



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

HAMMERERS



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 7

LONGBEARDS



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

8 - 16



• READ THIS FIRST · À LIRE EN PREMIER · LEER ANTES DE MONTAR
• LIES DIES ZUERST · LEGGI PRIMA QUESTO

- **BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.** A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- **AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.** Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- **POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.** Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- **VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.** Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- **PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.** Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

• EXPLANATION OF SYMBOLS · EXPLICATION DES SYMBOLES
• EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS · ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE
• LEGENDA DEI SIMBOLI



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montage
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel



- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



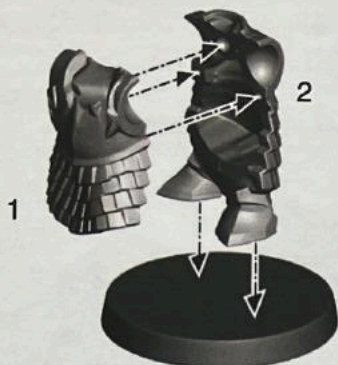
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel



• Follow step 1 for all variants • Suivre l'étape 1 pour toutes les variantes • Sigue el paso 1 para todas las variantes
 • Folge Schritt 1 für alle Varianten • Segui la fase 1 per tutte le varianti

1 a

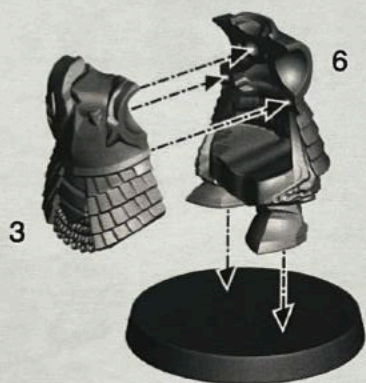
x4



1A

1 b

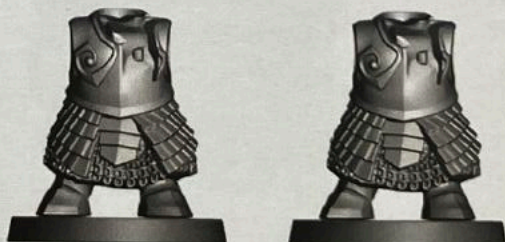
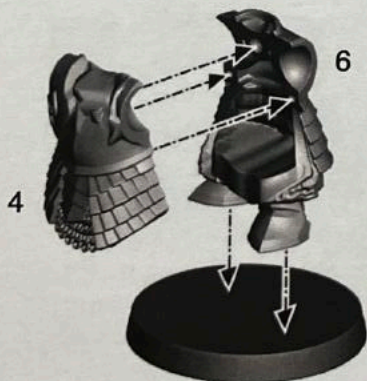
x2



1B

1 c

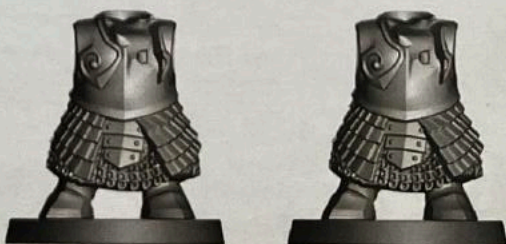
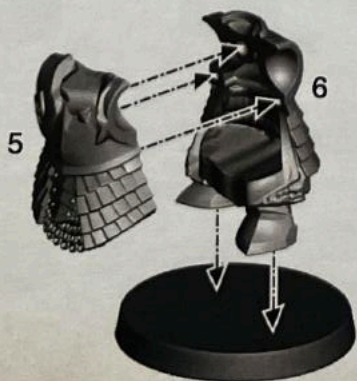
x2



1C

1 d

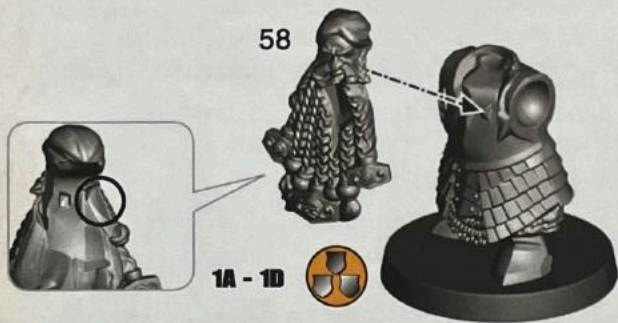
x2



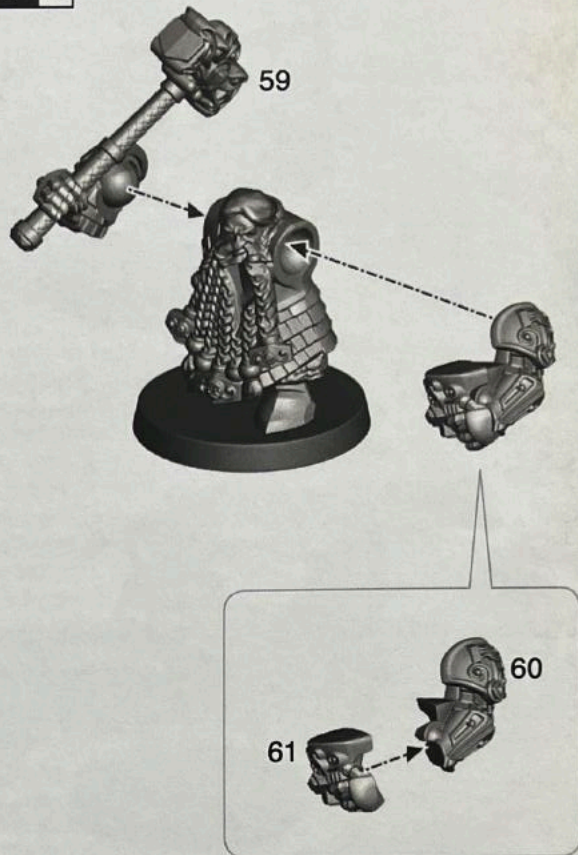
1D

2 KEEPER OF THE GATE

2 a




2 b




3 a



 Hammerer heads • Têtes de Martelier • Cabezas de Hammerers
Köpfe der Hammerträger • Teste degli Hammerers • ハンマラーの頭


3 b



 Hammerer Shoulder Pads (Left) • Épaulières de Martelier (Gauche) • Hombreras de Hammerers (Izquierda)
Schulterpanzer der Hammerträger (Links) • Spallacci degli Hammerers (Sinistri) • ハンマラーの肩当て(左)

