Inhaltsverzeichnis

Kontigentsfähigkeiten **2**

Psikräfte **4**

Berge **5**
- Gullgard **5**
- Handverki **6**
- Smedgard **7**
- Sungard **8**
- Torgard **9**

Meisterwerke der Berge **10**

Begabungen des Kriegsherren **11**

Gefechtsoptionen **12**

HQ
- Bergkönig **16**
- Donnerfürst **17**
- Gildenmeister **18**
- Hallenfürst **19**
- Hjemlandyr **20**
- Runaki **21**

Standard
- Pioniere **22**
- Schürfer **23**
- Vergari **24**

Elite
- Braumeister **25**
- Graubärte **26**
- Skjoldari **27**

Sturm
- Donnerreiter **28**
- Drohnari **29**
- Golem **30**
- Prospektari **31**

Feuerunterstützung
- Draaki **32**
- Erdenhammer **33**
- Hestdyr **34**

Flieger
Snovirvdyr **35**
Torvindyr **36**

Befestigung
Plasmaschild **37**
Wächtergeschütz **37**

Kriegskoloss
Grimdyr **38**

Kontigentsfähigkeiten

Ein **DWARI**-Kontigent ist eines, das ausschließlich Modelle mit dem Schlüsselwort **DWARI** enthält (ausgenommen Modelle mit dem Schlüsselwort **AGENTEN DES IMPERIUMS** oder **FRAKTIONSLOS**)

DWARI-Kontingente erhalten die Fähigkeit Ruf des Berges.

Standard-Einheiten in **DWARI**-Kontingenten und die Einheit **PROSEPEKTARI** erhalten die Fähigkeit *Missionsziel gesichert*.

Ruf des Berges

Alle **DWARI**-Einheiten mit dieser Fähigkeit und alle Modelle in ihnen erhalten einen Ruf des Berges, solange jede Einheit in ihrem Kontingent denselben Berg angehört. Der Ruf des Berges, den sie erhalten, hängt von dem Berg ab, dem sie angehören. Jeder Berg hat eine zugehörige Begabung des Kriegsherren des Berges. Wenn ein **<BERG>CHARAKTERMODELL** der **DWARI** eine Begabung des Kriegsherren erhält, kann es die entsprechende Begabung des Kriegsherren des Berges statt einer Begabung des Kriegsherren erhalten.

Jeder Berg hat eine zugehörige Berg-Gefechtsoption. Wenn deine Armee ein Berg-Kontigent enthält (ausgenommen Verstärkende Unterstützungskontingente, Superschwere Unterstützungskontingente oder Befestigungsnetzwerke), erhältst du Zugriff auf die entsprechende Berg-Gefechtsoption.

Jeder Berg hat ein zugehöriges Meisterwerk des Berges. Wenn deine Armee von einem **<BERG>-Kriegsherren** der **DWAR**I angeführt wird, kannst du einem **<BERG>CHARAKTERMODELL** der **DWARI** deiner Armee das entsprechende Meisterwerk des Berges geben, anstatt ihm ein anderes Meisterwerk des Berges zu geben. Beachte, dass bestimmte Meisterwerke des Berges einen der bestehenden Ausrüstungsgegenstände des Modells ersetzen.

Legendäre Zähigkeit: Wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell der Einheit einen Lebenspunkt verlieren würde; bei 5+ verliert es den Lebenspunkt nicht. Modelle dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 5+.

Material: Du beginnst die Schlacht mit 0 Material. Dies wird über ein W6 dargestellt. Du erhältst 1 Material, wenn sich eine Einheit **DROHNARI** oder **SCHÜRFER** innerhalb von 3 Zoll um ein Geländestück befindet und die Aktion *Schürfen* ausführt. Ein Geländestück kann in einem Spiel nicht zweimal für diese Aktion gewählt werden.

Er erhält 1 Material, wenn sich eine Einheit **RUNAKI** die Psikraft *Erde zu Eisen* erfolgreich manifestiert.

Material kann in jeder Phase für alle nachfolgenden Effekte ausgegeben werden. Die Nutzung eines Effektes kostet jedes Mal 1 Material. Jeder Effekt kann nur einmal pro Runde ausgelöst werden:

1. Ein Fahrzeug mit der Fähigkeit „Fahrende Fabrik“ produziert eine Einheit **DROHNARI** mit 1 Modell, dessen Ausrüstung beliebig gewählt werden kann.

2. Der Rüstungswurf einer Einheit darf wiederholt werden, das bessere Ergebnis zählt.

3. Es darf eine Befestigung in 3 Zoll Umkreis um eine **PIONIER**-Einheit aufgebaut werden.

4. Eine **RUNAKI**-Einheit darf eine Psikraft der Disziplin Runomantie wirken.

Minen: Zu Beginn der Schlacht darfst du, wenn du durch Gefechtsoptionen Minenmarker erhalten hast, diese verteilen. Diese Marker müssen mindestens 6 Zoll von feindlichen Einheiten und Missionszielen sowie mindestens 6 Zoll voneinander platziert werden. Sollte mindestens eine feindliche Einheit zu irgendeinem Zeitpunkt sich in 3 Zoll Nähe eines Minenmarkers befinden, wird er aktiviert. Sein Effekt wird abgehandelt und danach wird der entsprechende Marker entfernt. Minen können angegriffen werden und sind bei einem Treffer, unabhängig der Waffe, zerstört. Sie werden nur bei dem Ergebnis 6 getroffen, außer die Waffe trifft automatisch.

Minenmarker:

Drachenfeuer – es wird beim Aufdecken sofort der Drachenfeuereffekt ausgeführt und ein Drachenfeuerwürfel an der Stelle platziert, an dem dieser Marker liegt.

Waffenstörung – die Einheit, die diesen Marker aufdeckt, zieht 1 auf alle Trefferwürfe ihrer nächsten Fernkampfphase ab.

Explosiv – die Einheit, die diesen Marker aufdeckt, erleidet W3 tödliche Wunden

Spezialgebräu – die Einheit, die diesen Marker aufdeckt, zieht -4 von allen ihren Bewegungs-, Vorrücken- und Angriffswürfen ab. Befindet sie sich gerade in der Angriffsbewegung, scheitert diese.

Harpunenwaffen: Wenn eine Attacke mit dieser Waffe eine **FAHRZEUG** oder **MONSTER**-Einheit trifft, reduziere die Bewegung der getroffenen Einheit für ihre nächste Bewegung, Vorrücken-Bewegung und Angriff-Bewegung um -1. Dieser Effekt kann sich mit mehreren Harpunenwaffen stapeln.

Drachenfeuerwaffen: Drachenfeuerwaffen erzeugen pro Fernkampfphase bei dem nächsten Modell, welches von ihnen angegriffen wurde, aber 4 Zoll davon entfernt, einen Drachenfeuerwürfel. Würfle für jede Einheit, welche zu Beginn oder am Ende seiner Bewegungsphase in 3 Zoll zu einem Würfel steht oder sich durch diesen Bereich hindurchbewegt und nicht fliegt, einen W6 .
Addiere dabei +1, wenn es eine **INFANTERIE**-Einheit ist,
addiere +1, wenn es mehr als 5 Modelle sind
addiere +1, wenn es mehr als 10 Modelle sind
ziehe -1 ab, wenn es eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit
ziehe -2 ab, wenn es eine **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Einheit ist.
Bei 4+ erleidet sie 1 tödliche Wunde, bei 6+ W3 tödliche Wunden, bei 7+ 3 tödliche Wunden, bei 8+ 4 tödliche Wunden, bei 9+ W3+3 tödliche Wunden. Eine Einheit kann nicht mehrfach in einer Runde von den Effekten von Drachenfeuer betroffen sein.

Die Wenigen: eine Dwari-Einheit mit gleichen Namen, außer aus der Standard-Auswahl, darf maximal zweimal pro Kontigent vorkommen.

Psikräfte

Geomantie

Ausbruch: hat einen Warpenergiewert von 7. Wird die Psikraft manifestiert, wähle ein Geländestück innerhalb von 24 Zoll um den Psioniker. Es verliert bis zu deiner nächsten Psiphase alle seine Geländeeigenschaften. Alle vollständig in ihm platzierten Einheiten erleiden 1 tödliche Wunde.

Erde zu Eisen: hat einen Warpenergiewert von 6. Wird die Psikraft manifestiert, wähle ein Geländestück innerhalb von 12 Zoll um den Psioniker. Du erhältst 1 Material.

Felslabyrinth: hat einen Warpenergiewert von 6. Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Psioniker. Bis zu deiner nächsten Psiphase erleidet die feindliche Einheit Bewegung -2 Bewegung und -4 auf Angriffs- und Vorrückwürfe.

Steinhaut: hat einen Warpenergiewert von 7. Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll um den Psioniker. Die befreundete Einheit erhält bis zu deiner nächsten Psiphase W: +1 und darf Rüstungswürfe mit dem Ergebnis 1 wiederholen.

Wandelnder Boden: hat einen Warpenergiewert von 5. Wird die Psikraft manifestiert, wähle einen Minenmarker innerhalb von 24 Zoll um den Psioniker. Setze diesen Marker innerhalb von 24 Zoll um den Psioniker um. Er darf nicht näher als 6 Zoll zu einer feindlichen Einheit platziert werden.

Runomantie

Gib 1 Material aus, um 1 Runenzauber zu wirken. Der Manifestationswurf gelingt automatisch mit einem Wert von 8. Eine Einheit kann immer nur von einer Rune profitieren.

Rune der Wacht: Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine befreundete Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Psioniker. Addiere 1 auf alle Trefferwürfe für die nächste Fernkampfphase der befreundeten Einheit.

Rune der Macht: Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine befreundete Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Psioniker. Der Schadenswert einer Waffe eines Modells erhöht sich für den nächsten Angriff um 1.

Rune des Feuers: Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine befreundete Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Psioniker. Eine Waffe eines Modells erhält für seinen nächsten Angriff die Fähigkeit Drachenfeuerwaffe.

Rune des Schildes: Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll um den Psioniker. Addiere 1 auf alle Rüstungswürfe dieser Einheit bis zu deiner nächsten Psiphase.

Rune des Hammers: Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine befreundete Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Psioniker. Wähle eine Waffe der Einheit. Jedes Modell, welches mit dieser Waffe angreift, verbessert den Durchschlag dieser Waffe für seinen nächsten Angriff um -1.

