

DWEGHOM ARMEELISTE

Die Dweghom sind das, was von den Zwergen übrig geblieben ist, ihrerseits eine Schöpfung der Drachen von einst. Um der Knechtschaft unter ihren Schöpfern zu entkommen, verkauften diejenigen, die zu Dweghom wurden, ihre Seelen, um zu Schutzherren des Krieges selbst zu werden. Mit dieser Macht schlachteten sie die Zwerge ab, die diesen Wandel nicht vollzogen hatten, und vernichteten ihre ehemaligen Herren. Die Dweghom sind Träger einer Macht, die nie für sie bestimmt war, und sie nagt an ihnen.

Sie wurden mit großer elementarer Kraft, Feuer und Stahl, ausgestattet, aber zu einem hohen Preis: Mit Prothesen versehen, bekämpfen die Dweghom diese Degeneration oder nehmen sie an und bilden so die verschiedenen Fraktionen ihrer Gesellschaft. Die Gesellschaft der Dweghom ist geprägt von ihrer Neigung zu Konflikten, die so weit geht, dass sie ein grundlegender Bestandteil ihres Systems des Aghm ist, was grob mit „Wert“ übersetzt werden kann. Aghm steht im Vordergrund der Gedanken jedes Dweghom.

Die Dweghom erkämpften sich ihre Freiheit von ihren Schöpfern, den Drachen, indem sie das Gefängnis von Krieg zerstörten und diese uralte Plage auf Eä losließen. Gesegnet mit der Urkraft ihres neuen Schutzherrn und erfüllt von den Elementen Erde und Feuer, waren die Dweghom nahezu unaufhaltsam, zerschlugen die Welt und beendeten für immer die Herrschaft der Drachen.

Ihre Stärke wurde jedoch zu ihrer Schwäche, da die Gunst des Krieges mit endlosen Konflikten erkaufte wurde und die elementare Kraft, mit der sie sich bewaffnet hatten, sie zu überwältigen drohte. Selbst in dieser Frage ist die Gesellschaft der Dweghom gespalten: Eine Fraktion begrüßt diesen mächtigen Fluch als den ultimativen Preis für ihre Freiheit, während andere unermüdlich daran arbeiten, ihn zu überwinden.

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 (points 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 jedes Regiments oder [CHARAKTERS] 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, stellst 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 von einem 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] für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (restricted). Jeder Kriegstrupp einer [CHARAKTER]-Verbundbasis darf bis zu vier Regimenter 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 Bedingung 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 sein kann, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteneintrag 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.

Wenn du zusätzliche Verbundbasen kaufen kannst, werden die Kosten zusammen mit dem Punktwert oben rechts im Eintrag der Armeeliste angezeigt.

Darüber hinaus enthalten viele Regimenter Kommando-Modelle als Teil ihres Armeelisteneintrags. Diese können unter der Rubrik „Kommando-Modelle“ des Eintrags gefunden werden.

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

DIE GABE (the gift)

Durchdrungen von der Urkraft des Krieges und den Elementen seines Gefängnisses sind alle Dweghom unausgeglichen, beschenkt mit den Urelementen Feuer und Erde und dem Potenzial für Magie. Die Gehärteten versuchen, ihre Magie durch den Einsatz von Transplantaten zu mäßigen, während die Feurigen die Gaben des Krieges von ganzem Herzen annehmen und auf den Wellen der Zerstörung reiten, wie es ihre neu geformte Natur verlangt. Die übrigen ignorieren meist ihre Gabe und genießen die einfachen Freuden, die sie ihnen im Alltag bietet. Die Gabe schlummert, ist aber stets bereit, sie zu neuen Extremen zu treiben, wenn sie angemessen erweckt wird.

Während des Spiels können Fähigkeiten und Bekenntnis-Sonderregeln – wie später zu sehen – dazu führen, dass Dweghom-Regimenter **bis zum Ende der Runde** „erweckt“ sind. Solange ein Dweghom-Regiment „erweckt“ ist, kann es nicht gebrochen werden. Sollte das Regiment bereits gebrochen sein, führt es sofort eine außerplanmäßige Aktion Sammeln oder Sammeln im Gefecht durch, sobald es „erweckt“ wird.

Ist das Regiment derzeit erweckt oder zählt es immer als erweckt, kann es nicht erneut erweckt werde.

GESCHMIEDET (forged)

Obwohl alle Dweghom sowohl die Gabe der Erde als auch die des Feuers besitzen, muss diese nicht unbedingt – und ist es auch selten – in gleichem Maße unausgewogen sein. So wurden viele der Krieger und Kriegswerkzeuge der Dweghom unter dem Einfluss von Feuer, Erde oder sogar Magma geschmiedet, wodurch Konstrukte und Formen entstanden sind, die von beeindruckender Elementarkraft durchdrungen sind.

Bestimmte Regimenter der Armee haben die [**GESCHMIEDET**] Schlachtfeldrolle, die sich auf ihre elementare Natur bezieht. [**GESCHMIEDET**] Regimenter können Marker erzeugen und ausgeben, um mächtige Fähigkeiten zu erlangen, wie weiter unten näher erläutert wird.

Zu Beginn der Schlacht legst du einen sichtbaren Bereich auf dem Schlachtfeld fest, in dem du **Elementarkraft-Marker** platzieren wirst. Dieser festgelegte Bereich gilt nun als dein **Elementarkraft-Vorrat**. Verschiedene Sonderregeln, Zaubersprüche, Schlachtfeldrollen und Fähigkeiten können es dir ermöglichen, **Elementarkraft-Marker** zu erzeugen. Es können nie mehr als 10 Marker im **Elementarkraft-Vorrat** sein.

Alle [**GESCHMIEDET**]-Regimenter erhalten das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Von den Elementen geschmiedet [Befehlskarten-Ereignis]: Das Regiment kann **Marker** aus deinem **Elementarkraft-Vorrat** ausgeben, um einen Bonus zu erhalten, wie in seiner Armeeliste unter „Machtgewinn“ angegeben. Wenn ein Regiment einen **Elementarkraft-Marker** für eine Machtgewinn-Fähigkeit ausgibt, gilt es sofort als „erweckt“ bis zum Ende der Runde.

Zusätzlich fügst du am Ende der Aktivierung eines [**GESCHMIEDET**]-Regiments einen **Elementarkraft-Marker** zu deinem **Elementarkraft-Vorrat** hinzu, falls das Regiment sein Befehlskarten-Ereignis „**Von den Elementen geschmiedet**“ nicht aktiviert hat.

DIE UNGEBUNDENEN (the unbound)

...Dort, umgeben von einer Wut und Raserei, die sogar ihre eigene in den Schatten stellte, fanden sie ihr Verderben, aber auch ihre Erlösung. Von den Drachen in Ur-Erde und Ur-Feuer gefesselt, als Eä selbst noch jung war, hatte es unzählige Äonen lang in der erstickenden Umarmung ihres unterirdischen Grabes geschmachtet, außerhalb der Reichweite der sterblichen Rassen – zumindest dachten dies die Drachen. Jeder wutgetriebene Schlag der Spitzhacken der Ahnen und jeder zornige, zerschmetternde Schlag ihrer Hämmer war zu einem Gebet geworden und verwandelte ihre Tortur in eine Pilgerreise, die nicht nur die kilometerdicken, unmachgiebigen Felswände durchbrach, die sie trennten, sondern auch die Grenzen der Realität selbst, bis sie vor dem Thron und Gefängnis des Krieges standen, dem zweiten Reiter und der inkarnierten Seele der Zerstörung.

Dweghom Regimenter können nicht zerschmettert werden.

DIE DWEGHOM BEKENNTNISSE (the dweghom creeds)

Die Gesellschaft der Dweghom ist durch und durch gespalten zwischen den fanatischen Feurigen, den begabten Gehärteten und der zivilen Bevölkerung. Gewalttätige Auseinandersetzungen zwischen Mitgliedern dieser Fraktionen sind an der Tagesordnung, wobei langjährige Fehden jederzeit einzelne Zwischenfälle zu einem ausgewachsenen Bruderkrieg eskalieren lassen können. Die Führung innerhalb jeder Festung beruht auf einer fragilen Verteilung von Verantwortlichkeiten und Macht zwischen diesen drei Kasten, die nur durch ein empfindliches Gleichgewicht aus Gewalt, Kompromissen und Effizienz unter der Aufsicht und Anleitung der Mnemanten aufrechterhalten werden kann. Eines der wenigen Dinge, über die sich die Führung einig ist, ist, dass interne Konflikte angesichts eines äußeren Feindes beiseite gelegt werden können. Infolgedessen befinden sich die meisten Dweghom-Heimaten in einem Zustand ständiger Konflikte und sind stets bereit, jedem, der mutig oder töricht genug ist, ihnen einen Grund zu geben, den Krieg zu erklären.

Die Dweghom sind in drei Unterfraktionen unterteilt, die jeweils einen bestimmten Aspekt der Gesellschaft und Ideologie der Dweghom repräsentieren. Jede Unterfraktion wird durch ihre jeweilige Schlachtfeldrolle und ihr Bekenntnis charakterisiert und umfasst folgendes: [**Feurig**], [**KLAN**] und [**GEHÄRTET**].

Deine Regimenter können einer oder mehreren Unterfraktionen angehören und erhalten dadurch die entsprechende Schlachtfeldrolle. Diese wirken oft besonders gut mit [**Charakteren**] und Bekenntnissen derselben Unterfraktion zusammen.

Beim Erstellen deiner Armeeliste musst du eines der drei Bekenntnisse auswählen. Bekenntnisse gewähren deiner Armee mächtige Boni, erlauben jedoch nur bestimmte Auswahlmöglichkeiten an Kriegsherrn. Die Überlegenheitsfähigkeit jedes Kriegsherrn ist zur leichteren Übersicht und zum Erstellen der Armeeliste unter jedem Bekenntnis aufgeführt.