3 c



 Duardin Shoulder Pads (Right) • Épaulières Duardins (Droite) • Hombreras Duardin (Derecha)
Schulterpanzer Der Duardin (Rechts) • Spallacci dei duardin (Destri) • ドワーフの肩当て(右)



Build either the Drummer (stage 4) or the Horn Blower (stage 5)

Assemblez un Tambour (étape 4) ou un Sonneur (étape 5)

Monta el Músico con tambor (paso 4) o con cuerno (paso 5)

Du kannst entweder den Trommler (Schritt 4) oder den Hornbläser (Schritt 5) bauen

Assembla il drummer (fase 4) o l'Horn Blower (fase 5)

太鼓打ち(ステップ4)か角笛吹き(ステップ5)のどちらかを組み立てる

4 DRUMMER

4 a

1A - 1D



62



4 b

65



4 c

3C



3B

4B

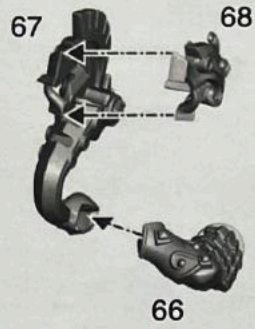


5 HORNBLOWER

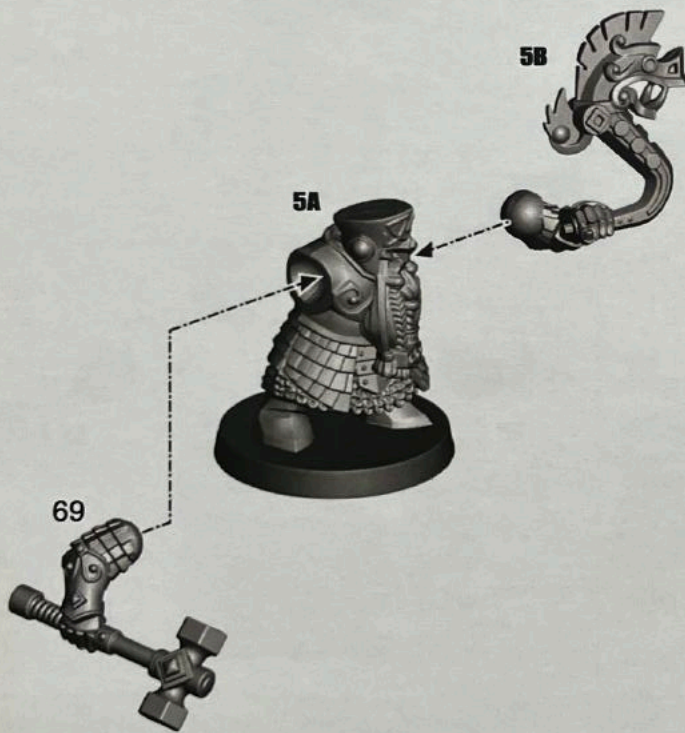
5 a



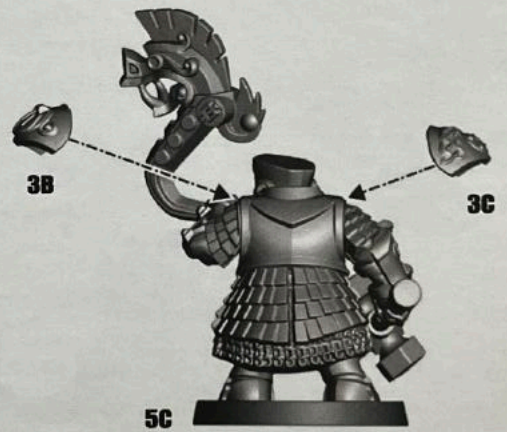
5 b



5 c

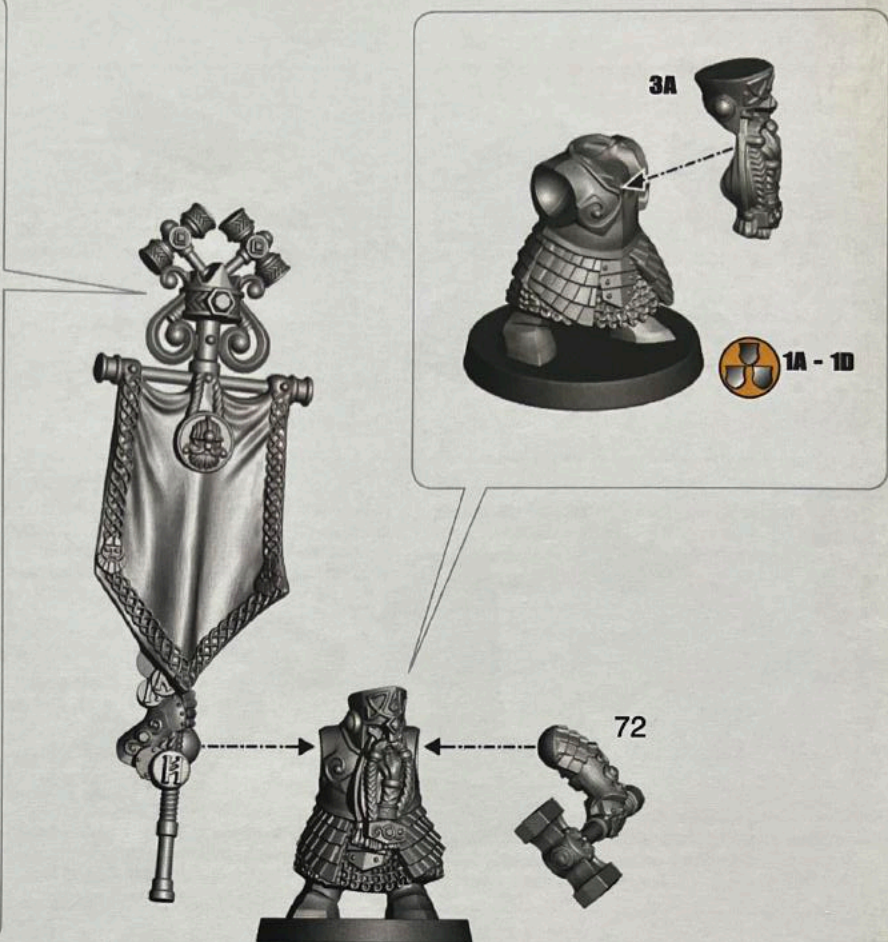
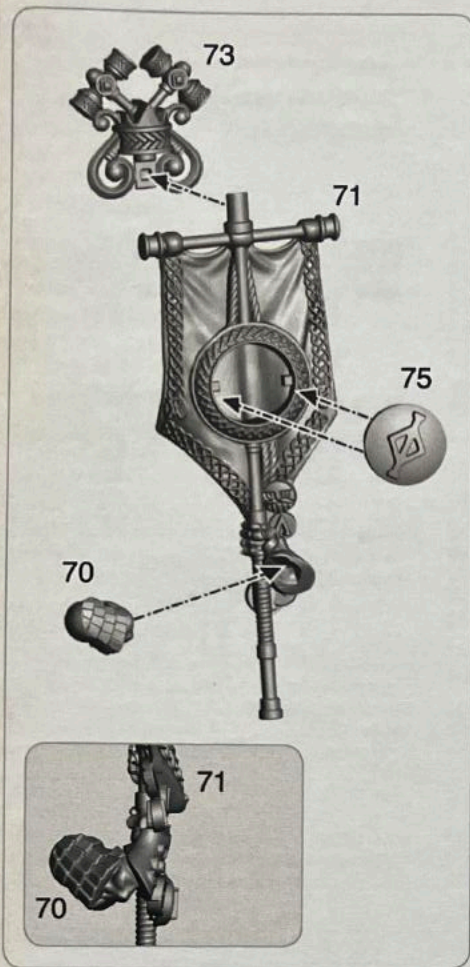


