



WARHAMMER CE

LEBENDIGES REGELBUCH (LRB)

Version 1.08
Januar 2025

INHALTSVERZEICHNIS

GRUNDREGELN

Generelles	3
Schablonen	3
Einheiten	3
Übersicht über das Spiel	4
Der Spielzug	4
Beginn des Zuges Phase	5
Bewegungsphase	5
Magiephase	8
Schaden	10
Fernkampfphase	11
Nahkampfphase	11
Psychologie	14
Sonderregeln	15
Ausrüstung	16
Einheitentypen	18
Charaktermodelle	20
Kommandogruppe	23
General und Armeestandarte	24
Gelände	24
Armeezusammenstellung	24
Standard Szenario	25
Riesen	26

ARMEEN

Arabia	27
Bestien des Chaos	33
Bretonia	48
Chaoszwerge	54
Dämonen des Chaos	61
Dunkelelfen	70
Echsenmenschen	76
Grufköönige von Khemri	82
Hochelfen	88
Imperium	93
Kislev	105
Krieger des Chaos	111
Norsca	127
Ogerkönigreiche	133
Orks & Goblins	138
Skaven	148
Söldner	156
Vampirfürsten	168
Waldelfen	175
Zwerge	181

APPENDIX

Appendix A: Basegrößen	187
Appendix B: Optionale Regeln	193
Appendix C: FAQ	195
Appendix D: Offene Kampagne	196

DISCLAIMER

The Warhammer CE rule set and army lists are completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, 40,000, Warhammer, the Warhammer logo, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 logo, Citadel, the Citadel logo, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, the Twin-tailed Comet logo, Warhammer Ancient Battles, Warhammer Historical, Warhammer Historical logo, Blood Bowl, Necromunda, Space Hulk, Battlefleet Gothic, Dreadfleet, Mordheim, Inquisitor, Warmaster, Epic, Gorkamorka, Talisman, White Dwarf and all associated marks, logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, and the distinctive likenesses thereof, from the Warhammer and Warhammer 40,000 universes are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.





EINFÜHRUNG

Warhammer Fantasy Battle (WFB) ist ein beliebtes Tabletop-System mit einer langen Geschichte, das es Spielern neben freundschaftlichen Spielen auch erlaubt, auf Turnieren gegen einander anzutreten. Alle 5-6 Jahre wurde eine neue Edition veröffentlicht, die das Ziel hatte, das Spiel weiter zu verbessern. Zusätzlich brachte jede zweite Neuveröffentlichung größere Veränderungen mit sich, um das Spiel frisch und interessant zu halten. Obwohl die Regeln ständig verbessert wurden, schaffte man es nicht, die Spielbalance über ein mittelmäßiges Niveau hinaus zu bringen. Dies ist hauptsächlich auf die Armeelisten zurückzuführen, die einen entscheidenden Einfluss auf die Spielbalance haben. Das Problem mit den Armeelisten ist die Art und Weise, wie diese veröffentlicht wurden, und dass sie nicht mit einem einheitlichen Konzept geschrieben wurden. Dies hatte zur Folge, dass die Armeelisten mit stark schwankender Wettkampfstärke und mit häufig eklatanten Fehlern veröffentlicht wurden, die bis zu einer eventuellen Neuveröffentlichung nicht behoben wurden, was gewöhnlich 4-5 Jahre dauern konnte. Wenn man sich diese Zeiträume ansieht, ist es offensichtlich, dass ein ausgeglichenes Spiel auf diese Weise nicht erreicht werden konnte. Seit Jahren versuchen Turnierveranstalter die unterschiedlichen Stärken der Armeelisten auszugleichen, indem sie mit der Zeit immer komplexer werdende Beschränkungen veröffentlichen. Obwohl diese die gravierendsten Probleme behandeln, schränken sie aber häufig nur die Anzahl problematischer Dinge ein, die ein Spieler einsetzen darf, anstatt diese mit Regeländerungen und angepassten Punktekosten zu beheben. Dies ist der Punkt, an dem das Living Rule Book (LRB) ins Spiel kommt. Das Ziel ist ein solides Regelwerk zu erschaffen, das wettkampforientierte Spiele ermöglicht und regelmäßig aktualisiert werden kann, um ein ausgeglichenes Umfeld zu garantieren.

DIE VISION

Die Vision des Warhammer CE Projekts ist es ein straffes Regelwerk zu erschaffen, das taktische, anspruchsvolle und wettkampftaugliche WFB Spiele ermöglicht. Dieses Regelwerk enthält überarbeitete Armeelisten für alle Fraktionen, da diese häufig der Grund für Probleme sind, die das Spiel zerstören und für den meisten Frust sorgen. Um die Atmosphäre von Warhammer Schlachten auf dem Spielfeld angemessen zu repräsentieren, sollen Armeen, die um einen Kern aus Infanterie aufgebaut sind, der von anderen Einheiten unterstützt wird, Punkt für Punkt die effektivsten Armeelisten sein. Hierdurch sollten Beschränkungen größtenteils überflüssig werden und Spieler mehr Freiheit haben, ihre Listen zu gestalten, falls sie in Kauf nehmen, dass die Armee dadurch eventuell schwächer wird. Am Ende sollen Spiele durch taktisches Spiel auf dem Spielfeld entschieden werden und nicht durch die Armeeliste bevor das Spiel überhaupt begonnen hat.

GOLDENE REGELN

Die folgenden 'Goldenen Regeln' bilden die Grundlage, auf der das Regelwerk aufgebaut werden soll. Diese sollen als Richtlinie dienen, um ein ausgeglichenes Spiel zu garantieren und dürfen praktisch nicht gebrochen werden.

1. Du bekommst was du bezahlst

Das Spiel benutzt ein Punktesystem aus gutem Grund. Wenn man für etwas bezahlt, sollte es auch seinen Preis wert sein. Wenn auf der anderen Seite etwas mächtig ist, muss es entsprechend viele Punkte kosten.

2. Sterblichkeit

Alles im Spiel muss eine Schwäche haben, die ausgenutzt werden kann, so dass eine ausgewogene Armee im Verlauf eines normalen Spiels eine angemessene Chance hat, das Element auszuschalten, sollte sie eine angemessene Menge an Ressourcen dafür aufwenden.

3. Angemessene Effekte

Alle Effekte sollten einen angemessenen Effekt auf das Spiel haben, unter der Berücksichtigung der Punktekosten und der Einfachheit der Anwendung. Es sollte praktisch keine Effekte geben, die im Alleingang ein Spiel entscheiden können, egal wie viel sie kosten und welche Nachteile sie auch haben mögen. Zusätzlich sollten situationsbedingte Effekte vermieden werden, da sie unmöglich in adäquater Weise zu berücksichtigen sind. Das Ziel ist, die Auswirkungen von Glück soweit wie möglich abzuschwächen.

4. Balance vor Hintergrund

Obwohl das Spiel die Vision und das Gefühl von Warhammer vermitteln soll, hat die Spielbalance oberste Priorität.

5. Der Glücksfaktor

Es wird immer Glück in einem von Würfeln bestimmten Spiel geben. Und während es viele Möglichkeiten gibt, die Auswirkungen von einem glücklichen Würfelwurf zu minimieren, so gibt es in Warhammer jedoch ein paar fundamentale Spielmechanismen (z.B. Moralwerttests), bei denen von Zeit zu Zeit ein einzelner Würfelwurf spielentscheidend sein kann.

Was jedoch getan werden kann, ist dem Spieler so viel Kontrolle wie möglich darüber zu geben, wann und wo diese Würfelwürfe passieren und ihm taktische Möglichkeiten zu bieten, um die Wahrscheinlichkeiten zu seinem Vorteil zu beeinflussen.

6. Schlanke, eindeutige Regeln

Alles sollte so klar wie möglich sein. Unnötige Regeln sollten entfernt werden und die übrigen sollten wichtig und bedeutungsvoll sein. Auch wenn es optionale Regeln geben kann, so muss es immer eine eindeutige Vorgehensweise geben, die Priorität hat.





GENERELLES

Wichtige Abkürzungen

AP: Armour Piercing (Rüstungsbrechend)
AOS: Arc Of Sight (Sichtbereich)
AS: Armour Save (Rüstungswurf)
ASF: Always Strikes First (Schlägt immer zuerst zu)
ASL: Always Strikes Last (Schlägt immer zuletzt zu)
BM: Battle Magic (Kampfmagie)
BSB: Battle Standard Bearer (Armeestandardenträger)
BTB: Base To Base (Basekontakt)
CC: Close Combat (Nahkampf)
CR: Combat Result (Kampfergebnis)
DD: Dispel Dice (Bannwürfel)
IF: Irresistible Force (Totale Energie)
ITP: Immune to Psychology (Immunität gegen Psychologie)
KB: Killing Blow (Todesstoß)
LOS: Line Of Sight (Sichtlinie)
MM: Magic Missile (Magisches Geschoss)
MR: Magic Resistance (Magieresistenz)
PD: Power Dice (Energiewürfel)
PM: Petty Magic (Einfache Magie)
RC: Ranged Combat (Fernkampf)
SP: Siegpunkte

Maßband

Alle Entfernungen werden in Zoll (engl. Inch) gemessen, 1" = 2,54cm.

Messen von Entfernungen

Entfernungen dürfen nur dann gemessen werden, wenn die Regeln dies fordern und/oder um zu bestimmen, ob ein Element in Reichweite ist, damit ein Effekt eintreten kann. Das bedeutet, dass Spieler sich zuerst auf eine Aktion festlegen müssen, bevor sie messen dürfen, ob die Reichweite für die Aktion ausreicht. In anderen Worten: Entfernungen müssen geschätzt werden. Die einzige Ausnahme hierzu ist während der Restliche Bewegungen Phase, in der die Spieler die maximale Bewegungsreichweite ihrer Einheiten bestimmen dürfen, bevor sie sich auf eine Bewegung festlegen, und in der die Reichweite der Sonderregeln ‚Inspirierende Gegenwart‘ und ‚Haltet die Stellung!‘ gemessen werden darf.

Würfel

Es werden normale sechsseitige Würfel benutzt (W6 abgekürzt).
 Artilleriewürfel mit Fehlfunktionssymbol und 2, 4, 6, 8, 10.
 Abweichungswürfel mit zwei Treffersymbolen und die Richtung anzeigenden Pfeilen.

Natürliche Wurfsergebnisse

Natürliche Wurfsergebnisse sind Würfe bevor Modifikatoren angewendet werden.

Wiederholungswürfe

Um einen Wurf zu wiederholen, werden alle Würfel eines Wurfs nochmal geworfen. Ein Wurf kann immer nur einmal wiederholt werden. Wenn nicht anders angegeben, ist der zweite Wurf bindend, auch wenn er schlechter ausfällt als der erste Wurf.

Abweichen

Wenn etwas ‚abweicht‘, bezeichnet dies das Werfen des Abweichungswürfels und das Bewegen des Zielpunkts in die Richtung des Pfeils (bzw. des kleinen Pfeils bei einem Treffersymbol).

Profilwerte

Bewegungsfähigkeit (B), Kampfgeschick (KG), Ballistische Fertigkeit (BF), Stärke (S), Widerstand (W), Lebenspunkte (LP), Initiative (I), Attacken (A) Moralwert (MW), Einheitenstärke (ES), Einheitentyp (Typ).

Profilwerte können durch verschiedene Effekte modifiziert werden. Außer bei LP hat das Reduzieren/Erhöhen eines Profilwerts erstmal keine unmittelbaren Auswirkungen.

Generell gilt:

B: kann niemals unter 0 fallen
 KG, BF, S, W: kann niemals unter 1 fallen oder über 10 steigen
 LP: kann niemals unter 0 fallen (0 = tot)
 I: keine Begrenzung
 A: kann niemals unter 0 fallen
 MW: keine Begrenzung
 ES: kann niemals unter 0 fallen

Profilwerttests

Ein Profilwerttest gegen S/W/I wird mit einem W6 ausgeführt. Der Test ist erfolgreich, wenn das Ergebnis kleiner oder gleich als der entsprechende Profilwert ist. Der Wurf einer natürlichen ‚6‘ zählt immer als Patzer.

