

CONQUEST

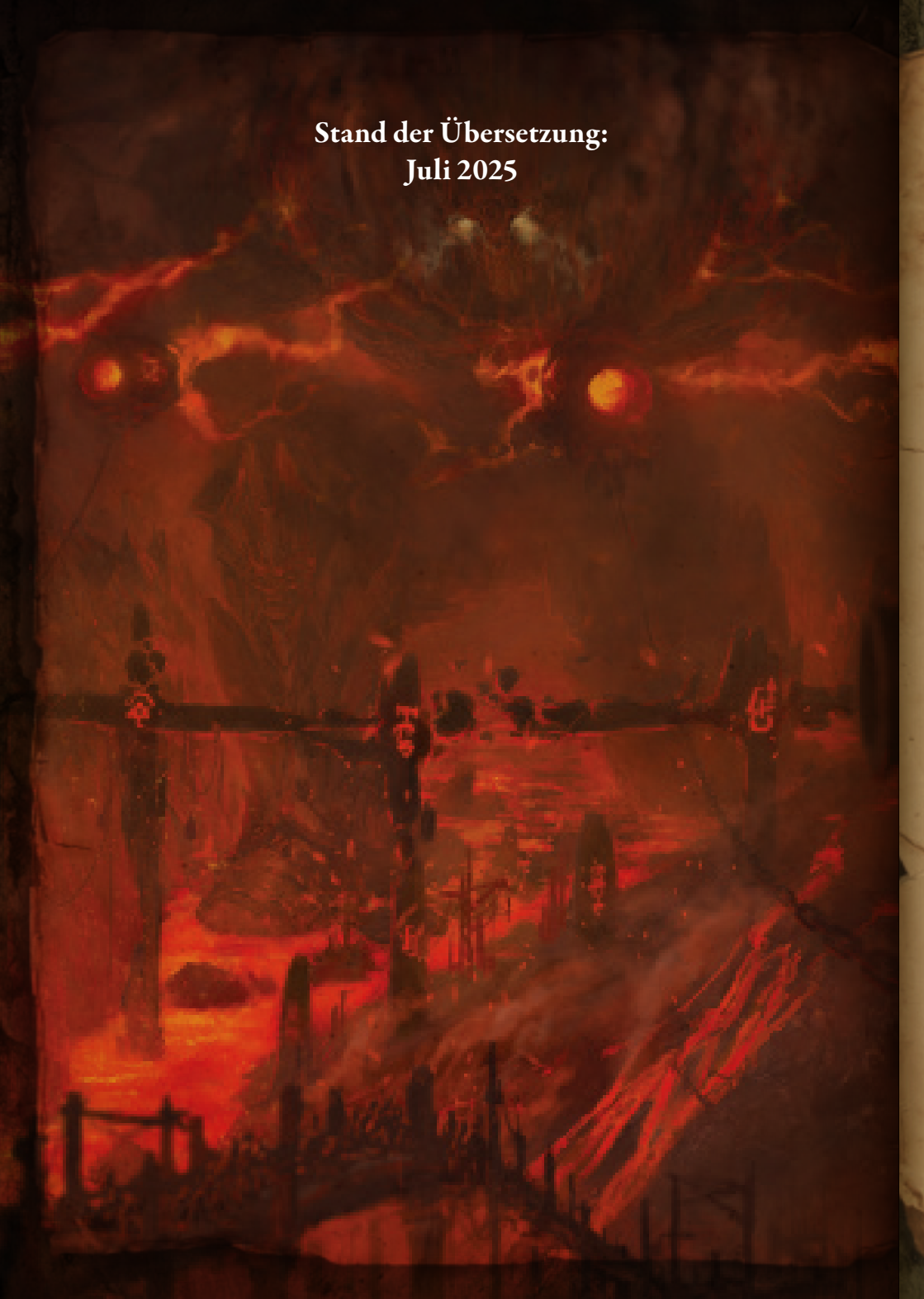
THE LAST ARGUMENT OF KINGS



DWEGHOM Armeeliste

v2.3

Stand der Übersetzung:
Juli 2025



ARMEELISTEN

DIE NACHFOLGENDEN
REGELN ZEIGEN,
WIE DIE MODELLE
UND KRIEGSTRUPPS
MITEINANDER UND MIT DER
UMGEBUNG INTERAGIEREN.
IN DIESEN KAPITELN
LERNST DU, WIE DU DEINE
KRIEGSTRUPPS AKTIVIERST,
SIE BEWEGST UND IN DEN
KAMPF FÜHRST.

ARMEELISTEN

Die Truppen, die du auf das Schlachtfeld bringst, wählst du anhand einer Armeeliste aus. Um ein faires und ausgewogenes Spiel zu ermöglichen, wählst ihr Armeelisten mit gleichen Punktwerten aus.

PUNKTWERTE (Punkte values)

Jede Verbundbasis in einem Conquest-Spiel hat einen Punktwert, der ihren Gesamtwert auf dem Schlachtfeld darstellt. Verbundbasen mit höheren Punktwerten sind im Allgemeinen bessere oder flexiblere Kämpfer, während jene mit niedrigen Punktwerten weniger effektiv oder nur unter bestimmten Umständen nützlich sind. Die Punktwerte deiner Armee entsprechen der Summe aus den Gesamt-Punktwerten jeder Verbundbasis in deiner Armee sowie den Aufwertungen, die du für diese Verbundbasen gekauft hast. Je höher der Punktwert, desto tödlicher ist die Armee, die du ausgewählt hast. Indem ihr Armeen gleicher Punktwerte wählt, stellen du und dein Gegner sicher, dass es eine faire, herausfordernde Schlacht gibt.

GRÖSSE DER SCHLACHT (size of battle)

Standardmäßig empfehlen wir Schlachten mit 2.000 Punkten – dies ergibt im Allgemeinen genügend Truppen für eine abendfüllende Partie. Es gibt jedoch keinen Grund, nicht auch eine punktemäßig größere oder kleinere Konfrontation zu wählen. Spiele mit einem kleineren Punktwert von z.B. 1.000 sind sogar eine hervorragende Möglichkeit, die Regeln zu lernen.

EINE ARMEE AUFSTELLEN (building an army)

Eine Armee besteht aus zwei Arten von Einheiten: Charakter-Verbundbasen und Regimentern. Du kannst eine beliebige Anzahl von beiden in deine Armee aufnehmen, vorausgesetzt folgende Regeln sind eingehalten:

DER KRIEGSHERR (the warlord)

Du musst eine Charakter-Verbundbasis als Kriegsherrn bestimmen – dein Avatar auf dem Schlachtfeld.

KRIEGSTRUPPS (warbands)

Jede Charakter-Verbundbasis in deiner Armee (inklusive des Kriegsherrn) muss durch einen Kriegstrupp aus Regimentern begleitet werden. Normalerweise kannst du aus einer bestimmten Anzahl möglicher Regimenter frei wählen. Jedoch muss der Kriegstrupp immer mindestens ein Regiment des Typs der anführenden Charakter-Verbundbasis beinhalten (also Infanterie, Kavallerie oder Bestien). Dadurch ist sichergestellt, dass sich deine Charakter-Verbundbasis zu Beginn der Schlacht einem Regiment anschließen kann.

Jedes Regiment wird aus dem Abschnitt "Regimenter" der Armeeliste ausgewählt. Je nach Charakter-Verbundbasis für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (Eingeschränkt). Jeder Kriegstrupp einer Charakter-Verbundbasis darf bis zu vier Regimentern enthalten. Ein Kriegstrupp kann bis zu vier "Haupttrupps" enthalten. Eine "Eingeschränkte Auswahl" ist begrenzter, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei "Eingeschränkte Auswahlen" enthalten. Dies können zwei gleiche Regimenter sein oder zwei unterschiedliche Regimenter aus der Liste. Eine weitere Begrenzung ist, dass du für jede "Eingeschränkte Auswahl" in deinem Kriegstrupp einen "Haupttrupp" wählen musst. Somit hat ein Kriegstrupp, der zwei "Eingeschränkte Auswahlen" hat, immer auch zwei "Haupttrupps". Beachte, dass ein Regiment für eine Charakter-Verbundbasis als "Haupttrupp" wählbar ist, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteintrag der Charakter-Verbundbasis, um sicher zu sein.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN (optional upgrades)

Viele Charakter-Verbundbasen und Regimenter haben zusätzliche optionale Aufwertungen, die man für sie erwerben kann, wie z.B. Sonderfähigkeiten, Kommando-Modelle oder sogar zusätzliche Verbundbasen (im Falle von Regimentern). Wenn du eine dieser Aufwertungen erwirbst, addiere einfach die Punktkosten zu denen der Charakter-Verbundbasis oder des Regiments, für welche(s) die Aufwertung erworben wurde.