5 d

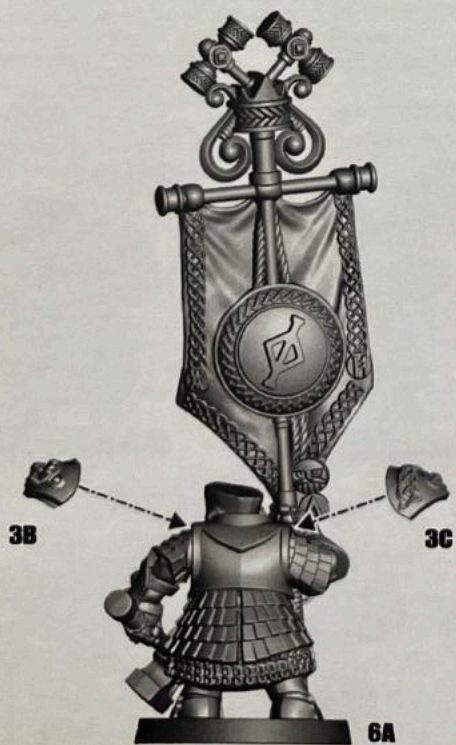


6 STANDARD BEARER

6 a



6 a



7 HAMMERERS

7 a

x7



1A - 1D

7 b

x7



7



Choice of Great Hammer Head
 Choix de têtes de Grand Marteau
 Modelos de martillo a dos manos
 Auswahl an Hammerköpfen
 Scelta delle teste dei Great Hammers
 好きなグレイトハンマーの先端を選択



20



21



22



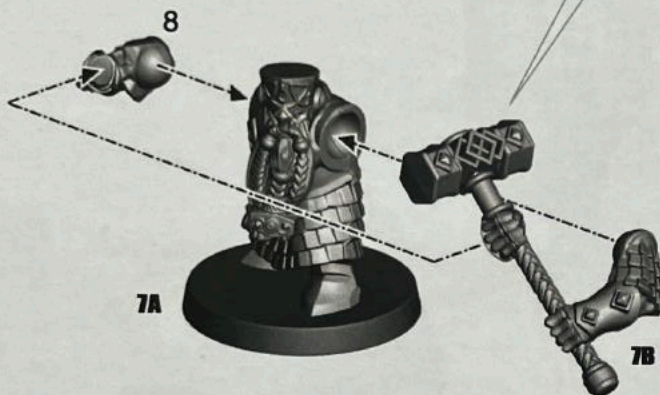
23



24

7 c

x7



7A

7B

7 d

x7



7C



HAMMERERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gromril Great Hammer	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

A unit of Hammerers has 5 or more models. They are armed with Gromril Great Hammers.

THROUGH MUSICIAN

Models in this unit can be Hornblowers or Drummers. When a unit containing any Hornblowers or Drummers runs, they can 'Sound the Advance'. If they do so, do not roll a dice to see how far the unit runs; instead, they can move up to an extra 4".

DESCRIPTION

Une unité de Hammerers (marteliers) compte 5 figurines ou plus. Elles portent des marteaux à deux mains en gromril (Gromril Great Hammers).

MUSICIEN DU THRONG

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor ou Tambour. Si une unité contenant au moins un musicien court, ce dernier peut donner le pas: ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Hammerers tiene 5 o más miniaturas. Van armados con grandes martillos de Gromil (Gromril Great Hammers).

THRONG MUSICIAN

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblower o Drummers. Cuando una unidad que incluya Hornblower o Drummers corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Hammerers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind mit Gromril Great Hammers bewaffnet.

MUSIKER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser oder Trommler sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser oder Trommler enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

DESCRIZIONE

Un'unità di Hammerers include 5 o più modelli. Essi sono armati con Gromril Great Hammers.

THRONG MUSICIAN

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers o Drummers. Quando un'unità che contiene Hornblowers o Drummers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

STANDARD BEARER

Models in this unit may be Standard Bearers. If you fail a battleshock test for a unit that has any Standard Bearers, halve the number of models that flee (rounding up).

KEEPER OF THE GATE

The leader of this unit is the Keeper of the Gate. A Keeper of the Gate makes 3 attacks rather than 2.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins un Porte-étendard, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

GARDIEN DES PORTES

Le chef de cette unité est Gardien des Portes. Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si no superas un chequeo de acobardamiento por una unidad que tenga algún Standard Bearer, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

KEEPER OF THE GATE

El líder de esta unidad es el Keeper of the Gate. Un Keeper of the Gate tiene 3 Ataques en vez de 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Standartenträger enthält, misslingt, darfst du die Anzahl der fliehenden Modelle halbieren (aufgerundet).

KEEPER OF THE GATE

Der Anführer dieser Einheit ist ein Keeper of the Gate. Ein Keeper of the Gate führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Se fallisci un test di shock per un'unità che contiene Standard Bearers, dimezza il numero di modelli che fuggono (arrotondando per eccesso).