Berge

Gullgard – *Die goldenen Hallen von Gullgard sind selbst für viele Dwari eine Legende. Sie sind tief unter der Erde versteckt und schicken zahlreiche Expeditionen aus, um ihren Reichtum weiter zu mehren. Doch die Paranoia der Goldfürsten ist groß und so wird jeder zurückgekehrte Dwari von ihnen argwöhnisch überwacht.*

Du beginnst das Spiel mit 2 Material. Einheiten mit dem Schlüsselwort **SCHÜRFER** haben einen 4+ Rüstungswurf. Die Aktion Schürfen ist sofort nach ihrem Beginn abgeschlossen.

Begabung des Kriegsherren

Die prachtvollste Rüstung – Dieser Kriegsherr hat einen Rettungswurf von 4+. Addiere außerdem 1 zu Rüstungswürfen für diesen Kriegsherrn.

Gefechtsoption

Endlose Gier 2 BP – Immer wenn du in dieser Runde 1 Material erhalten würdest, erhalte zusätzlich 1 Material.

Meisterwerk des Berges

Nur für ein **Schürfer**-Modell mit Steinschlossmuskete. Dieses Relikt ersetzt eine Steinschlossmuskete. Alle Modelle der Einheit erhalten zusätzlich Spitzhacken. Die Einheit darf mit diesem Relikt die Aktion „Schürfen“ ausführen und die Aktion ist zum Ende ihrer Bewegungsphase abgeschlossen. Das Relikt hat folgendes Profil:

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Geschenk des Goldfürsten	36“	Sturm 1	7	-3	3	Wenn ein Modell diese Waffe abfeuert, darf es auch dann ein Charaktermodell als Ziel wählen, wenn es nicht die nächste Einheit ist. Wenn du beim Verwundungswurf eine 6+ erzielst, verursacht sie W3 tödliche Wunden zusätzlich zu ihrem normalen Schaden.

.

Handverki – *Sie sind reisende Handwerker und Bastler, die nie weit von ihrem Hjemlandyr entfernt die Welten des Imperiums bereisen. Sie mögen keinen unterirdisches Reich besitzen, doch ihr Berg, reist immer mit ihnen mit. Durch die unvorhersehbaren Unwägbarkeiten ihrer Reisen sind aus ihnen anpassungsfähige Überlebenskünstler geworden.*

Erhöhe die Anzahl der Minen jeder Einheit mit der Fähigkeit Minenleger um 1. Alle **INFANTERIE-KERN**-Einheiten erhalten die Fähigkeit Minenleger mit 1 Mine (S. 28).

Alle **INFANTERIE-KERN**-Einheiten erhalten die Fähigkeit Geborene Mechaniker (S. 22).

Begabung des Kriegsherren

Montagemeister – Wenn dieses Modell eine feindliche **FAHRZEUG**-Einheit im Nahkampf angreift, addiere +1 zum Schadenswert der von ihr verwendeten Waffen. Außerdem erhält es die Fähigkeit Geborene Mechaniker (S. 22).

Gefechtsoption

Geniale Improvisation 2 BP – Du darfst einmal eine Fähigkeit aktivieren, die Material kosten würde, und ihre Materialkosten um 1 (bis auf 0) senken

Meisterwerk des Berges

Zwergische Gastfreundschaft – Füge den Relikt-Minenmarker deinem Minenvorrat hinzu. Er gilt, wie ein gewöhnlicher Minenmarker mit drei Ausnahmen: Erstens, wenn er getroffen wird, lege einen Würfel auf ihn. Liegen drei Würfel auf ihn, wird er zerstört. Zweitens wird er bereits aufgedeckt, wenn eine feindliche Einheit zu irgendeinen Zeitpunkt 6 Zoll um ihn befindet. Drittens darfst du dir, sobald der Marker aktiviert wird, einen Mineneffekt aussuchen.

Smedgard – *In den Hochöfen der dwarischen Schmiedewelt werden feinsten Waffen und Rüstungen ihres Volkes gefertigt, so heißt es. Die tiefen Kavernen sind durch vulkanische Glut stets erhellt und die Gießereien stehen niemals still.*

Addiere 4 Zoll auf den Reichweitenwert von Schnellfeuer und Schweren Waffen. Verbessere bei jeder Fernkampfattacke eines Modells mit diesem Berg bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 den Durchschlagswert jener Attacke um 1.

Begabung des Kriegsherren

Uralte Schmiedekunst – Addiere 1 zum Attackenwert dieses Kriegsherren. Erhöhe bei jeder Nahkampfattacke dieses Kriegsherren den Durchschlagswert jener Attacke um 1.

Gefechtsoption

Rüstungen dick wie Fels 1 BP – Du darfst diese Gefechtsoption auf eine Einheit anwenden, nachdem die Verwundungen bestimmt wurden. Addiere 1 auf ihren Rüstungswurf und wiederhole Ergebnisse von 1. Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Runde einsetzen.

Meisterwerk des Berges

Panzer aus Erdenblut – Nur für ein **Smedgard**-Modell. Dieses Relikt darf von einem **FAHRZEUG**-Modell gewählt werden. Verringere den Schadenswert jeder Attacke, die diesem Modell zugewiesen wird, um 1 (maximal bis auf 1). Es hat einen 4+ Rettungswurf.

Sungard – *Auf dem höchsten bekannten Berg des Imperiums, dem Sonnengipfel, thront die Stadt aus Panzerglas. Ihr Apparaturen und Linsen fangen das Feuer eines stürmenden Sterns ein und leiten es in die glühenden Tiefen, wo es ihre Zivilisation mit Energie versorgt.*

Immer wenn du einen Drachenfeuerwürfel platzierst, darfst du in 6 Zoll Entfernung zu diesem Würfel, aber mindestens 4 Zoll von einer feindlichen Einheit entfernt, einen weiteren Drachenfeuerwürfel platzieren. Dieser löst diesen Effekt nicht noch einmal aus.

Alle Einheiten deiner Armee mit dem Schlüsselwort Dwari ignorieren alle Effekte von Drachenfeuer.

Begabung des Kriegsherren

Sonnengeschmiedet – Wähle eine Fernkampfwaffe deines Kriegsherren, sie erhält zusätzlich zu ihren Fähigkeiten die Fähigkeit Drachenfeuerwaffe.

Gefechtsoption

Sternenfeuer 1 BP – Setze diese Gefechtsoption ein, nachdem du einen Drachenfeuerwürfel platziert hast. Er funktioniert wie ein gewöhnlicher Drachenfeuerwürfel mit der Ausnahme, dass du auf sein Ergebnis, falls eine Einheit ihn passiert, zusätzlich zu allen anderen Umständen +1 addierst. Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Runde einsetzen.

Meisterwerk des Berges

Nur für ein **SUNGARD**-Modell mit Drachenodem. Dieses Relikt ersetzt einen Drachenodem und wenn durch sie ein Drachenfeuerwürfel platziert werden würde, kostet die Gefechtsoption Sternenfeuer für diesen Würfel nur 0 BP. Sie hat folgendes Profil:

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Zorn der Sonne	14“	Sturm W6+2	4	-1	2	Alle Attacken der Waffe treffen automatisch. Drachenfeuerwaffe.

Torgard – *Die Todeswelt stellt nur eines grenzenlos zur Verfügung: Kälte. Doch die Dwari schmiedeten Werkzeuge, um sich auch diese Naturgewalt zu nutzen zu machen. Lawinenjäger hasten eilig an den Gletschern entlang, um gewaltige Schneemassen auf die ständigen Orkinvasoren herabstürzen zu lassen. Dwari aus Torgard werden daher von Kindesbeinen an zu Geschwindigkeit und Wagemut ausgebildet.*

Addiere 1 Zoll zum Bewegungswert von Modellen mit diesem Berg. Ist das Modell ein BIKE-Modell addiere stattdessen 2 Zoll. Addiere 1 zu Vorrückenwürfen für Modelle mit diesem Berg. Modelle mit diesem Berg erleiden nicht den Abzug auf Trefferwürfe dafür, dass sie Sturmwaffen im selben Zug abfeuern, in dem ihre Einheit vorgerückt ist.

Begabung des Kriegsherren

Lawinenkumpels – Wähle zu Beginn der Schlacht eine befreundete **TORGARD**-Einheit. Jene Einheit kommt in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, infrage, einen Angriff anzusagen. Befindet sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell dürfen die Einheit und dieses Modell 2 statt 1 Würfel für ihren Vorrückenwurf nutzen. Du darfst das bessere Ergebnis auswählen.

Gefechtsoption

Donnersturm 1 BP – Wenn diese Einheit vorgerückt ist und einen Angriff ansagt, addiere 1 auf die Stärke und den Attackenwert jedes Modells dieser Einheit.

Meisterwerk des Berges

Nur für ein **TORGARD**-Modell mit Donnerhammer. Dieses Relikt ersetzt einen Donnerhammer. Alle **DONNERREITER** in 6 Zoll um den Träger, dürfen Verwundungswürfe von 1 wiederholen (Aura). Das Relikt hat folgendes Profil:

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Sturmhammer	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	2	Jede Attacke mit dieser Waffe gegen eine **FAHRZEUG** oder **MONSTER**-Einheit hat Schadenswert 3.

Meisterwerke der Berge

Bergspalter

Nur für ein Modell, dass mit Runenhammer ausgerüstet ist. Diese Reliquie ersetzt den Runenhammer und hat folgendes Profil:

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Bergspalter	Nahkampf	Nahkampf	X2	-4	4	Ziehe bei jedem mit dieser Waffe ausgeführten Angriff 1 vom Trefferwurf ab.

Drachenfluch

Nur für ein Modell, dass mit Magmapistole ausgerüstet ist. Diese Reliquie ersetzt die Magmapistole und hat folgendes Profil:

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Drachenfluch	9“	Pistole 2	10	-4	W3+3	Jedes Mal, wenn ein Angriff mit dieser Waffe eine Einheit in halber Reichweite ausgeführt wird, verursacht sie 2W3+2 Schaden.

Gabe des Silbersaals

Nur für ein **RUNAKI**- Modell. Wähle zu Beginn oder zum Ende deiner Bewegungsphase ein **INFANTERIE**-Modell und heile 1W3 Verwundungen.