SONDERREGELN UND ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (special rules and supremacy abilities)

Bestimmte Regeln, wie die, die du durch den Erwerb von Meisterschaften, Charakter-Aufwertungen und Überlegenheitsfähigkeiten erhältst, können dir Zugriff auf einzigartige Fähigkeiten geben, die über die bloße Aufwertung von Eigenschaften eines [CHARAKTER] bzw. Regiments hinausgehen und stattdessen einem ganzen Kriegstrupp oder sogar der gesamten Armee zugute kommen.

Dabei stellt sich die Frage, ob diese Fähigkeiten „immer aktiv“, „aktivierbar“ oder nur anwendbar sind, solange sich die Charakter-Verbundbasis oder das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Deswegen steht nach solchen Regeln immer eine Bezeichnung, die angibt, wie diese Regeln angewendet werden. Die Bezeichnungen lauten wie folgt:

Immer aktiv: Diese Fähigkeit ist immer aktiv, egal ob sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld oder im Verstärkungsbereich befindet oder vernichtet ist.

Aktivierbar: Diese Fähigkeit kann nur 1-mal pro Schlacht angewendet werden und der [CHARAKTER] bzw. das Regiment muss sich dazu auf dem Schlachtfeld befinden. Einmal aktiviert, halten die Effekte der Fähigkeit bis zum Ende der Runde an, egal ob der [CHARAKTER] bzw. das Regiment in der Zwischenzeit vom Schlachtfeld entfernt wurde.
Schlachtfeld: Diese Fähigkeit ist aktiv, solange sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Schlachtfeld: Diese Fähigkeit gilt als aktiv, solange sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

ARMEEREGELN

Diese Armee folgt allen zusätzlichen fraktionsspezifischen Regeln:

ERSTGEBORENE KINDER DES KRIEGES (firstborn children of war)

Alle Regimenter in dieser Armee ignorieren beim Festlegen ihrer Verstärkungslinien gegnerische Regimenter.

DAS STREBEN NACH AGHM (the pursuit of aghm)

Die Kommando-Verbundbasis von Infanterie-Regimentern dieser Armee, die keine Charakter-Verbundbasis zugeordnet haben, darf kostenlos eine zusätzliche Duell-Aktion ausführen. **Allerdings hat das Ablehnen des Duells nicht die üblichen negativen Effekte. Hat ein gegnerischer [CHARAKTER] in dieser Runde bereits ein Duell abgelehnt, darf er dieses Duell nicht ablehnen.**

Erleidet die Kommando-Verbundbasis während eines Duells Verwundungen, erleidet diese Verwundungen nur die Kommando-Verbundbasis. Das inkludiert auch Verwundungen von Moraltests (diese Verwundungen gehen nicht auf das Regiment über). Das führt manchmal zu einer Ausnahme bei der Zuteilung von Verwundungen auf ein Regiment: Manchmal erleidet die Kommando-Verbundbasis Verwundungen, obwohl es in dem Regiment bereits eine Verwundete Verbundbasis gibt.

Teilst du einem Regiment Verwundungen von nicht-Duell-Aktionen zu und es gibt mehrere verwundete Verbundbasen, weise die Verwundungen zuerst den nicht-Kommando-Verbundbasen zu, wie nach den normalen Regeln. Vernichtet eine Kommando-Verbundbasis erfolgreich eine gegnerische Charakter-Verbundbasis in einer Duell-Aktion, erhält das Regiment sofort die Sonderregeln ‚Tapferkeit‘ (bravery), ‚Widerstandsfähig‘ (1)‘

(tenacious (1)) und ‚Unbeugsam‘ (indomitable) bis zum Ende der Schlacht.

Wird die Kommando-Verbundbasis durch eine Duell-Aktion vernichtet, verliert das Regiment sofort alle Boni, die es durch die Kommando-Verbundbasis erhalten hat, und führt eine Umgruppierung/Umgruppierung im Kampf in eine legale Formation durch.

DIE BEKENNTNISSE DER DWEGHOM (the dweghom creeds)

Wählst du deinen Kriegsherrn, erhält deine Armee abhängig von der gewählten Charakter-Verbundbasis eines der folgenden Bekenntnisse:

- Ein ‘Ardent Kerawegh’ muss immer das ‘Feurige Bekenntnis’ wählen.
- Ein ‘Tempered Sorcerer’ und ein ‘Tempered Steelshaper’ muss immer das ‘Gehärtete Bekenntnis’ wählen.

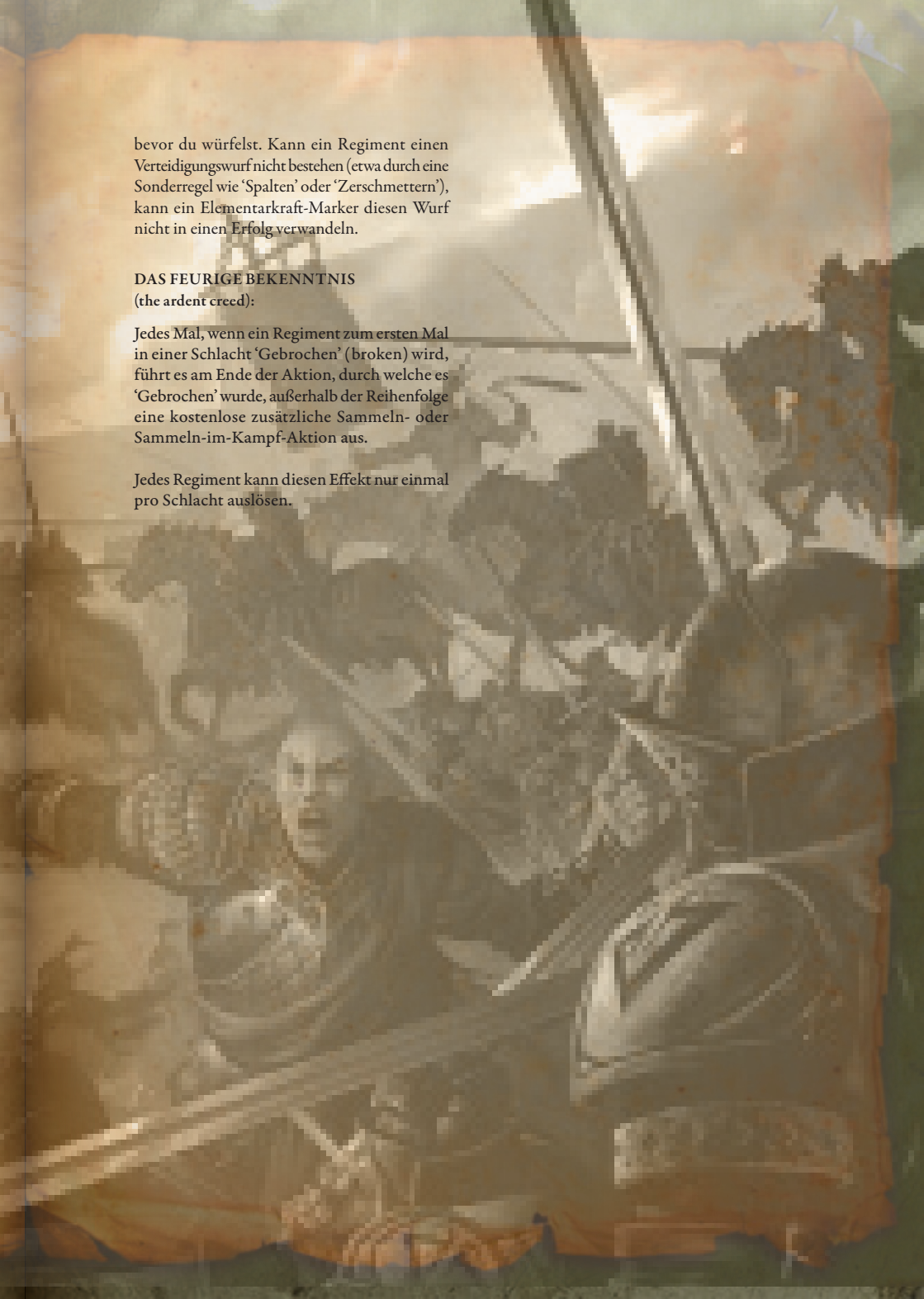
DAS GEHÄRTETE BEKENNTNIS (the tempered creed):

Elementarkraft (elemental potency): Jedes Mal, wenn eine verbündete Charakter-Verbundbasis eine erfolgreiche Zaubern-Aktion ausführt, erhältst du einen Elementarkraft-Marker (elemental potency marker) und fügst ihn deinem Elementarkraft-Pool (elemental potency pool) hinzu.