Moralwerttest

- 2W6 kleiner oder gleich als der Moralwert (MW) zum Bestehen
 - Verwende den MW des Reiters bei berittenen Modellen
 - Verwende den MW des Modells mit dem höchsten MW in einer Einheit oder den MW des Generals, falls sich dieser innerhalb von 12" befindet.

SCHABLONEN

Es gibt eine tropfenförmige ‚Flammenschablone‘, eine kreisrunde 3-Zoll- und 5-Zoll-Schablone.

Soweit nicht anders angegeben, verwenden alle Schablonen im Spiel (für Beschuss, Magie, etc.) die folgenden Regeln:

- Modelle, deren Base sich zumindest teilweise unter der Schablone befindet, werden bei einem Trefferwurf von 4+ getroffen. Soweit nicht anders angegeben, werden hierbei Trefferwurfmodifikatoren für Fernkampfangriffe ignoriert. Jedoch kommen die folgenden Modifikatoren zum Tragen:
 - +1 falls das Modell ein Großes Ziel oder vom Einheitentyp Schwarm (Typ: Schw) ist.
 - 1 falls das Modell Teil einer Einheit ist, die als Plänkler oder Leichte Infanterie zählt.
- Das Modell, dessen Base sich unter dem Loch der Schablone (falls vorhanden) befindet, wird automatisch getroffen. Nur ein einzelnes Modell kann pro Schablone vom Loch getroffen werden.
- Alle Treffer werden wie Beschuss verteilt.
- Schablonen mit einem Loch weisen manchmal einen zusätzlichen Stärkewert in Klammern auf, der die Stärke des Treffers unter dem Loch angibt.

EINHEITEN

Eine Einheit besteht aus 1+ Modellen und handelt im Spiel als einzelnes Element.

Ein Modell bezeichnet ein einzelnes Base und alles was sich darauf befindet.

Basengröße

Siehe Appendix A: Basengrößen.

Formation

Modelle in Einheiten sind in Reihen und Gliedern angeordnet. Reihen sind vertikale Linien, während horizontale Linien als Glieder bezeichnet werden. Alle Modelle einer Einheit haben dieselbe Blickrichtung. Jedes Glied weist dabei dieselbe Anzahl an Modellen auf, außer dem letzten (= hintersten) Glied, das mittig angeordnet wird und aus allen Modellen besteht, die zu wenig sind ein Glied vollständig zu füllen.

Einheiten müssen, falls möglich, (am Ende ihrer Bewegung) eine Frontbreite von **mindestens 60mm** aufweisen.

Sichtbereich

Alle Modelle haben einen Sichtbereich (AOS) von 90° zu ihrer Front, d.h. der Bereich zwischen zwei gedachten Linien, die jeweils durch die vorderen Ecken ihrer Bases in einem Winkel von 135° zur Frontkante verlaufen.

Front(bereich), Flanke, Rücken

Die Kante, die der Front einer Einheit entgegengesetzt ist, ist der Rücken der Einheit. Die verbleibenden beiden Kanten (senkrecht zur Front und dem Rücken) sind die Flanken der Einheit. Der Bereich zwischen zwei gedachten Linien, die jeweils durch die Ecken einer Kante in einem Winkel von 135° zu dieser Kante verlaufen, wird verwendet, um zu bestimmen ob sich ein Element in der Front, der Flanke oder im Rücken der Einheit befindet. Für diesen Zweck wird ein unvollständiges (letztes) Glied wie ein vollständiges Glied behandelt.

Sichtlinie (LOS)

Eine Einheit hat dann eine Sichtlinie zu einem Element, wenn sie eine gerade, ununterbrochene (d.h. nicht blockierte) Linie, die sich vollständig in ihrem Sichtbereich befindet, zum Element ziehen kann. Die Sichtlinie wird von allen zwischenliegenden Einheiten und von bestimmten Geländetypen blockiert (siehe das Kapitel ‚Gelände‘).





Einheitenstärke (ES)

Die ES jedes Modells ist in seinem Profil angegeben.

Die ES einer Einheit ist die Summe der ES aller Modelle der Einheit.

Die ES eines Charaktermodells, das auf einem Monster reitet oder einen Streitwagen fährt, beträgt die ES des Monsters/Streitwagens +1. Für alle anderen Reittiere wird nur die ES des Reittiers verwendet.

Die ES einer Kriegsmaschine ist die Summe der ES der Besatzung.

Gebrochene Einheiten

„Gebrochen“ ist ein Zustand, in dem sich Einheiten befinden, die beispielsweise einen Paniktest, Aufriebstest oder Entsetzenstest verpatzt haben, und stellt dar, dass sich die Einheit auf der Flucht befindet.

Gebrochene Einheiten können nicht kämpfen, schießen, Zauber wirken oder bannen, sowie keine magischen Gegenstände verwenden.

Gebrochene Einheiten werden in der Pflichtbewegungsphase bewegt und bleiben gebrochen, bis sie sich sammeln.

Ferner werden gebrochene Einheiten ignoriert, wenn ermittelt wird, ob eine Einheit marschieren kann.

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIEL

Bevor das Spiel startet,

1. heben die Spieler ihre Armee nach der Armeeliste ihrer Fraktion aus
 2. gestalten die Spieler das Schlachtfeld, indem sie Gelände auf dem Spielfeld platzieren
 3. stellen die Spieler ihre Armeen auf, und
 4. bestimmen wer den ersten Spielzug erhält.
- Danach spielen die Spieler das Spiel, indem sie abwechselnd einen Spielzug durchführen, bis am Spielende ein Sieger ermittelt wird.

DER SPIELZUG

Das Spiel ist in mehrere Spielzüge unterteilt, die jeweils aus einem Spielzug des Spielers A (der Spieler, der den ersten Spielzug hat) und einem darauf folgenden Spielzug des Spielers B bestehen. Der Spieler dessen Spielzug gerade läuft, wird der aktive Spieler genannt.

In jedem Spielzug führt der aktive Spieler einen vollständigen Spielzug durch (siehe „Spielzugablauf“ unten), während dessen sein Gegenspieler nur in speziellen Situationen auf das Spielgeschehen reagieren darf.

Nachdem der aktive Spieler seinen Spielzug beendet hat, wird sein Gegenspieler der neue aktive Spieler und darf seinen Spielzug durchführen. Beide Spieler wechseln sich mit ihren Spielzügen ab, bis jeder Spieler die vorgegebene Anzahl an Spielzügen (üblicherweise 6) durchgeführt hat und das Spiel endet.

Hinweis:

Die Spieler kontrollieren jeweils nur ihre eigenen Einheiten, d.h. in der Bewegungsphase beispielsweise, dass der aktive Spieler nur die Einheiten bewegen darf, die Teil seiner Armee sind.

SPIELZUGABLAUF

1. Beginn des Zuges

Psychologietests, Sonderregeln (wie Stänkerei)

2. Bewegungsphase

- 1. Angriffe ansagen
- 2. Angriffsreaktion ansagen
 - 2.1 Stehen & Schießen (nur bei Angreifern über ½ Bewegung entfernt)
 - 2.2 Angriff annehmen
 - 2.3 Fliehen
- 3. Fliehende Truppen sammeln (min. 25%, Moralwerttest)
- 4. Pflichtbewegungen
- 5. Angreifer bewegen
- 6. Restliche Bewegungen
- 7. Paniktests durchführen (falls zutreffend)

3. Magiephase

- 1. Energiewürfel (PD) und Bannwürfel (DD) ermitteln
- 2. Spruch wirken
- 3. Spruch bannen
- 4. Spruch abhandeln
- 5. Wiederholen der Schritte 2 bis 4
- 6. Bannen von im Spiel befindlicher Sprüche
- 7. Paniktests durchführen (falls zutreffend)

4. Fernkampfphase

- 1. Jede Einheit mit Fernkampfangriffen darf einen einzelnen Fernkampfangriff in beliebiger Reihenfolge durchführen
- 2. Paniktests durchführen (falls zutreffend)

5. Nahkampfphase

- 1. Kämpfe ausführen
- 2. Kampfergebnis
- 3. Aufriebstests (Verlierer MW minus Kampfergebnis)
- 4. Paniktests
- 5. Fliehen (2W6“ bis B6, sonst 3W6“)
- 6. Verfolgen (2W6“ bis B6, sonst 3W6“, eingeholt wenn gleich oder höher)
- 7. Formation ordnen oder Freie Manöver nach dem Gewinnen einer Nahkampfrunde





BEGINN DES ZUGES PHASE

Diese Phase ist für die Abhandlung spezieller Effekte vorgesehen, wie beispielsweise Blötheit oder Stänkerei, und ist normalerweise mit dem Ablegen eines Tests verbunden. Siehe die entsprechenden Sonderregeln für mehr Informationen zu den Bedingungen und Effekten.

BEWEGUNGSPHASE

BEWEGUNGSRATE

Für jeden Punkt im Profil bei Bewegungsfähigkeit (B) kann sich das Modell einen Zoll bewegen. Beim Marschieren und im Angriff wird dieser Wert verdoppelt. Alle Modelle in einer Einheit bewegen sich gemeinsam (d.h. Modelle in der Einheit müssen in Formation bleiben) gerade vorwärts. Wenn eine Einheit ihre Ausrichtung ändern möchte, muss sie ein Manöver durchführen.

Einheiten können sich nicht durch andere Einheiten oder unpassierbares Gelände bewegen.

Kein Modell darf sich mehr als seine doppelte Bewegungsfähigkeit in der Bewegungsphase bewegen, außer die Einheit führt einen Angriff durch oder flieht. Das bedeutet, dass Einheiten ihre Bewegung in einer Position beenden müssen, in der kein Modell der Einheit sich mehr als das Doppelte seiner Bewegungsfähigkeit bewegt hat.

1 Zoll Abstand

Einheiten müssen am Ende ihrer Bewegung mindestens 1 Zoll Abstand zu gegnerischen Einheiten haben, außer wenn sie im Nahkampf gebunden sind.

Das Spielfeld verlassen

Einheiten können das Spielfeld nur verlassen, wenn sie verfolgen oder überrennen. In allen anderen Fällen wird die Spielfeldkante wie unpassierbares Gelände behandelt.

MARSCHIEREN & MARSCHIEREN BEHINDERN

Einheiten dürfen marschieren und sich bis zum Doppelten ihrer Bewegungsfähigkeit (B) bewegen. Wenn eine Einheit marschiert, darf sie nur Schwenken als Manöver durchführen, d.h. keine Drehung, Formationsänderung oder Neuformierung.

Einheiten dürfen nicht marschieren, wenn sich zu Beginn ihrer Bewegung zumindest eine (nicht gebrochene) gegnerische Einheit mit einer ES \geq 5 innerhalb von 8" befindet. Dies wird Marschieren behindern genannt.

Einheiten, die in der Bewegungsphase marschieren sind, dürfen in der Fernkampfphase nicht schießen.

Hinweis: Schwieriges Gelände und lineare Hindernisse (z.B. Mauern) hindern nicht am Marschieren.

MANÖVER

- **Schwenk:** Die Einheit dreht sich um eine ihrer beiden vorderen Ecken und bewegt sich dabei eine Entfernung vorwärts, die der Bewegung der entsprechenden anderen vorderen Ecke entspricht.

- **Drehung:** Kostet $\frac{1}{4}$ der Bewegungsfähigkeit. Alle Modelle in der Einheit drehen sich um 90° oder 180° auf der Stelle. Im Falle von Modellen mit rechteckigen Bases, verschiebe die Einheit soweit nötig, um eine neue legale Formation zu bilden. Modelle im unvollständigen Glied werden am Rücken der neuen Formation platziert.

- **Formation ändern:** Kostet $\frac{1}{2}$ der Bewegungsfähigkeit. Die Einheit darf ihre Front um bis zu 5 Modelle vergrößern oder reduzieren. Alle Modelle werden dazu so angeordnet, dass die neue Formation eine legale Formation ist. Modelle müssen hierbei abwechselnd an beiden Seiten der Front entfernt bzw. hinzugefügt werden, sodass sich der Mittelpunkt der Front so wenig wie möglich verschiebt.