Geist der Tiefe

Nur für ein **CHARAKTERMODELL**. Jedes Mal, wenn dein Gegner eine Gefechtsoption einsetzt, wirfst du einen W6. Bei 5+ erhältst du einen Befehlspunkt.

Harpune des Schicksals

Nur für eine Einheit mit einer Harpunenwaffe. Einmal pro Schlacht kannst du dich dazu entscheiden, anstatt eines normalen Angriffs mit einer Harpunenwaffe zu machen, die Harpune des Schicksals gegen ein **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Modell einzusetzen. Sie trifft automatisch und verursacht W3+1 tödliche Wunden. Wird das Ziel dadurch zerstört, darfst du sie ab der nächsten Runde erneut einsetzen.

Herz des Berges

Nur für ein **INFANTERIE**-Modell. Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+. Weder gegen ihn, noch gegen die Einheit, der er angehört, darf Abwehrfeuer gegeben werden.

Krug des ersten Königs

Nur für ein **BERGKÖNIG**-Modell. Erhöhe alle Reichweiten von Aura- Fähigkeiten um 3 Zoll. Innerhalb von 9 Zoll um dieses Modell werden Aktionen von befreundeten Einheiten sofort nach ihrem Beginn beendet.

Mithril-Axt

Nur für ein Modell, dass mit Runenaxt ausgerüstet ist. Diese Reliquie ersetzt die Runenaxt und hat folgendes Profil:

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Mithril-Axt	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	W3	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 3 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe aus.

Tiefenstahl-Barren

Nur für ein **FAHRZEUG**-Modell bis 10 LP. Halbiere (aufgerundet) allen erhaltenen Schaden. Alle anderen **FAHRZEUG**-Modelle (auch TITANISCH), erleiden bei jedem Angriff 1 Schaden weniger bis minimal 1.

Vertrag mit den Goldfürsten

Nur für ein **GILDENMEISTER**-Modell. Dieses Modell darf 2 statt nur 1 Investitionen für die Schlacht auswählen. Es darf pro Runde nur eine Investition aktivieren.

Begabungen des Kriegsherren

1: Weisheit der Ahnen: Du beginnst die Schlacht mit zusätzlich W3 Befehlspunkten. Würfel für jeden Befehlspunkt, den du ausgibst. Bei 5+ erhältst du den Befehlspunkt sofort zurück.

2: Zu stur zum Sterben: Wenn dieses Modell zum ersten Mal seinen letzten Lebenspunkt verlieren würde, lege es auf die Seite. Würfle am Ende des Angriffs, der den Lebenspunktverlust verursacht hat, einen W3. Das Ergebnis sind die aktuellen Lebenspunkte dieses Modells.

3: Saufbruder: Erhöhe die Reichweite aller Auren dieses Modells um 6 Zoll.

4: Unverwüstlich: Addiere 1 zum Widerstand und den Lebenspunkten dieses Modells.

5: Drachentöter: Addiere 1 auf Verwundungswürfe dieses Modells, wenn das Ziel seiner Angriffe **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Modelle sind.

6: Klingenfürst: Addiere 1 zum Attacken- und Stärkewert dieses Modells.

Gefechtsoptionen

Angestauter Groll 3 BP

Dwari sind dafür bekannt ihren Groll wie einem kostbaren Schatz zu sammeln und ihn wachsen zu lassen. Graubärte haben durch unzählige Schlachten gelernt ihn als Waffe einzusetzen.

Wähle eine **GRAUBART**-Einheit, nachdem sie alle ihre Angriffe in der Fernkampfphase oder Nahkampfphase abgehandelt hat. Sie darf sofort ein zweites Mal schießen oder kämpfen.

Auserkoren, um zu schützen 1 BP

Es gab nie viele Dwari, darum ist der Schutz ihrer Gemeinschaft eine heilige Pflicht. Die Vergari haben mit ihrem Blut geschworen, diese Pflicht zu erfüllen.

Wenn eine befreundete Einheit Schaden erleidet, wähle eine **VERGARI**-Einheit innerhalb von 3 Zoll. Würfle für jeden Schadenspunkt. Bei 2+ erleidet die angegriffene Einheit keinen Schaden, stattdessen erleidet die ausgewählte **VERGARI**-Einheit für jeden Schadenspunkt eine tödliche Wunde.

Blitzansturm 1 BP

Der Hohn des Imperiums über ihre kleinen Beine kann Dwari zu wahren Hochleistungssprints anspornen.

Wenn eine befreundete **DWARI-Infanterie**-Einheit vorrückt, bewege sie um 6 anstatt W6 Zoll.

Dwarische Kreise 1 BP

Biker der Dwari sind spezialisiert darin, den Feind zu anzugreifen und ihn in Engpässe und Minensperren zu locken.

Wähle eine befreunde **BIKER-**Einheit. Nachdem diese Einheit seinen Fernkampf in der Fernkampfphase abgehandelt hat, kannst du sie um 7 Zoll rückwärts oder zur nächsten Deckung bewegen.

Eigengeschmiedete Munition 2 BP

Dwari vertrauen dem am meisten, was sie mit eigenen Händen geschmiedet haben. So ist es ein alter Brauch für die eigenen Waffen besonders hochwertige Munition herzustellen, die die der Gilden bei Weitem übertrifft.

Wähle eine Einheit mit **BOLZEN**-Waffen. Für deine Fernkampfphase erzeugt diese Einheit für jede 5 und 6 zusätzliche Treffer. Wähle alternativ eine Einheit mit **STEINSCHLOSS**-Waffen. Für deine Fernkampfphase erhöht sich für diese Einheit der Schadenswert dieser Waffen um 1.

Erdenblutkerne 3 BP

In ausweglosen Situationen setzen Draaki die extrem instabilen Kerne ein. Ihr Waffen erreichen dadurch Höchstleistungen, auch wenn dies das Leben ihrer Träger fordern kann.

Wähle eine **DRAAKI**-Einheit, deren Angriffe einer feindlichen Einheit Schaden verursachen. Anstatt zu würfeln wird der maximale Schadenswert ihrer jeweiligen Waffe als Schadenswert bestimmt. Danach erleidet diese Einheit für jedes ihrer Modelle 1 tödliche Wunde.

Feuerfeste Materialien 1 BP

Das Schmiedefeuer ist bei den Dwari allgegenwärtig und so ist auch jedes ihrer Kleidungsstücke feuerfest.

Wähle bei der Bestimmung, welche Einheit von Drachenfeuer betroffen ist, eine befreundete Einheit. Sie ignoriert alle Effekte von Drachenfeuer.

Flüssiger Mut 2 BP

Ob Tavernenfeuer oder Schützengraben, der Flachhumpen begleitet zu jederzeit einen Dwari und spült seine Zweifel hinfort.

Wenn einer befreundeten **INFANTERIE**-Einheit der Moralwurf misslingen würde, besteht sie diesen dennoch. Befindet sich eine **BRAUMEISTER**-Einheit in 8 Zoll, mit dem Hochdruckschlauch in 14 Zoll, Reichweite, kostet diese Gefechtsoption nur 1 BP.

Geister der Vorfahren 1 BP

Wenn der Berg bedroht wird, kann es sein, dass Ahnengeister den Runaki zur Seite stehen- Durch sie entfesseln sie ihren Groll aus dem Jenseits.

Wähle zu Beginn deiner Psiphase eine **RUNAKI**-Einheit. Sie darf in kennt in dieser Phase einen zusätzlichen Zauber aus der Disziplin der Geomantie und darf diesen zusätzlich manifestieren.

Geniale Bastler 1 BP

Unter den Pionieren finden sich handwerkliche Genies, die innerhalb kürzester Zeit komplizierte Konstrukte errichten können.

Wähle in deine Bewegungsphase eine **PIONIER**-Einheit. Sie schließt die Aktion „Schanzen“ sofort nach ihrem Beginn ab.

Geschenke der Dwari 1/2/3 BP

Noch bevor die ersten Späher ein Schlachtfeld betreten, haben die Dwari bereits Tunnel gegraben und ihre „Geschenke“ versteckt.

Bevor der Aufstellung darfst du 1/2/3 Minenmarker auf dem Schlachtfeld platzieren. Diese Marker müssen 6 Zoll von feindlichen Einheiten und Missionszielen platziert werden.

Gigantenschlächter 2 BP

Im Imperium existieren von dem kleinen Volk die Legende der Riesentöter. Auf dem Schlachtfeld beweist es, dass es sich dabei nicht nur um eine Legende handelt.

Wähle eine feindliche **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Einheit. Alle befreundete **DWARI**-Einheiten dürfen für diese Runde für alle Angriffe gegen diese Einheit Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen. Ist die Einheit **TITANISCH** darfst du stattdessen für diese Runde für alle Angriffe gegen diese Einheit Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

Goldrausch 2 BP

Schlagen die Gerätschaften der Prospektoren an, steigert sich ihre Stimmung in ein euphorisches Goldfieber. Niemand ist dann mehr in der Lage, ihnen ihren Schatz streitig zu machen.

Wähle zu Beginn der Siegpunktwertung eine **PROSPEKTARI**-Einheit, die mit mindestens einer feindlichen Einheit um die Kontrolle über ein Missionsziel konkurriert. Eine feindliche Einheit in Reichweite des umkämpften Missionsziels verliert ihre Fähigkeit *Missionsziel gesichert*.

Heizt die Hochöfen an! 2 BP

Wenn die unersättlichen Hochöfen einmal lodern, kann sich kein Gram Erz mehr im Gestein verstecken.

Setzte diese Gefechtsoption in deiner Befehlsphase ein. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erhältst du jedes Mal, wenn du 1 Material erhältst, zusätzlich 1 Material.

Notvorrat 1 BP

Es ist gute Tradition in jedem Berg, immer etwas zurückzulegen.

Erhalte 1 Material.

Schlag aus der Tiefe 1 BP

Die erfahrenen Golempiloten können beim Aufstieg aus der Erde ihre Bohrer als Waffen einsetzen und dadurch selbst große Ziele zerkleinern.

Wähle eine **GOLEM**-Einheit, die die Fähigkeit Erdbeben einsetzt. Die gewählte feindliche Einheit erleidet bei einem erfolgreichen Würfelergebnis 3 anstatt W3 tödliche Wunden.

Staubsprengung 1 BP

Die Tunnelbauer mögen keine schweren Rüstungen haben, aber sie tragen genug Sprengstoff, um sich bei Beschuss selbst Löcher zu schaffen und Staub aufzuwirbeln.