Du kannst einen Elementarkraft-Marker aus dem Pool ausgeben, um ein verbündetes Regiment oder eine verbündete Charakter-Verbundbasis in 8 Zoll zu einer ‘Tempered Sorcerer’- oder ‘Tempered Steelforger’-Charakter-Verbundbasis einen einzelnen Verteidigungswurf, Nahkampfwurf oder Moraltest automatisch bestehen zu lassen. Die Charakter-Verbundbasis oder das Regiment können in einer Aktion bis zu 5 Elementarkraft-Marker nutzen.

Den Einsatz eines Markers musst du bekanntgeben,





bevor du würfelst. Kann ein Regiment einen Verteidigungswurf nicht bestehen (etwa durch eine Sonderregel wie 'Spalten' oder 'Zerschmettern'), kann ein Elementarkraft-Marker diesen Wurf nicht in einen Erfolg verwandeln.

DAS FEURIGE BEKENNTNIS
(the ardent creed):

Jedes Mal, wenn ein Regiment zum ersten Mal in einer Schlacht 'Gebrochen' (broken) wird, führt es am Ende der Aktion, durch welche es 'Gebrochen' wurde, außerhalb der Reihenfolge eine kostenlose zusätzliche Sammeln- oder Sammeln-im-Kampf-Aktion aus.

Jedes Regiment kann diesen Effekt nur einmal pro Schlacht auslösen.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

Jeder Charakter gewährt eine unterschiedliche Überlegenheitsfähigkeit, wenn man ihn als Kriegsherrn auswählt.

ARDENT KERAWEGH

Gerechte Vernichtung (righteous annihilation) [Immer aktiv]: Alle verbündeten Kommando-Verbundbasen erhalten +2 auf ihren Attackenwert.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]: Alle verbündeten Regimenter erhalten +2 Zoll auf ihre Sturmangriffsreichweite, wenn sie einen Sturmangriff gegen ein gegnerisches Regiment ausführen, das sich in Reichweite einer Missionsziel-Zone befindet.

TEMPERED SORCERER

Elementare Potenz (elemental piissance) [immer aktiv]: Diese Charakter-Verbundbasis kann jede Runde zwei Zaubern-Aktionen durchführen. Diese Charakter-Verbundbasis kann nicht versuchen, denselben Zauber mehr als einmal pro Runde zu wirken.

TEMPERED STEELSHAPER

Eiserne Umarmung (ferric embrace) [Immer aktiv]: Jedes Mal, wenn ein Regiment oder **[CHARAKTER]** in dieser Armee Elementarkraft-Marker ausgibt, heilt dieses Regiment bzw. dieser Charakter 1 Verwundung für jeden ausgegebenen Elementarkraft-Marker, **bis zu einem Maximum von drei Verwundungen**. Die Heilung wird auf einmal angewendet, anstatt separat. *Beispiel: Ein Regiment gibt 2 Elementarkraft-Marker aus und heilt dadurch 2 Verwundung auf einmal, anstatt 1 Verwundung zu heilen und anschließend noch 1.*

HOLD RAEGB

In der Gegenwart von Mnemanten (in the presence of mnemancers) [Immer aktiv]: **[CHARAKTER]**- und Regiment-Kommando-Verbundbasen in dieser Armee zählen für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 2 zusätzliche Verbundbasen. Zusätzlich gilt: Befindet sich ein Mittleres oder Schweres Regiment, dem der Kriegsherr dieser Armee derzeit zugeordnet ist, in Reichweite einer Missionsziel-Zone, zählt es immer als das Missionsziel erobernd.

CHARAKTERE

Du kannst eine beliebige Anzahl an Charakter-Verbundbasen hinzufügen, aber mindestens eine Charakter-Verbundbasis muss als Kriegsherr definiert werden.

ARDENT KERAWEGH – FEURIGER KERAWEGH

90 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Ardent Kerawegh	Infanterie	-	-	1	3	5	4	4	3	0

Sonderregeln: Priester (6)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Optionen:

Relikte (relics): Kann ein Relikt für den angegebenen Punktwert erwerben.

Moaghm Dohr!: Der Kriegstrupp dieses [CHARAKTERS] darf nicht mehr als 2 „Flame Berserkers“-Regimenter enthalten.

Der 'Ardent Kerawegh' kennt alle der folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

Entsetzen

Entschlossenheit

Furcht

Groll

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Flame Berserkers
Hold Warriors
Hold Ballistae
Initiates
Wardens

Eingeschränkte Auswahl: Magmaforged

Meisterschaften: Taktisch, Kampf, Arkan

TEMPERED SORCERER – GEHÄRTETER ZAUBERER

130 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Tempered Sorcerer	Infanterie	-	-	3	2	3	4	3	2	0

Sonderregeln: Salve (5) (16 Zoll), Zauberer (7)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Optionen:

Relikte (relics): Kann ein Relikt für den angegebenen Punktwert erwerben.

Der 'Tempered Sorcerer' wählt eine der folgenden Schulen ohne zusätzliche Punktkosten und kennt alle Zaubersprüche dieser Schule.

Feuer

Flammenmauer

Feuerball

Aufblitzen

Erde

Steinerne Wurzeln

Brüchiger Boden

Stein formen

Magma

Eruption

Magmatropfen

Pyroklast

Kriegstrupp:

Haupttrupp: *Hold Warriors*
Hold Ballistae
Fireforged

Eingeschränkte Auswahl: *Inferno Automata*
Hellbringer Drake
Stoneforged

Meisterschaften: *Taktisch, Arkan*



TEMPERED STEELSHAPER – GEHÄRTETER STAHLFORMER

120 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Tempered Steelshaper	Infanterie	-	-	2	2	4	5	-	4	2

Sonderregeln: Salve (4) (18 Zoll), Zauberer (7)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Optionen:

Relikte (relics): Kann ein Relikt für den angegebenen Punktwert erwerben.

Gleichgültigkeit gegenüber dem Leben (indifferent towards life): Diese Charakter-Verbundbasis kann nicht von 'Einmischung des Gegners' (enemy interference) betroffen sein. Zusätzlich wird das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, nicht 'Gebrochen' (broken), wenn diese Charakter-Verbundbasis ein Duell ablehnt. Ebenso hat diese Charakter-Verbundbasis keinen Entschlossenheitswert und besteht alle Moral- und Entschlossenheitstests automatisch. Diese Charakter-Verbundbasis überträgt ihren Entschlossenheitswert nicht auf das Regiment, dem sie derzeit zugeordnet ist.

Kritisches Feld (critical field): Wenn diese Charakter-Verbundbasis als Ziel einer Zaubern-Aktion das Regiment, dem sie gerade zugeordnet ist, oder ein gegnerisches Regiment, mit dem sie gerade in Kontakt ist, wählt, ist der Zauberspruch automatisch erfolgreich.

Der 'Tempered Steelshaper' kennt alle der folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

Klingen schärfen

Rüstungen öffnen

Plattenpanzer härten

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Hold Warriors
Hold Ballistae
Fireforged

Eingeschränkte Auswahl: Steelforged
Magmaforged
Stoneforged

Meisterschaften: Kampf, Arkan



HOLD RAEGH – RAEGH DER FESTUNG**100 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Raegh	Infanterie	-	-	1	4	5	5	4	4	0

Sonderregeln: Spalten (1)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 1**Modelle pro Verbundbasis:** 1

Es gibt Aghm zu verdienen! (aghm to be gained!): Ein ‚Hold Thanes‘-Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel ‚Flankieren‘ (flank).