- **Neuformierung:** Die Einheit verwendet ihre vollständige Bewegungsfähigkeit, um sich in einer neuen legalen Formation mit beliebiger Ausrichtung anzuordnen. Das Zentrum der Einheit muss bei diesem Manöver jedoch an derselben Stelle verbleiben. Einheiten, die sich neu formieren, dürfen in der Schussphase nicht schießen.

GELÄNDE

- Offenes Gelände = kein Bewegungsabzug (z.B. Hügel)
- Schwieriges Gelände = Einheiten müssen die Entfernungen, die sie in schwierigem Gelände zurücklegen, verdoppeln, z.B. kostet es einen Einheit 4" sich 2" in schwierigem Gelände zu bewegen.
- Unpassierbares Gelände = unbefahrbar

Ablauf der Bewegungsphase

1. Angriffe ansagen
2. Angriffsreaktion ansagen
 - 2.1 Stehen & Schießen (nur bei Angreifern über $\frac{1}{2}$ Bewegung entfernt)
 - 2.2 Angriff annehmen
 - 2.3 Fliehen
3. Fliehende Truppen sammeln (min. 25%, Moralwerttest)
4. Pflichtbewegungen
5. Angreifer bewegen
6. Restliche Bewegungen
7. Paniktests durchführen (falls zutreffend)

ANGRIFFE ANSAGEN

Der aktive Spieler kann mit jeder seiner Einheiten und in beliebiger Reihenfolge Angriffe ansagen.

Um einen Angriff anzusagen, wähle eine nicht im Nahkampf gebundene Einheit und benenne eine gegnerische Einheit, zu der die angreifende Einheit eine Sichtlinie hat, zum Ziel des Angriffs.

Gelände ignorieren: Wenn eine Einheit einen Angriff ansagt, kann diese auch beliebige Geländestücke als ‚unpassierbares Gelände‘ deklarieren. Dies hat zur Folge, dass die Einheit diese Geländestücke als ‚unpassierbares Gelände‘ behandelt, wenn die Angriffsbewegung der Einheit ermittelt wird (siehe ‚Angreifer bewegen‘ unten). Dies bedeutet, dass die Angriffslinie nicht durch diese Geländestücke gezogen werden darf und die Einheit nicht in diesen Geländestücken platziert werden kann. Einheiten die gezwungen sind anzugreifen (z.B. aufgrund von Raserei) können diese Regel nicht verwenden, wenn sie hierdurch weniger Modelle in Kontakt mit der gegnerischen Einheit bekommen oder die gegnerische Einheit überhaupt nicht erreichen, d.h. in diesem Falle müssen sie durch das Gelände angreifen. Einheiten, die keine Angriffe ansagen, können Geländestücke nicht als ‚unpassierbares Gelände‘ deklarieren.

ANGRIFFSREAKTIONEN ANSAGEN

Jede Einheit, die nicht gebrochen ist (d.h. flieht), und Ziel wenigstens eines Angriffs ist, darf eine (1) der folgenden Angriffsreaktion wählen:

- **Stehen & Schießen:** Eine Einheit mit Fernkampfangriffen darf diese Angriffsreaktion wählen, um auf die sie angreifende Einheit zu schießen, wenn der Angriff abgehandelt wird.
- **Angriff annehmen:** Die Einheit nimmt den Angriff an.
- **Fliehen:** Die Einheit flieht vor der angreifenden Einheit, wenn der Angriff abgehandelt wird.

Gebrochene Einheiten können keine Angriffsreaktionen ansagen und fliehen automatisch, sobald eine angreifende Einheit einen Angriff erfolgreich auf die gebrochene Einheit abschließt.

Im Nahkampf gebundene Einheiten wählen automatisch ‚Angriff annehmen‘ als Angriffsreaktion.

FLIEHENDE TRUPPEN SAMMELN

In dieser Phase muss der aktive Spieler in beliebiger Reihenfolge versuchen alle seine gebrochenen Einheiten zu sammeln. Jede gebrochene Einheit legt einen Moralwerttest ab. Falls dieser Sammeltest gelingt, ist die Einheit nicht länger gebrochen und muss sofort eine Neuformierung durchführen, die als ihre Bewegung für diesen Spielzug zählt (es wird empfohlen Einheiten als ‚gesammelt‘ zu markieren). Falls dieser Sammeltest misslingt, ist die Einheit weiterhin gebrochen und flieht in der Pflichtbewegungsphase.

Einheiten deren Anzahl an Modellen weniger als 25% der Einheitengröße zu Beginn des Spiels beträgt, verpatzen automatisch alle Sammeltests.

PFLICHTBEWEGUNGEN

In dieser Phase fliehen die gebrochenen Einheiten des aktiven Spielers auf direktem Weg zur nächsten Spielfeldkante. Ferner werden alle Einheiten des aktiven Spielers bewegt, die sich in der Pflichtbewegungsphase bewegen müssen. Ob und wie sich eine Einheit in dieser Phase bewegt, ist in ihren Sonderregeln beschrieben (z.B. Einheiten mit ‚Zufälliger Bewegung‘). Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge, in der alle Pflichtbewegungen durchgeführt werden.

Fliehende Einheiten bewegen

Gebrochene Einheiten werden um ihr Zentrum in ihre entsprechende Fluchtrichtung gedreht und anschließend in dieser Richtung gerade vorwärts bewegt.

Gebrochene Einheiten mit B6 oder weniger fliehen 2W6“, Einheiten mit B7 oder mehr fliehen 3W6“. Gebrochene Einheiten ignorieren Bewegungsabzüge für Gelände und bewegen sich durch gebrochene Einheiten sowie durch gegnerische Einheiten mit ES<5 hindurch.





Falls ein Modell einer gebrochenen Einheit eine gegnerische Einheit mit $ES \geq 5$, unpassierbares Gelände oder eine Spielfeldkante berührt, wird die gebrochene Einheit sofort zerstört (und als Verlust entfernt).

Eine gebrochene Einheit flieht auch durch befreundete Einheiten. Diese Einheiten müssen einen Paniktest ablegen, falls die ES der gebrochenen Einheit größer oder gleich 5 ist (siehe Kapitel ‚Psychologie‘).

Falls eine gebrochene Einheit ihre Fluchtbewegung innerhalb einer Einheit beenden würde, bewegt sie sich solange weiter in die Fluchtrichtung, bis sie ihre Bewegung in einer legalen Position beenden kann oder sie zerstört ist.

ANGREIFER BEWEGEN

In dieser Phase führen alle Einheiten, die einen Angriff angesagt haben, ihre Angriffsbewegungen in beliebiger Reihenfolge durch. Der aktive Spieler wählt eine Zieleinheit und handelt alle Einheiten gemeinsam ab, die einen Angriff auf diese Zieleinheit angesagt haben, bevor er eine neue Zieleinheit wählt. Die gewählte Zieleinheit führt nun ihre entsprechende Angriffsreaktion durch.

Stehen & Schießen

- Falls die Zieleinheit ‚Stehen & Schießen‘ als Angriffsreaktion gewählt hat und sie weiter als die Hälfte der Angriffsreichweite von jeder sie angreifenden Einheit entfernt ist, d.h. die Länge der Angriffslinie (siehe unten) von jeder angreifenden Einheit mehr als die Hälfte ihrer Angriffsreichweite beträgt, darf die Zieleinheit auf eine der sie angreifenden Einheiten schießen. Falls eine der Einheiten zu nah ist, behandle die Zieleinheit, als hätte sie ‚Angriff annehmen‘ als Angriffsreaktion gewählt.

- Der Beschuss wird wie im Kapitel ‚Fernkampf‘ beschrieben abgehandelt.

- Falls die angreifende Einheit ihren Angriff außerhalb der maximalen Reichweite eines Modells, das Stehen & Schießen kann, beginnt, schießt die Einheit sobald die angreifende Einheit in Reichweite aller Modelle ist, die Stehen & Schießen können.

- Falls mehr als 25% Verluste verursacht werden, muss die angreifende Einheit einen Paniktest ablegen. Verpatzt sie den Test, ist die Einheit gebrochen und muss sofort direkt von der schießenden Einheit, von der Stelle an der sie beschossen wurde, weg fliehen.

- Die ‚Stehen & Schießen‘ Angriffsreaktion endet damit, dass die Zieleinheit den Angriff annimmt, als hätte sie die Angriffsreaktion ‚Angriff annehmen‘ gewählt.

Fliehen

Die Einheit ist gebrochen und flieht direkt von der sie angreifenden Einheit weg. Falls die Einheit von mehreren Einheiten angegriffen wird, flieht sie von der Einheit mit der größten ES weg (würfel bei mehreren Einheiten mit gleicher ES). Die Fluchtbewegung wird wie unter Pflichtbewegungen beschrieben abgehandelt.

Angriffe umlenken:

Falls die ursprüngliche Zieleinheit ‚Fliehen‘ als Angriffsreaktion wählt, darf die angreifende Einheit ansagen, dass sie ihren Angriff auf eine andere Einheit umlenkt, die sie zuvor nicht angreifen konnte (z.B. weil die ursprüngliche Einheit den Weg blockiert hatte). In diesem Fall wählt die neue Zieleinheit eine Angriffsreaktion, die sofort abgehandelt wird. Die ursprüngliche Zieleinheit wird nur zerstört, wenn die angreifende Einheit bei ihrem Angriff auf die neue Zieleinheit die ursprüngliche (dann gebrochene) Einheit berührt. Beachte, dass die angreifende Einheit nur den Angriff umlenken darf, wenn die **ursprüngliche** Zieleinheit flieht. Somit kann eine Einheit nur einmal pro Bewegungsphase ihren Angriff umlenken.

Angreifen

- Bestimme in welchem Bereich (Front, Flanke oder Rücken) der Zieleinheit sich die Mehrheit der angreifenden Einheit befindet, wenn sie den Angriff ansagt. Die entsprechende Kante der Zieleinheit, die sogenannte **angegriffene Kante**, ist die Kante, gegen die der Angriff gerichtet sein muss, d.h. eine bestimmte Kante kann nur dann angegriffen werden, wenn sich der Angreifer im entsprechenden Bereich der Zieleinheit befindet.

- Bei einem Angriff darf der Angreifer außer einem einzelnen Schwenk keine Manöver durchführen.

Damit ein Angriff erfolgreich ist, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Die Zieleinheit muss sich in Angriffsreichweite der angreifenden Einheit befinden.

- Die angreifende Einheit muss in der Lage sein, mit ihrer Frontkante in BTB mit der angegriffenen Kante zu kommen, wobei sie nur maximal einen Schwenk während ihrer Angriffsbewegung durchführen darf.

- Die angreifende Einheit muss in der Lage sein, sich auf legale Weise an der angegriffenen Kante auszurichten. Insbesondere muss ausreichend Platz vorhanden sein, damit die angegriffene Kante und die Front des Angreifers parallel aneinander anliegen.

Eine Zieleinheit ist in Angriffsreichweite einer angreifenden Einheit, wenn die **Angriffsreichweite** der angreifenden Einheit größer oder gleich der Länge der **Angriffslinie** ist. Die Angriffsreichweite entspricht der doppelten Bewegungsfähigkeit (B) der angreifenden Einheit. Die Angriffslinie ist eine ununterbrochene gerade Linie zwischen dem Mittelpunkt der Front der angreifenden Einheit und dem nächsten Punkt der angegriffenen Kante.

Falls ein unpassierbares **Hindernis** (unpassierbares Gelände, Einheiten) die direkte Angriffslinie blockiert, wird die Angriffslinie vom Mittelpunkt der Front der angreifenden Einheit zum nächst möglichen Punkt der angegriffenen Kante gezogen. Der Angriff ist erlaubt, solange es der angreifenden Einheit möglich ist, mit nur einem Schwenk das Hindernis zu umgehen und den Angriff auf die Zieleinheit abzuschließen.

Falls ein passierbares (d.h. nicht unpassierbares) **Geländestück zwischen** der angreifenden Einheit und der Zieleinheit liegt und die Angriffslinie durch das Geländestück verläuft (Fall A) oder nicht genügend Platz für die angreifende Einheit ist, das Geländestück zu umgehen (Fall B), ist die Einheit vom Geländestück betroffen. Zählt das Geländestück ferner als **schwieriges Gelände** und erleidet die Einheit durch das Geländestück Bewegungsabzüge, so verkürzt sich auch die Angriffsreichweite der Einheit. Im Fall A wird die Angriffsreichweite um die Strecke verkürzt, die die Angriffslinie durch das Geländestück verläuft. Im Fall B muss die angreifende Einheit den kürzest möglichen Weg nehmen, wobei die Angriffsreichweite um die größte Strecke verkürzt wird, die sich die Frontkante der angreifenden Einheit durch das Geländestück bewegt.