DAS FEURIGE BEKENNTNIS (the ardent creed)

Unter den Dweghom sind diejenigen, die dem feurigen Bekenntnis folgen, die fanatischsten Befürworter von Krieg und Konflikt als Ausdruck ihrer Selbst, als ständiger Trotz gegenüber den Nöten und Hindernissen, die ihnen die Welt in den Weg stellt.

Nur ein Ardent Kerawegh, Exemplar oder Lost Ancestor kann der Kriegsherr einer Dweghom-Armee sein, die dem feurigen Bekenntnis folgt.

Deine Armee erhält die folgenden Vorteile:

- Wenn ein verbündetes [**Feurig**]- oder [**KLAN**]-Regiment erfolgreich einen Angriff ausführt oder ein feindliches Regiment vernichtet, wird es sofort bis zum Ende der Runde „erweckt“.
- Verbündete [**Feurig**]- und [**KLAN**]-Kommando-Verbundbasen können immer ‘kämpfend untergehen!’ ausführen, als wären sie [**CHARAKTERE**], selbst wenn das Regiment bereits aktiviert wurde.
- **Aufklärer:** Verbündete Regimenter erhalten die Sonderregel “Aufklärer” (Pathfinders).

ARDENT KERAWEGH - ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Herold des Krieges (herald of war)

In einem Bekenntnis, das Individualität über alles schätzt, Autorität auszuüben, ist unmöglich... Leidenschaftliche Keraweghs sind keine Befehlshaber, sondern Anführer im wahrsten Sinne des Wortes. Wegbereiter, deren individuelle Leistungen und Charisma dazu führen, dass andere ihnen folgen, weil sie wissen, dass ihr Weg rechtschaffen ist... und verspricht, dass viel Aghm verdient werden kann.

[Immer aktiv]: Wenn das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] zugeordnet ist, „erweckt“ wird, werden alle befreundeten [**Feurig**]-Regimenter innerhalb von 8 Zoll um das Regiment herum ebenfalls sofort „erweckt“.

[Aktivierbar]: Alle verbündeten [**Feurig**]-Regimenter heilen sofort 4 Verwundungen und erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel „Tödlicher Untergang (+4)“ (lethal demise (+4)).

EXEMPLAR - ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Vorbild des Krieges (paragon of war)

Als Beispiele dessen, was alle Dweghom anstreben sollten, haben diese Krieger sowohl körperlich als auch geistig immense Fähigkeiten bewiesen und führen ihre Sippe mit einem Übermaß an Geschick und Entschlossenheit in die Schlacht. Oft als zukünftige Kandidaten für den neuen Raegh angesehen, sind sie Vorbilder und verteidigen diesen Titel mit jedem mächtigen Schwung ihrer Waffe.

[Immer aktiv]:

- Solange das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] zugeordnet ist, derzeit mit einem feindlichen Regiment in Kontakt steht, werden alle verbündeten Regimenter auf dem Schlachtfeld "erweckt".
- Der [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel „Kraft nach vorne“ (forward force).

LOST ANCESTOR - ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Lebende Legende (living legend)

Die Dweghom sind so streitsüchtig und uneinsichtig, dass selbst die Ankunft der Vorfahren und der Verlorenen sie nicht von ihrem eingeschlagenen Weg abbringen konnten. Wenn die Vorfahren sie führen wollen, müssen sie sich dieses Recht wie alle anderen verdienen, indem sie sich in Duellen und auf dem Schlachtfeld Aghm verdienen. Hat sich ein Vorfahr jedoch einmal bewährt, ist seine Autorität unantastbar und er kann sogar die Gehärteten und die Feurigen dazu bringen, ihre Differenzen beiseite zu legen... zumindest solange die Schlacht tobt.

[Immer aktiv]: Die Armee wählt kein Bekenntnis aus; stattdessen gelten sowohl das feurige als auch das gehärtete Bekenntnis als aktiv.

DAS GEHÄRTETE BEKENNTNIS (the tempered creed)

Wenn das gehärtete Bekenntnis auf die Vergangenheit zurückblickt, sieht es eine verpasste Gelegenheit, die Dweghom auf eine höhere Ebene zu heben: die Magie, die in ihnen tobt, zu nutzen und durch Mühsal zu leiden, ohne jedoch den unkontrollierten, feurigen Aspekt zu haben, den sie unabsichtlich von den Urwesen geerbt haben. Sie versuchen, die derzeitigen Exzesse der Dweghom-Rasse zu zügeln, damit sie wieder aufsteigen kann.

Nur ein Tempered Sorcerer, Tempered Steelshaper oder Lost Ancestor kann der Kriegsherr einer Dweghom-Armee sein, die dem gehärteten Bekenntnis folgt.

Deine Armee erhält die folgenden Vorteile:

- Wenn ein verbündeter [**GEHÄRTET**]-[**CHARAKTER**] erfolgreich einen Zauber aus einer Elementarschule wirkt, kann er sofort einen **Elementarkraft-Marker** zum **Elementarkraft-Vorrat** hinzufügen.
- Ein [**GEHÄRTET**]-[**CHARAKTER**] kann beim Ausführen einer Zaubern-Aktion bei der Ankündigung der Aktion sofort bis zu **6 Elementarkraft-Marker** ausgeben, um seiner Sonderregel „Zauberer (X)“ (wizard (X)) bis zum Ende der Aktion für jeweils 2 auf diese Weise entfernte Marker +1 hinzuzufügen.

TEMPERED STEELSHAPER - ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

These/Antithese/Synthese

Die Wahrheit, die nur wenige Zauberer unter den Gehärteten über den letzten Schritt auf dem Pfad der Schmiede, die Verschmelzung von Feuer und Erde zu Metall, wahrhaben wollen, ist, dass dieser Schritt ein solches Maß an Meisterschaft und Kontrolle erfordert, dass seine Praktizierenden nicht mehr Dweghom sind. Die Anforderungen und Belastungen ihres Pfades haben sie an die Schwelle zu etwas völlig Neuem und Fremdem geführt...

[Immer aktiv]:

- Wenn ein befreundetes [**GESCHMIEDET**]-Regiment „erweckt“ wird, heilt es sofort 2 Wunden.
- Ein Nicht-Monster-[**GESCHMIEDET**]-Regiment kann einmal pro Spiel, wenn es „erweckt“ wird, sofort 3 Marker aus deinem Elementarkraft-Vorrat ausgeben, um 5 Wunden anstatt 2 zu heilen.

[Aktivierbar]: Wenn in dieser Runde ein verbündetes [**GESCHMIEDET**]-Regiment aktiviert wird, füge sofort einen Elementarkraft-Marker zu deinem Elementarkraft-Vorrat hinzu.

TEMPERED SORCERER - ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Schmiedemeister

Im Gegensatz zu den höheren Bildungseinrichtungen der Menschen oder der Spires werden die Hallen der Gehärteten nicht kommunal betrieben. Jede Schmiede wird von einem einzigen Zauberer betrieben, und die Lehrlinge rotieren zwischen den Schmieden der einzelnen Zauberer, bis sie den Titel eines Gesellen erhalten. Dann werden sie Teil der Schmiede dieses Zauberers, bis sie anerkannt werden oder ihren Meister dazu zwingen, ihren Aufstieg zum Zauberer anzuerkennen. Daraufhin machen sie sich selbstständig und erweitern die Hallen um eine weitere Schmiede, deren Bewohner und Waffen Ausdruck ihrer eigenen Art der Zauberei werden.

Immer aktiv]:

- Dieser [**CHARAKTER**] kann pro Runde eine zusätzliche Zaubern-Aktion kostenlos ausführen. Der [**CHARAKTER**] kann denselben Zauber nicht mehr als einmal pro Runde wirken.
- Bei der Durchführung einer Zaubern-Aktion können verbündete [**GEHÄRTET**]-[**CHARAKTERE**] die Sichtlinie bis zur Hälfte der Reichweite von jeder verbündeten „erweckten“ [**GESCHMIEDET**]-Regiment-Kommando-Verbundbasis aus messen. Jedes [**GESCHMIEDET**]-Regiment kann für diese Überlegenheitsfähigkeit nur einmal pro Runde ausgewählt werden.

LOST ANCESTOR - ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Lebende Legende (living legend)

Die Dweghom sind so streitsüchtig und uneinsichtig, dass selbst die Ankunft der Vorfahren und der Verlorenen sie nicht von ihrem eingeschlagenen Weg abbringen konnten. Wenn die Vorfahren sie führen wollen, müssen sie sich dieses Recht wie alle anderen verdienen, indem sie sich in Duellen und auf dem Schlachtfeld Aghm verdienen. Hat sich ein Vorfahr jedoch einmal bewährt, ist seine Autorität unantastbar und er kann sogar die Gehärteten und die Feurigen dazu bringen, ihre Differenzen beiseite zu legen ... zumindest solange die Schlacht tobt.

[Immer aktiv]: Die Armee wählt kein Bekenntnis aus; stattdessen gelten sowohl das feurige als auch das gehärtete Bekenntnis als aktiv.

DAS KLAN-BEKENNTNIS (the clan creed)

Der Klan, der sowohl nach dem feurigen als auch nach dem gehärteten Bekenntnis erzogen wurde, verkörpert die Kernwerte beider Bekenntnisse, ohne dabei in Extreme zu verfallen. Als Erben des Vermächtnisses ihrer Vorfahren fürchten diese furchtlosen Krieger nichts und lassen sich durch nichts aufhalten.

Nur ein Hold Raegh oder Exemplar kann der Kriegsherr einer Dweghom-Armee sein, die dem Klan-Bekenntnis folgt.

Deine Armee erhält die folgenden Vorteile:

Solange verbündete [KLAN]-Regimenter „erweckt“ sind, erhalten sie die Sonderregeln "Standhaft" (oblivious) und "Eiserne Disziplin" (iron discipline).

HOLD RAEGH - ÜBERLEGENSHEITSFÄHIGKEIT

Erstgeborener des Krieges (first born of war)

Um zum Rang eines Raegh aufzusteigen, muss ein Dweghom ein außergewöhnlicher Krieger und gewiefter Stratege sein. Um die Festung wirklich zu befehligen, nicht nur den Einfluss der Bekenntnisse zurückzuhalten, sondern auch ihre Ressourcen zum Wohle des Clans zu nutzen und gleichzeitig zu verhindern, dass die Festung in völliger Anarchie versinkt, bedarfes eines Dweghoms mit fast übernatürlicher Aufmerksamkeit, Engagement und schierer Willenskraft.