Optionen:

Relikte (relics): Kann ein Relikt für den angegebenen Punktwert erwerben.

Kriegstrupp:*Haupttrupp:**Hold Warriors**Hold Ballistae**Hold Thanes**Initiates**Eingeschränkte Auswahl:**Dragonslayers**Stoneforged**Fireforged**Lost**Found**Ironclad Drake*

Wenn sich mindestens ein ‚Hold Raegh‘ in deiner Army befindet, können Infanterie-Regimenter deiner Armee zusätzlich zu dem Offizier, den die Regimenter wählen kann, auch einen ‚Lehrling der Mnemantie‘ für den angegebenen Punktwert erhalten.

Lehrling der Mnemantie 25 Punkte

Meisterschaften:*Taktisch, Kampf*

LOST ANCESTOR – VERLORENER VORFAHRE**120 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Lost Ancestor	Bestie	-	-	1	3	5	6	4	3	1

Sonderregeln: Spalten (1), Priester (6)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 1**Modelle pro Verbundbasis:** 1

Diese Charakter-Verbundbasis darf einem Infanterie-Regiment zugeordnet werden, obwohl sie eine Bestien-Charakter-Verbundbasis ist. Außerdem wird die Größe des 'Lost Ancestor' für die Bestimmung der Sichtlinie ignoriert.

Optionen:**Relikte (relics):** Kann ein Relikt für den angegebenen Punktwert erwerben.**Der Lost Ancestor kennt alle der folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.***Litaneien der Schlacht* *Lieder des Abstiegs***Kriegstrupp:****Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 Regimenter 'Lost' enthalten.****Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 Regimenter 'Found' enthalten.**

Haupttrupp: *Hold Warriors*
 Hold Ballistae
 Lost
 Found

Eingeschränkte Auswahl: *Dragonslayers*
 Hold Thanes

Meisterschaften: *Taktisch, Kampf*

CHARAKTERE UND CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Magische Gegenstände und Heraldik sind ein wichtiger Bestandteil der Kultur und Geschichte einer Fraktion. Jede Fraktion hat Zugriff auf eine Anzahl Charakter-Aufwertungen, die in ihrer Armeeliste beschrieben werden. Wenn nicht anders angegeben, kann jeder Eintrag pro Armee nur einmal ausgewählt werden und muss auch nicht auf dem Modell dargestellt werden. Jede Charakter-Aufwertung gewährt Fertigkeiten oder beeinflusst die Eigenschaften der Charakter-Verbundbasis und geht verloren, sobald die Charakter-Verbundbasis aus dem Spiel entfernt wird.

Wenn nicht anders angegeben, gelten für die Charakter-Verbundbasen der Dweghom folgende Einschränkungen:

- Nur Infanterie-Charakter-Verbundbasen können eine Charakter-Aufwertung der Kategorie Banner wählen. Eine Charakter-Verbundbasis mit einer Charakter-Aufwertung der Kategorie Banner kann keinem Monster-Regiment zugeordnet werden.
- Nur **[CHARAKTERE]** mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' (wizard (x)) oder 'Priester (X)' (priest (x)) können eine arkane Aufwertung auswählen.
- **[CHARAKTERE]** mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' (wizard (x)) können keine 'Rüstung'-Aufwertung auswählen.
- Wenn eine Charakter-Verbundbasis mehr als eine Aufwertung haben darf, muss sie Aufwertungen aus unterschiedlichen Kategorien wählen.

RELIKTE (relics)

Jedes Relikt kann in der Armee nur einmal vorkommen.

BANNER (banners)

'Solange bis wir müssen' (*'until we have to'*)

40 Punkte

An das Gedächtnis von Ordhama, die Mutter ihres Klans, erinnern sich alle Dweghom. Als sie ihre Gefolgschaft darüber informiert hatte, dass sie Gheorzmosh den Ältesten im Sumpf von Ishk festhalten müssen, wurde sie gefragt, für wie lange. Ihre Antwort ist heute ein Befehl, der, wenn erteilt, nicht falsch verstanden werden kann. Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Abgehärtet (1)' (hardened (1)), solange sich mindestens die Hälfte der Verbundbasen in Reichweite einer Missionsziel-Zone befinden.

Auge des Mnemanten (*mnemancer's eye*)

30 Punkte

Dieses Banner steht für ein einfaches und eisernes Versprechen: die Mnemanten sehen zu. Ob Versprechen oder Drohung, ob zum Sieg, zur Niederlage oder in den Tod, die Taten derjenigen, die das Banner tragen, werden in die Geschichte eingehen.

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, addiert +1 zu seinem Entschlossenheitswert und erhält die Sonderregel 'Furchtlos'.

RÜSTUNGEN (armors)

Die Krone des Ushkelodh (*the crown of ushkelodh*)

20 Punkte

Die Herrschaft des Flammenberserkers Ushkelodh als König von Ognisros war brutal, glorreich und kurzlebig. Selbiges kann man über alle sagen, die es auch heute noch wagen, seinen Onyxhelm zu tragen.

Das Infanterie-Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Burnout' (burnout).

Held der Arena (*arena champion*) **15 Punkte**

In den Gedächtnisarenen beglichen die Dweghom einvernehmlich ihre Meinungsverschiedenheit, wobei einvernehmlich bedeutet, dass die Duelle üblicherweise nicht tödlich enden. Ob herausgefordert, als Herausforderer oder beides, dieser Charakter verbrachte einen Großteil seiner Zeit damit, seinesgleichen in Duellen zu bekämpfen und Erfahrung kann man nicht ersetzen.

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Klingenwirbel' (flurry).

Hörner der Helden (*champion's horns*)

15 Punkte

Der eigene Wert beinhaltet die eigene Gefolgschaft. Dieser Spruch der Dweghom ist nicht nur so dahingesagt. Ist ein Dweghom es wert, anzuführen, stellt seine große Gefolgschaft sicher, dass die ehrenwertesten unter ihnen dem Feind so viel Schmerz wie möglich bereiten. Besteht das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, ohne die Charakter-Verbundbasis aus mindestens 4 Verbundbasen, addiert die Charakter-Verbundbasis +2 auf ihren Attackenwert.

Stahlerweiterungen (steel enhancements)

15 Punkte

Als Inbegriff aller Legierungen, erschaffen von den Stahlformern, ist Dweghom-Stahl nach dem sagenumwobenen Sillubaster als das widerstandsfähigste Material seines Zeitalters bekannt. Während eine komplette Plattenrüstung ein Schatz der Könige ist, verfügen Thanen über Stahlerweiterungen, die sie auch an Würdige verschenken.

Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Abgehärtet (3)' (hardened (3)).

Obsidianhaut (obsidian grafts)

15 Punkte

Obwohl nur wenige die Herkunft und die Handwerkskunst hinter der Obsidianhaut der Flammenberserker verstehen, glauben viele, dass ihre unnatürliche Ausdauer teilweise diesen Implantaten zugeschrieben werden kann. Wer genug Aghm errungen hat, kann ähnliche Implantate, die Obsidianhaut nachahmen, oder wiederverwertete erwerben.

Die Charakter-Verbundbasis wiederholt misslungene Verteidigungswürfe.

Steinerne Erinnerung (memory of stone)

10 Punkte

Menschen sehen Mnemantie immer nur als komplizierte Art der Dokumentation, doch die wahre Kunst der Mnemantie kann ein Objekt mit Erinnerungen an Leute oder gar Elemente füllen. Erinnert sich eine Rüstung an die Erde, aus der sie ursprünglich kam, ist sie schwerer zu durchbrechen als der Stein, dem sie entsprang.

Die Charakter-Verbundbasis addiert +1 auf ihren Wundenwert.

WAFFEN (weapons)

Draegbhrud (draegbhrud)

40 Punkte

Keine Deghom-Klinge wird als Draegbhrud, ein Drachentöter, geschmiedet. Es gibt nur Klingen, die bereits Drachen getötet haben. Sei es, weil sie in Drachenblut getauft wurden oder weil ihre Träger von der Ehre und der Bedeutung, sie zu führen, beflügelt sind - keine Rüstung kann der Macht einer solchen Waffe widerstehen.

Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Spalten (3)' (cleave (3)).

Unterirdische Flamme (cthonic flame)

30 Punkte

Ob ehemalige Axt eines Flammenberserkers oder Nachahmung eines Zauberers, diese Waffen sprühen Feuer mit jedem Schlag und flüssige Flammen mit jedem Streich.

Gegnerische Verbundbasen wiederholen erfolgreiche Moraltests bei Verwundungen durch diese Charakter-Verbundbasis. Das gilt auch für Zaubern-Aktionen.

Perfektes Gleichgewicht (perfectly balanced)

25 Punkte

Im Gegensatz zum Großteil an Waffen, die durch Automata geschmiedet werden, schmieden manche Dweghom ihre Waffen entweder selbst oder lassen sie schmieden. Sie sind weder verbessert oder sonst irgendwie besonders, sie sind einfach genau so, wie sie sein sollten. Ein Schlag führt zum nächsten.

Die Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Attackenwert. Zusätzlich kann eine gegnerische Charakter-Verbundbasis in Duellen mit dieser Charakter-Verbundbasis die Sonderregel 'Blitzschneller Hieb' (quicksilver strike) nicht nutzen.

TALISMANE (talismans)

Mit Feuer gesegnet (gifted in fire)

25 Punkte

Kontrolle ist nicht das, wofür die, die mit dem Element Feuer gesegnet sind, berühmt sind. Ob in der Zauberei ausgebildet oder nicht, in der Hitze des Gefechts vollführen diese Individuen ihre eigene Magie, oft, ohne es selbst zu bemerken, und ihre Reflexe übertreffen alles Natürliche.

Die Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Ausweichwert. Zusätzlich erhält das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, die Sonderregel 'Aura des Todes (+3)' (aura of death (+3)) (bis zu einem Maximum von 6).

Die Flamme flackert (the flame flickers)

20 Punkte

„Niemand weiß, wie sich die Flammenzungen bewegen werden.“ Dieses Sprichwort der Dweghom ist in mnemantischen Runen in den Obsidiantalisman eingraviert. Gefüllt mit Erinnerungen an Feuer, steigert der Talisman, sobald er zerbrochen wird, die Reflexe seines Trägers ins Übernatürliche.

Während einer Duell-Aktion behandeln gegnerische Charakter-Verbundbasen ihren gesamten Ausweichwert so, als wäre er 0 Zoll.

Zeichen des Töters (slayer's brand)

10 Punkte

Während manche Feuerigen müssen, entscheiden sich viele dazu, den Dheukorro auszuführen, in die Eingeweide der Welt hinabzusteigen und sich dem zu stellen, was sie dort erwartet. Als Aszendent des Dheukorro ist dieser Charakter mit dem Kopf eines Monsters zurückgekehrt und hat bewiesen, dass er Monstern im Kampf gewachsen ist.

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Monstrositätenjäger' (fiend hunter).

Erinnerung (remembered) 10 Punkte

Die Erinnerung an diesen Charakter ist in die Gedanken seiner Feinde gemeißelt, selbst die, die nicht Dweghom sind. Es ist nicht wegen seines malerischen Talents oder seiner Dichtkunst.

Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Furchterregend' (fearsome).

Gedächtnis des Kerns (remembrance of the core) 10 Punkte

Geschmiedet in den tiefsten und mächtigsten Hochöfen einer Festung und gegossen aus den Verunreinigungen von tausend Klingen, hat dieses Stück Eisen eine mitfühlende Verbindung zu allen Waffen, die danach geschmiedet wurden. Zauber, die auf es gewirkt werden, werden auf die, an es gebundenen Waffen übertragen, doch diese Macht hält nicht ewig.

Die Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Gedächtnis des Kerns: Dieses Befehlskarten-Ereignis kann nur einmal pro Schlacht abgehandelt werden. Alle verbündeten Kommando-Verbundbasen addieren bis zum Ende der Runde +1 auf ihren Attackenwert.

ARKAN (arcane)

Anrufung des Zerschmetterns (invocation of the shattering) 30 Punkte

Es liegt in der Natur der Kerawegh jeden Krieg, der je tobte, zu hören, und die Wucht jeder Schlacht, die je geschlagen wurde, zu beschwören. Doch während viele Kriege tobten und viele Schlachten geschlagen wurden, gibt es etwas, das nur die Dweghom von sich behaupten können: Die Welt gebrochen zu haben.

Die Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Das Zerschmettern: Die Charakter-Verbundbasis und das Regiment, dem sie zugeordnet ist, erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes).

Herz des Berges (heart of the mountain) 30 Punkte

Niemand außerhalb der Dweghom weiß, was sie „das Herz des Berges“ nennen, obwohl dieser Spruch in das Tor jeder Dweghom-Festung gemeißelt ist. Manche meinen, dass es das Relikt des Drachen ist, den die Dweghom töteten, andere, dass damit der Silbubastern im Inneren jedes Berges gemeint ist. Was auch immer es ist, die Dweghom können mit großer Anstrengung ihre Zauber hindurch kanalisieren, was die Magie vor Hindernissen schützt. Die Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Herz des Berges: Dieses Befehlskarten-Ereignis kann nur einmal pro Schlacht aktiviert werden. Die Charakter-Verbundbasis ignoriert 'Einwirkung des Feindes' (enemy interference) und fügt +1 zum Zauber-Level von Zaubersprüchen, die sie diese Runde wirkt, hinzu (z.B. Zauber-Level 3 wird zu Zauber-Level 4).

Gehärteter Treibstock (tempered goad) 20 Punkte

Den Nachwuchs der Drachen oder die Macht der Scherben der Zerstörung zu bändigen ist kein leichtes Unterfangen. Selbst für die Dweghom und die mächtigsten Gehärteten nicht. Besonders gefertigte und mit der Macht des Feuers versehene Treibstöcke stellen den Gehorsam durch unvorstellbaren Schmerz sicher.

Gehärteter Treibstock (Aktion inner- und außerhalb des Kampfs): Diese Aktion ist nur einmal pro Schlacht aktivierbar. Ein gegnerisches Bestien-, Kavallerie- oder Monster-Regiment innerhalb von 10 Zoll zur Charakter-Verbundbasis kann bis zum Ende des Zuges nicht die Sonderregel 'Angespornt' (inspired) erhalten.

Feuerhaut (Graft of Fire) 15 Punkte

Haut aus purem Dweghom-Stahl und mit Feuer versehen, verstärkt eigene Zaubersprüche mit Aggression und Stärke ... auch, wenn die Haut sich mit jedem Einsatz erhitzt, bis über die Schmerzgrenze hinaus. Die Charakter-Verbundbasis kann bei einer Zaubern-Aktion einen zusätzlichen Würfel werfen. Wann immer sie durch diese Charakter-Aufwertung einen zusätzlichen Würfel wirft, muss die Charakter-Verbundbasis einen unmodifizierten Moraltest schaffen, um nicht eine Verwundung zu erleiden. Sie führt den Moraltest am Ende der Zaubern-Aktion durch.

Erinnerung des Odems (memory of breath) 10 Punkte

Von mnemantischen Runen geschmückt sind Rüstung und Kleidung dieses Charakters mit Erinnerungen an den Odem der verhassten Schöpfer versehen. Man muss die Runen nicht verstehen, um das Echo der Hitze des Drachenfeuers zu spüren.

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Aura des Todes (+3)' (aura of death (+3)).

MEISTERSCHAFTEN (masteryes)

Charakter-Verbundbasen sind berühmte Helden oder besonders begabte Personen, die sich von der Masse abheben. Sei es durch Glück, Ausbildung, Training und Anstrengung oder andere Kräfte die am Werk sind, Charakter-Verbundbasen haben Fähigkeiten erlangt, die sie außergewöhnlich machen.