Falls sich die angreifende Einheit zu Beginn des Angriffs zumindest teilweise **in einem Geländestück** befindet, ist die Einheit vom Geländestück betroffen. Zählt das Geländestück ferner als **schwieriges Gelände** und erleidet die Einheit durch das Geländestück Bewegungsabzüge, so verkürzt sich auch die Angriffsreichweite der Einheit. Die angreifende Einheit muss den kürzest möglichen Weg nehmen, wobei die Angriffsreichweite um die größte Strecke verkürzt wird, die sich die hintere Kante der angreifenden Einheit durch das Geländestück bewegt.

Befindet sich die angreifende Einheit permanent in schwierigem Gelände (z.B. aufgrund eines Sprucheffekts) und erleidet die Einheit durch schwieriges Gelände Bewegungsabzüge, so wird die Angriffsreichweite der Einheit halbiert.

Gescheiterter Angriff: Falls zumindest eine der Bedingungen nicht erfüllt ist, scheitert der Angriff und die angreifende Einheit bewegt sich ihre einfache Bewegungsfähigkeit entlang dem Angriffsweg, d.h. dem kürzesten Weg zur angegriffenen Kante.

Einheiten, die einen Angriff verpatzen, dürfen in der Schussphase desselben Spielzugs nicht schießen.

Erfolgreicher Angriff: Falls alle Bedingungen erfüllt sind, ist der Angriff erfolgreich.

1. Bewege die angreifende Einheit auf eine der beiden folgenden Weisen:

a) Bewege die angreifende Einheit entlang des kürzesten Weges in Kontakt mit der angegriffenen Kante und richte die angreifende Einheit an dieser aus, d.h. klappe die angreifende Einheit so gegen die Zieleinheit, dass die Frontkante des Angreifers parallel an der angegriffenen Kante anliegt.

b) Wähle ein Modell in der Front der angreifenden Einheit und ein Zielmodell in der angegriffenen Kante, das sowohl in LOS als auch in Angriffsreichweite des Modells ist. Die Angriffsreichweite wird wie unter ‚Angreifen‘ (siehe oben) beschrieben bestimmt, wobei für die Angriffslinie die Mitte der Front des Modells und der nächste Punkt des Zielmodells verwendet wird. Bewege die angreifende Einheit entlang des kürzesten Weges so in Kontakt mit der Zieleinheit und richte sie an der angegriffenen Kante so aus, dass das gewählte Modell mit dem Zielmodell (möglichst mittig) in BTB ist.

2. Prüfe, ob die beiden Einheiten so zueinander positioniert sind, dass die Anzahl der Modelle, die attackieren können (siehe Kapitel ‚Nahkampf‘), in beiden Einheiten maximal ist. Ist dies nicht der Fall, so wird die angreifende Einheit seitlich soweit verschoben, bis die Anzahl der attackierenden Modelle maximal ist oder bis die angreifende Einheit aufgrund eines Hindernisses (z.B. unpassierbares Gelände oder eine Einheit) nicht weiter verschoben werden kann.

Hinweis: Angreifende Einheiten müssen grundsätzlich so bewegt werden, dass die Anzahl der attackierenden Modelle in beiden Einheiten maximal ist. Das bedeutet, dass die angreifende Einheit nicht gezielt auf eine der oben genannten Weisen in eine Position mit der Zieleinheit bewegt werden darf, in der die Anzahl der attackierenden Modelle in beiden Einheiten geringer ist als in einer alternativen Position, in die die angreifende Einheit bewegt werden könnte.





(Im Nahkampf) Gebundene Einheiten: Gebundene Einheiten sind Einheiten, die sich mit einer gegnerischen Einheit im Nahkampf befinden. Gebundene Einheiten können sich während der Bewegungsphase nicht bewegen und keine Angriffe ansagen. Gebundene Einheiten wählen automatisch ‚Angriff annehmen‘ als Angriffsreaktion und kämpfen in jeder Nahkampfphase. Ferner bestehen gebundene Einheiten automatisch jeden Paniktest, den sie ablegen müssten.

Angriffe auf gebrochene Einheiten: Falls die Zieleinheit bereits zu Beginn des Spielzugs gebrochen war, flieht sie direkt von der angreifenden Einheit weg. Falls die Zieleinheit ‚Fliehen‘ als Angriffsreaktion gewählt hatte, floh sie bereits vor der Angriffsbewegung und flieht nur dann erneut, wenn sie von einer Einheit angegriffen wird, die in der Angriffsphase keinen Angriff auf diese Einheit angesagt hatte. In beiden Fällen führt die gebrochene Einheit nur dann eine Fluchtbewegung aus, wenn der Angreifer seinen Angriff tatsächlich auf die Einheit abschließen könnte.

Falls, nachdem die gebrochene Einheit ihre Fluchtbewegung ausgeführt hat, die angreifende Einheit den Angriff nicht erfolgreich abschließen kann, dann schlägt der Angriff fehl (siehe ‚Gescheiterter Angriff‘ oben).

Falls, nachdem die gebrochene Einheit ihre Fluchtbewegung ausgeführt hat, die angreifende Einheit die Zieleinheit erfolgreich angreifen kann, ist sie sofort vernichtet. Bewege die angreifende Einheit ihre volle Angriffsbewegung (gewöhnlich die doppelte B) gerade durch die letzte Position der vernichteten Einheit hindurch, d.h. die angreifende Einheit wird nicht an der gebrochenen Einheit ausgerichtet.

Falls die angreifende Einheit in Kontakt mit unpassierbarem Gelände, der Spielfeldkante oder einer eigenen Einheit kommt, hält sie 1“ vor dem Hindernis an.

Falls die angreifende Einheit in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, entscheidet der aktive Spieler, ob er 1“ vor der gegnerischen Einheit stoppen oder die gegnerische Einheit im Weg angreifen möchte, wobei die gegnerische Einheit entweder ‚Angriff annehmen‘ oder ‚Fliehen‘ als Angriffsreaktion wählen darf. Falls diese Einheit ebenfalls flieht, wird die Fluchtbewegung sofort abgehandelt und dieser Vorgang wiederholt, bis der Angriff erfolgreich ist oder scheitert.

Mehrfachangriffe: Falls mehrere Einheiten die gleiche Kante einer Einheit angreifen, werden diese Einheiten gleichzeitig bewegt, so dass die Anzahl der attackierenden Modelle von allen entsprechenden Einheiten maximiert wird. Falls es nicht genügend Platz gibt, damit alle angreifenden Einheiten alle ihre attackierenden Modelle in BTB bringen können, dann werden diese Einheiten so positioniert, dass jede möglichst gleich viele Modelle in BTB bringt. Einheiten, die auf diese Weise zusammen angreifen, können ihre Angriffslinien nicht kreuzen und ihre relative Position zueinander ändern.

Mehrere Einheiten angreifen: Falls die angreifende Einheit bei einem Angriff auf eine bestimmte Einheit automatisch in Kontakt mit mehreren Einheiten kommt, muss sie einen Angriff auf alle diese Einheiten ansagen, die daraufhin alle je eine Angriffsreaktion ansagen müssen. Falls es der angreifenden Einheit nicht möglich ist, sich an allen Zieleinheiten gleichzeitig auszurichten, dann werden die Zieleinheiten an der angreifenden Einheit ausgerichtet, in einer Weise, die dazu führt, dass sich die Zieleinheiten so wenig wie möglich bewegen müssen.

RESTLICHE BEWEGUNGEN

In dieser Phase darf der aktive Spieler alle Einheiten, die sich in dieser Bewegungsphase noch nicht bewegt haben, in beliebiger Reihenfolge bis zu ihrer maximalen Bewegungsrate bewegen. Einheiten müssen eine nach der anderen bewegt werden.

EINZELMODELLE

Die Regeln für Einzelmodelle, d.h. Einheiten die aus einem Modell bestehen, wie beispielsweise Monster, Kriegsmaschinen, Streitwagen oder Charaktermodelle, aber auch einzelne Überlebende von Einheiten, unterscheiden sich in folgender Weise:

- Einzelmodelle dürfen sich um ihr Zentrum drehen. Hierbei wird das Modell an derselben Stelle (Schwerpunkt) mit beliebiger neuer Ausrichtung positioniert, d.h. jegliche Hindernisse und Einheiten werden bei der Drehung ignoriert. Ferner zählt eine solche Drehung nicht als Bewegung für Fernkampfangriffe.

- Einzelmodelle müssen keine Drehungen oder Schwenks durchführen und dürfen sich beliebig oft während ihrer Bewegung um ihr Zentrum drehen. Wenn sie einen Angriff durchführen, müssen sie mit maximal einer Drehung um ihr Zentrum (um beliebig viele Grad) in BTB mit der Zieleinheit kommen (anstelle von maximal einem Schwenk).

- Einzelmodelle mit ES 1 zählen in jeder Hinsicht als Plänkler (siehe Kapitel ‚Einheitentypen‘).

- Angriffe auf Einzelmodelle mit einer ES < 3 werden wie Angriffe auf Plänklerinheiten aus nur einem Modell behandelt.

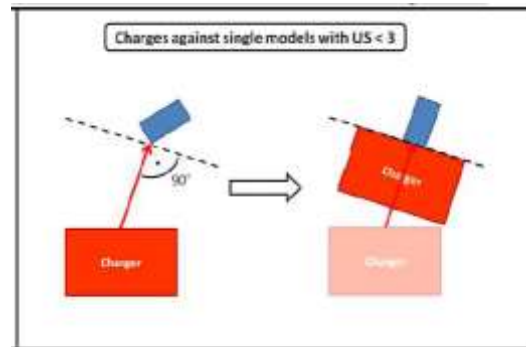


Diagramm zur Veranschaulichung wie Angriffe gegen Einzelmodelle mit ES < 3 gehandhabt werden.





MAGIEPHASE

Magie ist in zwei Kategorien unterteilt: Einfache Magie (PM) und Kampfmagie (BM)

Ablauf der Magiephase

1. Energiewürfel (PD) und Bannwürfel (DD) ermitteln

Energiewürfel (PD)	2W3+4
Bannwürfel (DD)	PD/2 (aufgerundet)

2. Spruch wirken

- 2.1 Bestimme einen Spruchwirker, einen seiner Sprüche und ein Ziel
- 2.2 Wähle eine Anzahl an Würfeln
 - Einfach Magie (PM): 1 bis 3 kostenlose Würfeln (siehe Armeeliste)
 - Kampfmagie (BM): bis zu (Stufe +1) PD
- 2.3 Zauberwurf durchführen
 - Ergebnis \geq Komplexitätswert \rightarrow Erfolg
 - Zauberpatzer zwei Einsen
 - Totale Energie zwei Sechsen (Bannen nicht erlaubt)

3. Spruch bannen

- 3.1 Gegner bestimmt Zauberer, der versucht den Spruch zu bannen
- 3.2 Wähle eine Anzahl an DD und führe einen Bannwurf durch
 - Ergebnis \geq Zauberwurf \rightarrow Erfolg
 - Automatischer Misserfolg zwei Einsen
 - Automatischer Erfolg zwei Sechsen

4. Spruch abhandeln

- 4.1 Bestimme, ob der Spruch erfolgreich gewirkt wurde, d.h. ob er in Reichweite ist, allen Beschränkungen entsprechend seiner Spruchkategorie genügt, etc.
- 4.2 Wende den Effekt des Spruchs an

5. Wiederhole die Schritte 2 bis 4

bis keine Sprüche zum Wirken verbleiben oder der Spieler beschließt keine weiteren Sprüche zu wirken.

6. Bannen von im Spiel befindlicher Sprüche

- 6.1 Der aktive Spieler darf nun verbleibende PD als DD verwenden, um 'Bleibt im Spiel' (RIP) Sprüche zu bannen (außer sie wurden in dieser Magiephase gewirkt).
- 6.2 Der Gegner darf nun versuchen RIP Sprüche zu bannen (außer sie wurden in dieser Magiephase gewirkt).