[Schlachtfeld]: Am Ende der Überlegenheitsphase jeder Runde wählst du zwei verbündete Regimenter an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld aus, die bis zum Ende der Runde „erweckt“ werden.

Zusätzlich erhält der [CHARAKTER] die Sonderregel „Kraft nach vorne“ (forward force).

EXEMPLAR - ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Vorbild des Krieges (paragon of war)

Als Beispiele dessen, was alle Dweghom anstreben sollten, haben diese Krieger sowohl körperlich als auch geistig immense Fähigkeiten bewiesen und führen ihre Sippe mit einem Übermaß an Geschick und Entschlossenheit in die Schlacht. Oft als zukünftige Kandidaten für den neuen Raegh angesehen, sind sie Vorbilder und verteidigen diesen Titel mit jedem mächtigen Schwung ihrer Waffe.

[Immer aktiv]: Solange das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, derzeit mit einem feindlichen Regiment in Kontakt steht, werden alle verbündeten Regimenter auf dem Schlachtfeld "erweckt". Zusätzlich erhält der [CHARAKTER] die Sonderregel „Kraft nach vorne“ (forward force).

DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

Gerade erst am Anfang und voller Fragen? Hier ist eine Zusammenfassung davon, wie die Armeeeregeln 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?

Als Anführer der Dweghom übernimmst du die Verantwortung für eine Fraktion, die sich in einem physischen und ideologischen Konflikt befindet. Soll man sich der Anziehungskraft seiner urzeitlichen Gabe hingeben oder ihr widerstehen? Ist es klüger, seine eigene Natur zu beherrschen oder sich durch Disziplin und eigene Entscheidungen über sie zu erheben?

Mit diesen Fragen zu ringen bedeutet, den Geist der Dweghom zu verstehen. Diese Armeeliste ist dein Leitfaden durch diesen Ringkampf – sie bietet Einblicke in die Kräfte, die sowohl auf dem Schlachtfeld als auch im Inneren am Werk sind.

Zu Beginn musst du dich für ein Bekenntnis entscheiden – deine Haltung in der anhaltenden ideologischen Spaltung der Dweghom.

[Feurig] steht für rohe Aggression, das Leben im Augenblick und die Akzeptanz von Gewalt als Teil der Existenz.

[GEHÄRTET] schätzt magische Fähigkeiten, Kontrolle und das Streben nach verfeinerter Macht.

[KLAN] steht für das Hier und Jetzt – pragmatisch, unerschütterlich und standhaft angesichts jeder Bedrohung.

Stell dir dein Bekenntnis als die Linse vor, durch die deine Armee die Welt sieht... und das Schlachtfeld.

Sobald du dich für dein Bekenntnis entschieden hast, ist es an der Zeit, deinen Kriegsherrn zu wählen. Die Wahl des Kriegsherrn ermöglicht es dir, tiefer in die Stärken deines Bekenntnisses einzutauchen und sein volles Potenzial auszuschöpfen.

Als Nächstes kommt die Gabe – diese uralte, ursprüngliche Kraft, die in das Wesen jedes Dweghom eingewoben ist. Wie sie sich manifestiert, hängt von dem Bekenntnis ab, für das du dich entscheidest.

[Feurig] erweckt die Gabe durch das Anstürmen und Vernichten feindlicher Regimenter und ernährt sich von der Wut der Schlacht. Während sie Gewalt entfesseln, schalten ihre Regimenter einzigartige, aggressive Effekte frei.

[GEHÄRTET] wird durch das Sammeln von Elementarkraft erweckt. Ihre **[GESCHMIEDET]**-Regimenter sammeln diese Energie und setzen sie ein, um mächtige magische Fähigkeiten auszulösen – kontrollieren das Schlachtfeld durch dosierte Ausbrüche arkaner Kraft. Deine **[GESCHMIEDET]**-Regimenter können Elementarkraft unabhängig von ihrem Bekenntnis nutzen – aber es ist das **[GEHÄRTET]**-Bekenntnis, das sie wirklich aufwertet.

[KLAN] wird durch Disziplin, anhaltende Kämpfe und einen direkten Aufruf zum Handeln erweckt. Ihre Anführer spielen eine entscheidende Rolle, indem sie ihre Streitkräfte zur Erweckung bringen und die unerschütterliche Einheit und Widerstandsfähigkeit des Klans verkörpern.

Egal, welchen Pfad du einschlägst, die Dweghom werden eine Stahlmauer errichten, die nur die mächtigsten Feinde zu durchbrechen hoffen können. Und wenn sie es schaffen... nun, dann ist das ein Feind, der würdig genug ist, es noch einmal zu versuchen.

ARDENT KERAWEGH – FEURIGER KERAWEGH**100 PUNKTE**

Die Kerawegh sind mächtige Krieger und Vorbilder des feurigen Bekenntnisses. Sie sind nicht wegen ihrer Kampfkunst, sondern wegen ihrer Fähigkeit, die Leidenschaft ihrer Brüder in heftige Wundertaten auf dem Schlachtfeld zu kanalisieren, ein Schrecken auf dem Schlachtfeld. Die wilden Thaumaturgien, die sie heraufbeschwören können, werden nicht gelehrt, da es unter den Kerawegh nichts gibt, was einer Kirche oder einem strukturierten Glauben ähnelt. Es sind Gaben, die sie am Ende ihres Abstiegs – dem Dheukorro – an der Schwelle zum Urgefängnis des Krieges erworben haben.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	5	5	4	3	0	Herold des Krieges

Sonderregeln: SPALTEN (1), PRIESTER (6), WIDERSTANDSFÄHIG (1)

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [FEURIG]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Bis zum Ende (to the end):

- Wenn dieser [CHARAKTER] durch Ausführen einer Duell-Aktion ein Duell einleitet, führe solange Duell-Aktionen außer der Reihe aus, bis einer oder beide [CHARAKTERE] vernichtet sind.
- Sollte der feindliche [CHARAKTER] ein Duell ablehnen, wird das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, sofort bis zum Ende der Runde „erweckt“.

Aber zuerst (but first): Während der Aktivierung des [CHARAKTER] kann der [CHARAKTER] nach dem Ausführen einer Zaubern-Aktion sofort eine freie Duell-Aktion ausführen.

ARDENT KERAWEGH

Großwildjäger (slain bigger): Während der [CHARAKTER] an einem Duell gegen ein Monster-[CHARAKTER]-Regiment oder einen [CHARAKTER] mit der Sonderregel „Reiter“ (rider) teilnimmt, erhält der [CHARAKTER] +3 auf seine Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3) und erhält die Sonderregel „Furchtlos“ (fearless).

Kriegshymnen (hymns of war): Wenn dieser [CHARAKTER] erfolgreich einen Zauber wirkt, wird das ausgewählte verbündete [FEURIG]-Regiment innerhalb von 10 Zoll „erweckt“.

Der ‘Ardent Kerawegh’ hat Zugriff auf die folgenden Zaubersprüche:

- *Furcht*
- *Groll*
- *Bestürzung*
- *Entschlossenheit*

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

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

Meisterschaften (masteries): Die Charakter-Verbundbasis kann eine einzelne Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

KRIEGSTRUPP

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 ‘Flame Berserkers’ Regimenter enthalten.

Haupttrupp: Flame Berserkers Eingeschränkte Lost,
Hold Ballistae, Auswahl Wardens
Hold Warriors,
Initiates,

HOLD RAEGH – RAEGH DER FESTUNG

100 PUNKTE

Einen Hold Raegh auf dem Schlachtfeld zu sehen, bedeutet, einen Meister seines Fachs auf dem Höhepunkt seiner Fähigkeiten zu erleben. Um den Rang eines Raegh zu erreichen, muss ein Dweghom einen von den Mnemanten jeder Festung festgelegten Aghm-Wert erreichen (unter Berücksichtigung der Bevölkerung, Produktivität, Geschichte und Errungenschaften der betreffenden Festung) und dabei alle anderen übertreffen. In einer so militarisierten Gesellschaft wie der der Dweghom gibt es nur einen Weg, der zu solchen Höhen führen kann: das Kriegshandwerk. In den frühen Phasen seiner potenziellen Karriere verdient sich ein aufstrebender Kandidat sein Aghm direkt: durch Waffenkunst und Tapferkeit bei den Prüfungen und später auf dem Schlachtfeld.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	4	5	5	4	4	0	Erstgeborener des Krieges

Sonderregeln: SPALTEN (2), ABGEHÄRTET (1)

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [KLAN]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Übernatürlicher Fokus [Befehlskarten-Ereignis] (preternatural focus):

Ein verbündetes Regiment innerhalb von 10 Zoll. Bis zum Ende der Runde:

- Es gilt als „erweckt“.

Bis zum Ende (to the end):

- Wenn dieser [CHARAKTER] durch Ausführen einer Duell-Aktion ein Duell einleitet, führe solange Duell-Aktionen außer der Reihe aus, bis einer oder beide [CHARAKTERE] vernichtet sind.
- Sollte der feindliche [CHARAKTER] ein Duell ablehnen, wird das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, sofort bis zum Ende der Runde „erweckt“.