Meisterschaften sind optionale Aufwertungen für die Charaktere, die auf der Armeeliste vermerkt sind und der Charakter-Verbundbasis zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Als Faustregel gilt, dass eine Charakter-Verbundbasis eine Meisterschaft entsprechend den 'Verfügbar'-Kategorien auf ihrem Armeelisten-Profil erwerben kann. Jedoch gibt es Fälle, in denen eine Charakter-Verbundbasis mehr als eine erwerben kann. Dies wird im Armeelisteneintrag der Charakter-Verbundbasis deutlich angegeben.

Jede Meisterschaft kann nur einmal erworben werden, sofern nicht anders angegeben. Es gibt drei Kategorien für Meisterschaften: Taktisch, Kampf und Arkan.

TAKTISCH (tactical)

In Streit geschmiedet (forged in conflict)

30 Punkte

Erfordert Taktisches Gefolge der Stufe 2. Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Eiserne Disziplin' (iron discipline).

Ruft die Mnemanten! (call the mnemancers!)

25 Punkte

Die Charakter-Verbundbasis zählt für die Einnahme von Missionszielen als 2 zusätzliche Verbundbasen derselben Klasse.

Lange Abstammung (long lineage) 15 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis kann eine zusätzliche Aufwertung (Relikt) aus dieser Armeeliste zu den angegebenen Punktkosten erwerben, auch wenn eine Aufwertung im Armeelisteneintrag der Charakter-Verbundbasis nicht verfügbar war.

KAMPF (combat)

Im Kampf getauft (baptized in combat)

30 Punkte

[Immer aktiv]: Erfordert Kampf-Gefolge der Stufe 3. Für die Dauer der Schlacht erhalten diese Charakter-Verbundbasis und alle verbündeten Kommando-Verbundbasen in dieser Armee die Sonderregel 'Blitzschneller Hieb' (quicksilver strike).

Schwachstelle aufdecken (expose weakness)

20 Punkte

Während einer Duell-Aktion können gegnerische Charakter-Verbundbasen die Anzahl der Treffer nicht ignorieren oder reduzieren die von dieser Charakter-Verbundbasis ausgehen.

Durch die Schmiede befeuert (fuelled by the furnace)

10 Punkte

Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Unerbittliche Schläge' (relentless blows).

Bergont Raegh (bergont raegh) 25 Punkte (Nur 'Warlord Hold Raegh')

Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Reiter' (rider) und muss einen 'Ironclad Drake' im eigenen Kriegstrupp als Reittier wählen. Zusätzlich erhält die Charakter-Verbundbasis die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes).

Overkill (overkill)

10 Punkte

Für jede Verwundung, die diese Charakter-Verbundbasis während einer Duell-Aktion verursacht, muss das Regiment, dem die gegnerische Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, einen Moraltest ablegen, als ob es eine Verwundung erlitten hätte.

ARKAN (arcane)

Flammende Rede (flaming oratory)

30 Punkte

(Nur 'Ardent Kerawegh')

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)).

Fokussiert (focused)

25 Punkte

Die Charakter-Verbundbasis darf zwei misslungene Würfe auf Zauberei wiederholen, wenn sie eine Zaubern-Aktion durchführt. Diese Wiederholungen dürfen pro Aktivierung nur während 1 Zaubern-Aktion genutzt werden.

Lavaschüsse (lava shots) 10 Punkte
 Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel
 ‚Präziser Schuss‘ (precise shot).

Höllenrufender Zauberer (hellbringer sorcerer) 5 Punkte
 (Nur ‘Tempered Sorcerer’, die entweder die Schule des Feuers oder Magmas ausgewählt hat)
 Diese Meisterschaft ist mehrmals erwerbbar. Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel
 ‘Reiter’ (rider) und muss einen ‘Hellbringer Drake’ in eigenen Kriegstrupp als Reittier wählen.

Eiserner Thron (ferric throne) 10 Punkte
 (nur ‘Tempered Steelshaper’) Diese Meisterschaft kann mehrfach erworben werden. Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel ‘Reiter’ (rider) und muss einen ‘Stoneforged’ in ihrem Kriegstrupp reiten. Wenn das ‘Stoneforged’-Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, sein Befehlskarten-Ereignis ‘Magnetische Verbindung’ (magnetic conduit) aktiviert und mindestens 2 Elementarkraft-Marker ausgibt, erhält das Regiment die Sonderregel ‘Gesegnet’ (blessed) bis zum Ende der Runde.

ZAUBERSPRÜCHE (spells)

‘LOST ANCESTOR’

Name	Reichweite	Zauber-Level	Effekt
Litaneien der Schlacht (litanies of battle)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Bis zum Ende der Runde wiederholen verbündete Regimenter alle Trefferwürfe gegen das feindliche Ziel-Regiment.
Lieder des Abstiegs (songs of descent)	10 Zoll	-	Dieser Zauberspruch wird automatisch gewirkt. Für jedes verbündete Regiment innerhalb von 10“ um diesen [Charakter] (bis zu einem Maximum von 4 Regimentern) erleidet das feindliche Regiment 2 Treffer und wirft Verteidigungswürfe unter Verwendung seiner niedrigsten unmodifizierten Entschlossenheitswertes anstelle seiner Verteidigungswertes. Verwundungen, die durch diesen Zauber verursacht werden, führen nicht zu einem Moraltest. Sollte das Ziel-Regiment unter der Wirkung von Sonderregeln oder Fähigkeiten stehen, die es ihm erlauben, seine Entschlossenheitstests automatisch zu bestehen, erleidet es stattdessen sofort 1 Verwundung pro feindlichem Regiment.

ZAUBERSPRÜCHE (spells)

‘TEMPERED SORCERER’ (SCHULE DES FEUERS)

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Aufblitzen (coruscation)	14 Zoll	4	Fügt dem gegnerischen Ziel-Regiment einen Treffer pro Erfolg zu.
Feuerball (fireball)	14 Zoll	3	Fügt dem gegnerischen Ziel-Regiment einen Treffer pro Erfolg zu. Diese Treffer erhalten die Sonderregel ‘Panzerbrechend (2)’ (armor piercing (2)).
Flammenmauer (flame wall)	8 Zoll	3 (Skalierend)	Fügt dem gegnerischen Ziel-Regiment einen Treffer pro Erfolg zu. Bei mindestens 3 Erfolgen kann das gegnerische Ziel-Regiment bis zum Ende der Runde nicht die Sonderregel ‘Angespornt’ (inspired) durch einen erfolgreichen Sturmangriff erhalten.

‘TEMPERED SORCERER’ (SCHULE DER ERDE)

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Steinerne Wurzeln (roots of stone)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Ein Ziel-Regiment, dass diese Runde noch nicht aktiviert wurde, addiert +2 auf seinen Verteidigungswert, kann jedoch bis zum Ende der Runde keine Marsch-Aktion, keinen Sturmangriff, keine Umgruppierung und keinen Rückzug ausführen.
Brüchiger Boden (broken ground)	14 Zoll	3	Das Ziel-Regiment kann bei seinem nächsten Sturmangriff keine Aufprall-Angriffe ausführen.
Stein formen (rock shaping)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Das Ziel-Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel ‘Widerstandsfähig (1)’ (tenacious (1)). Ist ein ‘Herold des Steins’-Offizier im Ziel-Regiment, erhält es ebenso bis zum Ende der Runde die Sonderregel ‘Unbeugsam (1)’ (indomitable (1)).

‘TEMPERED SORCERER’ (SCHULE DES MAGMAS)

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Ausbruch (eruption)	8 Zoll	3	Das Ziel-Zonen- oder Garnisons-Gelände zählt bis zum Ende der nächsten Aktivierung dieses Zauberwirkers als Ausbrechend (erupting). Alle Verbundbasen im Ziel-Zonen-Gelände erleiden 1 Treffer mit der Sonderregel ‘Panzerbrechend (1)’ (armor piercing (1)). Diese Treffer werden so behandelt, als würden sie dem Regiment von der Flanke zugefügt werden. Alle Verbundbasen, die derzeit das Ziel-Garnisons-Gelände besetzen, erleiden 2 Treffer mit der Sonderregel ‘Panzerbrechend (1)’ (armor piercing (1)).