7. Paniktests durchführen (falls zutreffend)

Einfache Magie (PM)

Diese Kategorie enthält alle geringen Zaubersprüche und magischen Fähigkeiten, die verhältnismäßig schwach aber gleichzeitig auch relativ sicher sind und hauptsächlich aus Unterstützungszaubern bestehen. Da diese Effekte gering sind und nur wenig magische Ressourcen benötigen, sind diese von den Winden der Magie unabhängig.

Alle Einfache Magie Sprüche haben eine Energiestufe sowie einen Komplexitätswert. Die Energiestufe gibt die maximale Anzahl an Würfeln an, die der Spruchwirker zum Wirken des Spruchs verwenden darf. Die Komplexität bestimmt den Wert, der für das erfolgreiche Wirken benötigt wird. Die Würfel, die für das Wirken Einfacher Magie verwendet werden, werden vom Spruchwirker generiert und sind unabhängig von den Energiewürfeln (PD), die durch die Winde der Magie bestimmt werden. Bei einem Zauberpatzer schlägt der Spruch automatisch fehl und gilt als zerstört, d.h. der Spruchwirker kann den Spruch für den Rest des Spiels nicht mehr verwenden.

Beispiel: Ein Sigmarpriester möchte seine 'Heilende Hände' Fähigkeit einsetzen, welche ein PM 2/5+ ist (Einfache Magie, Energiestufe 2, Komplexität 5+). Er kann deshalb wählen bis zu 2 Würfel zum Wirken des Spruchs zu verwenden und benötigt eine 5 oder höher, um den Spruch erfolgreich zu wirken.

Kampfmagie (BM)

Diese Kategorie enthält alle mächtigen Sprüche, welche gewöhnlich vernichtende Auswirkungen haben oder den Gegner in besonderer Weise behindern. Dies sind hauptsächlich Direktschadenssprüche und Flüche. Um ihre große Macht entfesseln zu können, werden für diese Sprüche viele magische Ressourcen benötigt und sind daher auf die Energiewürfel (PD), die von den Winden der Magie generiert werden, beschränkt. Darüber hinaus ist die Kampfmagie nicht nur tödlich für den Gegner, sondern kann auch für den Spruchwirker gefährlich sein.

Alle Kampfmagie Sprüche haben einen Komplexitätswert. Um den Spruch erfolgreich zu wirken, muss der Spruchwirker diesen Wert mit Energiewürfeln (PD), die durch die Winde der Magie generiert wurden, erreichen. Die Anzahl an Energiewürfeln (PD) die ein Spruchwirker maximal für einen Spruch verwenden darf ist auf seine Stufe +1 beschränkt. Bei einem Zauberpatzer bei Kampfmagie Sprüchen wird einmal auf der Zauberpatzertabelle gewürfelt und das Ergebnis angewendet.

Hinweis: Das Wirken und Bannen von Sprüchen beider Kategorien funktioniert gleich. Der einzige Unterschied besteht darin, dass BM Sprüche auf die PD der Winde der Magie angewiesen sind, während PM Sprüche quasi kostenlos gesprochen werden dürfen

Sprüche ermitteln

Sprüche und magische Fähigkeiten werden beim Erstellen der Armeeliste gewählt/gekauft. Siehe die entsprechende Armeelisten.

Winde der Magie

Zu Beginn jeder Magiephase wird die Anzahl der Energiewürfel (PD) mit 2W3+4 bestimmt. Die Anzahl der Bannwürfel (DD) entspricht der Hälfte der Energiewürfel (aufgerundet). Diese Energiewürfel stehen allen Spruchwirkern des aktiven Spielers zur Verfügung und können für Kampfmagie Sprüche verwendet werden.

Hinweis: Diese Winde der Magie sind für Spiele mit 2000p pro Seite optimal. Für Spiele mit weniger als 1500p pro Seite, wird empfohlen 2W2+3 PD (oder 1W3+4 PD) zu verwenden. Für Spiele mit 3000p oder mehr pro Seite, wird empfohlen 1W3+2 PD pro 1000p zu verwenden. Für extrem große Spiele, mit beispielsweise 10,000p pro Seite, wird empfohlen die Anzahl der W3 durch eine entsprechende Anzahl an W6 zu ersetzen, z.B. bei einem 10,000p Spiel sollten 3W6+30 PD (anstelle von 10W3+20PD) verwendet werden.

Sprüche wirken

Spruchwirker können jeden ihrer Sprüche nur einmal pro Spielzug versuchen zu wirken.

Sprüche können in beliebiger Reihenfolge gewirkt werden.

Um einen Spruch zu wirken, bestimme einen Spruchwirker, einen seiner Sprüche und ein Ziel, das allen Beschränkungen entsprechend der Spruchkategorie (siehe unten) des Spruchs genügt. Die Reichweite wird erst nach einem möglichen Bannversuch gemessen!

Der Spruch wird erfolgreich gewirkt, wenn der Zauberwurf größer oder gleich als der Komplexitätswert ist. Für Einfache Magie werden die Würfel vom Spruchwirker generiert, während für Kampfmagie Energiewürfel (PD) verwendet werden. Verschiedene Modifikatoren können zur Anwendung kommen.

Fliehende Zauberer können keine Sprüche wirken.

Sprüche bannen

Sprüche können nur von Zauberern gebannt werden (der jeweilige Eintrag der Einheit in der Armeeliste gibt an, ob ein Modell als Zauberer zählt). Deshalb benötigt der nicht-aktive Spieler mindestens einen Zauberer auf dem Spielfeld, um einen Bannversuch durchführen zu können.

Um erfolgreich einen Spruch zu bannen, muss der Spieler einen Wert größer oder gleich als das Ergebnis des Zauberwurfs (der Wert den der aktive Spieler zum Wirken des Spruchs erreicht hat) erreichen. Hierfür darf er eine beliebige Anzahl der ihm zur Verfügung stehenden Bannwürfel verwenden. Der bannende Spieler darf einen seiner Zauberer benennen, der den Bannversuch durchführen soll, um möglicherweise vorhandene Boni geltend machen zu können. Zwei oder mehr Einsen zählen automatisch als Misserfolg, während zwei oder mehr Sechsen automatisch als Erfolg den Spruch zu bannen zählen. Falls sowohl mehrere Einsen als auch Sechsen gewürfelt werden, zählt der Wurf als Misserfolg.

Wird ein Spruch gebannt, tritt der Effekt des Spruchs nicht ein.

Fliehende Zauberer können keine Bannversuche durchführen.





Zauberpatzer

Werden beim Wirken eines Spruchs zwei oder mehr Einsen gewürfelt, gilt dies als Zauberpatzer. Bei einem Zauberpatzer schlägt der Spruch automatisch fehl. Zusätzlich kommen in Abhängigkeit davon, ob der Spruch ein PM oder BM Spruch war, die entsprechenden Auswirkungen für einen Zauberpatzer zur Anwendung (siehe oben).

Totale Energie

Werden beim Wirken eines Spruchs zwei oder mehr Sechsen gewürfelt, gilt dies als Wirken mit ‚Totaler Energie‘ und bedeutet, dass der Spruch automatisch erfolgreich gewirkt wurde; selbst dann wenn der Komplexitätswert nicht erreicht wurde. Ein Spruch der mit Totaler Energie gewirkt wurde kann nicht gebannt werden. Tritt bei einem Wirkversuch sowohl ein Zauberpatzer als auch Totale Energie ein, zählt dies als Zauberpatzer.

Zauberpatzertabelle

Wurf (W6)	Ergebnis
1-2	Der Spruch schlägt fehl. Die Anzahl der verbleibenden PD werden um W6 reduziert (bis auf 0). Der Spruchwirker verliert 1 LP, wogegen keinerlei Schutzwürfe (inkl. Regeneration) erlaubt sind.
3-5	Der Spruch schlägt fehl. Die Anzahl der verbleibenden PD werden um W6 reduziert (bis auf 0).
6	Der Spruch schlägt nicht fehl und wird stattdessen mit Totaler Energie gewirkt. Danach wird der Spruch zerstört. Die Anzahl der verbleibenden PD werden um W6 reduziert (bis auf 0).

Optionale Regel: ALTERNATIVE ZAUBERPATZERTABELLE
Siehe Appendix B

Spruchkategorien

Die folgende Tabelle definiert die grundlegenden Spruchkategorien und ihre Beschränkungen. Falls nicht anders angegeben, können Sprüche nur gewirkt werden, wenn die jeweiligen Bedingungen erfüllt sind. Die Bedingungen für Sprüche, die keiner der unten aufgeführten Kategorien zugeordnet werden können, sind direkt in ihrer Beschreibung vermerkt.

Spruchkategorie→ Beschränkungen ↓	Direkt- schaden	Magisches Geschoss	Unter- stützung	Fluch	Magie- wirbel
Ziel muss im Frontbereich sein?	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja
Ziel muss in Sichtlinie sein?	Nein	Ja	Nein	Nein	Nein
Ziel darf im Nahkampf sein?	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
Spruchwirker und/oder seine Einheit dürfen im Nahkampf sein?	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Spruch darf auf eine befreundete Einheit gewirkt werden?	Nein	Nein	Ja	Nein	Ja
Spruch darf auf eine gegnerische Einheit gewirkt werden?	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja

Sprüche abhandeln

Falls ein Spruch erfolgreich gewirkt wurde, in Reichweite ist und allen Beschränkungen entsprechend seiner Spruchkategorie genügt, wird der Effekt des Spruchs angewendet.

- Für Sprüche, die Schablonen verwenden, siehe das Kapitel ‚Schablonen‘.
- Für Sprüche, die Schaden verursachen, siehe das Kapitel ‚Schaden‘.
- Falls nicht anders angegeben, werden Treffer von Sprüchen wie Beschuss abgehandelt.
- Falls nicht anders angegeben, zählen Treffer von Sprüchen als magische Attacken.
- Falls nicht anders angegeben, haben die Sonderregeln des Spruchwirkers oder Modifikationen, wie Stärkungen (Buffs) oder Schwächungen (Debuffs), die den Spruchwirker betreffen, keine Auswirkungen auf den Sprucheffect. Beispielsweise erhält ein Feuerball, der von einem Zauberer mit der Sonderregel Todesstoss gewirkt wird, nicht ebenfalls Todesstoss. Genauso verursacht ein Feuerball S4 Treffer, auch wenn auf den Zauberer ein +1S Unterstützungszauber wirkt.

„Bleibt im Spiel“ Sprüche

Falls nicht anders angegeben, bleiben ‚Bleibt im Spiel‘ (RIP) Sprüche im Spiel bis sie gebannt werden, der Spruchwirker ausgeschaltet wird oder das Spiel endet. Ein Spruchwirker darf von jedem seiner RIP Sprüche nur eine Version gleichzeitig im Spiel haben. Ein Spruchwirker darf jeden seiner RIP Sprüche im Spiel jederzeit während der Magiephase (beider Spieler) beenden. RIP Sprüche können zusätzlich zu dem Zeitpunkt, an dem sie gewirkt werden, auch in jeder darauffolgenden Magiephase gebannt werden. Hierzu darf für jeden RIP Spruch ein Bannversuch pro Magiephase durchgeführt werden, wobei in der eigenen Magiephase PD und in der gegnerischen Magiephase DD zum Bannen verwendet werden. Um erfolgreich einen RIP Spruch zu bannen, muss der Spieler einen Wert größer oder gleich als der Komplexitätswert (d.h. nicht dem Zauberwurf) des Spruchs erreichen.

Weitere Sprüche mit andauernden Effekten

Einige Sprüche haben Effekte, die entsprechend ihrer Beschreibung bis zu einem bestimmten Zeitpunkt andauern. Falls nicht anders angegeben, enden Sprüche, die bis Phase X andauern, zu Beginn der entsprechenden Phase, d.h. Sprüche, die bis „zur nächsten Magiephase des Zaubernden“ andauern, enden zu Beginn der nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Sprüche, die keine RIP Sprüche sind, mit andauernden Effekten können in nachfolgenden Magiephasen nicht gebannt werden und können vom Spruchwirker auch nicht beendet werden.

