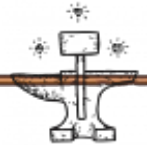




# DWARVEN HOLDS

## TEST - 6 747 POINTS



0 pts (0.00 %) 3030 pts (45.00 %) 3270 pts (48.00 %) 310 pts (5.00 %) 137 pts (2.00 %) 50 pts (1.00 %)

**Rare** (25 Max)    **Special** (50 Max)    **Core** (25 Least)    **Lords** (50 Max)    **Heroes** (50 Max)    **Mount** (0 NoLimit)

### Lords



**KING #1**  
King - Standard - Infantry - 20x20mm

**310 POINTS**



Troops	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Type
King	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Infantry
Shield Bearers	3	5	3	4	4	4	2	2	10	Infantry
<b>Model Rules</b>	Shield Wall • Sturdy • Relentless • Plate Armour									
<b>Model Rules (Shield Bearers)</b>	Sturdy • Relentless • Mount's Protection (5+)									
<b>Model Rules (Shield Bearers)</b>	Sturdy • Relentless • Mount's Protection (5+)									

<b>Options</b>	May take a Shield • Mount : Shield Bearers • Rune of Smashing (Lord) • Rune of Destruction (Lord) • Rune of Steel • Rune of Shielding x1
<b>Notes</b>	120 pts objets runiques (blessures 1d3, F10 cible endu 5ou+, relance svg armure ratés , +1svg invu)

### Heroes



**ENGINEER #1**  
Engineer - Standard - Infantry - 20x20mm

**137 POINTS**



Troops	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Type
Engineer	3	5	4	4	4	2	3	2	9	Infantry
<b>Model Rules</b>	Engineer • Sturdy • Relentless • Shield Wall • Entrench • Plate Armour									

<b>Options</b>	May take a Shield • Wyrn-Slayer Rocket • Rune of Retribution - One per army x1 • Rune of Shielding x1
<b>Notes</b>	<p>rune bouclier (+1 svg invu ) rune de vengeance (1 seul fois: debut phase de mvt unités amies -6 ps charge devastatrice "+1 attaque en charge"</p> <p>Règles ingénieurs:Une figurine avec cette règle spéciale permet à une Machine de Guerre dans un rayon de 3 pouce d'utiliser la CT de l'Ingénieur à la place de la sienne et de relancer n'importe quel résultat obtenu sur le tableau des incidents de tir. S'il y a plusieurs Machines de Guerre à portée de 3 pouce, déclarez quelle machine recevra l'aide de l'ingénieur avant de la faire tirer. De plus, si une Machine de Guerre possède une arme d'artillerie parmi un des types ci-dessous, l'Ingénieur apporte un bonus additionnel et la machine pourra relancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Catapulte, le dé de déviation.</li> <li>- Canon à flamme, le D6 pour la distance de mouvement du gabarit, à moins que le résultat ne soit '6'.</li> </ul> <p>Une figurine engagée dans un corps à corps ne peut pas utiliser ces règles.</p> <p>Maître en Balistique : Au lieu d'utiliser la règle Ingénieur, un Maître Ingénieur peut, au début de la Phase de Tir et pour la durée de celle-ci, octroyer un des bonus suivants à une unité d'Infanterie alliée située à moins de 6 pouce :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'unité gagne un bonus de +1 pour toucher au Tir.</li> <li>- L'unité peut relancer les jets pour blesser ayant donné '1' au Tir.</li> <li>- La portée des Armes de Tir de l'unité augmente de 1D6 + 1 pouce.</li> </ul> <p>Le même bonus ne peut pas se cumuler sur une même unité.</p>

### Core





**CLAN MARKSMEN #1**  
Clan Marksman x10 - Standard - Infantry - 20x20mm

**1 150 POINTS**





Troops	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Type
Marksman	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infantry
Champion	3	5	4	3	4	1	2	2	9	
<b>Model Rules</b>	Sturdy • Relentless • Heavy Armour • Crossbow									

<b>Options</b>	May take Great Weapon • Champion • Standard Bearer
<b>Notes</b>	Encombrant: Un tir provenant d'une arme avec cette règle spéciale souffre d'un malus additionnel de -1 (pour un total de -2) pour tirer après avoir bougé. Si la règle Tir rapide s'applique aussi à ce tir, ignorez uniquement le -1 pour toucher normal dû au mouvement, pas celui lié à la règle Encombrant.