KEEPER OF THE GATE

Il leader di questa unità è il Keeper of the Gate. Un Keeper of the Gate effettua 3 attacchi invece di 2.

ABILITIES

Kingsguard: You do not need to take battleshock tests for this unit if it is within 16" of a **DISPOSSESSED HERO** from your army in the battleshock phase

APTITUDES

Garde du Roi: N'effectuez pas de test de déroute avec cette unité si elle se trouve à 16" ou moins d'un **DISPOSSESSED HERO** de votre armée lors de la phase de déroute.

HABILIDADES

Guardia real. No efectúes chequeos de acobardamiento por esta unidad si está a 16" o menos de un **DISPOSSESSED HERO** de tu ejército en la fase de acobardamiento.

FÄHIGKEITEN

Königswache: Du musst keine Kampfschocktests für diese Einheit ablegen, solange sie sich in der Kampfschockphase innerhalb von 16" um einen **DISPOSSESSED-HERO** deiner Armee befindet.

ABILITÀ

Guardia del Re: questa unità non deve effettuare test di shock se si trova entro 16" da un **DISPOSSESSED HERO** della tua armata nella fase di shock.

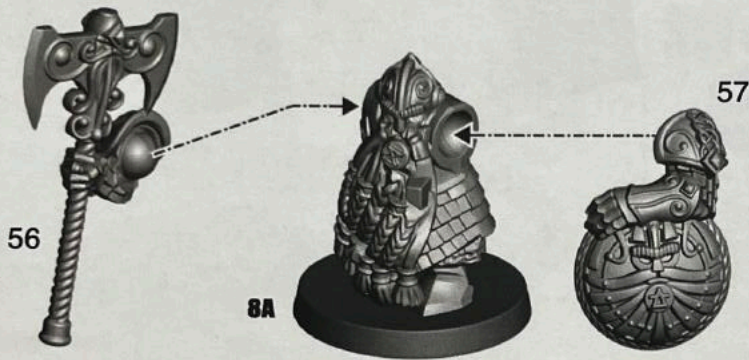


8 OLD GUARD

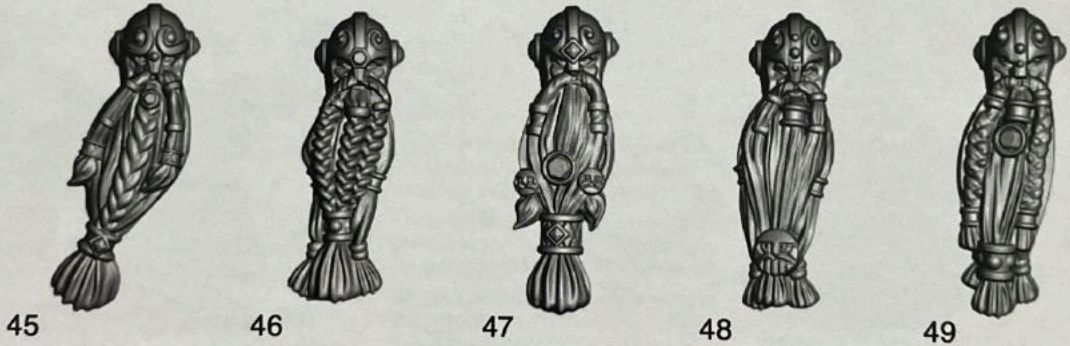
8 a




8 b




9 a



 Longbeard heads • Têtes de Longues-Barbes • Cabezas de Longbeards
Köpfe der Langbärte • Teste dei Longbeards • ロングヘアードの頭


9 b



 Longbeard Shoulder Pads (Left) • Épaulières de Longues-Barbes (Gauche) • Hombreras de Longbeards (Izquierda)
Schulterpanzer der Langbärte (Links) • Spallacci dei Longbeards (Sinistri) • ロングヘアードの肩当て(左)

9 c



 Duardin Shoulder Pads (Right) • Épaulières Duardins (Droite) • Hombreras Duardin (Derecha)
Schulterpanzer Der Duardin (Rechts) • Spallacci dei duardin (Destri) • ドワーフの肩当て(右)



Build either the Drummer (Stage 10) OR the Hornblower (Stage 11)

Assemblez un Tambour (étape 10) ou un Sonneur (étape 11)

Monta el Músico con tambor (paso 10) o con cuerno (paso 11)

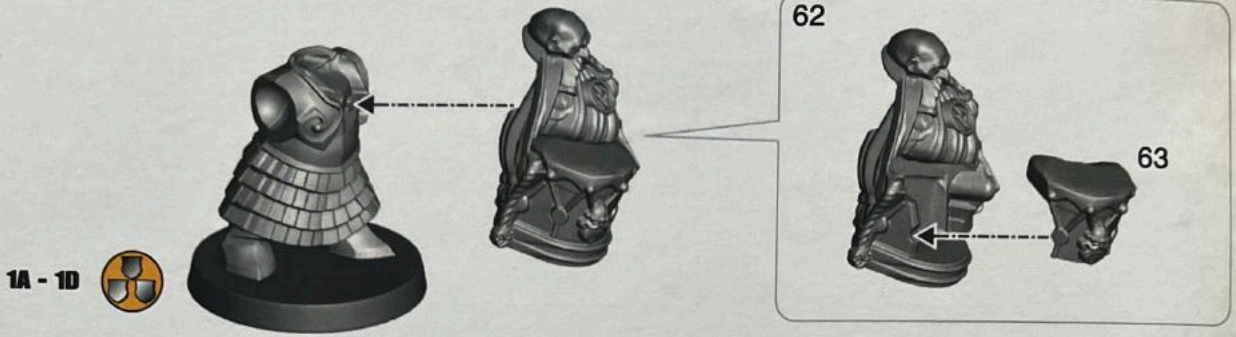
Du kannst entweder den Trommler (Schritt 10) oder den Hornbläser (Schritt 11) bauen

Assembla il Drummer (fase 10) o l'Hornblower (fase 11)