HOLD RAEGH

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

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

Meisterschaften (masteries): Die Charakter-Verbundbasis kann eine einzelne Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

KRIEGSTRUPP

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Hold Ballistae,</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Dragonslayers,</i>
	<i>Hold Warriors,</i>	<i>Auswahl</i>	<i>Ironclad Drake,</i>
	<i>Hold Thanes,</i>		<i>Wardens</i>
	<i>Initiates</i>		

EXEMPLAR – VORBILD**100 PUNKTE**

Dweghom, die überleben und die wütenden Monstrositäten in ihrem Dheukorro besiegen, werden zu Exemplars, Verkörperungen des Krieges wie keine anderen. Oftmals als zukünftige Raegh angesehen, beherrschen sie die Kunst des Kampfes und seine blutigen Techniken und kämpfen mit solcher Wildheit und Stärke, dass Ehrfurcht, Furcht und Bewunderung schon beim bloßen Anblick ihrer Gestalt zur Gewohnheit werden.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	5	5	4	3	0	Vorbild des Krieges

Sonderregeln: SCHILD, GEGENANGRIFF, SPALTEN (1), KLINGENWIRBEL, BLITZSCHNELLER HIEB, ABGEHÄRTET (1)

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [KLAN], [FEURIG]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Bis zum Ende (to the end):

- Wenn dieser [CHARAKTER] durch Ausführen einer Duell-Aktion ein Duell einleitet, führe solange Duell-Aktionen außer der Reihe aus, bis einer oder beide [CHARAKTERE] vernichtet sind.
- Sollte der feindliche [CHARAKTER] ein Duell ablehnen, wird das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, sofort bis zum Ende der Runde „erweckt“.

Großwildjäger (slain bigger): Während der [CHARAKTER] an einem Duell gegen ein Monster-[CHARAKTER]-Regiment oder einen [CHARAKTER] mit der Sonderregel „Reiter“ (rider) teilnimmt, erhält der [CHARAKTER] +3 auf seine Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3) und erhält die Sonderregel „Furchtlos“ (fearless).

EXEMPLAR

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

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

Meisterschaften (masteries): Die Charakter-Verbundbasis kann eine einzelne Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

KRIEGSTRUPP

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Hold Ballistae,</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Dragonslayers,</i>
	<i>Hold Warriors,</i>	<i>Auswahl</i>	<i>Flame Berserkers,</i>
	<i>Initiates</i>		<i>Hold Thanes,</i>
	<i>Wardens</i>		

TEMPERED SORCERER – GEHÄRTETER ZAUBERER**110 PUNKTE**

Die Tempered Sorcerer sind mit techno-magischen Implantaten ausgestattet, die ihre beträchtlichen magischen Kräfte unter Kontrolle halten. Sie sind elementare Kraftpakete, die auf dem Schlachtfeld Verwüstung anrichten. Feuer, Erde und Magma: Das sind die Kräfte, die diesen machtvollen Zauberern zur Verfügung stehen, doch nur die wirklich Disziplinierten können hoffen, lange genug zu überleben, um diese ehrfurchtgebietende Macht zu befehligen. Der Pfad des Tempered Sorcerer ist in der Tat beschwerlich, denn diejenigen, die mit magischem Potenzial gesegnet sind, sehen sich der Gefahr der Zerstörung sowohl von innen als auch von außen ausgesetzt – wobei Beharrlichkeit Fähigkeiten von welterschütterndem Potenzial verspricht!

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	3	2	4	5	3	2	0	Schmiedemeister

Sonderregeln: SALVE (4) (16 ZOLL), ZAUBERER (7)

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [GEHÄRTET], [GESCHMIEDET]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Der ‘Tempered Sorcerer’ muss eine der folgenden Schulen ohne zusätzliche Punktkosten auswählen und kennt alle Zaubersprüche dieser Schule.

Feuer: Aufblitzen, Feuerball, Flammenmauer

Magma: Magmatropfen, Pyroklast, Eruption

Erde: Brüchiger Boden, Steinerne Wurzeln, Stein formen

TEMPERED SORCERER

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

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

Meisterschaften (masteries): Die Charakter-Verbundbasis kann eine einzelne Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

KRIEGSTRUPP

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 'Inferno Automata' Regimenten enthalten.

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Fireforged,</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Found,</i>
	<i>Hold Ballistae,</i>	<i>Auswahl</i>	<i>Hellbringer Drake,</i>
	<i>Hold Warriors,</i>		<i>Magmaforged,</i>
	<i>Inferno Automata</i>		<i>Stoneforged</i>

TEMPERED STEELSHAPER – GEHÄRTETER STAHLFORMER**110 PUNKTE**

Diejenigen, die auch nur ansatzweise die Macht eines Stahlformers begreifen können – Wesen, die von ihrer Rüstung nicht zu unterscheiden sind und in ihren Machenschaften fast schon außerirdisch wirken –, wären zu Recht verwirrt über die Vorstellung, dass eine Armee, die einen Steelshaper umfasst, besiegt oder überhaupt herausgefordert werden könnte, denn ihre Kontrolle über Metall ist absolut. Und diejenigen, die einen Steelshaper zu diesem Thema befragt haben, erhalten ausnahmslos dieselbe, pauschale und unerklärliche Antwort: Es bedarf eines Gleichgewichts.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	2	3	4	6	-	3	3	These/Antithese/Synthese

Sonderregeln: ZAUBERER (7), ERSCHRECKEND (1), ZERSCHMETTERN

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [GEHÄRTET], [GESCHMIEDET]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Feuersteinzeitliche Meisterschaft (igneolithic mastery): Der Tempered Steelshaper leidet nicht unter feindlicher Störung beim Zaubern. Feindliche Zaubern-Aktionen, die auf das Regiment abzielen, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, oder auf verbündete [GESCHMIEDET]-Regimenter, die sich derzeit innerhalb von 10 Zoll um diesen [CHARAKTER] befinden, erfordern 1 zusätzlichen Erfolg, um gewirkt zu werden.

Über die Natur hinaus verfeinert (refined beyond nature): Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erleidet keine negativen Auswirkungen, wenn es ein Duell ablehnt. Außerdem hat der [CHARAKTER] keinen Entschlossenheitswert und alle Moral- oder Entschlossenheitswert-Tests gelten immer als bestanden. Diese Charakter-Verbundbasis verleiht dem Regiment, dem sie derzeit zugeordnet ist, nicht ihren Entschlossenheitswert.

TEMPERED STEELSHAPER

Der 'Tempered Steelshaper' hat Zugriff auf die folgenden Zaubersprüche:

Hone Blades

Temper Plate

Unmake Armor

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

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

Meisterschaften (masteries): Die Charakter-Verbundbasis kann eine einzelne Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

KRIEGSTRUPP

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 'Inferno Automata' Regimenter enthalten.

*Haupttrupp: Fireforged,
Magmaforged
Inferno Automata*

*Eingeschränkte
Auswahl*

*Hellbringer Drake,
Steelforged,
Stoneforged,*

LOST ANCESTOR – VERLORENER VORFAHRE**120 PUNKTE**

Als die Vorfahren der Dweghom das Gefängnis des Krieges sprengten, um ihren Verwandten die Kraft zu geben, ihre Fesseln abzuwerfen, wussten sie, dass ihre Bemühungen sie in dasselbe ewige Gefängnis verbannen würden, welches die Drachen für den Reiter des Krieges geschaffen hatten. Selbst die unglaublichen Metallplastiken, die diese Ältesten geschaffen hatten, um das Gefängnis des Krieges zu umgehen, können der Macht, die diese Vorfahren auf dem Schlachtfeld entfalten, nicht lange standhalten. Ihre physische Gestalt zerfällt, während ihre spirituelle Kraft wächst, und verschlingt schließlich den Wirt in einer glühenden Explosion.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Bestie	-	-	1	3	5	6	4	3	3	Lebende Legende

Sonderregeln: SPALTEN (2), ZAUBERER (6), ABGEHÄRTET (1), TÖDLICHER UNTERGANG (6)

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [GEHÄRTET], [FEURIG]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

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. Zusätzlich kann dieser Charakter niemals 'kämpfend untergehen' (die fighting) und erhält stattdessen die Sonderregel "Tödlicher Untergang (6)" (lethal demise (6)).

nangreifbare Autorität [Befehlskarten-Ereignis] (unassailable authority): Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, wird sofort „erweckt“.

Nicht alle, die umherwandern, sind verloren (not all who wander are lost): Zu Beginn der Aktivierung eines verbündeten **Lost-** oder **Found-**Regiments, bevor Befehlskarten-Ereignisse abgehandelt werden, können diese zwei Marker aus deinem Elementarkraft-Vorrat ausgeben, um sofort "erweckt" zu werden.

LOST ANCESTOR

Der 'Lost Ancestor' hat Zugriff auf die folgenden Zaubersprüche. Zusätzlich muss der 'Lost Ancestor' auch eine Elementarschule auswählen und kennt alle Zaubersprüche dieser Schule.

Litaneien der Schlacht

Lieder des Abstiegs

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

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

Meisterschaften (masteries): Die Charakter-Verbundbasis kann eine einzelne Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

KRIEGSTRUPP

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 'Lost' und 2 'Found' Regimenter enthalten.

*Haupttrupp: Fireforged,
Found,
Initiates,
Lost,
Wardens*

*Eingeschränkte
Auswahl*

*Magmaforged,
Steelforged,*

CHARAKTERE UND CHARAKTER-AUFWERTUNGEN (characters and character upgrades)

Magische Gegenstände und Heraldik sind ein wichtiger Teil 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 [CHARAKTER]-Modell oder der Verbundbasis dargestellt werden. Jede Charakter-Aufwertung gewährt Fertigkeiten oder beeinflusst die Eigenschaften des [CHARAKTERS], und geht verloren, sobald der [CHARAKTER] aus irgendeinem Grund aus dem Spiel entfernt wird.

RELIKTE (relics)

Jedes Relikt kann in der Armee nur einmal vorkommen.

WAFFEN (WEAPONS)

Unterirdische Flamme (cthoniac flame) 25 Punkte
Ob ehemalige Axt eines Flammenberserkers oder Nachahmung eines Zauberers, diese Waffen sprühen Feuer mit jedem Schlag und flüssige Flammen mit jedem Streich.

Feindliche Verbundbasen müssen erfolgreiche Moraltests wiederholen, wenn sie im Rahmen einer Nahkampf- oder Duell-Aktion durch diesen [CHARAKTER] Verwundungen erleiden.

Draegbhrud 25 Punkte
Keine Deghom-Klinge wird als Draeghbhrud, 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. Der [CHARAKTER] erhält die Sonderregeln 'Spalten (+1)' (cleave (+1)) und 'Monstrositätenjäger' (fiend hunter).