Mehrfache Sprucheffecte

Einheiten können von mehreren Sprucheffecten gleichzeitig betroffen sein. Alle Effekte von verschiedenen Sprüchen sind kumulativ aber jede Einheit kann von demselben Spruch gleichzeitig nur einmal betroffen sein. Falls nicht anders angegeben, bedeutet dies:

- Effekte verschiedener Sprüche sind kumulativ
- Effekte von Sprüchen mit demselben Namen sind nicht kumulativ

Kombination von Sprucheffecten und Sonderregeln

Falls nicht anders angegeben, können die Sonderregeln von Sprucheffecten nicht mit sonstigen Sonderregeln kombiniert werden, d.h. sie sind nicht kumulativ. Die einzigen Ausnahmen sind:

- Rüstungsbrechend
- Giftattacken

Sprucheffecte und Charaktere in Einheiten

Falls nicht anders angegeben, betreffen Sprucheffecte sowohl die Einheit als auch jedes Charaktermodell, das sich zum Zeitpunkt als der Spruch gewirkt wurde in der Einheit befand. Im Folgenden ist aufgeführt, wie Charaktermodelle sich Einheiten anschließen oder diese verlassen können, wenn Sprucheffecte im Spiel sind:

- Falls ein Charaktermodell eine Einheit verlässt, die von einem Spruch (der kein RIP Spruch ist) betroffen ist, bleiben sowohl die Einheit als auch das Charaktermodell von den Effekten des Spruchs betroffen.
- Falls ein Charaktermodell eine Einheit verlässt, die von einem RIP Spruch betroffen ist, muss der Spruchwirker entscheiden, ob die Einheit oder das Charaktermodell von nun an von dem Spruch betroffen ist.
- Falls ein Charaktermodell, das von einem Spruch betroffen ist, sich einer Einheit anschließt, wird die Einheit von dem Spruch nicht direkt betroffen. (Aber die Einheit kann trotzdem indirekt betroffen sein, z.B. wenn die Bewegungsfähigkeit des Charaktermodells durch einen Fluch halbiert wurde, wird Bewegung der Einheit ebenfalls beeinträchtigt, falls die Bewegungsfähigkeit des Charaktermodells geringer ist als die der Einheit.)
- Falls ein Charaktermodell sich einer Einheit anschließt, die von einem Spruch betroffen ist, wird auch das Charaktermodell von den Effekten des Spruchs betroffen, solange es Teil der Einheit bleibt.





SCHADEN

Jedes Mal, wenn eine Einheit Treffer (oder Verwundungen) erleidet, werden diese auf die folgende Weise abgehandelt:

1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf durch. (Im Fall von Verwundungen, wird dieser Schritt übersprungen)
2. Führe für jede Verwundung alle Schutzwürfe durch, über die das Ziel verfügt. (siehe ‚Schutzwürfe‘ unten)
 - 3.1 Im Fall von Modellen mit einem Lebenspunkt im Profil: jede nicht verhinderte (z.B. durch Schutzwürfe) Verwundung verursacht einen Verlust, wobei für jeden Verlust ein Modell aus dem Spiel entfernt wird.
 - 3.2 Im Fall von Modellen mit mehreren Lebenspunkten im Profil: für jede nicht verhinderte Verwundung verliert das Modell einen Lebenspunkt (Lebenspunktverluste notieren). Wenn ein Modell seinen letzten Lebenspunkt verliert, ist es ausgeschaltet und wird als Verlust entfernt.
 - 3.3 Im Fall von Einheiten aus Modellen mit mehreren Lebenspunkten im Profil: für jede nicht verhinderte Verwundung verliert die Einheit einen Lebenspunkt (Lebenspunktverluste notieren). Wenn die Anzahl der Lebenspunktverluste der Einheit den Lebenspunkten (LP) im Profil ihrer Modelle entspricht, wird ein Modell als Verlust entfernt (und die notierten Lebenspunktverluste werden entsprechend herabgesetzt).

Entfernen von Verlusten

Verluste werden gleichmäßig von beiden Enden des letzten Glieds einer Einheit entfernt. Wenn eine Einheit ein vollständiges Glied verliert, wird das nächste Glied zum neuen letzten Glied, bis nur noch das erste Glied übrig ist. Wenn eine Einheit nur ein einziges Glied aufweist, zählt dieses als letztes Glied in Bezug auf das Entfernen von Verlusten. Verluste werden weiterhin gleichmäßig von beiden Enden des einzigen Glieds entfernt, sodass sich der Mittelpunkt der Einheit nicht ändert. Im Fall von einer ungeraden Anzahl an Verlusten, entscheidet der Spieler der Einheit an welchem Ende der überzählige Verlust entfernt wird (hierdurch wird das Zentrum verschoben). Im Fall von Plänklern, darf der Spieler der Einheit frei darüber entscheiden welche Modelle als Verlust entfernt werden, solange die Einheit hierdurch in einer legalen Formation verbleibt.

Bei Einheiten, die aus **mehreren unterschiedlichen Typen von Modellen** bestehen (z.B. Squigs und Squigtreiber) bilden jeweils alle Modelle eines Typs einen separaten Pool mit Lebenspunkten und es werden nur Modelle des entsprechenden Typs entfernt, falls Modell des Typs ausgeschaltet werden, d.h. Lebenspunktverluste können nicht von einem Typ auf einen anderen Typ Modell übertragen werden. Verluste werden wie oben beschrieben entfernt, wobei für diesen Zweck jeweils alle Modelle eines Typs als eine separate Gruppe mit eigenem letzten Glied behandelt werden.

VERWUNDUNGSTABELLE

(Stärke der Treffer = linke Spalte, Widerstand des Ziels = obere Reihe, Einträge: Verwundungswert, Würfe von 7, 8 und 9 werden wie Trefferwürfe im Fernkampf abgehandelt)

- Um eine Verwundung zu verursachen, muss das Modell mit einem W6 größer oder gleich als der Verwundungswert würfeln

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	3	4	5	6	6	7	7	8	8	9
3	2	3	4	5	6	6	7	7	8	8
4	2	2	3	4	5	6	6	7	7	8
5	2	2	2	3	4	5	6	6	7	7
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	7
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

Schutzwürfe

Mit Schutzwürfen können erlittene Verwundungen verhindert werden.

- Um einen Schutzwurf zu bestehen, muss das verwundete Modell mit einem W6 größer oder gleich als der Zielwert des Schutzwurfs würfeln. Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.
- Ein Modell führt für jede Verwundung je einen Rüstungs-, Rettungs- und Regenerationswurf durch, falls es über einen solchen Schutzwurf verfügt und die Verwundung nicht bereits durch einen vorangegangenen Schutzwurf verhindert wurde.
- Für jeden erfolgreichen **Rüstungs- oder Rettungswurf** ignoriert das Modell eine Verwundung. Verursacht ein einzelner verwundender Treffer multiple Lebenspunktverluste, wird der Rüstungs- oder Rettungswurf **vor** dem Multiplizieren der Lebenspunktverluste durchgeführt, d.h. ein erfolgreicher Rüstungs- oder Rettungswurf verhindert alle Lebenspunktverluste eines einzelnen verwundenden Treffers.
- Für jeden erfolgreichen **Regenerationswurf** ignoriert das Modell eine Verwundung. Verursacht ein einzelner verwundender Treffer multiple Lebenspunktverluste, wird der Regenerationswurf **nach** dem Multiplizieren der Lebenspunktverluste durchgeführt, d.h. ein erfolgreicher Regenerationswurf verhindert nur einen einzelnen Lebenspunktverlust.
- Rüstungswürfe können modifiziert werden. Andere Schutzwürfe werden niemals modifiziert.

RÜSTUNGSWURFMODIFIKATION

Stärke des Treffers	3 oder weniger	4	5	6	pro +1
Rüstungswurf	Kein Malus	-1	-2	-3	je -1





FERNKAMPFFHASE

Ablauf der Fernkampfphase

1. Wähle eine Einheit mit Fernkampfangriffen und bestimme eine Zieleinheit
2. Ermittle LOS und Reichweite
3. Attacken abhandeln
Wiederhole die Schritte 1-3 für jede Fernkampfeinheit, die in dieser Phase noch nicht geschossen hat.
4. Paniktests durchführen (falls zutreffend)

- Jede Einheit mit Fernkampfangriffen darf in dieser Phase einen Fernkampfangriff durchführen. Die Einheiten schießen in beliebiger Reihenfolge, die der aktive Spieler bestimmen darf.
- Im Nahkampf gebundene Einheiten, gebrochene Einheiten sowie Einheiten, die in diesem Spielzug marschieren sind oder einen Angriff angesagt haben, dürfen nicht schießen.
- Alle Attacken einer Einheit müssen zuerst abgehandelt werden, bevor eine weitere Einheit schießen darf.
- Alle Modelle einer Einheit müssen auf dasselbe Ziel schießen.
- Befreundete Einheiten sowie Einheiten, die mit befreundeten Einheiten im Nahkampf sind, können nicht als Ziel bestimmt werden.
- Nur Modelle mit LOS können schießen. Dies bedeutet, dass normalerweise nur das erste Glied schießen kann, da Modelle keine LOS durch andere Modelle ziehen können, selbst wenn diese derselben Einheit angehören.
- Fernkampfangriffe, die außerhalb der max. (und min.) Reichweite liegen, verfehlen automatisch. Die Einheit führt den Fernkampfangriff jedoch durch, d.h. Effekte die hierdurch eintreten können (wie Fehlfunktionen), müssen berücksichtigt werden, auch wenn kein Ziel getroffen wird.
- Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, wähle eine Einheit und eine ihrer Fernkampfangriffe, bestimme eine Zieleinheit, ermittle wie viele Modelle LOS haben und in Reichweite zur Zieleinheit sind, dann würfle für jeden Schuss: Trefferwurf → Treffer verteilen (falls notwendig) → Verwundungswurf → Rüstungswurf → Rettungswurf → Regenerationswurf
- Um einen Treffer zu verursachen, muss das Modell mit einem W6 größer oder gleich als der Trefferwurf würfeln

BF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Trefferwurf	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

7+ zum Treffen

- 7 6 gefolgt von 4+
- 8 6 gefolgt von 5+
- 9 6 gefolgt von 6
- 10+ nicht möglich!

Modifikatoren

- +1 Schießen auf ein Großes Ziel (alle Modelle der Einheit können schießen)
- 1 Schießende Einheit zählt als bewegt
- 1 Die Mehrheit des Ziels ist in leichter Deckung
- 2 Die Mehrheit des Ziels ist in harter Deckung
- 1 Ziel ist mehr als 1/2 der max. Reichweite entfernt
- 1 bei Angriffsreaktion Stehen & Schießen
- 1 Ziel ist ein Plänkler (inklusive Einzelmodelle mit ES1)

Treffer verteilen („Treffer wie Beschuss verteilen“)

Treffer von Fernkampfangriffen oder Treffer, die wie Beschuss verteilt werden, sind gegen die Zieleinheit als Ganzes gerichtet und nicht gegen einzelne Modelle in der Einheit. Das bedeutet, Treffer werden nur dann bestimmten Modellen oder Typen von Modellen zugeteilt, wenn die Einheit Modelle unterschiedlichen Typs enthält, beispielsweise ein geschütztes Charaktermodell in einer Einheit aus weniger als 5 gewöhnlichen Regimentsmodellen (siehe „Fernkampfangriffe gegen Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten (Trefferverteilung“) im Kapitel Charaktermodelle) oder eine Einheit aus Squigs und Squigteibern (siehe deren Sonderregel in der Armeeliste „Orks und Goblins“).

- Die Stärke (S) des Treffers eines Fernkampfangriffs wird durch die Stärke (S) des Fernkampfangriffs bzw. der Fernkampfwaffe bestimmt.