Wähle eine **PIONIER-** oder **SCHÜRFER**-Einheit, die als Ziel für einen feindlichen Fernkampfangriff gewählt wurde. Ziehe 1 vom Trefferwurf aller Attacken ab, die diese Einheit diese Runde zum Ziel haben.

Stolz der Schmieden 1/3 BP

Die einzigartigen Meisterwerke der Berge werden nur an die würdigsten, die reichsten oder in Stunden der größten Verzweiflung ausgehändigt. Sie stellen den Höhepunkt ihrer Schmiedekunst dar.

Setze diese Gefechtsoption vor der Schlacht ein. Deine Armee kann für 1 BP ein zusätzliches Relikt aus den Meisterwerken der Berge erhalten oder zwei zusätzliche Relikte für 3 BP. Deine Armee darf kein Relikt doppelt erhalten und jedes Relikt muss einer anderen **DWARI**-Einheit zugeordnet werden.

Unbeugsamer Wille 2 BP

Nicht einmal der Tod vermag es, den Trotz dieses Volkes zu bezwingen.

Wähle eine befreundete **INFANTERIE**-Einheit, die gerade Schaden erlitten hat, aber bevor zerstörte Modelle entfernt wurden. Lege alle Modelle, die zerstört werden würden, auf die Seite. Würfle für jedes auf die Seite gelegte Modell. Bei 4+ besitzt es noch 1 LP, bei einem **CHARAKTERMODELL** noch W3 LP, ansonsten entferne es als Verlust.

Unerträgliche Provokation 1 BP

Graubärte sind wandelnde Lexika der Schimpfwörter und Flüche. Skjoldari jedoch studieren sie wie Barden ihre Lieder. Sie brüsten sich damit, in jedem Feind eine unlöschbare Wut auslösen zu können.

Wähle eine befreundete **SKJOLDARI** – Einheit, die sich innerhalb von 12 Zoll um eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit befindet. Wähle eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 12 Zoll. Wenn diese in ihrer nächsten Angriffsphase Attacken ausführen würde, müssen diese, wenn möglich, gegen diese Einheit ausgeführt werden.

Verbesserte Zielerfassung 1 BP

Kurzzeitig kann ein naher Hjemlandyr oder der Berg selbst die Feuerleitung seiner mechanischen Einheiten übernehmen.

Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase eine **DROHNARI**- oder **GOLEM**-Einheit. Addiere für diese Runde 1 auf alle Trefferwürfe. Befindet sich eine **HJEMLANDYR**-Einheit auf dem Schlachtfeld addiere zusätzlich 1 auf alle Trefferwürfe für alle **DROHNARI**-Einheiten in 18 Zoll Entfernung zu einer **HJEMLANDYR**-Einheit.

HQ

Bergkönig	**8 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Bergkönig	5“	2+	2+	5	5	6	4	9	2+

Der Bergkönig ist ausgerüstet mit: Handballiste; Runenaxt. Deine Armee kann nur 1 **BERGKÖNIG**-Modell enthalten.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Handballiste	Bevor du Ziele ansagst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
-Explosivbolzen	12“	Sturm W6	4	-1	1	Explosiv. Gegen Attacken mit dieser Waffe profitiert das Ziel nicht von dichter Deckung.
-Wolframbolzen	18“	Sturm 1	8	-3	W3	Jede Attacke mit dieser Waffe gegen eine **FAHRZEUG**-Einheit hat Schadenswert 3.
Magmapistole	6“	Pistole 1	8	-3	W3+3	Jedes Mal, wenn ein Angriff mit dieser Waffe eine Einheit in halber Reichweite ausgeführt wird, verursacht sie W3+5 Schaden.
Runenhammer	Nahkampf	Nahkampf	X2	-2	3	Ziehe bei jedem mit dieser Waffe ausgeführten Angriff 1 vom Trefferwurf ab.
Runenaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	2	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe aus.

Ausrüstungsoptionen
• Die Handballiste dieses Modells kann durch 1 Magmapistole ersetzt werden. • Die Runenaxt dieses Modells kann durch 1 Runenhammer ersetzt werden.

Fähigkeiten	
Legendäre Zähigkeit **König der Dwari (Aura):** Solange sich eine befreundete **<BERG>-KERN** oder **<BERG>-CHARAKTERMODELL**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Model befindet, addiere bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 auf dem Trefferwurf.	**Mithrilrüstung:** Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+. Verringere den Schadenswert jeder Attacke, die diesem Modell zugewiesen wird, um 1 (maximal bis auf 1).
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Bergkönig, Charaktermodell, Graubart, Infanterie**	

Donnerfürst	**5 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Donnerfürst	14“	2+	3+	4	5	6	4	9	3+

Der Hallenfürst ist ausgerüstet mit: Bolzen-MG, Harpunenwerfer; Runenaxt; Steinschlosspistole.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Bolzen-MG	24“	Schnellfeuer 2	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Drachenodem	14“	Sturm W6	3	0	1	Alle Attacken der Waffe treffen automatisch. Drachenfeuerwaffe.
Magmapistole	6“	Pistole 1	8	-3	W3+3	Jedes Mal, wenn ein Angriff mit dieser Waffe eine Einheit in halber Reichweite ausgeführt wird, verursacht sie W3+5 Schaden.
Harpunenwerfer	24“	Sturm 1	4	-1	1	Harpunenwaffe.
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Donnerhammer	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	2	-
Runenaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	2	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe aus.

Ausrüstungsoptionen

- Die Runenaxt dieses Modells kann durch 1 Hallenhammer ersetzt werden.
- Der Harpunenwerfer kann durch 1 Drachenodem ersetzt werden.
- Die Steinschlosspistole dieses Modells kann durch 1 Magmapistole ersetzt werden.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Donnerreiterkommando (Aura): Wähle in deiner Befehlsphase eine befreunde **BIKER-**Einheiten innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell. Jene Einheit kommt in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, infrage, einen Angriff anzusagen.

Herr des Donners (Aura): Wiederhole alle Trefferwürfe von 1 für befreundete **BIKER-<BERG>-**Einheiten innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell.

Der Erste im Kampf: Zu Beginn der ersten Schlachtrunde, aber bevor der erste Zug beginnt, kannst du diese Einheit bis zu 14 Zoll bewegen. Sie kann diese Bewegung nicht innerhalb von 9 Zoll um Gegner beenden.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Biker, Charaktermodell, Infanterie, Donnerfürst**

Gildenmeister	**4 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Gildenmeister	5“	4+	2+	3	4	5	2	7	4+

Der Gildenmeister ist ausgerüstet mit: Meisterliche Muskete.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Meisterliche Muskete	36“	Schwer 1	6	-2	2	Wenn ein Modell diese Waffe abfeuert, darf es auch dann ein Charaktermodell als Ziel wählen, wenn es nicht die nächste Einheit ist. Wenn du beim Verwundungswurf eine 6+ erzielst, verursacht sie W3 tödliche Wunden zusätzlich zu ihrem normalen Schaden.

Fähigkeiten	
Legendäre Zähigkeit **„Öffnet die Schatzkammer!“:** Wähle vor der Schlacht bis zu 2 **INFANTERIE-KERN-<BERG>-** Einheiten deiner Armee. Verbessere ihren Rüstungswert um -1 (nicht höher als 3+). **Vorausschauende Investition:** Wähle vor der Schlacht eine der folgenden Investitionen: **- Aufklärungsschwarm:** Dieses Modell kann diese Investition einmal in der Schlacht zu Beginn seiner Bewegungsphase aktivieren. Ihr Effekt endet mit Beginn deines nächsten Zuges. Addiere für alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell erhalten 1 auf ihre Trefferwürfe.	**- Mobiler Schildgenerator:** Dieses Modell kann diese Investition einmal in der Schlacht zu Beginn seiner Bewegungsphase aktivieren. Ihr Effekt endet mit Beginn deines nächsten Zuges. Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell erhalten einen 4+ Rettungswurf. **- Tiefenkommando**: Bei der Aufstellung kannst du eine **INFANTERIE-<BERG>-**Einheit, die kein **CHARAKTERMODELL** ist, im Tunnelnetzwerk statt auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit in deiner ersten oder jeder weiteren deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt.
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Charaktermodell, Infanterie, Gildenmeister**	

Hallenfürst	**4 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Hallenfürst	5“	2+	3+	4	4	5	4	9	3+

Der Hallenfürst ist ausgerüstet mit: Runenaxt; Steinschlosspistole.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Magmapistole	6“	Pistole 1	8	-3	W3+3	Jedes Mal, wenn ein Angriff mit dieser Waffe eine Einheit in halber Reichweite ausgeführt wird, verursacht sie W3+5 Schaden.
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Runenaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	2	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe aus.
Runenhammer	Nahkampf	Nahkampf	X2	-2	3	Ziehe bei jedem mit dieser Waffe ausgeführten Angriff 1 vom Trefferwurf ab.

Ausrüstungsoptionen
• Die Runenaxt dieses Modells kann durch 1 Runenhammer ersetzt werden. • Die Steinschlosspistole dieses Modells kann durch 1 Magmapistole ersetzt werden.

Fähigkeiten
Legendäre Zähigkeit **Herr der Halle (Aura):** Wiederhole alle Trefferwürfe von 1 für befreundete **INFANTERIE-<BERG>-** Einheiten innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell.
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Charaktermodell, Infanterie, Hallenfürst**

Hjemlandyr	23 Macht

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Hjemlandyr (mit 16+ LP)	10“	5+	3+	8	9	30	3	9	2+
	Hjemlandyr (mit 8-15+ LP)	7“	5+	4+	8	9	-	W3	9	2+
	Hjemlandyr (mit 1-7+ LP)	4“	5+	5+	8	9	-	1	9	2+

Der Hjemlandyr ist ausgerüstet mit: 4 Autogeschützen; 2 Bohrlasern, Makrolaser.

Waffe	Rw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Autogeschütz	24“	Schnellfeuer 2	6	-2	2	-
Bohrlaser	42“	Schwer 1	9	-3	W3+3	-
Vulkanhammer-geschütz	48“	Schwer 3W6	8	-3	W3	Explosiv. Gegen Attacken mit dieser Waffe profitiert das Ziel nicht von dichter Deckung.
Drachenodem	14“	Sturm W6	3	0	1	Alle Attacken der Waffe treffen automatisch. Drachenfeuerwaffe.
Makrolaser	72“	Schwer W6	14	-4	5	Alle Attacken der Waffe ignorieren Rettungswürfe.
Streugeschütz	36“	Sturm 2W3	6	0	1	Explosiv. Beim Angriff mit dieser Waffe benötigt der Schütze keine Sichtlinie zum Ziel.