Gehärteter Stachelstab (tempered goad) 35 Punkte
Die Nachkommen der Drachen oder die Macht der Splitter der Zerstörung zu zähmen, ist selbst für die Dweghom und sogar für die mächtigsten Tempered keine leichte Aufgabe. Speziell gefertigte Stachelstäbe, die mit der Kraft des Feuers erfüllt sind, sorgen durch unvergleichliche Schmerzen für wütenden Gehorsam. Gegnerische [CHARAKTERE] können ein Duell gegen diesen [CHARAKTER] nicht ablehnen.

Hörner der Helden (champion's horns) 5 Punkte
Der Wert eines Einzelnen hängt von seinen Anhängern ab. Dieses einfache Sprichwort der Dweghom ist mehr als nur eine Redensart. Wenn ein Dweghom würdig genug ist, zu führen, wird eine große Anhängerschaft dafür sorgen, dass der Würdigste unter ihnen dem Feind so

viel Schmerz wie möglich zufügen kann.

Der [CHARAKTER] erhält +1 auf seinen Attackenwert.

ERINNERUNGEN (MEMORIES)

Mit Feuer gesegnet (gifted in fire) 20 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. **Kann nur gekauft werden, wenn die Armee dem [GEHÄRTET]-Bekenntnis folgt.**

Der [CHARAKTER] erhält +1 auf seinen Attackenwert und erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Feuerbegabung (gifted in fire) [Befehlskarten-Ereignis]: Füge deinem Elementarkraft-Vorrat einen Elementarkraft-Marker hinzu.

Anrufung des Zerschmetterns (invocation of the shattering) 20 Punkte

Es liegt in der Natur der Kerauegh 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.

Der [CHARAKTER] erhält die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes). Wenn der [CHARAKTER] eine Duell-Aktion ausführt, erhält das Regiment, dem der [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, bis zum Ende der Runde ebenfalls die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes).

Litaneien des Sieges (litanies of victory) 10 Punkte
Erfüllt von Erinnerungen an vergangene Zeiten, als Drachen noch die Welt durchstreiften - bis sie auf die Dweghom trafen. Diese Runen erzählen vom Wesen des

Sieges: Beharrlichkeit trotz aller Widrigkeiten.

Das Regiment, dem der [CHARAKTER] zugeordnet ist, gilt immer als „erweckt“.

RÜSTUNGEN (ARMOR)

Runengeschmiedeter Plattenpanzer (runeforged plate)

25 Punkte

Mit Elementarrunen beschriftet, die aus dem zerstörten Gefängnis des Krieges stammen, lechzt diese Rüstung nach uralter Bosheit und bezieht ihre Kraft aus den Elementen um sie herum, um ihren Träger zu stärken.

Der [CHARAKTER] erhält das Runengeschmiedete Plattenpanzer [Befehlskarten-Ereignis]: Der [CHARAKTER] kann bis zu zwei Marker aus deinem Elementarkraft-Vorrat ausgeben, um je nach Anzahl der ausgegebenen Marker einen der folgenden Effekte bis zum Ende der Runde zu erhalten:

- 1 Marker: +2 auf den Attackenwert des [CHARAKTERS].
- 2 Marker: +4 auf den Attackenwert des [CHARAKTERS].

Die Krone des Ushkelodh (the crown of ushkelodh)

25 Punkte

Die Herrschaft des Flammeberserkers 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 Infanterieregiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält +1 auf seinen Marschwert und erhält die Sonderregel „Aufprall“ (+2) bis zu einem Maximum von „Aufprall“ (5).

MEISTERSCHAFTEN (mastery)

[**CHARAKTERE**] 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, [**CHARAKTERE**] haben Fähigkeiten erlangt, die sie außergewöhnlich machen.

Meisterschaften sind optionale Aufwertungen für deine [**CHARAKTERE**] und verleihen dem [**CHARAKTER**] zusätzliche Fähigkeiten. Als Faustregel gilt, dass ein [**CHARAKTER**] eine Meisterschaft wählen kann. Jedoch gibt es Fälle, in denen ein [**CHARAKTER**] mehr als eine erwerben kann. Dies wird im Armeleisteneintrag des [**CHARAKTERS**] deutlich angegeben. Jede Meisterschaft kann nur einmal erworben werden, sofern nicht anders angegeben

DOMINANZ (DOMINATION)

Weltenbrecher (world breakers) 60 Punkte
Die Dweghom haben einst die Welt zerstört – diese Erinnerung treibt sie bis heute an.

Die modifizierten Eigenschaftswerte Verteidigung, Ausweichen und Entschlossenheit des [**CHARAKTERS**] können niemals unter 3 sinken. Solange das Infanterieregiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, „erweckt“ ist, profitiert es ebenfalls von den Effekten dieser Meisterschaft.

Erster im Getümmel (first in the fray) 30 Punkte
Den Krieg anzunehmen bedeutet, als Erster in die Schlacht zu springen.

Kann nur gekauft werden, wenn die Armee dem [Feurig]-Bekennnis folgt.

[**Immer aktiv**]: Solange ein befreundetes Infanterieregiment das vorderste Regiment ist, erhält es die Sonderregel 'Erschreckend' (+1) (terrifying (+1)) (bis zu einem Maximum von 2).

Überlegenheit (superiority) 20 Punkte
Die Überlegenheit im Krieg zu beanspruchen bedeutet, andere auf dem Schlachtfeld zu dominieren – ein Anspruch, der nur durch siegreiche Kämpfe und dem damit verbundenem Aghm bestätigt wird.

Wenn dieser [**CHARAKTER**] einen gegnerischen [**CHARAKTER**] infolge der Durchführung oder Teilnahme an einer Duell-Aktion vernichtet, erleidet das gegnerische Regiment, dem dieser gegnerische [**CHARAKTER**] zugeordnet war, bis zum Ende der Runde sofort einen Malus von -1 auf seinen Entschlossenheitswert.

Blutrünstiger Fokus (bloody-minded focus) 5 Punkte
Auf dem Schlachtfeld ist kein Platz für Zögern; du musst kämpfen, bis deine Muskeln versagen und dein Feind tot ist.

Dieser [**CHARAKTER**] wird immer 'kämpfend untergehen!' (die fighting)

BEFEHL (COMMAND)

Bergont Raegh 30 Punkte
Der höchste Rang, den ein Dweghom-Krieger erreichen kann, ist der eines Hold Raegh, aber nicht alle Raeghs sind gleich. Die bedeutendsten unter ihnen erhalten den Titel Bergont Raegh und reiten, wie es ihrem Recht entspricht, auf beeindruckenden Ironclad Drakes. Diese Ehre bleibt auch nach dem Tod bestehen – die Leiche des Bergont Raegh verbleibt auf dem Ironclad Drake, bis ein anderer seine Leistungen erreicht und seinen Titel beansprucht.

(nur 'Hold Raegh' Kriegsherr) Der [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel 'Reiter' und muss sich dafür entscheiden, einen 'Ironclad Drake' in seinem Kriegstrupp zu reiten. Außerdem erhalten der [**CHARAKTER**] und der 'Ironclad Drake' die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes) und +2 auf ihre Wundenwerte.

Höllenbringer-Zauberer (hellbringer sorcerer) 30 Punkte

Als sich die Dweghom gegen ihre Schöpfer wandten, war es ihre Affinität zu Zauberei und Metallurgie, die es ihnen ermöglichte, Waffen herzustellen, die selbst so mächtige Kreaturen wie die Drachen bedrohen konnten. Hellbringer Sorcerers sind die Hüter dieses alten Handwerks und reiten bis heute auf den entwürdigten Nachkommen ihrer uralten Feinde, bereit, die Hölle auf ihre ahnungslosen Gegner herabregnen zu lassen. (nur 'Tempered Sorcerer') Der [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel 'Reiter' und muss sich dafür entscheiden, einen 'Hellbringer Drake' in seinem Kriegstrupp zu reiten.

Wenn der 'Hellbringer Drake' einen Elementarkraft-Marker ausgibt, kann er sich dafür entscheiden, insgesamt 3 auszugeben, um die Vorteile zweimal zu erhalten.

Alternativ kann er sich dafür entscheiden, insgesamt 5 auszugeben und stattdessen die Vorteile dreimal zu erhalten, bis zu einem Maximum von 'Panzerbrechend (2)' (armor piercing (2)).

Unerbittlicher Marsch (relentless march) 30 Punkte

Das Wort für „Schule“ in der Sprache der Dweghom bedeutet wörtlich übersetzt „Trainingslager“. Das hat Vorteile.

[Immer aktiv]: Verbündete Infanterieregimenter erhalten während ihrer zweiten Marschieren-Aktion pro Aktivierung einen Bonus von +1 auf ihren Marschwert.

Thaumaturg (thaumaturge) 30 Punkte

„Verneigt euch vor meiner Macht und verzweifelt, denn ich beherrsche die Zauberei jenseits eures schwachen Verständnisses!“

Immer wenn ein gegnerisches Regiment infolge der Zaubern-Aktion dieses **[CHARAKTERS]** zerstört wird, erhält der **[CHARAKTER]** für die Dauer der Schlacht die Sonderregel 'Zauberer (+1)' (wizard (+1)) (bis zu maximal +2).

Eiserner Thron (ferric throne) 20 Punkte

Auf einem mit Eisen durchzogenen, zerklüfteten Thron sitzend, der mit Stahl oder kristallinen Matrizen durchsetzt ist, deren Komplexität die meisten überfordert, reitet der Steelshaper nun auf einem tektonischen Stoneforged in die Schlacht – dem titanischen Konstrukt, das ihm eine bisher unerreichte Herrschaft über das Schlachtfeld gewährt.

(nur 'Tempered Steelshaper') [AURA] Der **[CHARAKTER]** erhält die Sonderregel 'Reiter' und muss sich dafür entscheiden, einen 'Stoneforged' in seinem Kriegstrupp zu reiten.

Außerdem erhalten alle verbündeten **[GESCHMIEDET]**-Regimenter innerhalb von 8 Zoll um dieses Regiment die Sonderregel 'Instabile Legierungen'.

