Suchende	Bew	3"	Mar	9"	Dis	10												Furchtlos, Je größer, desto besser..., Unerschütterlich	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0										Rettungswurf (6+)	
Suchender	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2								Du kommst mit mir!, Robust, Waffenmeister, Waffenpaar, Zweihandwaffe	

Vergeltungssuchender	Bew	3"	Mar	9"	Dis	10						Furchtlos, Je größer, desto besser..., Unerschütterlich
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0				Ablenkend, Rettungswurf (6+), Schwieriges Ziel (1)
Vergeltungssuchender	Att	3W3	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	2		Du kommst mit mir!, Wirbelnde Ketten des Verderbens
Wächter der Feste	Bew	5"	Mar	10"	Dis	10						Furchtlos, Punktend, Runengravuren
Groß, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	5	Rüs	1				Plattenrüstung
Wächter der Feste	Att	3	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	2		Magische Attacken
Grollbrecher	Bew	1"	Mar	1"	Dis	9						Fliegen (8", 8"), Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	4	Wid	5	Rüs	4				
Besatzung (2)	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2		
Chassis	Att	-	Off	-	Str	5	RD	2	Agi	2		Angeschirrt, Aufpralltreffer (W6+1), Zermahlen-Attacken (3W3), Schmiedefeuer-Repetierer (4+)
Bergleute	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9						Hinterhalt, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0				Schildwall, Schwere Rüstung
Bergmann	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2		Robust
Grenzläufer	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9						Geländeerfahren (Wald), Kundschafter, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0				Schildwall, Schwere Rüstung
Grenzläufer	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2		Robust, Schnell Schussbereit

Donner der Klans

Schmiedewächter	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9						Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	0				gegen Flammenattacken), Rettungswurf (3+, Plattenrüstung
Schmiedewächter	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2		Robust, Schmiedefeuer-Muskete
Dampfkopter	Bew	1"	Mar	2"	Dis	9						Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Überragend
Standard, Konstrukt	LP	3	Def	4	Wid	5	Rüs	3				Kann nicht niedergetrampelt werden
Dampfkopter	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2		Schmiedefeuer-Repetierer (4+)

Kriegsgerät

Feldartillerie	Bew	3"	Mar	3"	Dis	9						Kriegsmaschine, Maschinisten-Rune, Unnachgiebig
Standard, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0				Schwere Rüstung
Besatzung	Att	3	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2		Bewegen oder Schießen

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Schmiedefeuer-Repetierer	-	18"	5	2	4	Flammenattacken Schnell Schussbereit
Gildengefertigte Muskete	-	24"	4	2	1	Treffsicher Unhandlich
Drachentöter Rakete	-	24"	6	3	1	Flammenattacken Multiple Lebenspunktverluste(W3) Nachladen!
Schmiedefeuer-Muskete		18"	4	0	1	Flammenattacken Marschieren und Schießen
Zwergenballista	-	48"	3 [6]	10	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3)]
Flammenkanone	Flammenwerfer	24"	4 {5}	1 {2}	1	Flammenattacken {Multiple Lebenspunktverluste (W3)}
Katapult	Katapult (4×4)	12–60"	3 [7]	0 [4]	1	[Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)] Höhe: Groß
Kanone (1)	Kanone	60"	4 [10]	0 [10]	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3+1)]
Kanone (2)	Salvenkanone	12"	4	4	2W6	-
Orgelkanone	Salvenkanone	30"	5	3	2W6×2	-

Runengefertigt

Zwergenballista	Kundschafter innerhalb der Aufstellungszone, Magische Attacken, Treffsicher
Flammenkanone	Höhe: Groß
Katapult	+1 Str, +2 RD, Magische Attacken
Kanone	+1 Str, +1 RD, Magische Attacken
Orgelkanone	+1 zum verwunden, Magische Attacken

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Schmiedefeuer-Muskete	trifft immer auf 3+	Schmiedewächter
Drachentöter Rakete	3+	Ingenieur
Gildengefertigte Muskete	3+	Charaktermodelle
	4+	Klanschütze
Armbrust	3+	Charaktermodelle, Grenzläufer
	4+	Klanschütze
Pistole	3+	Charaktermodelle
	4+	Bergmann
Wurfaffen	4+	Grenzläufer
	5+	Klankrieger, Graubart, Bergmann
Schmiedefeuer-Repetierer	4+	Ingenieur, Dampfkopter, Grollbrecher
Artilleriewaffen	4+	Feldartillerie

Kampfrunen

Rune der Abrechnung	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel muss misslungene Trefferwürfe mit seinen Nakampfattacken wiederholen.
Rune der Aufhebung	Universal	Ein Zug	Die Effekte von allen anderen Zaubern mit Ein Zug, die das Ziel beeinflussen, enden sofort. Zusätzlich wird der nächste erfolgreiche gegnerische Zauber, der die Einheit zum Ziel hat, einschließlich Aura- und Attributzaubern, automatisch gebannt.
Rune der Eide	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel muss misslungene Verwundungswürfe mit seinen Nakampfattacken wiederholen.
Rune der Entschlossenheit	Unterstützung	Sofort	Ziel darf eine 8" Magische Bewegung durchführen und erhält Leichte Truppen bis zum Ende des Spielerzuges.
Rune des Strahlens	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält Schwieriges Ziel (1) und Ablenkend.
Rune of Resilience	Unterstützung	Ein Zug	Alle Verwundungswürfe gegen das Ziel erleiden einen -1 Modifikator.

Temporary page!

$\LaTeX$ was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because $\LaTeX$ now knows how many pages to expect for this document.