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Schützenluken	Das Modell gilt als Offen.
Verstärkte Platten	Addiere +1 auf den Rüstungswurf dieses Modells.

Ausrüstungsoptionen

- Den Makrolaser kann dieses Modell durch 1 Vulkanhammergeschütz ersetzen.
- Jedes Autogeschütz kann dieses Modell durch 1 Drachenodem oder 1 Streugeschütz ersetzen.
- Dieses Modell kann mit Schützenluken oder Verstärkte Platten ausgerüstet sein.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.

Fabrik auf Ketten: Zu Beginn deine Bewegungsphase kannst du für dieses Modell 1 Material ausgeben. Wenn du dies tust, füge deiner Armee eine neue Einheit **DROHNARI** aus 1 Modell hinzu. Stelle sie innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell, jedoch weiter als 1 Zoll von feindlichen Modellen entfernt auf. Du bestimmst bei Platzierung ihre Ausrüstung.

Offen: In deiner Fernkampfphase können Einheiten an Bord dieses Transporters zum Schießen gewählt werden, bestimme Entfernungen und Sichtlinien von einem beliebigen Punkt des Transporters aus, wenn du dies tust. Wenn dieser Transporter in diesem Zug eine normale Bewegung ausgeführt hat, vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, werden transportierte Einheiten behandelt, als hätten sie dasselbe getan. Solange sich dieser Transporter in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet, können transportierte Einheiten nicht schießen, außer mit Pistolen

Rollende Heimat: Dieses Modell darf als Kriegsherr ausgewählt werden und kann eine Begabung des Kriegsherren erhalten.

Stahlkoloss: Dieses Modell erleidet nicht den Abzug auf Trefferwürfe für das Abfeuern einer Schweren Waffe nach der Bewegung. Es kann einen Angriff ansagen, auch wenn es sich diese Runde zurückgezogen hat. Immer wenn es sich bewegt, vorrückt oder sich zurückzieht, kann es sich über Gelände und andere Modelle (außer **FAHRZEUGE** und **MONSTER**) bewegen, als wären sie nicht da. Wenn es das tut kann es näher als 1 Zoll an feindliche Modelle, darf dort aber nicht seine Bewegung beenden.

Transporter

Dieses Modell kann bis zu 10 **<BERG>-INFANTERIE**-Modelle Transportieren. Jedes **GRAUBART**-Modell belegt 2, jedes **BIKE**-Modell 3 Plätze.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Fahrzeug, Titanisch, Hjemlandyr**

Runaki	**3 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Runaki	5“	3+	3+	3	4	4	3	9	4+

Der Runaki ist ausgerüstet mit: Ahnenstab; Steinschlosspistole.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Magmapistole	6“	Pistole 1	8	-3	W3+3	Jedes Mal, wenn ein Angriff mit dieser Waffe eine Einheit in halber Reichweite ausgeführt wird, verursacht sie W3+5 Schaden.
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Ahnenstab	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	2	--
Felsfinger	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-1	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er Attacken in Anzahl feindlicher Modelle in 3 Zoll Umkreis von ihm aus.

Ausrüstungsoptionen
• Der Ahnenstab dieses Modells kann durch 1 Felsenfinger ersetzt werden. • Die Steinschlosspistole dieses Modells kann durch 1 Magmapistole ersetzt werden.

Fähigkeiten	
Legendäre Zähigkeit **Runenmagie:** anstatt eine Psikraft zu manifestieren, kann 1 Material ausgegeben werden, um eine beliebige Psikraft aus der Runomantie-Disziplin zu manifestieren.	**Psioniker:** dieses Modell kann in deiner Psiphase eine Psikraft manifestieren und in der gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt die Psikraft Schmetterschlag und zwei Psikräfte aus der Geomantie-Disziplin.
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Charaktermodell, Infanterie, Psioniker, Runaki**	

Standard

Pioniere	**2 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
4	Pionier	5“	4+	3+	3	4	2	1	7	5+
1	Sprengmeister	5“	4+	3+	3	4	2	2	8	5+

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sprengfass; Steinschlosspistole.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Seismischer Bohrer	Bevor du Ziele ansagst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
- Horizontalbohrung	12“	Schwer 1	8	-2	W3	Verursacht ein Angriff mit dieser Waffe Schaden gegen ein **FAHRZEUG**, führe sofort einen weiteren Angriff aus, er trifft automatisch. Dieser kann keinen neuen Angriff erzeugen.
- Vertikalbohrung	12“	Sturm 2W3	3	0	1	Trifft eine Attacke, erleidet die getroffene, feindliche Einheit -2 Bewegung und -4 auf ihren Angriffs- und Vorrückenwurf für ihre nächste Runde.
Sprengfass	6“	Granate W3	5	-2	2	Explosiv. Gegen Attacken mit dieser Waffe profitiert das Ziel nicht von Deckung.

Ausrüstungsoptionen
• Der Sprengmeister kann mit einem Seismischer Bohrer ausgerüstet werden.

Fähigkeiten	
Legendäre Zähigkeit **Geborene Mechaniker:** Befindet sich diese Einheit zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 3 Zoll zu einer befreundeten **FAHRZEUG**-Einheit, kannst du diese um W3 LP reparieren. **Schlachtfeldingenieure:** Befindet sich die Einheit vollständig innerhalb von 3 Zoll in einem Geländestück kann sie die folgende Aktion auszuführen versuchen:	**„Schanzen“ (Aktion):** Am Ende deiner Bewegungsphase kann diese Einheit die Aktion beginnen. Addiere für alle Einheiten in diesem Geländestück 2 anstatt 1 auf ihren Rüstungswurf, wenn es die Geländeeigenschaft Leichte Deckung besitzt. Alternativ kannst du 1 Material ausgeben und innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit einen Minenmarker, einen Plasmaschild oder ein Wächtergeschütz platzieren, aber nicht näher als 3 Zoll zu feindlichen Einheiten. Die Aktion ist zu Beginn deiner nächsten Nahkampfphase abgeschlossen.
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Infanterie, Kern, Pioniere**	

Schürfer	**2 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
4	Schürfer	5“	3+	4+	3	4	2	1	6	5+
1	Stollenmeister	5“	3+	4+	3	4	2	2	7	5+

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Steinschlosspistole; Dwari-Spitzhacke; Granitsprengladung.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Steinschlossmuskete	36“	Schwer 1	6	-2	1	-
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Gangbohrer	Nahkampf	Nahkampf	5	-1	1	-
Dwari-Spitzhacke	Nahkampf	Nahkampf	+1	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.
Granitsprengladung	6“	Granate W6	4	-1	1	Explosiv. Gegen Attacken mit dieser Waffe profitiert das Ziel nicht von dichter Deckung.

Ausrüstungsoptionen

- Die Dwari-Spitzhacke des Stollenmeisters kann durch 1 Gangbohrer ersetzt werden.
- Die Steinschlosspistole; Dwari-Spitzhacke und die Granitsprengladung jedes Modells kann durch eine Steinschlossmuskete ersetzt werden

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Erzsucher: Wenn alle Schürfer-Modelle der Einheit mit einer Dwari-Spitzhacke ausgerüstet sind, kann die Einheit innerhalb von 3 Zoll zu einem Geländestück die folgende Aktion ausführen versuchen:

„Schürfen“ (Aktion): Am Ende deiner Bewegungsphase kann diese Einheit ihre Aktion beginnen. Wenn sie dies tut, erhältst du 1 Material. Die Aktion ist zu Beginn deiner nächsten Nahkampfphase abgeschlossen. Ein Geländestück kann in einem Spiel nicht zweimal für diese Aktion gewählt werden.

Tiefe Tunnel: Bei der Aufstellung kann diese Einheit im Tunnelnetzwerk statt auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit im Schritt Verstärkungen einer deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Infanterie, Kern, Schürfer**

Vergari	**3 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1-9	Vergdyr	5“	3+	3+	3	4	2	2	7	4+
1	Lyndyr	5“	3+	3+	3	4	3	3	8	4+

Wenn diese Einheit aus 6 oder mehr Modellen besteht, hat sie 5 Macht. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Kampfaxt; Steinschlossmuskete; Steinschlosspistole.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Bolzensalvengewehr	24“	Schnellfeuer 1	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Schweißlaser	12“	Sturm 1	8	-3	W6	-
Steinschlossmuskete	36“	Schwer 1	6	-2	1	-
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Kampfaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	0	1	-

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Schwere Rüstung	Die Einheit hat einen 3+ Rüstungswurf.
Servo-Zielerfassung	Die Einheit ignoriert die Abzüge für das Abfeuern Schwerer Waffen nach einer Bewegung oder für Sturmwaffen nach dem Vorrücken.

Ausrüstungsoptionen

- Die Steinschlossmuskete jedes Modells kann durch 1 Bolzensalvengewehr ersetzt werden.
- Die Steinschlossmuskete des Lyndyrs kann durch einen Schweißlaser ersetzt werden.
- Die Einheit kann entweder eine Schwere Rüstung oder eine Servo-Zielerfassung erhalten.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Infanterie, Kern, Vergari**

Elite

Braumeister	**3 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Braumeister	5“	3+	3+	4	4	4	3	8	4+

Der Braumeister ist ausgerüstet mit: Felsenfäuste, Zapfstrahler.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Felsenfäuste	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Zapfstrahler	Bevor du Ziele ansagst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Alle Angriffe mit dieser Waffe treffen automatisch.					
- Kehlenbrecher	8“	Sturm W6	4	-1	1	Trifft eine Attacke, verschlechtert sich der Rüstungswurf der getroffenen Einheit um 1 bis zum Ende deiner Runde.
- Schwarzmet	8“	Sturm W6	1	0	1	Trifft eine Attacke, erhält die getroffene, feindliche Einheit -2 Bewegung und -4 auf Vorrücken- und Angriffsbewegungswürfe für ihre nächste Runde. Drachenfeuerwaffen verursachen gegen sie zusätzlich 1 tödliche Wunde.
- Toter Ork	8“	Sturm W6	3	0	1	Trifft eine Attacke, erhält die getroffene, feindliche Einheit bis zum Ende deiner Runde -1 auf ihren Moralwert und muss von allen Zermürbungstest -1 abziehen.