Instabile Legierungen (unstable alloys): Wenn ein gegnerisches Regiment dieses Regiment als Ziel einer Fernkampf-Aktion auswählt, erhält dieses Regiment bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

ELEMENTARSCHULEN (elemental schools)

SCHULE DES FEUERS (school of fire)

Aufblitzen (coruscation)

Reichweite: 16 Zoll Zauber-Level: 4

Wie die glühende Glut eines explodierenden Vulkans überschüttet eine höllische Kaskade von Funken den Feind mit ihrer zischenden Umarmung.

Ein gegnerisches Regiment:

- Erleidet 1 Treffer pro Erfolg.

Feuerball (fireball)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3

Eine Geschichte so alt wie die Zeit selbst, in der ein brodelnder Feuerball explodiert und seine Feinde in seiner brennenden Umarmung verschlingt.

Ein gegnerisches Regiment:

- Erleidet 1 Treffer pro Erfolg. Diese Treffer erhalten die Sonderregel 'Panzerbrechend (2)' (armor piercing (2)).

Flammenmauer (flame wall)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3

Eine aus Feuer geborene Barriere, deren Flammen mit intensiver Hitze lodern; ihre Umarmung lädt eine verheerende Feuersbrunst ein.

Ein gegnerisches Regiment:

- Erleidet 1 Treffer pro Erfolg.
- Bei mindestens vier Erfolgen gilt das gegnerische Ziel-Regiment bis zum Ende der Runde, als befände es sich innerhalb von behinderndem Gelände.

SCHULE DES MAGMAS (school of magma)

Magmatropfen (magmatic seep)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3

Wie eine Wunde spaltet sich die Erde, und aus ihrem Inneren sickert Magma hervor.

Ein Zonen-Geländestück:

- Zählt bis zum Ende der Runde als 'ausbrechend' (erupting).
- Verliert bis zum Ende des Spiels den Schlüsselbegriff 'Deckung' (cover).

Pyroklast (pyroclast)

Reichweite: 10 Zoll Zauber-Level: 3

Ein von Magma umhüllter Felsbrocken ist eine schreckliche Sache – wenn er auf einen Feind geschleudert wird, ist er noch furchterregender.

Ein gegnerisches Regiment:

- Erleidet 1 Treffer pro Erfolg. Diese Treffer haben die Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)). Dieser Zauberspruch kann auf ein gegnerisches Regiment innerhalb von 6 Zoll um ein 'ausbrechendes' (erupting) Zonen- oder Garnison-Geländestück gewirkt werden, unabhängig von der Reichweite des Zaubers oder der Sichtlinie des Zaubers. Diese Treffer gelten als an der Flanke des Regiments zugefügt.

Eruption (eruption)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3

Wenn die Erde ausbricht und ihr magmatischer Inhalt auf die Welt ausbricht, ist die Zerstörung gewiss.

Ein Zonen- oder Garnison-Geländestück:

- Zählt bis zum Ende der Runde als 'ausbrechend' (erupting).
- Zonen-Geländestück: Alle Verbundbasen, die sich derzeit innerhalb des Geländestücks befinden, erleiden 1 Treffer mit der Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)). Diese Treffer werden so behandelt, als wären sie der Flanke des Regiments zugefügt worden.
- Garnisons-Geländestück: Alle Verbundbasen, die derzeit das Geländestück besetzen, erleiden 2 Treffer mit der Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)) und erhalten bis zum Ende der Runde keine Vorteile durch die Besetzung eines Garnisons-Geländes.

SCHULE DER ERDE (school of earth)

Steinerne Wurzeln (roots of stone)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: 4 (Skalierend)

Sich in der Erde zu verwurzeln bedeutet, so unbeweglich und unnachgiebig wie Stein zu sein.

Ein beliebiges Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Ist es ein verbündetes Regiment, erhält es die Sonderregeln "Gegenangriff" (counter-attack) und "Parade" (parry).
- Ist es ein gegnerisches Regiment, erhält es -2 auf seinen Marschwert (bis zu einem Maximum von -zum Ende der Runde erhält das Ziel-Regiment +1 auf seinen Verteidigungswert (bis zu einem Maximum von 4) und erleidet -2 auf seinen Marschwert.

Brüchiger Boden (broken ground)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: 3

Die Stabilität und Festigkeit des Bodens, auf dem wir stehen, wird oft als selbstverständlich angesehen. Wenn er jedoch brüchig wird und einstürzt, verwandelt sich ein vertrauter Weg in ein unerwartetes Hindernis.

Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Es verliert die Sonderregel "Moloch" (juggernaut) und kann die Sturmangriffsreichweite nicht neu würfeln.
- Schlägt ein Sturmangriff des Regiments fehl, erleidet es Verwundungen gleich dem Würfelergebnis, um die Sturmangriffsdistanz fetzulegen. Diese Verwundungen verursachen keine Moraltests.

Stein formen (rock shaping)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: 4

Stein und Fels können von denen, die sie beherrschen, neu geformt werden – um ihre Feinde aufzuspießen und zu zermahlen.

Ein gegnerisches Regiment:

- Erleidet 1 Treffer pro Erfolg.
- Füge nach diesen Treffern deinem Elementarkraft-Vorrat einen Elementarkraft-Marker hinzu.

SCHULE DES STAHLS (school of steel)

Klingen schärfen (hone blades)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Eine Schneide, die schärfer werden soll – eine Klinge, die tödlicher gemacht wird.

Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Ist das Regiment nicht [Gehärtet], wiederholt es während einer Nahkampf-Aktion alle fehlgeschlagenen Trefferwürfe von 6.
- Ist das Regiment [Gehärtet], erhält es stattdessen die Sonderregel 'Tödliche Klingen' (deadly blades).

Rüstungen entfernen (unmake armor)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: X (Skalierend)

Ein Lied aus rostigen und spröden Versen, das auf die Rüstung des Gegners gewirkt wird und diese zerfrisst.

Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Das Ziel-Regiment erhält -1 auf seinen Verteidigungswert und verliert bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Abgehärtet (X)' (hardened (X)).

Plattenpanzer härten (temper plate)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: 3

„Stärke deinen Entschluss, wie ich deine Rüstung stärke. Durch meinen Willen und deinen Willen werden beide unerschütterlich sein!“

Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Es erhält die Sonderregeln 'Unbeugsam' (1) (indomitable (1)) und 'Widerstandsfähig' (1) (tenacious (1)).

ARDENT KERAWEGH

Furcht (fear)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Der Ardent Kerawegh versteht die wahre Natur des Krieges und weiß, dass selbst die Herzen und der Verstand der Tapfersten unweigerlich von Angst erfasst werden. Man muss nur die Mauern der Tapferkeit durchbrechen, die diese Angst umschließen.

Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Beim Bestimmen der Sturmangriffsreichweite muss das Regiment 2W6 würfeln und den niedrigsten Wert wählen.
- Das Regiment wiederholt erfolgreiche Moralwürfe von „1“.

Hinweis: Erlaubt eine Sonderregeln einen erneuten Wurf für die Sturmangriffsreichweite, würfelt das Regiment beide W6 neu.

Groll (rancor)

Reichweite: 8 Zoll

Zauber-Level: 3

Mit knappen Befehlen kann der Ardent Kerawegh seine Anhänger mit bitterer Entschlossenheit erfüllen und diesen bösen Willen auf den Feind lenken.

Ein verbündetes [**FEURIG**]-Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Es erhält die Sonderregel 'Moloch' (juggernaut).

Entsetzen (dismay)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Im Kampf gibt es keine Gewissheit, nicht einmal für die Erfahrensten. Die Kerawegh schwingen Zweifel und Entsetzen wie andere ihre Klingen und können so jede Hoffnung auf einen Sieg in den Herzen ihrer Feinde im Keim ersticken.

Ein gegnerisches Regiment:

- Das Regiment muss erfolgreiche Moraltests von „1“ wiederholen.
- [**CHARAKTERE**], die diesem Regiment zugeordnet sind, dürfen kein Duell ablehnen

Entschlossenheit (resolve)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: 3

Um ihre Entschlossenheit zu stärken, können die Kerawegh Verbündete in unheilvolle Scharen verwandeln, die unbeweglich, unmachgiebig und unaufhaltsam voranschreiten.

Ein verbündetes [**FEURIG**]-Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Das Regiment erhält die Sonderregel "Unbeugsam (X)" (indomitable (X)), wobei für je 2 erzielte Erfolge X um 1 Punkt erhöht wird (maximal "Unbeugsam (3)").

LOST ANCESTOR

Lieder des Abstiegs (songs of the descent)

Reichweite: 10 Zoll

Zauber-Level: -

Die Tiefen der Welt grollen im Rhythmus der tektonischen Platten; für den Uneingeweihten bedeutet ein solcher Rhythmus nur Unheil.

Dieser Zauberspruch gilt als automatisch gewirkt.

Ein gegnerisches Regiment:

- Erleidet sofort 1 + X Treffer, wobei X die Anzahl der "erweckten" Regimenter innerhalb von 12 Zoll um diesen [**CHARAKTER**] ist (maximal 6 Regimenter).

Litaneien der Schlacht (litanies of battle)

Reichweite: 12 Zoll

Zauber-Level: -

Die Rhetorik des Krieges – Hymnen wurden zu Versprechungen von Blutvergießen.

Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Es erhält die Sonderregel 'Furcht' (dread).

DRAGONSLAYERS – DRACHENTÖTER

220 PUNKTE / 70 PRO VERBUNDBASIS

Die Dragonslayers sind die mächtigsten aller Dweghom-Krieger und genießen sogar noch mehr Ansehen als die bekanntermaßen mächtigen Hold Thanes. Sie sind ein mächtiges Relikt aus einer längst vergangenen Zeit, als Drachen noch die Welt beherrschten. Mit ihren uralten Rüstungen und Waffen von fast mythischer Qualität, die ursprünglich dazu gedacht waren, Drachenfeuer zu widerstehen, können die Dragonslayers ansonsten tödliche Schläge wegstecken und ihre Feinde mit erschreckender Leichtigkeit niederschlagen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Schwer	5	1	4	5	5	4	4	0	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: SPALTEN (3), MONSTROSITÄTENJÄGER, VORHUT (3), FURCHTLOS

Schlachtfeldrolle: [KLAN]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Klingen der Ahnen (blades of the ancestor): Wenn dieses Regiment ein gegnerisches Regiment zerstört, werden verbündete Regimenter innerhalb von 8 Zoll bis zum Ende der Runde "erweckt".

