

Zwerge

Armeeaufbau:

Für jede in der maximalen Anzahl beschränkte Einheit muss eine nicht beschränkte Einheit aufgestellt werden.

Für 2 Einheiten Standardinfanterie ist das Aufstellen von einer Artillerieeinheit erlaubt.

Kommandanten

<i>Bergkönig</i> oder <i>Kriegsherr</i>	maximal 1	4 Joker	20 Pkt
		2 Joker	0 Pkt
		3 Joker	10 Pkt
<i>Klanchef/ (Mechaniker)</i>	einer für 5 Standardeinheiten	1 Joker	0 Pkt
		2 Joker	10 Pkt

Heldensonderregeln:

Der König darf für 30 Pkt. auf einem Thron getragen werden (Er bringt unabhängig von seinen Jokern 2 zusätzliche Attacken in den Nahkampf ein und die Einheit darf einen Trefferwurf wiederholen).

Klanchefs dürfen für 25 Pkt. auf einem Bären reiten (Sie bringen unabhängig von ihren Jokern 2 zusätzliche Attacken in den Nahkampf ein).

Mechaniker (10 Pkt.) können sich Einheiten in der Beschussphase anschließen, sie ermöglichen es der Einheit 1 Trefferwurf zu wiederholen, das gilt auch für einen Pasch bei experimentellen Waffen, jedoch erleidet die Einheit immer mindestens 1 Treffer ohne Rüstungswurf.

Infanterie

Zwergenkrieger 140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	5	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Vorsichtig
Axt				

Alte Bärte maximal 2 220 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	5	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Veteranen, Vorsichtig, Alte Grummler
Axt				

Berserker maximal 3 240 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	5	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Kriegsschrei, Blutdürstig 2, Hitzköpfig, Ungestüm
2 Äxte (10cm)				

Minenarbeiter maximal 2 170 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	5	3	5+	offene Formation, kleine Einheit, Plänkler, Plötzlich da, Kundschafter
Spitzhacke (Zweihandwaffe)				

Hammerschwinger maximal 1 200 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Veteranen, Vorsichtig, alte Grummler
Hammer (Zweihandwaffe)				

Eisenzwerge maximal 1 220 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	5	3+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Veteranen, Vorsichtig
Axt				

Zwergenschützen 140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig
Armbrust				

Musketenschützen 150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig
Muskete				

Ranger maximal 1 85 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	2	3	6+	Offene Formation, Kleine Einheit, Plänkler
Armbrust				

Kavallerie

Bärenreiter maximal 2 200 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Blutdürstig 2
Zweihand- hammer				

Artillerie

Speerschleuder 100 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	4+	Leichte Kriegsmaschine
Kriegs- Maschine				

Steinschleuder 110 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	4+	Indirekter Beschuss, schwere Kriegsmaschine
Kriegs- Maschine				

Kanone 110 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	4+	Schwere Kanone
Kriegs- Maschine				

experimentelle Schnellfeuerkanone maximal 1 110 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2W3	1	2	6+	Kriegsmaschine, leichte Kanone, Experimentell 3-6
Kriegs- Maschine				

experimentelles Luftschiff maximal 1 110 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2W3	--	3	6+	Kriegsmaschine Experimentell 3-6
Kriegs- Maschine				

Sonderregeln:**Experimentell**

Waffen mit der Sonderregel experimentell sind noch nicht Serienreif, es ist oftmals hinter ihnen genauso gefährlich wie davor. Bei jedem Pasch den sie erwürfeln werden sie automatisch zerstört. Einheiten in 20 cm Umkreis geraten durch die herumfliegenden Trümmer in Unordnung.

Plötzlich da

Einheiten mit der Sonderegel Plötzlich da, beginnen das Spiel in Reserve, sie dürfen mit 2 Aktionen auf einer beliebigen Stelle des Spielfeldes, außerhalb eines 20 cm Radius um eine gegnerische Einheiten herum, aus dem Boden hervorbrechen. Sie können danach ganz normal agieren.

Leichte Kanone

Reichweite 60 cm;

Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, kurze Reichweite -2

Schwere Kanone

Reichweite 80 cm;

Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, kurze Reichweite -2

Armbrust

Reichweite 40 cm,

Rüstungswurfmodifikator -1

Zwergenmuskete:

Reichweite 40 cm;

Rüstungswurfmodifikator: -2