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Hochdruckschlauch	Erhöhe die Reichweite aller Waffenprofile des Zapfstrahlers um 6 Zoll.
Kampfkrüge	Die Aktion „Auf euch, Jungs!“ ist sofort nach ihrem Beginn abgeschlossen.
Schwere Rüstung	Die Einheit hat einen 3+ Rüstungswurf.

Ausrüstungsoptionen
• Der Braumeister kann mit einem Hochdruckschlauch, Kampfkrügen oder einer schweren Rüstung ausgerüstet werden.

Fähigkeiten	
Legendäre Zähigkeit **Flüssiges Glück:** Wenn sich diese Einheit nicht in einem Transporter befindet, kann sie folgende Aktion auszuführen versuchen: **„Auf euch, Jungs!“ (Aktion):** Am Ende deiner Bewegungsphase kann diese Einheit ihre Aktion beginnen. Eine befreundete **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell erhält bis zum Beginn deiner nächsten Runde: Wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell der Einheit einen Lebenspunkt verlieren würde; bei 4+ verliert es den Lebenspunkt nicht. Die Aktion ist am Ende deiner nächsten Fernkampfphase abgeschlossen.	
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Infanterie, Kern, Braumeister**	

Graubärte	**7 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1-2	Graubärte	5“	3+	2+	4	5	3	2	7	2+
1	Thane	5“	3+	2+	4	5	3	3	8	2+

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolzengatling; Axthand.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Autorückengeschütz	18“	Schnellfeuer 2	6	-2	2	-
Bolzengatling	24“	Schnellfeuer 3	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Drachenodem	14“	Sturm W6	3	0	1	Alle Attacken der Waffe treffen automatisch. Drachenfeuerwaffe.
Harpunengeschütz	30“	Schwer 1	8	-2	1	Harpunenwaffe.
Schwerer Bohrlaser	48“	Schwer 1	10	-4	W3+3	-
Magmawerfer	18“	Sturm 1	9	-3	W3+3	Jedes Mal, wenn ein Angriff mit dieser Waffe eine Einheit in halber Reichweite ausgeführt wird, verursacht sie W3+5 Schaden.
Stahlhagelwerfer	36“	Sturm W6	4	-2	1	Explosiv. Gegen Attacken mit dieser Waffe profitiert das Ziel nicht von dichter Deckung. Der Schütze benötigt keine Sichtlinie zum Ziel.
Axthand	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er mit dieser Waffe 2 zusätzliche Attacken aus.
Felsenbrecher	Nahkampf	Nahkampf	X2	-3	1W3	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein unmodifizierter Verwundungswurf von 6 zusätzlich 1 tödliche Wunde.

Ausrüstungsoptionen

- Der Thane kann mit einem Autorückengeschütz oder einem Stahlhagelwerfer ausgerüstet werden.
- Die Bolzengatling jedes Modells kann durch 1 Drachenodem, 1 Harpunengeschütz, 1 Schwerer Bohrlaser, 1 Magmawerfer, 1 Axthand oder 1 Felsenbrecher ersetzt werden.
- Die Axthand jedes Modells kann durch 1 Felsenbrecher ersetzt werden.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Autostabilisiert
Diese Einheit erleidet nicht den Abzug auf das Abfeuern Schwerer Waffen nach der Bewegung.

Tiefe Tunnel: Bei der Aufstellung kann diese Einheit im Tunnelnetzwerk statt auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit im Schritt Verstärkungen einer deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Graubärte, Infanterie**

Skjoldari	6 Macht

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
2	Skjoldyr	5“	2+	3+	4	5	3	4	7	2+
1	Thane	5“	2+	3+	4	5	3	5	8	2+

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Dampfaxt; Harpunengeschütz; Reflektorschild.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Harpunengeschütz	30“	Schwer 1	8	-2	1	Harpunenwaffe.
Dampfaxt	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 2 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe aus.
Felsenbrecher	Nahkampf	Nahkampf	X2	-3	1W3	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein unmodifizierter Verwundungswurf von 6 zusätzlich 1 tödliche Wunde.

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Impulsschild	Die Einheit hat einen 5+ Rettungswurf. Jedes Mal, wenn dadurch ein Nahkampfangriff gerettet wird, würfle, bei 3+ erleidet die angreifende Einheit 1 tödliche Wunde.
Reflektorschild	Die Einheit hat einen 5+ Rettungswurf. Jedes Mal, wenn dadurch ein Fernkampfangriff gerettet wird, würfle, bei 3+ erleidet die angreifende Einheit 1 tödliche Wunde.

Ausrüstungsoptionen

- Die Dampfaxt jedes Modells kann durch 1 Felsenbrecher ersetzt werden.
- Der Reflektorschild jedes Modells kann durch einen Impulsschild ersetzt werden.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Tiefe Tunnel: Bei der Aufstellung kann diese Einheit im Tunnelnetzwerk statt auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit im Schritt Verstärkungen einer deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt.

Undurchdringlicher Schildwall: Befindet sich eine befreundete **INFANTERIE**-Einheit vollständig innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit, kann sie nicht als Ziel für feindliche Attacken deklariert werden, außer sie ist das nächste Ziel. Eine **SKJOLDARI**-Einheit profitiert niemals von dieser Fähigkeit.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Infanterie, Graubart, Skjoldari**

Sturm

Donnerreiter	**5 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1-3	Donnerreiter	14“	3+	3+	4	5	3	3	7	4+

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolzen-MG; Donneraxt; Steinschlosspistole.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Bolzen-MG	24“	Schnellfeuer 2	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Drachenodem	14“	Sturm W6	3	0	1	Alle Attacken der Waffe treffen automatisch. Drachenfeuerwaffe.
Harpunenwerfer	24“	Sturm 1	4	-1	1	Harpunenwaffe.
Donnerlanze	12“	Sturm 1	8	-2	3	-
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Donneraxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er mit dieser Waffe eine zusätzliche Attacke aus.
Donnerhammer	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	2	-

Ausrüstungsoptionen

- Das Bolzen-MG kann durch 1 Drachenodem; 1 Harpunenwerfer oder 1 Donnerlanze ersetzt werden.
- Die Donneraxt kann durch 1 Donnerhammer ersetzt werden.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Die ersten im Kampf: Zu Beginn der ersten Schlachtrunde, aber bevor der erste Zug beginnt, kannst du diese Einheit bis zu 14 Zoll bewegen. Sie kann diese Bewegung nicht innerhalb von 9 Zoll um Gegner beenden.

Minenleger: Diese Einheit beginnt mit 1 Mine. Nachdem sich diese Einheit bewegt hat oder vorgerückt ist, kannst du einen Punkt bestimmen, den sie passiert hat und an diesen Punkt einen Minenmarker zu platzieren. Reduziere dann die Anzahl ihrer Minen um 1. Es kann nur eine Mine pro Runde platziert werden, bis die Einheit keine mehr übrig hat.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Biker, Infanterie, Donnerreiter**

Drohnari	**1 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1-3	Drohnari	5“	5+	5+	5	5	3	1	6	4+

Wenn diese Einheit aus 2 Modellen besteht, hat sie 2 Macht, wenn sie aus 3 Modellen besteht, hat sie 3 Macht. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Abbauwerkzeuge.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Harpunenwerfer	24“	Sturm 1	4	-1	1	Harpunenwaffe.
Abbauwerkzeuge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-1	2	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Großprozessor	Erhöhe die Profile KG und BF auf 4+ sowie A auf 2.
Massive Rüstung	Die Einheit hat einen 2+ Rüstungswurf.

Ausrüstungsoptionen

- Die Abbauwerkzeuge können durch 1 Harpunenwerfer ersetzt werden.
- Die Abbauwerkzeuge können durch Großprozessor oder Massive Rüstung ersetzt werden.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Abbaudrohnen: Wenn alle Modelle der Einheit mit Abbauwerkzeugen ausgerüstet sind, kann die Einheit innerhalb von 3 Zoll zu einem Geländestück oder Fahrzeugwrack die folgende Aktion ausführen versuchen:

„Schürfen“ (Aktion): Am Ende deiner Bewegungsphase kann diese Einheit ihre Aktion beginnen. Wenn sie dies tut, erhältst du 1 Material. Die Aktion ist zu Beginn deiner nächsten Nahkampfphase abgeschlossen. Ein Geländestück kann in einem Spiel nicht zweimal für diese Aktion gewählt werden.

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 3 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Tiefe Tunnel: Wenn alle Modelle der Einheit mit Abbauwerkzeugen ausgerüstet sind, kannst du diese Einheit bei der Aufstellung im Tunnelnetzwerk statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit im Schritt Verstärkungen einer deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt. Ein Geländestück kann in einem Spiel nicht zweimal für diese Aktion gewählt werden.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Fahrzeug, Drohnari**

Golem	**7 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Golem	6“	3+	3+	6	8	10	3	7	3+

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Bohrarmen.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Eisenarm	Bevor du Ziele ansagst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Du kannst beide Profile wählen. Ziehe 1 vom Trefferwurf ab, wenn du dies tust.					
- Autogeschütz	24“	Schnellfeuer 2	6	-2	2	-
- Bolzengatling	24“	Schnellfeuer 3	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Schmiedearm	Bevor du Ziele ansagst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Du kannst beide Profile wählen. Ziehe 1 vom Trefferwurf ab, wenn du dies tust.					
- Drachenodem	14“	Sturm W6	3	0	1	Alle Attacken der Waffe treffen automatisch. Drachenfeuerwaffe.
- Magmaspeier	12“	Sturm W3	9	-3	W3+3	Jedes Mal, wenn ein Angriff mit dieser Waffe eine Einheit in halber Reichweite ausgeführt wird, verursacht sie W3+5 Schaden.
Bohrarm	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	2	Jedes Mal, wenn der Träger ein feindliches Modell mit dieser Waffe tötet, darf er sofort eine weitere Attacke mit ihr ausführen. Diese Attacken erzeugen keine zusätzlichen Attacken. Ist das Modell mit 2 Bohrarmen ausgerüstet, verdopple seine Attacken.

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Schildarm	Das Modell hat einen 2+ Rüstungs- und einen 4+ Rettungswurf.