Ehrwürdig (venerable): Das Regiment erleidet keine Treffer aufgrund der Sonderregeln 'Aura des Todes' (aura of death) und 'Tödlicher Untergang' (lethal demise).

Echos von Dheureghodh (echoes of dheureghodh): Dieses Regiment erhält +2 Zoll auf seine Sturmangriffsreichweite, wenn es einen Sturmangriff gegen ein Monsterregiment ausführt.

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Lehrling des Mnemanten

20 Punkte

FIREFORGED – FEUERGESCHMIEDETE**160 PUNKTE / 50 PRO VERBUNDBASIS**

Traditionell verdichten Fireforged ihre eigene Feuerenergie und schießen sie fast ohne Bogen direkt auf den Feind. Eine höhere Konzentration an Feuerenergie verwandelt diesen Stoß in etwas, das eher einem Strahl ähnelt. Wenn jedoch genügend Erdenergie in der Umgebung vorhanden ist, können sie dem Projektil ein festes Element hinzufügen, wodurch es einen Bogen beschreibt und das Ziel als geschmolzener Regen viel weiter entfernt erreicht.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	5	2	2	3	5	3	3	0	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: SALVE (3) (14 ZOLL, PANZERBRECHEND (1)), SCHILD

Schlachtfeldrolle: [TEMPERED], [GESCHMIEDET]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Kräftigung (empowerment): Das Regiment kann einen Elementarkraft-Marker ausgeben, um die unten aufgeführten Effekte zu erhalten:

Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Salve (+2)' (barrage (+2)).

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Flammenwirker

20 Punkte

FLAME BERSERKERS – FLAMMENBERSERKER 155 PUNKTE / 60 PRO VERBUNDBASIS

Die Flammenberserker sind äußerst begabt im Umgang mit dem Element Feuer und versuchen, ihre flammengebundene Natur zu verkörpern, anstatt sie zu unterdrücken. Sie tauschen Zeit gegen Macht: Sie werden zu feurigen Avataren des Krieges und tauschen ihr Fleisch gegen Obsidianimplantate, die ihr höllisches Potenzial entfesseln und voll ausschöpfen – so können sie während ihrer selbst verkürzten Lebensspanne hell und wahrhaftig brennen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Leicht	6	1	3	6	5	-	2	1	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: AURA DES TODES (2)

Schlachtfeldrolle: [FEURIG]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Leben für den Ruhm (Life for Glory): Das Regiment hat keinen Entschlossenheitswert und alle Moral- oder Entschlossenheitstests gelten immer als bestanden. Ein [CHARAKTER] kann diesem Regiment nicht zugeordnet werden. Das Regiment wird nicht gebrochen. Sollte das Regiment gebrochen werden, wird es stattdessen sofort „erweckt“.

Solange das Regiment „erweckt“ ist, erhält es die folgenden Effekte:

Das Regiment erhält die Sonderregel 'Tödlicher Untergang (+2)' (lethal demise (+2)).

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Herold des Feuers **20 Punkte**

HELLBRINGER DRAKE – HÖLLENBRINGER DRACHE

180 PUNKTE

Seit der Niederlage der Drachen ist es unter den Dweghom- Festungen seit langem üblich, die geringeren Drachenformen zu fangen und zu zähmen, um sie als Arbeitskräfte einzusetzen. Diese Drachen ziehen die Höllenbringer-Kanonen, Waffen, die dazu bestimmt sind, Drachen zu jagen und zu töten und Städte dem Erdboden gleichzumachen ... sowie alles andere, das das Pech hat, sich in ihrer Schusslinie zu befinden.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	7	2	2	10	16	3	3	0

Sonderregeln: SALVE (10), 16 ZOLL, PANZERBRECHEND (1), AUFPRALL (5), SPALTEN (1), ERSCHRECKEND (1)

Schlachtfeldrolle: [TEMPERED], [GESCHMIEDET]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Kräftigung (empowerment): Das Regiment kann einen Elementarkraft-Marker ausgeben, um die unten aufgeführten Effekte zu erhalten:

Die Monster-Verbundbasis erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregeln 'Salve (+2)' (barrage (+2)) und 'Panzerbrechend (+1)' (armor piercing (+1)).

HOLD WARRIORS – FESTUNGSKRIEGER**130 PUNKTE / 35 PRO VERBUNDBASIS**

Die Kampfkunst mit Schwert und Schild – oder Schwert und Axt, neben anderen Varianten – ist nach wie vor ein fester Bestandteil einer so militarisierten Gesellschaft wie der der Dweghom. Diejenigen, die sich dieser Kunst verschrieben haben, werden zu hartgesottenen Veteranen ihres Fachs, deren Fähigkeiten sich in ihrer Effektivität im Kampf zeigen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	5	1	2	4	5	3	2	0	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: **SCHILD, VORHUT (3)**

Schlachtfeldrolle: [KLAN]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Solange das Regiment “erweckt” ist, erhält es die folgenden Effekte:
Bis zum Ende der Runde:

- Das Regiment erhält die Sonderregel “Aufprall (2)” (impact (2)).

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Herold des Feuers	15 Punkte
Herold des Steins	25 Punkte
Herold des Magmas	15 Punkte
Lehrling des Mnemanten	20 Punkte

HOLD BALLISTAE – FESTUNGSBALLISTEN**130 PUNKTE / 40 PRO VERBUNDBASIS**

Als hartgesottene Veteranen, die sich dem lebenslangen Militärdienst verschrieben haben, sind diese Krieger darauf spezialisiert, Feinde aus der Ferne und solche, die sich in die Lüfte erheben, auszuschalten. Ihr Ziel ist stets sicher, und ihre Salven sind tödlich in ihrer Wirkung.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Leicht	5	2	1	4	5	2	2	0	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: SALVE (3) (16 ZOLL, PANZERBRECHEND (1)), SCHILD

Schlachtfeldrolle: [KLAN]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Herold des Feuers	15 Punkte
Herold des Steins	25 Punkte
Herold des Magmas	15 Punkte
Lehrling des Mnemanten	20 Punkte

HOLD THANES – FESTUNGSTHANES**180 PUNKTE / 50 PRO VERBUNDBASIS**

Die Hold Thanes glänzen selbst innerhalb einer so militarisierten Gesellschaft wie der der Dweghom als Elitekrieger und sind eine wahrhaft unerschütterliche Streitmacht. Sie tragen meisterhaft gefertigte Waffen und Rüstungen, die ihre Tödlichkeit noch verstärken und es ihnen ermöglichen, im Kampf viele Schläge zu überstehen und gleichermaßen Schaden auszuteilen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	5	1	3	4	5	4	3	0	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: SPALTEN (1), SCHILD, VORHUT (3)

Schlachtdrolle: [KLAN]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Herold des Feuers	15 Punkte
Herold des Steins	25 Punkte
Herold des Magmas	15 Punkte
Lehrling des Mnemanten	20 Punkte

INFERNO AUTOMATA – AUTOMATA DES INFERNOS**180 PUNKTE / 60 PRO
VERBUNDBASIS**

Angetrieben von den schwelenden Überresten besiegt und gefesselter dämonischer Wesen sind die Inferno-Automata tödliche Avatare aus Metall und Stein. Mit ihren kolbengetriebenen Gliedmaßen und grausamen Klauen sind sie ein wahrer Schrecken auf dem Schlachtfeld, wo sie ihre Feinde mit grausamer Absicht pulverisieren und zerreißen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Bestie	Leicht	7	1	2	6	5	3	3	2

Sonderregeln: FREISCHÄRLER, FLEXIBLE FORMATION, AUFPRALL (2), AURA DES TODES (2)

Schlachtfeldrolle: [TEMPERED], [GESCHMIEDET]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Kräftigung (empowerment):

Das Regiment kann einen Elementarkraft-Marker ausgeben, um einen der Effekte zu erhalten:

- Das Regiment erhält bis zum Ende des Zuges +1 auf seinen Marschwert.
- Das Regiment erhält bis zum Ende des Zuges die Sonderregel 'Aufprall (+2)' (impact (+2)).

INITIATES – NOVIZEN

140 PUNKTE / 45 PRO VERBUNDBASIS

Für die Anhänger des Feurig-Bekenntnisses ist die Vorbereitung auf die monumentale Aufgabe, in die tiefen Höhlen der Welt hinabzusteigen – den Deukhorro, den Abstieg in die Unterwelt und einen Übergangsritus – eine Frage von Leben und Tod. Um sich bestmöglich vorzubereiten, schließen sie sich während des Kampfes zusammen, um ihre Fähigkeiten zu verfeinern und sich auf den schicksalhaften Tag ihrer gefährlichsten Pilgerreise vorzubereiten.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	5	1	2	4	5	3	2	0	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: FROMM, SCHILD, UNTERSTÜTZUNG (2), PHALANX, PIKENFORMATION

Schlachtfeldrolle: [FEURIG]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Solange das Regiment “erweckt” ist, erhält es die folgenden Effekte:

Bis zum Ende der Runde:

- Das Regiment erhält die Sonderregel “Aufprall (2)” (impact (2)).