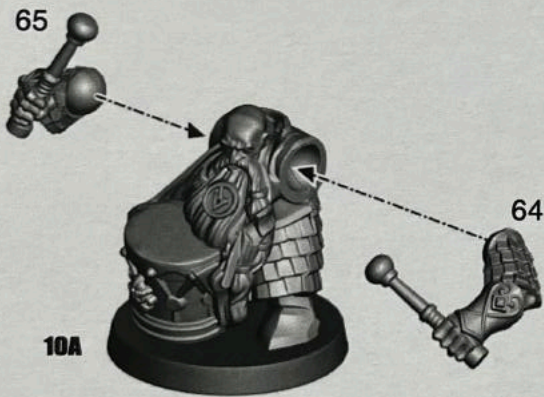
太鼓打ち(ステップ10)か角笛吹き(ステップ11)のどちらかを組み立てる

10 DRUMMER

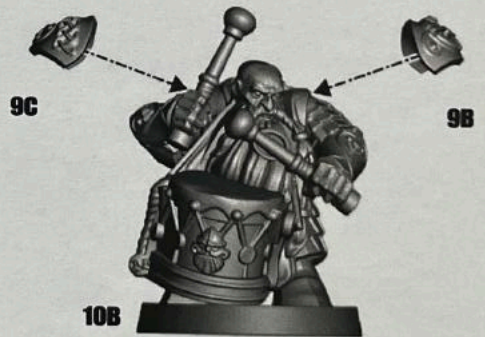
10 a



10 b



10 c

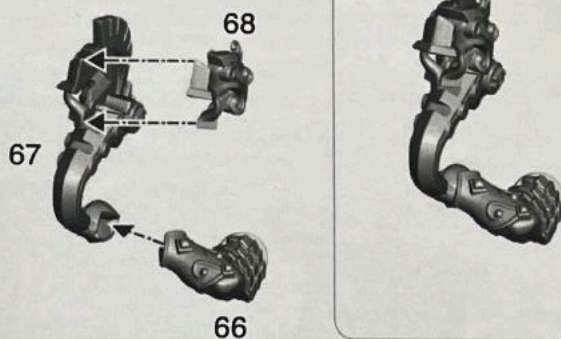


11 HORNBLOWER

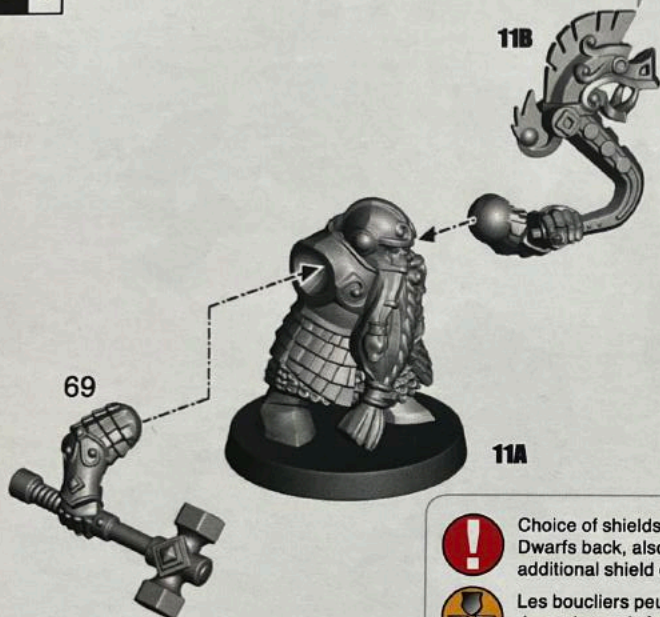
11 a



11 b



11 c



11 d



Choice of shields can be added to the Dwarfs back, also check stage 14 for additional shield configurations.



Les boucliers peuvent être collés au dos des nains, voir également étape 14 pour les autres configurations de boucliers.

Modelos de escudo; pueden colocarse en la espalda de los Enanos, ver paso 14 para otras opciones de escudos.

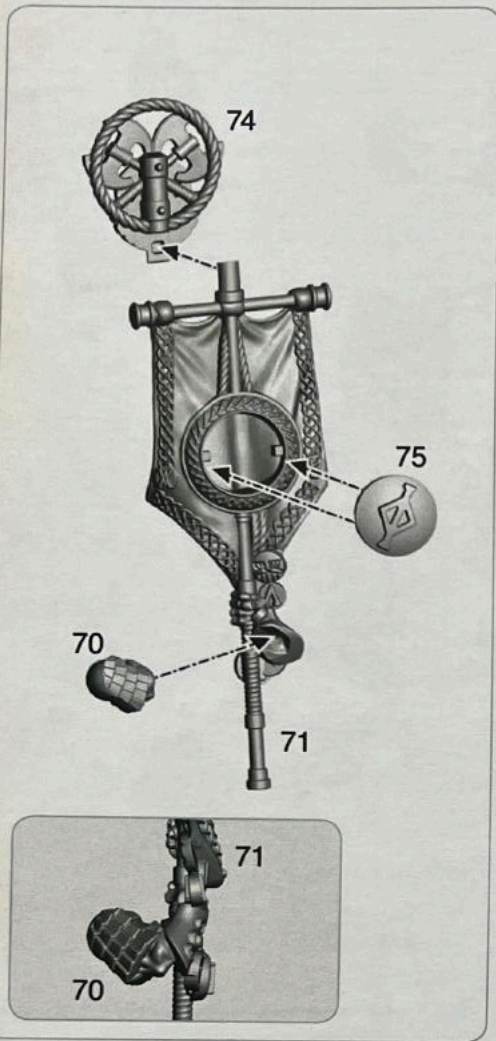
Für die Rücken der Zwerge stehen verschiedene Schilde zur Auswahl. Unter Schritt 14 findest du zusätzliche Schildoptionen.

Gli scudi possono essere incollati sulla schiena; vedi la fase 14 per ulteriori configurazioni degli scudi.

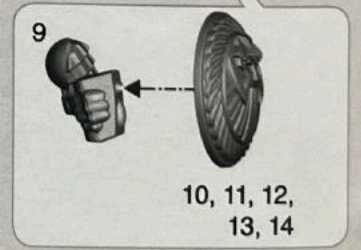
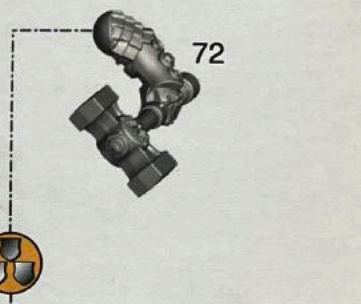
好きなシールドをドワーフの背中に取り付け可能。さらなるシールドのオプションについてはステップ14を参照。