Magmatropfen (magmatic seep)	8 Zoll	3	Bestimme einen Punkt auf dem Schlachtfeld in Reichweite (auch unter einem Regiment). Der Bereich innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt zählt bis zum Ende der Runde als Ausbrechendes Zonen-Gelände mit der Sonderregel 'Behindernd' (hindering).
Pyroklast (pyroclast)	8 Zoll	3	Fügt dem gegnerischen Ziel-Regiment 4 Treffer zu. Diese Treffer haben die Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)) und zählen, als wären sie dem Regiment von der Flanke zugefügt worden. Dieser Zauberspruch kann gegnerische Regimenter zum Ziel haben, die sich innerhalb von 5 Zoll zu Ausbrechendem Zonen-Gelände oder Garnisons-Gelände befinden, auch, falls das außerhalb der Reichweite des Zauberspruchs oder der Sichtlinie des Zauberwirkers ist.

'TEMPERED STEELSHAPER'

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Klingen schärfen (hone blades)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Das Ziel-Regiment addiert bis zum Ende der Runde +1 zu seinem Nahkampfwert.
Plattenpanzer härten (temper plate)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Das Ziel-Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Abgehärtet (+1)' (hardened (+1)) (bis zu einem Maximum von 2).
Rüstungen öffnen (unmake armour)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Das Ziel-Regiment zieht bis zum Ende der Runde -1 von seinem Verteidigungswert ab.

'ARDENT KERAWEGH'

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Entschlossenheit (resolve)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Das verbündete Ziel-Regiment verliert den Status 'Gebrochen' (broken), als hätte es eine Sammeln-Aktion ausgeführt. Das Ziel-Regiment zählt dadurch nicht, als wäre es aktiviert worden. Zusätzlich erhält das Ziel-Regiment bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).
Entsetzen (dismay)	12 Zoll	3	Das gegnerische Ziel-Regiment erhält -1 auf seinen Entschlossenheitswert bis zum Ende der Runde.
Furcht (fear)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Das gegnerische Ziel-Regiment kann bis zum Ende der Runde keine Missionsziel-Zonen einnehmen.
Groll (rancor)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Die Kommando-Verbundbasis des verbündeten Ziel-Infanterie-Regiments zählt für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 2 zusätzliche Verbundbasen. Dieser Zauberspruch ist automatisch erfolgreich, falls das verbündete Ziel-Infanterie-Regiment die Sonderregel 'Fromm' (devout) hat.

REGIMENTER

Du kannst Regimenter als Bestandteile eines Kriegstrupps deines Charakters hinzufügen.

FLAME BERSERKERS – FLAMMENBERSERKER

160 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Flame Berserkers	Infanterie	Leicht	6	1	3	6	5	5	4	0

Sonderregeln: Aura des Todes (4)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer und Bannerträger)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 50 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger 10 Punkte



HOLD BALLISTAE – FESTUNGSBALLISTEN

140 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Ballistae	Infanterie	Leicht	5	2	1	4	5	2	2	0

Sonderregeln: Salve (3) (18 Zoll, Panzerbrechend (1)), Schild

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 40 Punkte

Optionen:

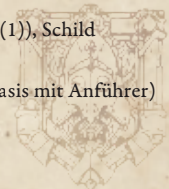
Kommando-Modelle und Offiziere Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen

Herold des Steins 25 Punkte

Herold des Feuers 25 Punkte

Herold des Magmas 20 Punkte

Bannerträger 10 Punkte



FIREFORGED – FEUERGESCHMIEDETE

180 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Fireforged	Infanterie	Mittel	5	2	2	3	5	3	3	0

- Sonderregeln:** Salve (4) (14 Zoll, Panzerbrechend (2)), Schild
- Befehlskarten-Ereignisse:** Keine
- Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)
- Modelle pro Verbundbasis:** 4
- Zusätzliche Verbundbasis:** 60 Punkte
- Optionen:**
- Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen
- Flammenwerfer* 25 Punkte
- Herold des Feuers* 25 Punkte
- Bannerträger* 10 Punkte

HOLD WARRIORS – FESTUNGSKRIEGER

130 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Warriors	Infanterie	Mittel	5	1	2	4	5	2	2	0

- Sonderregeln:** Schild, Vorhut (3)
- Befehlskarten-Ereignisse:** Keine
- Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer und Bannerträger)
- Modelle pro Verbundbasis:** 4
- Zusätzliche Verbundbasis:** 40 Punkte
- Optionen:**
- Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen
- Herold des Steins* 25 Punkte
- Herold des Feuers* 25 Punkte
- Herold des Magmas* 25 Punkte
- Exemplar* 15 Punkte (Ein Exemplar kann zusätzlich zu einem anderen Offizier gewählt werden)

INITIATES – NOVIZEN**145 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Initiates	Infanterie	Mittel	5	1	2	4	5	3	3	0

Sonderregeln:**Fromm, Eiserne Disziplin, Schild, Unterstützung (2)****Befehlskarten-Ereignisse:**

Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis:

4

Zusätzliche Verbundbasis:

45 Punkte

Optionen:**Kommando-Modelle und Offiziere***Bannerträger*

10 Punkte

WARDENS – WÄCHTER**190 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Wardens	Infanterie	Mittel	6	1	3	6	5	4	3	0

Sonderregeln:**Spalten (1), Fromm, Furchtlos****Befehlskarten-Ereignisse:**

Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis:

4

Zusätzliche Verbundbasis:

55 Punkte

Optionen:**Kommando-Modelle und Offiziere***Bannerträger*

15 Punkte

DRAGONSLAYERS – DRACHENTÖTER**220 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Dragonslayers	Infanterie	Schwer	5	1	4	5	6	4	3	0

Sonderregeln: Spalten (3), Monstrositätenjäger, Abgehärtet (2)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 65 Punkte**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere***Bannerträger* 20 Punkte**HOLD THANES – FESTUNGSTHANES****190 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Thanes	Infanterie	Schwer	5	1	3	4	5	3	3	0

Sonderregeln: Spalten (1), Schild, Abgehärtet (1)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer und Bannerträger)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 55 Punkte**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen*Herold des Steins* 30 Punkte*Herold des Feuers* 30 Punkte*Herold des Magmas* 20 Punkte

MAGMAFORGED – MAGMAGESCHMIEDETE

190 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Magmaforged	Infanterie	Mittel	6	1	3	4	5	4	3	0

Sonderregeln:

Aura des Todes (4), Spalten (2)

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer und Bannerträger)

Modelle pro Verbundbasis:

4

Zusätzliche Verbundbasis:

60 Punkte



STONEFORGED – STEINGESCHMIEDETE

220 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Stoneforged	Monster	Schwer	6	1	3	10	20	4	3	1

Sonderregeln:

Spalten (2), Aufprall (4), Erschreckend (1), Furchterregend

Befehlskarten-Ereignisse:

Magnetische Verbindung

Instabile Legierungen (unstable alloys): Wann immer dieses Regiment das Ziel einer Fernkampf-Aktion eines gegnerischen Regiments wird, erhält es bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregel ‚Abgehärtet (2)‘ (hardened (2)). Zusätzlich gilt: Wann immer dieses Regiment das Ziel einer Zaubern-Aktion eines gegnerischen Zauberwirkers wird, benötigt der Zauberspruch 2 zusätzliche Erfolge, um erfolgreich zu sein.

Magnetische Verbindung (magnetic conduit) [Befehlskarten-Ereignis]: Dieses Regiment darf sofort bis zu 3 Elementarkraft-Marker ausgeben. Für jeden ausgegebenen Elementarkraft-Marker erhält dieses Regiment bis zum Ende der Runde +1 auf seinen Attackenwert und zählt bis zum Ende der Runde als 1 zusätzliche Verbundbasis für die Einnahme von Missionsziel-Markierungen.