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Herold des Steins

25 Punkte

IRONCLAD DRAKE – GEPANZERTER DRACHE

220 PUNKTE

Umhüllt von Platten aus gehärtetem Eisen marschieren diese bestialischen Giganten über das Schlachtfeld und hinterlassen nichts als Zerstörung. Auf ihren knochenbrechenden Körpern sitzen die größten der Hold Raegbs; umgeben von flatternden Fahnen, Zeugnissen ihrer Ehre, sind viele längst vom Tod ereilt worden – doch ihr Vermächtnis verlangt, dass sie unberührt bleiben, nur versetzt, bis jemand, der würdig genug ist, ihren im Krieg geschmiedeten Thron beanspruchen kann.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	1	3	12	18	3	4	0

Sonderregeln: SPALTEN (2), BRUTALER AUFPRALL (2), AUFPRALL (6), UNAUFHALTSAM, ERSCHRECKEND (2)

Schlachtfeldrolle: [KLAN]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Zeugnisse der Ehre (testaments to honor): Wenn der Ironclad Drake "erweckt" wird, werden alle Nicht-Monster-[KLAN]-Regimenter innerhalb von 6 Zoll ebenfalls sofort "erweckt".

LOST – VERLORENE

180 PUNKTE / 70 PRO VERBUNDBASIS

Die Lost wurden in den brutalen Konflikten geschmiedet, die direkt vor den Toren des Gefängnisses des Krieges toben. Während um sie herum Feuer lodern und die Erde bebt und aufbricht, kommen diese unaufhaltsamen Krieger in Fahrt, die Feuerkörbe auf ihren Rücken entflammen und beleben sie und alle Krieger um sie herum...

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Mittel	6	1	3	5	6	4	3	0	Anführer

Sonderregeln: AUFPRALL (3), UNAUFHALTSAM, TÖDLICHER UNTERGANG (3)

Schlachtfeldrolle: [FEURIG], [TEMPERED]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Brände des Abstiegs (fires of the descent) [Befehlskarten-Ereignis]: Wenn dieses Regiment "erweckt" wird, wähle ein verbündetes Regiment innerhalb von 8 Zoll, das bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Unerbittliche Schläge' (relentless blows) erhält.

Schreiten (stride) [AURA]: Während das Regiment "erweckt" ist, erhalten alle befreundeten Infanterieregimenter, die sich derzeit innerhalb von 8 Zoll befinden, bis zum Ende der Runde +1 auf ihren Marschwert.

FOUND – GEFUNDENE**160 PUNKTE / 60 PRO VERBUNDBASIS**

Die Found sind an die turbulente Elementarumgebung rund um das Gefängnis des Krieges gewöhnt und gedeihen unter Bedingungen, die andere als apokalyptisch bezeichnen würden. Während Feuer lodern und die Erde bebt, finden die Found ihren Halt, ihre Implantate erwachen zum Leben und ihre Mörser spucken Zerstörung.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Mittel	6	2	2	4	6	4	3	0	Anführer

Sonderregeln: **INDIREKTER BESCHUSS, SALVE (3) (14 ZOLL)**

Schlachtfeldrolle: **[FEURIG], [TEMPERED], [GESCHMIEDET]**

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Batterie (battery): Wenn das Regiment während einer einzelnen Fernkampf-Aktion dem gegnerischen Ziel-Regiment eine oder mehrere Verwundungen zufügt, erhalten alle Verbundbasen im Ziel-Regiment bis zum Ende der Runde einen Malus von -1 auf ihren Marschwert. Diese Sonderregel ist nicht mehrfach anwendbar.

Kräftigung (empowerment): Das Regiment kann einen Elementarkraft-Marker ausgeben, um die unten aufgeführten Effekte zu erhalten:

Das Regiment erhält die Sonderregel 'Salve (+1)' (barrage (+1)) und verlängert seine Salven-Reichweite bis zum Ende der Runde um +4 Zoll.

MAGMAFORGED – MAGMAGESCHMIEDETE**190 PUNKTE / 60 PRO VERBUNDBASIS**

Im Gegensatz zu den Fireforged oder Stone Wardens haben die Magmaforged eine Affinität sowohl zur Erde als auch zum Feuer, wodurch sie im Verlauf des Kampfes zwischen beiden Elementen wechseln können und so eine unvergleichliche taktische Flexibilität erreichen. So können sie sich auf die Kanalisierung eines Elements konzentrieren, während sie das andere entlüften.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	5	1	3	4	5	4	3	0	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: AURA DES TODES (3), SPALTEN (2)

Schlachtfeldrolle: [TEMPERED], [GESCHMIEDET]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Kräftigung (empowerment): Das Regiment kann einen Elementarkraft-Marker ausgeben, um einen der unten aufgeführten Effekte zu erhalten. Das Regiment kann 3 Elementarkraft-Marker ausgeben, um stattdessen beide Effekte zu erhalten:

- Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde +2 Zoll auf seine Sturmangriffsreichweite.
- Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde +1 auf seinen Verteidigungswert.

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Herold des Magmas 15 Punkte

STEELFORGED – STAHLGESCHMIEDETE**210 PUNKTE / 70 PRO VERBUNDBASIS**

Die seltenen Steelforged-Piloten besitzen eine gleich starke Affinität zu Erde und Feuer. Hätten sie mehr Macht, könnten sie den Pfad des Zauberers beschreiten, in der Hoffnung, zu Steelshapern zu werden. So wie es ist, ermöglicht ihnen ihre ausgewogene Affinität ein unvergleichliches Maß an Effizienz, wenn sie beide Elemente in Balance kanalisieren.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Mittel	6	1	3	4	5	4	4	1	Anführer

Sonderregeln: SPALTEN (1), AUFPRALL (2), UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle: [TEMPERED], [GESCHMIEDET]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Kräftigung (empowerment): Das Regiment kann einen Elementarkraft-Marker ausgeben, um einen der unten aufgeführten Effekte zu erhalten. Das Regiment kann 3 Elementarkraft-Marker ausgeben, um stattdessen beide Effekte zu erhalten:

- Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde +2 auf seinen Attackenwert.
- Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Abgehärtet (1)' (hardened (1)).

STONEFORGED – STEINGESCHMIEDETE

230 PUNKTE

Das größte Genie beim Bau des Stoneforged liegt in den Eisenlegierungen, die seine physische und magische Struktur stützen. Sie leiten Elementarkräfte sehr gut und schwingen auch mit ihnen mit. Das verändert die Eigenschaften der Legierung, wenn die Elementarkräfte in der Umgebung schwanken, sodass ein erfahrener Zauberwirker das zu seinem Vorteil nutzen kann.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	6	1	3	10	20	4	4	0

Sonderregeln: SPALTEN (2), AUFPRALL (5), ERSCHRECKEND (1), FURCHTLOS, UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle: [TEMPERED], [GESCHMIEDET]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

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 'Unantastbar' (untouchable).

Kräftigung (empowerment): Das Regiment kann einen Elementarkraft-Marker ausgeben, um die unten aufgeführten Effekte zu erhalten:

- Das Regiment kann sofort 3 Wunden heilen
- Das Regiment darf bis zum Ende der Runde seinen Marschwert um +2 erhöhen.

WARDENS – WÄCHTER**180 PUNKTE / 60 PRO VERBUNDBASIS**

Durch jahrzehntelangen Dienst in den tiefsten Tunneln der Festungen sind diese unerbittlichen Krieger an Nahkämpfe gewöhnt, die ihnen weder Schrecken noch Geheimnisse bereiten. Mit brutaler Effizienz erledigen sie einen Feind nach dem anderen und machen sich bereit für den nächsten, bis keiner mehr übrig ist.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	6	1	3	5	5	3	3	0	Anführer, Bannerträger

Sonderregeln: SPALTEN (1), KLINGENWIRBEL, FROMM, FURCHTLOS

Schlachtfeldrolle: [FEURIG]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Solange das Regiment "erweckt" ist, erhält es die folgenden Effekte:

Bis zum Ende der Runde erhält das Regiment die Sonderregel 'Schildbrecher' (linebreaker).

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.

HEROLDE (heralds)

Das Phänomen der Herolde ist ein Rätsel für den Großteil der Dweghom-Gesellschaft und wird nur von den fähigsten Zauberern und den mächtigen Steelshapern verstanden, obwohl sie nicht verraten, wie solche begabten Individuen ohne jegliche offizielle Ausbildung zu solchen Fähigkeiten gelangen. Mit ihrer fast instinktiven Beherrschung der Elemente Erde, Feuer oder einer Kombination aus beiden sind die Herolde eine wahrhaft dominante Präsenz auf dem Schlachtfeld.

Wenn ein befreundetes Regiment einen Herold erwirbt und die Armee dem feurigen Bekenntnis folgt, erhält das Regiment die Schlachtfeldrolle [**FEURIG**].

Alternativ erhält das Regiment, wenn die Armee dem gehärteten Bekenntnis folgt, die Schlachtfeldrolle [**GEHÄRTET**] und kann einen beliebigen Marker aus Ihrem Elementarkraft-Vorrat ausgeben, um sofort "erweckt" zu werden.

Herold des Feuers: Das Regiment wiederholt fehlgeschlagene Trefferwürfe mit „6“.

Herold des Magmas: Das Regiment erhält die Sonderregel 'Schildbrecher' (linebreaker).

Herold des Steins: Das Regiment erhält die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

Flammenwirker (flamecaster): Das Regiment erhält Zugang zum **Flammenwerfer (Aktion im Kampf)**.

Flammenwerfer (flamethrower) (Aktion im Kampf): Das Regiment führt sofort eine Fernkampf-Aktion gegen ein Regiment aus, das sich in Kontakt mit seiner Frontreihe befindet. Das Regiment kann nicht während derselben Aktivierung eine Nahkampf-Aktion und „Flammenwerfer“ ausführen.

Lehrling des Mnemanten - Einer pro Armee

Das Ansehen und Aghm der Position eines Dweghom-Kriegsherrn ist so groß, dass selbst die ältesten Mnemanten widerwillig zugestehen, dass ihre Taten aufgezeichnet werden müssen. Selbst den jüngsten ihrer Mitglieder zu entsenden, um die Taten des Kriegsherrn im Kampf zu beobachten und aufzuzeichnen, ist für einen ehrgeizigen Anführer ein enormer Segen. Die Krieger unter ihrem Kommando kämpfen wie Besessene und weigern sich, auch nur einen einzigen Schritt zurückzuweichen, während sie unter dem gnadenlosen Blick der personifizierten Geschichte stehen.

Das Regiment erhält die Sonderregel 'Unnachgiebig' (unyielding).