Verwundungstabelle und Schutzwürfe (siehe Kapitel ‚Schaden‘)

NAHKAMPFFHASE

Ablauf der Nahkampfphase

Alle Kämpfe werden in einer vom aktiven Spieler bestimmten Reihenfolge auf folgende Weise abgehandelt:

1. Gebundene Einheiten kämpfen
2. Kampfergebnis ermitteln
3. Verlierer führt einen Aufriebstest durch
4. Flucht und Verfolgungs-/Überrennen-Bewegungen abhandeln
5. Einheiten ordnen

In dieser Phase kämpfen alle (im Nahkampf) gebundenen Einheiten, d.h. sowohl die Einheiten des aktiven Spielers als auch die seines Gegenspielers attackieren. Alle gebundenen Einheiten, die miteinander verbunden sind, sind Teil eines einzelnen Kampfes. Jeder Kampf wird erst vollständig abgehandelt, bevor der nächste Kampf abgehandelt wird. Die Reihenfolge in der die Kämpfe abgehandelt werden, bestimmt der aktive Spieler.

KÄMPFEN

- Alle Modelle in BTB mit einem gegnerischen Modell müssen attackieren. Modelle, die nur ‚über Ecke‘ in Kontakt stehen, sowie Modelle, die in ihrer Flanke oder Rücken angegriffen werden, zählen ebenfalls als in BTB und müssen attackieren.
- Modelle in BTB mit einem einzigen Gegner(typ), müssen diesen Gegner attackieren.
- Modelle in BTB mit mehr als einem gegnerischen Modell können sich aussuchen, welches Modell sie attackieren. Hat ein Modell mehr als 1 Attacke, darf es seine Attacken zwischen verschiedenen Modellen aufteilen, solange der Spieler das Ziel der Attacken ankündigt, bevor irgendwelche Attacken im entsprechenden Timing Schritt durchgeführt wurden.
- Modelle, die einen Einheitenchampion attackieren können, dürfen ihre Attacken auch auf die Einheit selbst richten, solange noch gewöhnliche Regimentsmodelle übrig sind. Modelle, die in einer Herausforderung kämpfen, müssen ihre Attacken jedoch auf den Champion richten.
- Modelle mit einem kombinierten Profil (z.B. Kavallerie) bestehen aus mehreren Elementen (z.B. Reiter und Reittier), die unabhängig voneinander mit ihren entsprechenden Profilen attackieren.
- Modelle attackieren in der folgenden Reihenfolge:

Timing Schritte

1. Spezialeffekte (wie z.B. Aufpralltreffer)
2. Schlägt Immer Zuerst Zu
3. Angreifer (Modelle, die in diesem Spielzug angegriffen haben)
4. Initiativreihenfolge (absteigend)
5. Schlägt Immer Zuletzt Zu
6. Spezialeffekte

Falls mehrere Modelle zur selben Zeit kämpfen würden, schlagen diese gleichzeitig zu. Modelle, die als Verlust in einem früheren Timing Schritt entfernt wurden, können nicht mehr attackieren.

- Die Ziele aller Attacken in einem Timing Schritt müssen jeweils zu Beginn des entsprechenden Timing Schritts angesagt werden.

Attackieren:

Würfle für jede Attacke: Trefferwurf → Verwundungswurf → Rüstungswurf → Rettungswurf → Regenerationswurf

TREFFERTABELLE (KG des Angreifers = linke Spalte,

KG des Verteidigers = obere Reihe, Einträge: Trefferwert)

- Um einen Treffer zu verursachen, muss das Modell mit einem W6 größer oder gleich als der Trefferwert würfeln

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

Eine natürliche '6' trifft automatisch.

- Die Stärke (S) des Treffers eines Nahkampfangriffs wird durch die Stärke (S) des attackierenden Modells bestimmt und kann durch die ausgerüstete Waffe des Modells modifiziert sein.

Verwundungstabelle und Schutzwürfe (siehe Kapitel ‚Schaden‘)





Verschanz

Modelle, die eine verschanzte Einheit angreifen, verlieren alle Boni, die mit dem Angreifen verbunden sind (z.B. Stärkeboni und attackieren in Timing Schritt 3). Aufpralltreffer sind hiervon nicht betroffen und werden gegen verschanzte Einheiten wie üblich abgehandelt.

Unvollständige Glieder im Nahkampf

Im Nahkampf werden unvollständige Glieder von Einheiten, die gegen Einheiten in ihrer Flanke kämpfen, in BTB mit der flankierenden Einheit verschoben. Falls eine Einheit auf beiden Seiten flankiert wird, wird das letzte Glied geteilt, sodass dieses in Kontakt mit beiden Einheiten ist.

Falls eine Einheit mit einem unvollständigen Glied im Rücken angegriffen wird, zählen Modelle als in BTB mit Modellen, die sich direkt auf der anderen Seite der Lücke des unvollständigen Gliedes von ihnen befinden.

Verluste

- Attacken die gegen Modelle eines bestimmten Typs gerichtet sind, werden gegen diesen Typ Modell abgehandelt und können somit nur zu Verlusten bei Modellen des entsprechenden Typs führen, d.h. Lebenspunktverluste werden nicht von einem Typ auf einen anderen Typ Modell übertragen.

- Im Nahkampf verursachte Verluste werden wie im Kapitel ‚Schaden‘ beschrieben entfernt, d.h. aus dem letzten Glied der Einheit, mit dem Unterschied, dass Modelle, die nicht in BTB mit einem Gegner sind, zuerst entfernt werden müssen, wenn die Einheit auf ein einziges Glied reduziert ist. Das bedeutet, dass Modelle aufrücken, um die Lücken von ausgeschalteten Modellen zu füllen. Jedoch können aufrückende Modelle sowie Modelle, die ausgeschaltet wurden bevor sie eine Chance hatten zu attackieren, nicht zurück schlagen. D.h. Verluste verringern die Anzahl der Attacken auf der entsprechenden Seite (d.h. dort wo sie verursacht wurden) der Einheit.

- Die Anzahl der gewöhnlichen Regimentsmodelle, die ausgeschaltet werden können, ist unabhängig von der tatsächlichen Anzahl der gewöhnlichen Regimentsmodelle in BTB, d.h. Modelle, die ein gewöhnliches Regimentsmodell attackieren, können mehrere gewöhnliche Regimentsmodelle ausschalten.

- Hat ein Modell (oder ein Element des Modells), zu dem Zeitpunkt an dem es attackieren darf, keinen Gegner (mehr) in BTB, kann es nicht attackieren und seine Attacken verfallen.

- Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken einer Einheit kämpfen, werden vorwärts in BTB bewegt, falls sie den Kontakt zu der Einheit aufgrund von entfernten Verlusten verlieren würden.

- Einheiten, die in der Front einer Einheit kämpfen und BTB mit ihr verlieren, oder Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken einer Einheit kämpfen und denen es nicht möglich ist, sich vorwärts in BTB zu bewegen, sind nicht länger im Nahkampf gebunden und können sich in der Bewegungsphase bewegen.

- Wird ein Charaktermodell oder ein Champion in einer Einheit ausgeschaltet, rückt ein gewöhnliches Regimentsmodell aus dem letzten Glied nach, um die Lücke zu schließen.

KAMPFERGEBNIS

Nachdem alle Attacken in einem Kampf abgehandelt wurden, wird das Kampfergebnis ermittelt. Hierfür addiert jede Seite alle Kampfergebnisboni und die beiden Summen werden verglichen. Die Seite mit dem höheren Kampfergebnis gewinnt und jede Einheit auf der Seite der Verlierer muss einen Aufriebstest durchführen (siehe unten). Bei einem Unentschieden werden keine Aufriebstests durchgeführt und der Kampf wird in der nächsten Nahkampfphase weitergeführt.

Kampfergebnisboni:

- **Verursachte Lebenspunktverluste:** +1 CR für jeden verursachten Lebenspunktverlust. Überzählige Lebenspunktverluste sowie verhinderte Lebenspunktverluste (z.B. durch Schutzwürfe) zählen hierbei nicht.

- **Gliederbonus:** +1 CR für jedes Glied nach dem ersten Glied mit mindestens 5 Modellen, bis zu max. +3 CR. Falls mehrere Einheiten an einem Kampf beteiligt sind, wird nur der höchste Gliederbonus auf jeder Seite gewertet. Falls eine gegnerische Einheit, mit einer ES von 5+ in ihrem ersten Glied, in der Flanke oder im Rücken einer Einheit kämpft, wird diese Einheit von der gegnerischen Einheit bedrängt. Eine bedrängte Einheit verliert ihren Gliederbonus. Der Gliederbonus wird zu **Beginn des Kampfs** bestimmt, d.h. bevor Verluste verursacht wurden.

- **Überzahl:** Vergleiche die gesamte ES aller Modelle auf beiden Seiten. Die Seite mit der höheren gesamten ES ist in der Überzahl und erhält +1 CR. Dieser Bonus wird **am Ende des Kampfs** bestimmt, d.h. nachdem Verluste entfernt wurden.

- **Standarte:** Hat eine Seite wenigstens eine Standarte, erhält sie +1 CR.

- **Armeestandarte:** Ist der AST teil des Kampfs, erhält die Seite +1 CR.

- **Höhere Position:** Die Seite mit dem kämpfenden Glied in der höchsten Position (z.B. auf einem Hügel) erhält +1 CR.

- **Flankenangriff:** Die Seite mit den meisten Einheiten mit ES 5+, die in der Flanke einer gegnerischen Einheit kämpfen, erhält +1 CR. Dieser Bonus wird **am Ende des Kampfs** bestimmt, d.h. nachdem Verluste entfernt wurden.

- **Rückenangriff:** Die Seite mit den meisten Einheiten mit ES 5+, die im Rücken einer gegnerischen Einheit kämpfen, erhält +2 CR. (Kombiniert mit einem Flankenangriff +3 CR). Dieser Bonus wird **am Ende des Kampfs** bestimmt, d.h. nachdem Verluste entfernt wurden.

- **Overkill:** +1 CR für jeden überzähligen Lebenspunktverlust in einer Herausforderung (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘), bis zu max. +5 CR.

KAMPFERGEBNISBONI

Verursachte LP-Verluste	+1 (verhinderte LP-Verluste zählen nicht)
Zusätzliches Glied*	+1 pro Glied (bis +3)
Überzahl*	+1 (Vergleich der ES)
Armeestandarte*	+1
Standarte*	+1
Höhere Position*	+1
Flanke*	+1
Rücken*	+2
Overkill (Herausforderung)*	+1 über LP (bis +5)

* Diese CR-Boni sind in jedem Kampf begrenzt (siehe Beschreibung oben).

AUFRIEBSTEST

Jede Einheit auf der Seite der Verlierer eines Kampfs muss einen Aufriebstest ablegen. Der Aufriebstest ist ein Moralwerttest und wird mit einem Aufriebstestmodifikator modifiziert, der der Differenz zwischen den Kampfergebnissen der beiden Seiten entspricht. Um einen Aufriebstest abzulegen, wähle eine Einheit, subtrahiere den Aufriebstestmodifikator vom Moralwert der Einheit und wirf 2W6. Ist der Wurf kleiner oder gleich als der modifizierte Moralwert der Einheit, ist der Test bestanden und die Einheit bleibt im Kampf. Wird der Test verpatzt, ist die Einheit gebrochen und flieht nachdem alle Aufriebstests abgelegt wurden, die durch diesen Kampf verursacht wurden.

Hinweis: Verpatzte Aufriebstests müssen innerhalb von 12“ vom Armeestandartenträger wiederholt werden.

FLUCHT UND VERFOLGUNG

Nachdem alle Aufriebstests eines Kampfs abgehandelt wurden und wenigstens eine Einheit aufgegeben wurde, handele die Folgen des Kampfs in der folgenden Weise ab:

Ablauf von Flucht und Verfolgung

1. Verfolgung ansagen:

Jede Einheit auf der Seite der Sieger muss gebrochene Einheiten, gegen die die Einheit gekämpft hat, verfolgen, falls keine nicht-gebrochenen gegnerischen Einheiten mehr in BTB mit dieser Einheit sind. Sage für jede Einheit die Richtung an (d.h. eine Seite der Einheit mit gebrochenen Einheiten), in die sie verfolgen soll. Falls eine Einheit nicht verfolgen soll, darf sie einen Moralwerttest ablegen. Bestehe sie diesen, muss die Einheit nicht verfolgen und verbleibt an Ort und Stelle. Der Spieler der siegreichen Seite muss die Verfolgungsabsichten jeder entsprechenden Einheit ansagen, bevor zum nächsten Schritt übergegangen wird.