12 a

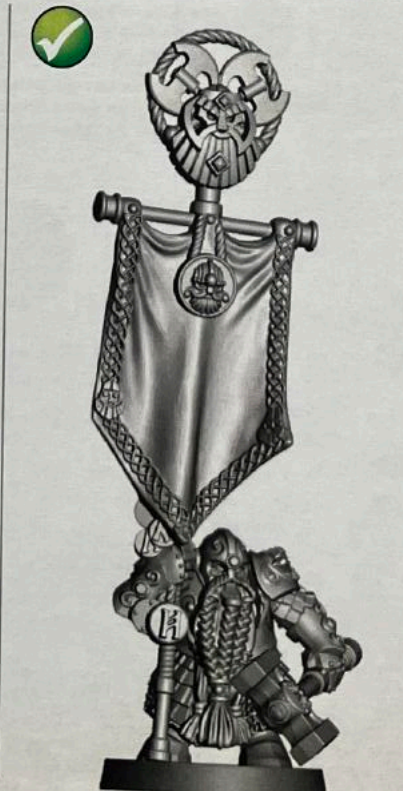
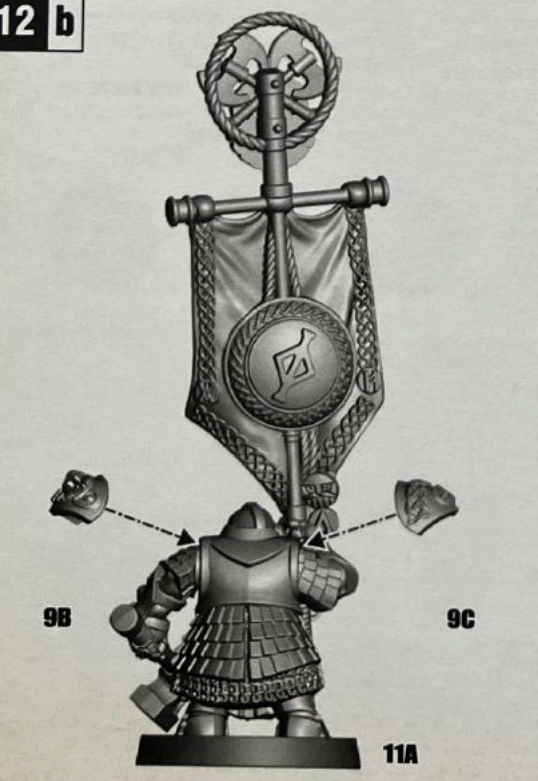


1A - 1D



Additional shield options shown in stage 14
 Autres options de boucliers visibles à l'étape 14
 Opciones adicionales de escudos en el paso 14
 Schritt 14 zeigt zusätzliche Schildoptionen
 Ulteriori opzioni di scudo mostrate nella fase 14
 ステップ14にはさらなるシールドのオプションが示されている

12 b



13 LONGBEARDS

13 a

x7



Follow stage 14 for Hand Weapon & Shield configuration and stage 15 for Great Weapon configuration.

Suivre l'étape 14 pour la configuration avec arme de base & bouclier, ou l'étape 15 pour la configuration avec arme lourde.

Sigue el paso 14 para la opción de arma de mano y escudo y el paso 15 para la opción de arma a dos manos.

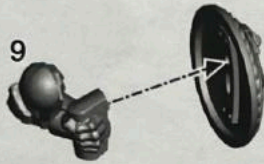
Folge Schritt 14 für den Zusammenbau mit Handwaffe & Schild und Schritt 15 für den Zusammenbau mit Zweihandwaffe.

Segui la fase 14 per le configurazioni di arma a una mano e scudo e la fase 15 per le grandi armi.

ハンドウェポン&シールドを装備させる場合はステップ14に従い、グレートウェポンを装備させる場合はステップ15に従う。

14 LONGBEARD WITH HAND WEAPON & SHIELD

14 a



Choice of Shields • Choix de boucliers
Modelos de escudo • Auswahl an Schilden
Scelta di scudi •好きなシールドを選択

10



11



12



13



14



14 b



Choice of Hand Weapons
Choix d'armes de base
Modelos de arma de mano
Auswahl an Handwaffen
Scelta di armi a una mano
好きなハンドウェポンを選択



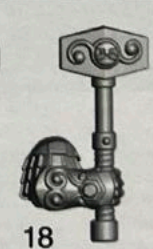
15



16



17



18



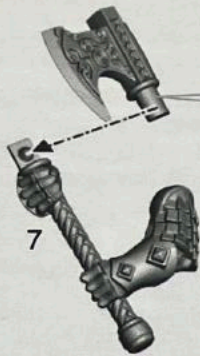
19

14 b

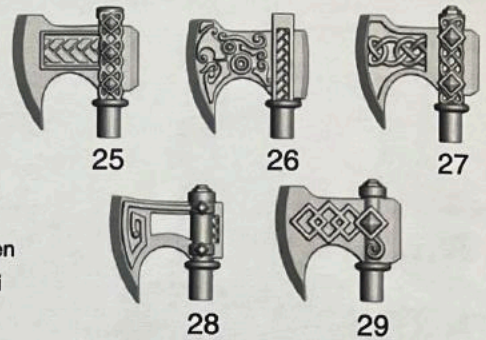


15 LONGBEARD WITH GREAT WEAPON

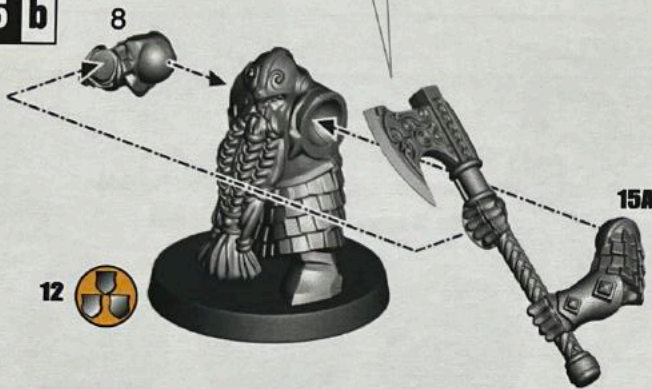
15 a



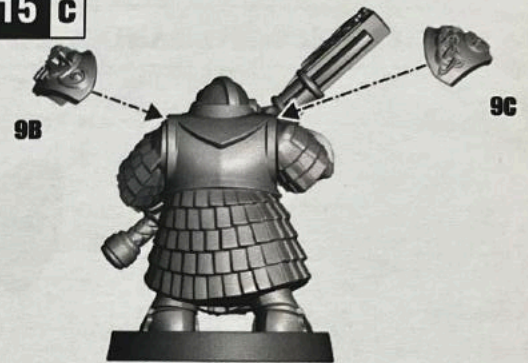
Choice of Great Weapon Blades
 Choix de fers de hache
 Modelos de arma a dos manos
 Auswahl an Zweihandwaffenklingen
 Scelta delle teste delle grandi armi
 好きなグレートウェポンの刃を選択