Ausrüstungsoptionen
• Jeder Bohrarm kann durch 1 Eisenarm, 1 Schildarm oder 1 Schmiedearm ersetzt werden.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.

Eingraben: Wenn dieses Modell mit mindestens 1 Bohrarm ausgerüstet ist und sich nicht innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten befindet, kann es sich zu Beginn deiner Bewegungsphase eingraben. Entferne es Schlachtfeld – es kann wie in der Fähigkeit **Erdbeben** beschrieben zurückkehren.

Erdbeben: Wenn dieses Modell mit mindestens 1 Bohrarm ausgerüstet ist, kannst du es bei der Aufstellung im Tunnelnetzwerk statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit im Schritt Verstärkungen einer deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt. Wird diese Einheit aufgestellt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 10 Zoll. Würfle mit einem Würfel und addiere +2, wenn das Ziel ein **FAHRZEUG** oder **MONSTER** ist oder +1, wenn es eine **INFANTERIE**-Einheit ist oder -1, wenn es ein **CHARAKTERMODELL** ist. Einheiten mit **FLIEGEND** können kein Ziel sein. Bei 4+ erleidet das Ziel W3 tödliche Wunden.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Fahrzeug, Golem**

Prospektari	**4 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Prospektari	14“	6+	3+	5	5	8	3	7	4+

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Bolzen-MG, Hapurnenwerfer.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Bolzen-MG	24“	Schnellfeuer 2	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Drachenodem	14“	Sturm W6	3	0	1	Alle Attacken der Waffe treffen automatisch. Drachenfeuerwaffe.
Harpunenwerfer	24“	Sturm 1	4	-1	1	Harpunenwaffe.

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Minenvorrat	Diese Einheit beginnt mit 2 Minen. Nachdem sich diese Einheit bewegt hat oder vorgerückt ist, kannst du einen Punkt bestimmen, den sie passiert hat und an diesen Punkt einen Minenmarker zu platzieren. Reduziere dann die Anzahl ihrer Minen um 1. Es kann nur eine Mine pro Runde platziert werden, bis die Einheit keine mehr übrig hat.
Rauchvorhang	Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken während der Fernkampfphase ab, die diese Einheit um Ziel haben.

Ausrüstungsoptionen

- Der Harpunenwerfer kann durch 1 Drachenodem ersetzt werden.
- Diese Einheit kann entweder Minenvorrat oder Rauchvorhang erhalten.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Goldsucher: Zu Beginn der ersten Schlachtrunde, aber bevor der erste Zug beginnt, kannst du diese Einheit bis zu 14 Zoll bewegen. Sie kann diese Bewegung nicht innerhalb von 9 Zoll um Gegner beenden. Die Einheit besitzt die Fähigkeit *Missionsziel gesichert*.

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von W6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Fahrzeug, Prospektari**

Feuerunterstützung

Draaki	**5 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1-4	Draaki	5“	3+	3+	3	4	2	2	7	4+
1	Kar-Draaki	5“	3+	3+	3	4	3	3	8	4+

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Drachenodem, Kampfaxt; Steinschlosspistole.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Drachenodem	14“	Sturm W6	3	0	1	Alle Attacken der Waffe treffen automatisch. Drachenfeuerwaffe.
Magmakanone	24“	Schwer 1	9	-3	W3+3	Jedes Mal, wenn ein Angriff mit dieser Waffe eine Einheit in halber Reichweite ausgeführt wird, verursacht sie W3+5 Schaden.
Steinschlosspistole	12“	Pistole 1	5	-1	1	-
Vulkanmörser	Bevor du Ziele ansagst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Der Schütze benötigt keine Sichtlinie zum Ziel.					
- Meteorgeschoss	36“	Schwer 1	8	-3	W3	-
- Flammengeschoss	42“	Schwer W6	4	-1	1	Gegen Attacken mit dieser Waffe profitiert das Ziel nicht von dichter Deckung.
Kampfaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	0	1	-

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Bohrkapsel	Bei der Aufstellung kann diese Einheit im Tunnelnetzwerk statt auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit im Schritt Verstärkungen einer deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt. Diese Einheit gilt nach ihrer Aufstellung, als wäre sie stationär geblieben.
Feuerstabilisatoren	Ist diese Einheit in deiner Bewegungsphase stationär geblieben, addiere 1 auf all ihre Trefferwürfe für diese Runde.

Ausrüstungsoptionen

- Der Drachenodem jedes Modells kann durch 1 Magmakanone oder 1 Vulkanmörser ersetzt werden.
- Die Einheit kann entweder Feuerstabilisatoren oder Bohrkapsel erhalten.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Drachenhaut: Die Einheit ignoriert alle Effekte von Drachenfeuer.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Infanterie, Kern, Draaki**

Erdenhammer	**7 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Erdenhammer (mit 5+ LP)	12“	5+	3+	6	7	10	3	9	3+
	Erdenhammer (mit 3-4+ LP)	9“	5+	4+	6	7	-	W3	9	3+
	Erdenhammer (mit 1-2+ LP)	6“	5+	5+	6	7	-	1	9	3+

Der Erdenhammer ist ausgerüstet mit: Bolzen-MG, Erdbebengeschütz

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	S W	Fähigkeiten
Bolzen-MG	24“	Schnellfeuer 2	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Massekatapult	Bevor du Ziele ansagst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Der Schütze benötigt keine Sichtlinie zum Ziel. Du kannst bis zu zwei Profile wählen. Ziehe 1 vom Trefferwurf ab, wenn du dies tust.					
-Aufklärungsdrohne	48“	Schwer 2	-	-	-	Trifft eine Attacke, addiere in dieser Runde für alle Fernkampfattacken gegen das Ziel 1 zum Trefferwurf. Benötigt 1 Material.
-Bebendrohne	42“	Schwer 2	-	-	-	Trifft eine Attacke, platziere innerhalb der Waffenreichweite einen Würfel. Innerhalb von 6 Zoll um den Würfel verlieren alle Einheiten für ihre nächste Bewegung -2 und -4 auf alle Angriffs- und Vorrücken-Würfe. Benötigt 1 Material.
-Minensperre	36“	Schwer 4	-	-	-	Trifft eine Attacke, platziere innerhalb der Waffenreichweite bis zu 2 Minen deiner Wahl, aber nicht näher als 3 Zoll zu feindlichen Einheiten.
Erdbebengeschütz	240“	Schwer W3+3	9	-4	3	Der Schütze benötigt keine Sichtlinie zum Ziel. Trifft diese Waffe müssen alle Einheiten ohne das Schlüsselwort **FLIEGEN** innerhalb von 6 Zoll um die Mitte des getroffenen Zieles einen W6 würfeln. Bei dem Ergebnis 1 erleidet die Einheit 2 tödliche Wunden.

Ausrüstungsoptionen
• Das Erdbebengeschütz kann dieses Modell durch 1 Massekatapult ersetzen.

Fähigkeiten	
Legendäre Zähigkeit **Explosion:** Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf	einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Fahrzeug, Erdenhammer**	

Hestdyr	**8 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Heimdyr (mit 6+ LP)	12“	5+	3+	6	8	12	3	7	3+
	Heimdyr (mit 3-5+ LP)	9“	5+	4+	6	8	-	W3	7	3+
	Heimdyr (mit 1-2+ LP)	6“	5+	5+	6	8	-	1	7	3+

Der Hestdyr ist ausgerüstet mit: 2 Bolzen-MG; Schweres Auto-Geschütz.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Bohrlaser	30“	Schwer 1	8	-3	W3+3	-
Bolzen-MG	24“	Schnellfeuer 2	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Donnerhammergeschütz	48“	Sturm W3+3	8	-3	W3	Explosiv. Gegen Attacken mit dieser Waffe profitiert das Ziel nicht von dichter Deckung.
Schweres Autogeschütz	36“	Schnellfeuer 4	7	-2	3	-

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Schützenluken	Das Modell gilt als Offen.
Verstärkte Platten	Dieses Modell hat einen Rüstungswurf von 2+.

Ausrüstungsoptionen

- Das Schwere Autogeschütz kann dieses Modell durch 1 Donnerhammergeschütz ersetzen.
- Jedes Bolzen-MG kann dieses Modell durch 1 Bohrlaser ersetzen.
- Dieses Modell kann mit Schützenluken oder Verstärkte Platten ausgerüstet sein.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.

Mithril-Schild: Einmal pro Schlacht kannst du dich zu Beginn deiner Bewegungsphase dafür entscheiden, den Schild zu aktivieren. Bis zu deiner nächsten Bewegungsphase kann weder diese Einheit noch von ihm transportierte Modelle schießen. Das Modell hat einen 4+ Rettungswurf. Jeder Schaden, denn dieses Modell erleidet um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 1).

Offen: In deiner Fernkampfphase können Einheiten an Bord dieses Transporters zum Schießen gewählt werden, bestimme Entfernungen und Sichtlinien von einem beliebigen Punkt des Transporters aus, wenn du dies tust. Wenn dieser Transporter in diesem Zug eine normale Bewegung ausgeführt hat, vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, werden transportierte Einheiten behandelt, als hätten sie dasselbe getan. Solange sich dieser Transporter in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet, können transportierte Einheiten nicht schießen, außer mit Pistolen.

Transporter

Dieses Modell kann bis zu 12 **<BERG>-INFANTERIE**-Modelle Transportieren. Jedes **GRAUBART**-Modell belegt 2.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Fahrzeug, Hestdyr**

Flieger

Snovirvdyr	**9 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Snovirvdyr (mit 6+ LP)	20-40“	5+	3+	6	8	12	3	7	3+
	Snovirvdyr (mit 3-5+ LP)	20-30“	5+	4+	6	8	-	W3	7	3+
	Snovirvdyr (mit 1-2+ LP)	20-25“	5+	5+	6	8	-	1	7	3+

Der Snovirvdyr ist ausgerüstet mit: 2 Autogeschützen; 2 Schweres Bolzen-MG; 2 Drachenbomben.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Autogeschütz	24“	Schnellfeuer 2	6	-2	2	-
Schweres Bolzen-MG	24“	Schnellfeuer 2	5	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Bohrlaser	30“	Schwer 1	8	-3	W3+3	-
Streugeschütz	36“	Sturm 2W3	6	0	1	Explosiv. Beim Angriff mit dieser Waffe benötigt der Schütze keine Sichtlinie zum Ziel.