	<b>CLAN MARKSMEN #2</b> Clan Marksmen x10 - Standard - Infantry - 20x20mm	<b>1 150 POINTS</b>								
<b>Troops</b>	<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>	<b>Type</b>
Marksman	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infantry
Champion	3	5	4	3	4	1	2	2	9	
<b>Model Rules</b>	Sturdy • Relentless • Heavy Armour • Crossbow									

<b>Options</b>	May take Great Weapon • Champion • Standard Bearer
<b>Notes</b>	Encombrant: Un tir provenant d'une arme avec cette règle spéciale souffre d'un malus additionnel de -1 (pour un total de -2) pour tirer après avoir bougé. Si la règle Tir rapide s'applique aussi à ce tir, ignorez uniquement le -1 pour toucher normal dû au mouvement, pas celui lié à la règle Encombrant.

	<b>GREYBEARDS #1</b> Greybeards x10 - Standard - Infantry - 20x20mm	<b>970 POINTS</b>								
<b>Troops</b>	<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>	<b>Type</b>
Greybeard	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infantry
Champion	3	6	4	4	4	1	2	2	9	
<b>Model Rules</b>	Seen It All • Immune to Psychology • Sturdy • Relentless • Shield Wall • Heavy Armour									

<b>Options</b>	A single Clan Warriors or Graybeards unit may Vanguard ( max 20 models ) • May take Throwing Weapons • May take a Shield • Champion • Musician • Standard Bearer
<b>Notes</b>	Radoteurs : Toute unité alliée à moins de 6" peut relancer ses tests de Panique raté Avant-garde : Après le déploiement et après les Éclaireurs, les unités composées entièrement de figurines ayant cette règle spéciale peuvent effectuer un mouvement de 12". Ce mouvement est effectué comme dans l'étape des Autres Mouvements, avec les mêmes restrictions et actions possibles, comme faire une roue, une Réformation, rejoindre des unités, quitter des unités, etc. La distance de 12" est utilisée à la place de la valeur de Mouvement de la figurine et aucune Marche Forcée n'est autorisée. Les unités faisant un mouvement d'Avant-Garde ne peuvent pas s'approcher à moins de 12" des unités ennemies. Cette limite est réduite à 6" pour une unité ennemie possédant la règle Avant-Garde ou Éclaireur. Une unité faisant un mouvement d'Avant-Garde ne peut pas déclarer de charge au premier tour si son camp commence. Si les deux joueurs ont des unités d'Avant-Garde, alternez le déplacement des unités une par une, en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement en dernier. Au lieu de déplacer une unité, un joueur peut déclarer ne plus déplacer d'unités ayant la règle Avant-Garde.

## Special

	<b>CANNON #1</b> Cannon - Standard - Infantry - 20x20mm	<b>100 POINTS</b>								
<b>Troops</b>	<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>	<b>Type</b>
Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-	War Machine
Crew (3)	3	4	3	3	4	-	2	1	9	
<b>Model Rules</b>	Stubborn • Heavy Armour									

<b>Notes</b>	Peut tirer de deux manières : - Comme une Arme d'Artillerie de type Canon (1D6").Portée 60" , Force 10, Blessures Multiples(Artillerie). - Comme une Arme d'Artillerie de type Batterie de Tir. Portée 12", Force 4, Perforant (3), Tirs Multiples (2D6). Peut prendre : Confection Ancienne (20 pts) : Toutes les touches du Canon ont +1 en Force et Attaques Magiques.
--------------	--