15 b



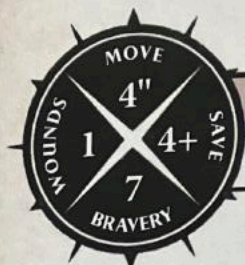
15 c



EXAMPLE OF LONGBEARDS WITH BOTH WEAPON CONFIGURATIONS
EJEMPLO DE LONGUES-BARBES AVEC LES DEUX CONFIGURATIONS D'ARMEMENT
EJEMPLOS DE LONGBEARDS CON AMBAS OPCIONES DE ARMAS
BEISPIELE FÜR LANGBÄRTE MIT BEIDEN WAFFENKONFIGURATIONEN
ESEMPI DI LONGBEARDS CON ENTRAMBE LE CONFIGURAZIONI DI ARMI
 両武器を持つロングベアードの組み立て例



LONGBEARDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Axe or Ancestral Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Ancestral Great Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

A unit of Longbeards has 10 or more models. Some units of Longbeards wield treasured Ancestral Axes or Ancestral Hammers. Other units prefer to march to war wielding double-handed Ancestral Great Axes to cut down the foe. In addition, some units carry sturdy Gromril Shields.

OLD GUARD

The leader of this unit is the Old Guard. An Old Guard makes 2 attacks.

STANDARD BEARER

Models in this unit may be Standard Bearers. If you fail a battleshock test for a unit that has any Standard Bearers, halve the number of models that flee (rounding up).

THRONG MUSICIAN

Models in this unit can be Hornblowers or Drummers. When a unit containing any Hornblowers or Drummers runs, they can 'Sound the Advance'. If they do so, do not roll a dice to see how far the unit runs; instead, they can move up to an extra 4".

ABILITIES

Gromril Shields: This unit can create a shield wall instead of running or charging in its turn. If it does so, re-roll all failed save rolls for the unit in the combat phase until its next movement phase.

Old Grumblers: Longbeards are always grumbling about something, from the hardships they endured when they were younger and how the youth of today don't respect their elders, to how expensive beer is these days. In your hero phase, this unit will complain about something in a suitably duardin manner. When they do, pick one of the grumblings listed below. The effects last until your next hero phase.

'I thought duardin were made of sterner stuff!':

Roll a dice each time a **DISPOSSESSED** model from your army flees whilst within 8" of this unit; on a 5 or more that model stands firm under the Longbeards' stern gaze and does not flee.

'Who does this bearding think he is?':

DISPOSSESSED HEROES from your army within 8" of this unit in the hero phase can use their command abilities even if they are not your general.

'Grots are weedier these days!': You can re-roll wound rolls of 1 for **DISPOSSESSED** models from your army that are within 8" of this unit when they attack in the combat phase.

DESCRIPTION

Une unité de Longbeards (Longues-barbes) compte 10 figurines ou plus. Certaines unités ont des haches ou des marteaux ancestraux (Ancestral Axes or Ancestral Hammers). D'autres ont des haches à deux mains ancestrales (Ancestral Great Axes). Enfin, il arrive qu'elles portent des boucliers en gromril.

GROGNARD

Le chef de cette unité est un Grogard. Il effectue 2 attaques.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins un Porte-étendard, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

MUSICIEN DU THRONG

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor ou Tambour. Si une unité contenant au moins un musicien court, ce dernier peut donner le pas: ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Boucliers en Gromril: Cette unité peut former un mur de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Dans ce cas, relancez ses jets de sauvegarde ratés en phase de combat jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

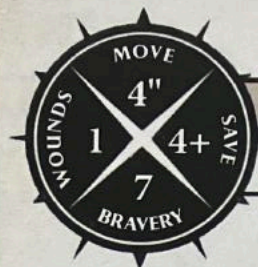
Grommeleurs: Les Longbeards sont toujours en train de ronchonner, à propos des périls qu'ils ont traversés dans leur jeunesse, du manque de respect des jeunes d'aujourd'hui vis-à-vis de leurs anciens, ou encore de la hausse du prix de la bière. À votre phase des héros, cette unité va se plaindre de quelque chose d'une manière propre aux duardins. Lorsqu'elle le fait, choisissez un des grommellements de la liste ci-contre. Les effets durent jusqu'à votre prochaine phase des héros.

'J'pensais pas que des duardins pouvaient être des mauviettes!': Lancez un dé chaque fois qu'une figurine **DISPOSSESSED** de votre armée fuit à 8" ou moins de cette unité. Sur 5 ou plus, la figurine ne flanche pas à cause du regard sévère que les Longbeards lui lancent, et ne fuit pas.

'Pour qui se prend ce poil-au-menton?': Les **HEROES DISPOSSESSED** de votre armée à 8" ou moins de cette unité pendant la phase des héros peuvent utiliser leurs aptitudes de commandement même s'ils ne sont pas votre général.

'De mon temps, les grots étaient plus coriaces!': Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les figurines **DISPOSSESSED** de votre armée à la phase de combat si elles sont à 8" ou moins de cette unité lorsqu'elles attaquent.

LONGBEARDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Axe or Ancestral Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Ancestral Great Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Longbeards tiene 10 o más miniaturas. Algunas unidades de Longbeards van armadas con hachas o martillos ancestrales (Ancestral Axes or Ancestral Hammers). Otras unidades prefieren marchar a la Guerra llevando hachas a dos manos ancestrales (double-handed Ancestral Great Axes) con las que aniquilan al enemigo. Además, algunas unidades se equipan con escudos de Gromril.

OLD GUARD

El líder de esta unidad es un Old Guard. Un Old Guard efectúa 2 Ataques.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si no superas un chequeo de acobardamiento por una unidad que tenga algún Standard Bearer, reduce a la mitad el número de miniaturas que huyen (redondeando hacia arriba).

THROUGH MUSICIAN

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Hornblower o Drummers. Cuando una unidad que incluya Hornblower o Drummers corra, pueden "Avisar del avance". Si lo hacen, no tires un dado para ver la distancia a la que corre la unidad; en vez de ello, mueven hasta 4" adicionales.