Verbundbasen:

1

Modelle pro Verbundbasis:

1

INFERNO AUTOMATA – AUTOMATA DES INFERNOS

180 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
------	-----	--------	---	---	---	---	---	---	---	---

Inferno
Automata

Bestie

Leicht

7

1

2

6

5

3

3

2

Sonderregeln:

Aura des Todes (4), Furchterregend, Flexible Formation, Aufprall (2), Freischärler

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

3

Modelle pro Verbundbasis:

1

Zusätzliche Verbundbasis:

55 Punkte



STEELEFORGED – STAHLGESCHMIEDETE

210 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
------	-----	--------	---	---	---	---	---	---	---	---

Steelforged

Bestie

Mittel

6

1

3

4

5

4

4

1

Sonderregeln:

Spalten (1), Furchterregend, Aufprall (2)

Befehlskarten-Ereignisse:

Fluxverstärkung

Verbundbasen:

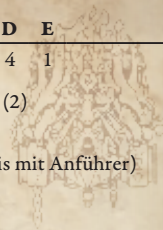
3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis:

1

Zusätzliche Verbundbasis:

65 Punkte



HELLBRINGER DRAKE – HÖLLENRUFENDER DRACHE**200 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Hellbringer Drake	Monster	Mittel	7	2	2	8	14	3	3	2

Sonderregeln:

Salve (10), 16 Zoll, Panzerbrechend (1)), Aufprall (5), Spalten (1), Erschreckend (1)

Befehlskarten-Ereignisse:**Überladen****Verbundbasen:**

1

Modelle pro Verbundbasis:

1

IRONCLAD DRAKE – GEPANZERTER DRACHE**220 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Ironclad Drake	Monster	Schwer	7	1	3	12	17	4	3	2

Sonderregeln:

Spalten (2), Unerbittliche Schläge, Aufprall (6), Erschreckend (2), Unaufhaltsam, Brutaler Aufprall (2)

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

1

Modelle pro Verbundbasis:

1

Aghm währt ewig (agham is eternal): Verbündete Charakter- und Kommando-Verbundbasen innerhalb von 8 Zoll um dieses Regiment zählen, als ob sie die Sonderregel 'Klingenwirbel' (flurry) hätten.

LOST – VERLORENE

170 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Lost	Bestie	Mittel	6	1	3	6	6	3	3	0

Sonderregeln:

Aura des Todes (4), Spalten (1), Aufprall (3), Unaufhaltsam

Befehlskarten-Ereignisse:

Brände des Abstiegs (fires of the descent) [Befehlskarten-Ereignis]: Ein verbündetes Regiment innerhalb von 8 Zoll erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Unerbittliche Schläge' (relentless blows).

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis:

1

Zusätzliche Verbundbasis:

60 Punkte

FOUND – GEFUNDENE

180 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Found	Bestie	Mittel	6	3	2	4	6	3	3	0

Sonderregeln:

Salve (3) (14 Zoll, Panzerbrechend (1)), Bombardierung

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Bombardierung: Dieses Regiment addiert als Ergebnis der Sonderregel 'Gezielter Schuss' (aimed shot) nicht +1 zu seinem Fernkampfwert. Stattdessen erhält es die Sonderregel Salve (+1) (barrage (+1)) und addiert +2 Zoll zu seiner Salven-Reichweite

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis:

1

Zusätzliche Verbundbasis:

60 Punkte

KOMMANDO-MODELLE (command models)

Bestimmte Regimenter haben die Möglichkeit, Kommando-Modelle zu verwenden. Jedes Regiment darf jedes Kommando-Modell nur einmal nehmen. Wenn das Kommando-Modell als Opfer entfernt wird, gehen alle Vorteile verloren. Ein Kommando-Modell wird zusätzlich zu dem Modell gekauft, das es ersetzt. Im Fall von Kavallerie- oder Bestien-Verbundbasen muss man für die Verbundbasis und das Kommando-Modell bezahlen.

Exemplar (exemplar)

Während dieser Offizier auf dem Schlachtfeld ist, addiert dieses Regiment +1 zu seinem Entschlossenheitswert und die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments addiert +2 zu ihrem Attackenwert. Zusätzlich addieren derzeit zugeordnete Charakter-Verbundbasen während einer Duell-Aktion +1 zu ihrem Verteidigungswert.

Flammenwerfer (flamecaster)

Während dieser Offizier auf dem Schlachtfeld ist, erhält dieses Regiment die Sonderregel 'Schwerer Beschuss' (torrential fire).

Herold des Feuers (herald of fire)

Während dieser Offizier auf dem Schlachtfeld ist, addiert dieses Regiment +1 zu seinem Attackenwert. Zaubersprüche der Schule des Feuers eines 'Tempered Sorcerer' können gegenwärtige Regimenter zum Ziel haben, mit denen dieses Regiment in Kontakt ist, auch, falls das außerhalb der Reichweite oder der Sichtlinie des Zauberswirkers ist.

Herold des Magmas (herald of magma)

Während dieser Offizier auf dem Schlachtfeld ist, erhält dieses Regiment die Sonderregel 'Aura des Todes' (4)' (aura of death (4)). Zusätzlich zählen Zonen- und Garnisons-Gelände, die dieses Regiment derzeit besetzt, als **Ausbrechend**. Dieses Regiment erleidet keine Treffer durch Zaubersprüche der Schule des Magmas, die verbündete Zauberswirkler wirken.

Herold des Steins (herald of stone)

Während dieser Offizier auf dem Schlachtfeld ist, erhält dieses Regiment die Sonderregel 'Abgehärtet (+1)' (hardened (+1)) bis zu einem Maximum von 'Abgehärtet (2)' (hardened (2)).

Lehrling der Mnemantie (mnemancer apprentice)

Während dieser Offizier auf dem Schlachtfeld ist, erhält dieses Regiment die Sonderregel 'Furchtlos' (fearless). Wenn die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments eine gegnerische Charakter-Verbundbasis als Teil einer Duell-Aktion zum Duell herausfordert und die gegnerische Charakter-Verbundbasis ablehnt, erleidet sie alle üblichen negativen Effekte für das Ablehnen eines Duells und die Duell-Aktion gilt dann als beendet.

FRAKTIONS-SONDERREGELN (faction special rules)

Überladen (overcharge): Dieses Regiment erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Überladen (overcharge): Das Regiment legt einen Überladen-Marker neben seine Verbundbasis. Führt das Regiment eine Fernkampf-Aktion aus, darf das Regiment beliebig viele Überladen-Marker abwerfen. Für jeden auf diese Weise abgeworfenen Marker, erhält das Regiment bis zum Ende der Runde die Sonderregeln 'Salve (+2)' (barrage (+2)) und 'Panzerbrechend (+1)' (armor piercing (+1)). Das Maximum für 'Panzerbrechend' dieses Regiments ist 2.

Charakter-Verbundbasen, die diesem Regiment zugeordnet sind, profitieren nicht von abgeworfenen Überladen-Markern.

DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

Gerade erst am Anfang und voller Fragen? Hier ist eine Zusammenfassung davon, wie die Armeeregeln der Dweghom funktionieren! Diese Erklärungen sind absichtlich knapp gehalten und sollen dir helfen, schnell mit dem Spiel beginnen zu können oder ein paar Fragen zu beantworten, die du noch hast. Tritt auch unserem Discord-Server bei, und du kannst uns mit Fragen auch jederzeit unter rules@para-bellum.com erreichen.

WAS KANN MEINE ARMEE?

Sie haben die Welt zerstört und gelegentlich auch das Spiel! Wer erinnert sich an 'Eruption'?

Dweghom sind eine sehr geradlinige Armee, schwer gepanzert, schlecht gelaunt und immer auf der Jagd nach Aghm! Dweghom-Kommando-Verbundbasen können gegnerische Charaktere zu Duellen herausfordern und werden nur von den hartnäckigsten Angreifern Gebrochen.

Anders als der typische Zwerge-Archetyp sind die Dweghom potente Zauberwirker, die über mächtige Magie und arkane Feuerkraft verfügen!

Wenn du dich auf die zauberwirkende Seite der Fraktion stützt, erhältst du jedes Mal wenn du einen Zauber wirkst, einen Elementarkraft-Marker. Du kannst diese Marker eintauschen um einen Würfelwurf automatisch als Erfolg gelten zu lassen!

WAS ZU BEACHTEN IST

Wenn du die Dweghom spielst, denke immer an die folgenden Punkte:

- Dweghom Armeen können eine beträchtliche Menge von Feuerkraft einsetzen, man könnte fast sagen, die mächtigste im Spiel!
- Wenn du eine der Schulen der Magie für Dweghom-Zauberer auswählst, wähle auch Herolde der gleichen Schulen für deine Armeeliste. Diese Herolde können die Reichweite deiner Zaubersprüche erheblich erhöhen und sogar ihre Auswirkungen vergrößern.