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Gegenmaßnahmen	Verringere den Schadenswert jeder Attacke, die dem Träger zugewiesen wird, um 1 (bis zu einem Minimum von 1)
Nachbrenner	Wenn der Träger sich mit maximal möglicher Bewegung bewegt, erhält er zusätzlich 15“ Bewegung und sein Rettungswurf verbessert sich auf 5+.
Drachenbomben	Einmal pro Runde, wenn diese Einheit noch Bomben übrig hat, kann sie eine abwerfen. Nachdem sich diese Einheit bewegt hat oder vorgerückt ist, kannst du einen Punkt bestimmen, den sie überflogen hat. Würfle einen W6 für jedes Modell innerhalb von 6 Zoll um diesen Punkt, addiere +1, wenn es eine **INFANTERIE**-Einheit ist, ziehe -1 ab, wenn es eine **CHARAKTERMODELL**-, **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Einheit ist. Bei 5+ erleidet sie 1 tödliche Wunde. Jede Bombe kann nur einmal pro Schlacht eingesetzt werden.

Ausrüstungsoptionen

- Jedes Schweres Bolzen-MG kann dieses Modell durch 1 Bohrlaser ersetzen.
- Jedes Autogeschütz kann dieses Modell durch 1 Streugeschütz ersetzen.
- Dieses Modell kann mit Gegenmaßnahmen oder Nachbrenner ausgerüstet sein.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Im Flug: Du kannst mit diesem Modell keinen Angriff ansagen, und es kann nur als Ziel für einen Angriff gewählt werden, wenn die angreifende Einheit **FLIEGEN** kann. Du kannst mit diesem Modell nur kämpfen, wenn es sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, die **FLIEGEN** können, und dieses Modell kann nur Nahkampfattacken gegen Einheiten ausführen, die **FLIEGEN** können. Feindliche Einheiten können nur Nahkampfattacken gegen Modell ausführen, wenn sie **FLIEGEN** können.

Wendiges Flugzeug: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung ausführt, vorrückt oder sich zurückzieht, drehe es zunächst um bis zu 90° auf der Stelle (dies zählt nicht gegen seine bewegte Entfernung) und bewege das Modell dann in einer geraden Linie vorwärts. An einem beliebigen Punkt der Bewegung kann es sich ein weiteres Mal um bis zu 90° auf der Stelle drehen.

Schwer zu treffen: Ziehe bei jeder Fernkampfattacke gegen dieses Modell 1 vom Trefferwurf ab.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**

Schlüsselwörter: **Fahrzeug, Flugzeug, Fliegen, Snovirvdyr**

Torvingdyr	**8 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Torvingdyr (mit 5+ LP)	20-50“	5+	3+	6	7	10	3	7	3+
	Torvingdyr (mit 3-4+ LP)	20-35“	5+	4+	6	7	-	W3	7	3+
	Torvingdyr (mit 1-2+ LP)	20-25“	5+	5+	6	7	-	1	7	3+

Der Torvingdyr ist ausgerüstet mit: 2 Industrielasern; Donnerhammergeschütz.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Ballista-Raketen	72“	Sturm 3	8	-2	W3+3	Addiere bei jeder Attacke mit dieser Waffe gegen eine Flugzeug-Einheit 1 auf den Trefferwurf.
Donnerhammergeschütz	48“	Sturm W3+3	8	-3	W3	Explosiv. Gegen Attacken mit dieser Waffe profitiert das Ziel nicht von dichter Deckung.
Industrielaser	36“	Sturm 2	10	-3	4	-

Andere Ausrüstung	Fähigkeiten
Gegenmaßnahmen	Verringere den Schadenswert jeder Attacke, die dem Träger zugewiesen wird, um 1 (bis zu einem Minimum von 1)
Nachbrenner	Wenn der Träger sich mit maximal möglicher Bewegung bewegt, erhält er zusätzlich 15“ Bewegung und sein Rettungswurf verbessert sich auf 5+.

Ausrüstungsoptionen

- Das Donnerhammergeschütz kann dieses Modell durch 1 Ballista-Raketen ersetzen.
- Dieses Modell kann mit Gegenmaßnahmen oder Nachbrenner ausgerüstet sein.

Fähigkeiten

Legendäre Zähigkeit

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Im Flug: Du kannst mit diesem Modell keinen Angriff ansagen, und es kann nur als Ziel für einen Angriff gewählt werden, wenn die angreifende Einheit **FLIEGEN** kann. Du kannst mit diesem Modell nur kämpfen, wenn es sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, die **FLIEGEN** können, und dieses Modell kann nur Nahkampfattacken gegen Einheiten ausführen, die **FLIEGEN** können. Feindliche Einheiten können nur Nahkampfattacken gegen Modell ausführen, wenn sie **FLIEGEN** können.

Wendiges Flugzeug: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung ausführt, vorrückt oder sich zurückzieht, drehe es zunächst um bis zu 90° auf der Stelle (dies zählt nicht gegen seine bewegte Entfernung) und bewege das Modell dann in einer geraden Linie vorwärts. An einem beliebigen Punkt der Bewegung kann es sich ein weiteres Mal um bis zu 90° auf der Stelle drehen.

Schwer zu treffen: Ziehe bei jeder Fernkampfattacke gegen dieses Modell 1 vom Trefferwurf ab.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Fahrzeug, Flugzeug, Fliegen, Torvingdyr**

Befestigung

Plasmaschild	**1 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Plasmaschild	0“	-	-	-	4	5	-	-	7+

Fähigkeiten	
Schutzschirm: Sobald diese Einheit platziert wurde, fängt sie automatisch alle Fernkampfangriffe für befreundete Einheiten innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit ab, für die sie zwischen dem Schützen und der befreundeten Einheit steht. Sie hat einen 5+ Rettungswurf. **Verteidigungsmaßnahe:** Diese Einheit belegt keine Auswahl und kann ohne Macht oder Punktekosten für 1 Material durch die Aktion „Schanzen“ platziert werden. Werden stattdessen Macht- oder Punktekosten für sie bezahlt, wähle vor der Schlacht eine **INFANTERIE-**Einheit. Diese kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ihrer Bewegungsphase diese Einheit innerhalb von 3 Zoll um sich platzieren. Eine Einheit kann nicht für mehr als 1 Verteidigungs-maßnahme ausgewählt werden.	
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Gebäude, Plasmaschild**	

Wächtergeschütz	**1 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Wächtergeschütz	0“	-	-	-	3	1	-	-	7+

Das Wächtergeschütz ist ausgerüstet mit: Bolzen-MG.

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Bohrlaser	42“	Schwer 1	8	-3	W3+3	-
Bolzen-MG	24“	Schnellfeuer 2	4	-1	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Harpunengeschütz	30“	Schwer 1	8	-2	1	Harpunenwaffe.

Ausrüstungsoptionen
• Das Bolzen-MG kann dieses Modells durch 1 Bohrlaser oder 1 Harpunengeschütz ersetzen.

Fähigkeiten	
Bedienbare Waffe: Diese Einheit kann nur feuern, wenn ein **INFANTERIE**-Modell innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit seine Angriffe in der Fernkampfphase aufgibt. Diese Einheit verwendet die BF jenes Modells für ihren Fernkampfangriff. **Modular:** Sobald diese Einheit platziert wurde, bestimmst du ihre Ausrüstung. **Verteidigungsmaßnahe:** Diese Einheit belegt keine Auswahl und kann ohne Macht oder Punktekosten für 1 Material durch die Aktion „Schanzen“ platziert werden. Werden stattdessen Macht- oder Punktekosten für sie bezahlt, wähle vor der Schlacht eine **INFANTERIE**-Einheit. Diese kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ihrer Bewegungsphase diese Einheit innerhalb von 3 Zoll um sich platzieren. Eine Einheit kann nicht für mehr als 1 Verteidigungs-maßnahme ausgewählt werden.	
Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>** Schlüsselwörter: **Gebäude, Plasmaschild**	

Kriegskoloss

Grimdyr	**15 Macht**

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Grimdyr	8“	2+	2+	7	8	14	4	10	3+

Grimdyr ist ausgerüstet mit: Weltenhammer

Waffe	Rw.	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
Weltenhammer	Bevor du Ziele ansagst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
Felslawine	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	1	Führe jedes Mal, wenn der Träger kämpft, 2 Trefferwürfe statt 1 mit dieser Waffe aus.
Tektonische Eruption	Nahkampf	Nahkampf	X2	-4	W3+3	Angriffe mit dieser Waffe ignorieren Rettungswürfe.

Fähigkeiten

Der Ahnenfürst: Das Modell kann niemals eine Begabung des Kriegsherren erhalten.

Finaler Ausbruch: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 4+ erleidet jede Einheit innerhalb von 6 Zoll W3 tödliche Verwundungen.

Geschenke aus der Tiefe: Zu Beginn der Befehlsphase erzeugt dieses Modell 1 Material.

In der Stunde der größten Not: Du kannst diese Einheit bei der Aufstellung im Kern statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende der Runde so nah wie möglich auf die Position eines in dieser Runde zerstörten **CHARAKTERMODELLS** oder des letzten, in dieser Runde zerstörten Modells einer **INFANTERIE**-Einheit aufstellen, aber weiter als 1 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt. Das gewählte Modell wird mit 1 LP in 2 Zoll Entfernung zu diesem Modell wiederbelebt.

Leib der Erde: Dieses Modell hat einen 4+ Rettungswurf. Wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell der Einheit einen Lebenspunkt verlieren würde; bei 4+ verliert es den Lebenspunkt nicht.

Runenkönig: Dieses Modell darf in der Psiphase bis zu zwei beliebige Psikräfte aus der Disziplin der Runomantie wirken. Dafür muss kein Material gezahlt werden.

Unaufhaltsame Naturgewalt: Das Modell kann einen Angriff ansagen, auch wenn es sich diese Runde zurückgezogen hat. Immer wenn es sich bewegt, vorrückt oder sich zurückzieht, kann es sich über Gelände und andere Modelle (außer **FAHRZEUGE** und **MONSTER**) bewegen, als wären sie nicht da. Wenn es das tut, kann es näher als 1 Zoll an feindliche Modelle, darf dort aber nicht seine Bewegung beenden.

Fraktion: **Dwari, Imperium, <Berg>**
Schlüsselwörter: **Dämon, Titanisch, Grimdyr**