HABILIDADES

Escudos de Gromril. Esta unidad puede crear un muro de escudos en vez de correr o cargar en este turno. Si lo haces, puedes repetir las tiradas de Salvación fallidas por la unidad en la fase de combate hasta su siguiente fase de movimiento.

Viejos cascarrabias. Los Longbeards siempre andan protestando por algo: desde las penurias que soportaron en su juventud, y cómo los jóvenes de hoy no respetan a sus mayores, hasta lo cara que está la cerveza. En tu fase de héroe, la unidad de Longbeards refunfuñará por algo a la usanza de los duardin; elige una de las quejas que figuran a continuación. Los efectos duran hasta tu próxima fase de héroe.

"¡Creía que los duardin estaban hechos de otra pasta!". Tira un dado cada vez que una miniatura **DISPOSSESSED** de tu ejército huya estando a 8" o menos de esta unidad. Con un 5 o más esa miniatura se mantiene firme bajo la mirada atenta de los Longbeards y no huye.

"¿Quién se ha creído que es este imberbe?". Los **DISPOSSESSED HEROES** de tu ejército que estén a 8" o menos de esta unidad en la fase de héroe pueden usar sus habilidades de mando incluso si no son tu general.

"Los Grots son más debiluchos ahora!". Puedes repetir las tiradas para herir de 1 de miniaturas **DISPOSSESSED** de tu ejército que estén a 8" o menos de esta unidad al atacar en la fase de combate.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Longbeards besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten Longbeards tragen wertvolle Ancestral Axes or Ancestral Hammers. Andere Einheiten ziehen es vor, mit zweihändigen Ancestral Great Axes in die Schlacht zu ziehen, um den Feind niederzumähen. Zusätzliche tragen einige Einheiten auch Gromrilschilde.

OLD GUARD

Der Anführer dieser Einheit ist ein Old Guard. Der Old Guard führt 2 Attacken durch.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit können Standartenträger sein. Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Standartenträger enthält, misslingt, darfst du die Anzahl der fliehenden Modelle halbieren (aufgerundet).

MUSIKER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser oder Trommler sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser oder Trommler enthält, rennt, kann sie "das Signal zum Vorrücken geben". Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

FÄHIGKEITEN

Gromrilschilde: Diese Einheit kann, anstatt zu rennen oder anzugreifen, in ihrem Zug einen Schildwall bilden. Wenn sie dies tut, wiederholst du bis zur nächsten Bewegungsphase der Einheit alle misslungenen Schutzwürfe für diese Einheit in der Nahkampfphase.

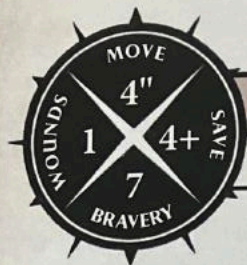
Alte Grummel: Longbeards grummeln immer über irgendetwas. Dies können die Leiden sein, die du ertragen musstest, als du noch jünger warst, die Tatsache, dass die Jugend keinerlei Respekt mehr vor dem Alter hat, der völlig übertriebene Bierpreis oder etwas Ähnliches. In deiner Heldenphase wird sich diese Einheit in richtiger Duardin-Manier über etwas beklagen. Wenn sie dies tun, kannst du eines der Gegrummel verwenden, die unten aufgelistet sind. Die Effekte davon halten bis zu deiner nächsten Heldenphase an.

"Ich dachte immer, Duardin wären aus einem härteren Holz geschnitzt!". Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein **DISPOSSESSED**-Modell deiner Armee flieht, während es sich innerhalb von 8" um diese Einheit befindet; bei einem Ergebnis von 5 oder mehr hält das Modell unter dem strengen Blick der Longbeards stand und flieht nicht.

"Was glaubt dieser Bartling, wer er ist?". **DISPOSSESSED-HEROES** deiner Armee, die sich in deiner Heldenphase innerhalb von 8" um diese Einheit befinden, können ihre Befähigkeiten einsetzen, selbst wenn sie nicht dein General sind.

"Grots waren früher viel größer!". Wenn sie in der Nahkampfphase attackieren, darfst du für **DISPOSSESSED**-Modelle deiner Armee, die sich innerhalb von 8" um diese Einheit befinden, Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

LONGBEARDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Axe or Ancestral Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Ancestral Great Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Longbeards include 10 o più modelli. Alcune unità di Longbeards brandiscono venerati Ancestral Axes or Ancestral Hammers; altre preferiscono marciare in guerra impugnando Ancestral Great Axes a due mani per mietere i nemici. Inoltre, alcune unità portano robusti Gromril Shields.

OLD GUARD

Il leader di questa unità è la Old Guard. Una Old Guard effettua 2 attacchi.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Se fallisci un test di shock per un'unità che contiene Standard Bearers, dimezza il numero di modelli che fuggono (arrotondando per eccesso).

THRONG MUSICIAN

I modelli di questa unità possono essere Hornblowers o Drummers. Quando un'unità che contiene Hornblowers o Drummers corre, essi possono 'Suonare l'Avanzata'. In tal caso non tirare un dado per determinare di quanto l'unità corre: essa può muoversi invece di un massimo di 4" addizionali.

ABILITÀ

Gromril Shields: questa unità può creare un muro di scudi invece di correre o caricare nel suo turno. In tal caso ripeti tutti i tiri salvezza falliti dell'unità nella fase di combattimento fino alla sua successiva fase di movimento.

Vecchi Brontoloni: i Longbeards si lamentano sempre di qualcosa, dalle avversità che hanno dovuto sopportare in gioventù a come i giovani non rispettino gli anziani e quanto sia cara la birra oggi giorno. Nella tua fase degli eroi questa unità si lagnerà di qualcosa in maniera tipicamente duardin. In tal caso scegli una lamentela fra quelle elencate a fianco. Gli effetti durano fino alla tua successiva fase degli eroi.

'Pensavo che i duardin fossero fatti di ben altra stoffa!': tira un dado ogni volta che un modello di **Dispossessed** della tua armata fugge mentre si trova entro 8" da questa unità. Con 5 o più quel modello si blocca sotto lo sguardo severo dei Longbeards e non fugge.

'Chi si crede di essere questo barbacorta?': i **Dispossessed Heroes** della tua armata entro 8" da questa unità nella fase degli eroi possono utilizzare le loro abilità di comando anche se non si tratta del tuo Generale.

'Oggi giorno i grots sono così debolucci!': puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 dei modelli di **Dispossessed** della tua armata che si trovano entro 8" da questa unità quando attaccano nella fase di combattimento.