## DEEP WATCH #1

Deep Watch **x20** - Standard - Infantry - 20x20mm

1 310 POINTS



Troops	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Type
Iron Guard	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Infantry
Champion	3	6	4	4	4	1	2	2	9	
<b>Model Rules</b>	Bodyguard • Sturdy • Relentless • Shield Wall • Plate Armour • Shields									

<b>Options</b>	Champion • Musician • Standard Bearer • Runic Standard of Dismay
<b>Notes</b>	<p>Garde du corps (X) Un Personnage qui rejoint une unité qui contient au moins la moitié de figurines avec cette règle spéciale gagne la règle spéciale Tenace. Quelquefois, ce bonus n'est autorisé qu'avec certains Personnages. Quand c'est le cas, les Personnages en question seront indiqués entre parenthèses (X).</p> <p>Tenace: Une unité qui contient au moins une figurine Tenace ignore toutes les pénalités dues au Résultat de Combat sur son Commandement quand elle effectue des tests de Moral ou des tests de Reformation de Combat</p>



## KING'S GUARD #1

King's Guard **x20** - Standard - Infantry - 20x20mm

1 495 POINTS



Troops	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Type
King's Guard	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Infantry
Champion	3	6	4	4	4	1	2	3	9	
<b>Model Rules</b>	Bodyguard (General, Dwarf King) • Sturdy • Relentless • Great Weapons • Plate Armour									

<b>Options</b>	Champion • Musician • Standard Bearer • Banner of Courage
<b>Notes</b>	<p>Garde du corps (X) Un Personnage qui rejoint une unité qui contient au moins la moitié de figurines avec cette règle spéciale gagne la règle spéciale Tenace. Quelquefois, ce bonus n'est autorisé qu'avec certains Personnages. Quand c'est le cas, les Personnages en question seront indiqués entre parenthèses (X).</p> <p>Tenace: Une unité qui contient au moins une figurine Tenace ignore toutes les pénalités dues au Résultat de Combat sur son Commandement quand elle effectue des tests de Moral ou des tests de Reformation de Combat</p>



## ORGAN GUN #1

Organ Gun - Standard - Infantry - 20x20mm

125 POINTS



Troops	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Type
Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-	War Machine
Crew (3)	3	4	3	3	4	-	2	1	9	
<b>Model Rules</b>	Stubborn • Heavy Armour									

<b>Notes</b>	<p>Arme d'Artillerie de type Batterie de Tir. Portée 30 pouce, Force 5, Perforant (1), Tirs Multiples (2D6*2). Peut prendre : Confection Ancienne (45 pts) : Toutes les touches du Canon Orgue ont un bonus de +1 sur les jets pour blesser et Attaques Magiques.</p>
--------------	---

## Magics

### Magic items

**Rune of Retribution - One per army:**

**Rune of Shielding:**

**Rune of Destruction (Lord):**

**Rune of Smashing (Lord):**

**Rune of Steel:**

### Magic banners

**Runic Standard of Dismay:**

**Banner of Courage:**

## Model Rules

**Bodyguard:**

**Bodyguard (General, Dwarf King):**

**Crossbow:**

**Engineer:**

**Entrench:**

**Great Weapons:**

**Heavy Armour:**

**Immune to Psychology:**

**Plate Armour:**

**Relentless:**

**Seen It All:**

**Shield Wall:**

**Shields:**

**Stubborn:**

**Sturdy:**

## Qr codes of your army

Your can print this page to have all your army's units qrcode and cut them to stick them on your units, with them you can directly access to the unit's profil with your phone.

Cannon #1



Clan Marksmen #1



Clan Marksmen #2



Deep Watch #1



Engineer #1



Greybeards #1



King #1



King's Guard #1



Organ Gun #1