2. Fluchtdistanzen ermitteln:

Gebrochene Einheiten mit B6 oder weniger fliehen 2W6“, gebrochene Einheiten mit B7 oder mehr fliehen 3W6“.

3. Verfolgungsdistanzen ermitteln:

Verfolgende Einheiten mit B6 oder weniger verfolgen 2W6“, verfolgende Einheiten mit B7 oder mehr verfolgen 3W6“.

4. Eingeholte Einheiten entfernen:

Ist der Verfolgungswurf einer Einheit größer oder gleich als der Fluchtwurf von gebrochenen Einheiten, die die Einheit verfolgt, werden die entsprechenden Einheiten sofort vernichtet. Bestimme mögliche Paniktests bevor die Einheit entfernt wird. (siehe Kapitel ‚Psychologie‘).

5. Entkommene gebrochene Einheiten bewegen:

Jede entkommene gebrochene Einheit führt ein kostenloses ‚Drehung‘ Manöver durch, um sich direkt von der gegnerischen Einheit mit der höchsten ES (würfel bei mehreren Einheiten mit gleicher ES) wegzudrehen, mit der sie im Nahkampf gebunden war. Anschließend bewegt sich die Einheit ihre volle Fluchtdistanz gerade vorwärts.

Gebrochene Einheiten ignorieren Abzüge für Gelände und bewegen sich durch gebrochene gegnerische Einheiten sowie gegnerische Einheiten mit ES<5 hindurch.

Falls ein beliebiges Modell der gebrochenen Einheit in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit mit ES≥5, mit der die Einheit in diesem Kampf nicht gebunden war, unpassierbarem Gelände oder einer Spielfeldkante kommt, ist die Einheit zerstört. Gegnerische Einheiten mit ES≥5, die mit der gebrochenen Einheit gebunden waren, zählen als ES<5, d.h. die gebrochene Einheit flieht durch diese Einheiten hindurch.





Eine gebrochene Einheit flieht ebenfalls durch befreundete Einheiten. Diese müssen jedoch einen Paniktest ablegen, falls die gebrochene Einheit eine $ES \geq 5$ hat.

Falls eine gebrochene Einheit ihre Fluchtbewegung innerhalb einer Einheit beenden würde, bewegt sie sich solange weiter in die Fluchtrichtung, bis sie ihre Bewegung in einer legalen Position beenden kann oder sie zerstört ist.

6. Verfolgende Einheiten bewegen:

Jede verfolgende Einheit dreht sich auf der Stelle in die Fluchtrichtung der Einheiten, die sie verfolgt, und bewegt sich dann ihre volle Verfolgungsdistanz gerade vorwärts.

Verfolgende Einheiten ignorieren Abzüge für Gelände.

Falls die verfolgende Einheit in Kontakt mit unpassierbarem Gelände oder einer befreundeten Einheit kommt, hält sie 1“ vor dem Hindernis an.

Falls die verfolgende Einheit in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, siehe ‚Verfolgung in neue Gegner‘ unten.

Hinweis:

- Einheiten können nur einmal pro Nahkampfphase verfolgen.
- Falls eine Einheit in Kontakt mit einer gebrochenen Einheit kommt, die sie verfolgt hat, obwohl ihr Verfolgungswurf geringer war als der Fluchtwurf der gebrochenen Einheit, hält sie 1“ vor der gebrochenen Einheit an.
- Falls mehrere verfolgende Einheiten sich in die Quere kommen, bewege sie in Reihenfolge absteigender ES.

Verfolgung vom Spielfeld

Falls die verfolgende Einheit in Kontakt mit einer Spielfeldkante kommt, verlässt sie das Spielfeld.

Eine Einheit, die das Spielfeld auf diese Weise verlassen hat, kehrt in ihrer nächsten ‚Restliche Bewegungen‘ Phase auf das Spielfeld zurück. Hierzu wird die Einheit in der gleichen Formation, in der sie das Spielfeld verlassen hat, und so nah wie möglich an der Stelle, an der sie das Spielfeld verlassen hat, auf das Spielfeld bewegt. Die Bewegung wird gemessen, sobald das erste Modell die Spielfeldkante berührt. Die Einheit kann beliebige ausgerichtet sein, muss ihre Bewegung aber vollständig auf dem Spielfeld beenden. Die Einheit darf sich normal bewegen aber nicht angreifen. Befindet sich keine gegnerische Einheit innerhalb von 8“ zu der Stelle, an der die Einheit das Spielfeld betritt, darf die Einheit auf das Spielfeld marschieren.

Überrennen

Eine Einheit, die alle gegnerischen Einheiten, die sie angegriffen hat, in der ersten Nahkampfunde auslöscht (d.h. alle gegnerischen Modelle im Kampf ausschaltet), kann eine Überrennen Bewegung durchführen. Überrennen wird genauso wie eine Verfolgung abgehandelt, ist jedoch nicht verpflichtend, d.h. es muss kein Moralwerttest abgelegt werden, um die Einheit von einer Überrennen Bewegung abzuhalten.

Verfolgung in neue Gegner

Kommt die verfolgende Einheit in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit, hat die verfolgende Einheit die Wahl 1“ vor der Einheit anzuhalten oder die im Weg befindliche gegnerische Einheit anzugreifen. Wird die Einheit angegriffen, kann die Einheit nur ‚Angriff annehmen‘ oder ‚Fliehen‘ als Angriffsreaktion wählen.

Falls die Einheit flieht, wird die gebrochene Einheit erst bewegt, bevor anschließend die Bewegung der verfolgenden Einheit fortgesetzt wird. Reicht die Verfolgungsdistanz, um die gebrochene Einheit zu erreichen, ist diese vernichtet.

Wiederhole diese Prozedur, bis die verfolgende Einheit ihre Verfolgungsbewegung abgeschlossen hat oder eine Einheit ‚Angriff annehmen‘ als Angriffsreaktion wählt.

Falls eine Einheit den Angriff annimmt, wird die angreifende Einheit wie bei Angriffen üblich an der Einheit ausgerichtet.

Falls die angegriffene Einheit bereits in einem Nahkampf mit einer anderen Einheit gebunden ist und der Kampf in dieser Nahkampfphase noch nicht abgehandelt wurde, wird dieser Kampf sofort, nachdem alle Flucht- und Verfolgungsbewegungen des ursprünglichen Kampfs abgehandelt wurden, ausgetragen. Die verfolgende Einheit kämpft eine zweite Nahkampfunde in dieser Phase, kann aber am Ende des Kampfs nicht verfolgen (oder überrennen), selbst wenn sie normalerweise dazu gezwungen wäre (z.B. aufgrund von Hass oder Raserei).

Falls die angegriffene Einheit nicht bereits im Nahkampf gebunden ist oder falls die angegriffene Einheit in einem Nahkampf mit einer anderen Einheit gebunden ist, der Kampf aber in dieser Nahkampfphase schon abgehandelt wurde, dann wird dieser Kampf in der nächsten Nahkampfphase abgehandelt. Die verfolgende Einheit zählt weiterhin als Angreifer und erhält alle Boni, die mit einem Angriff verbunden sind. Wenn beide Seiten im selben Kampf über Einheiten verfügen, die als Angreifer zählen, schlagen diese gleichzeitig in Timing Schritt 3 zu.

EINHEITEN ORDNEN

Freie Manöver nach einem Aufriebstest

Einheiten, die Teil der siegreichen Seite eines Kampfs waren und die nur an einer ihrer Kanten im Nahkampf gebunden sind, dürfen eines der folgenden Manöver durchführen, falls hierdurch nicht die Anzahl der kämpfenden Modelle (auf beiden Seiten) verringert wird:

- siegreiche Einheiten **mit gegnerischen Einheiten in ihrer Front** dürfen ein kostenloses ‚Formation ändern‘ Manöver durchführen, um die Anzahl der Modelle im ersten Glied um bis zu 5 Modelle zu erhöhen.
- siegreiche Einheiten **mit gegnerischen Einheiten in ihrer Flanke bzw. ihrem Rücken** dürfen ein kostenloses ‚Drehung‘ Manöver durchführen, um sich auf den Gegner auszurichten. Charaktermodelle und Modelle der Kommandogruppe dürfen im neuen ersten Glied positioniert werden.





PSYCHOLOGIE

Psychologietests

Psychologietests sind: Panik-, Angst-, Entsetzen- sowie Blödheitstests. Aufriebstests sind keine Psychologietests.

Angst

Nahkampf gegen Angst verursachende Gegner

Zu Beginn jeder Nahkampfphase (Timing Schritt 1) müssen alle Einheiten mit einem Angst verursachenden Gegner in BTB einen Moralwerttest ablegen. Einheiten, die diesen Angststest verpatzen, erleiden in dieser Nahkampfphase einen Malus von -1 auf den Trefferwurf.

Nahkampf gegen Angst verursachende Gegner verlieren

Verliert eine Einheit, die nicht ausschließlich aus Modellen besteht, die immun gegen Angst sind, einen Nahkampf gegen Angst verursachende Gegner, dann wird der Aufriebstestmodifikator verdoppelt, falls die ES der gesamten Angst verursachenden Modelle in den gegnerischen Einheiten, mit denen die Einheit in BTB ist, größer ist als die gesamte ES der Einheit, die den Nahkampf verloren hat. Beispiel: Eine nicht vollständig gegen Angst immune Einheit mit ES 15 verliert den Nahkampf um 2 und ist mit zwei gegnerischen Einheiten in BTB, die jeweils Angst verursachende Modelle mit einer gesamten ES von 10 beinhalten, dann muss die Einheit gegen die Angst verursachenden Gegner in Überzahl einen Aufriebstest mit einem Aufriebstestmodifikator von -4 ablegen.

Unnachgiebige Einheiten, die einen Nahkampf gegen Angst verursachende Gegner in Überzahl verlieren, erleiden stattdessen einen Abzug auf ihren Moralwert in Höhe des einfachen Aufriebstestmodifikators (d.h. im obigen Beispiel wäre dies -2 MW).

Immunitäten

Angst verursachende Modelle werden von den Effekten von Angst nicht betroffen. Zusätzlich erleiden sie bei Entsetzen verursachenden Gegnern nur die Effekte von Angst (anstelle von Entsetzen).

Blödheit

Nicht im Nahkampf befindliche blöde Modelle müssen zu Beginn des Spielzuges einen Moralwerttest ablegen.

Wird dieser Blödheits-Test verpatzt, bewegt sich die Einheit in der Pflichtbewegungsphase mit ihrer halben Bewegungsfähigkeit gerade vorwärts (Trolle mit B6 würden sich 3" gerade vorwärts bewegen), Plänkler bewegen sich in eine zufällige Richtung (bestimme diese mit einem Abweichungswürfel), Flieger verwenden immer ihre Bodenbewegung. Die Einheit kann keine Drehungen oder Schwenks durchführen. Falls die Einheit mit unpassierbarem Gelände oder einer Spielfeldkante in Kontakt kommt, stoppt die Einheit 1" vor dem Hindernis. Falls die Bewegung ausreicht, um in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit zu kommen, zählt die Bewegung als Angriff und die angegriffene Einheit darf eine Angriffsreaktion ansagen. Falls die Einheit in Kontakt mit einer eigenen Einheit kommt, hält diese 1" vor der befreundeten Einheit an und verursacht Verwirrung bei dieser. Eine verwirrte Einheit kann sich in der Bewegungsphase nicht freiwillig bewegen. Sollte die Bewegung die Einheit nicht in Kontakt aber trotzdem näher als 1" an eine Einheit bringen, beendet sie ihre Bewegung bereits 1" vor der Einheit. Einheiten die ihren Blödheitstest verpatzt haben, können keine Angriffe ansagen, schießen oder zaubern und sind Immun gegen Psychologie.

Die Auswirkungen bleiben bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzuges bestehen oder bis die Einheit im Nahkampf gebunden wird (die Einheit verliert Immun gegen Psychologie sofort nachdem sie im Nahkampf gebunden wurde, d.h. noch vor Timing Schritt 1).

Entsetzen

Entsetzen verursachende Modelle verursachen ebenfalls Angst.

Angriff durch einen Entsetzen verursachenden Gegner

Falls eine Entsetzen verursachende Einheit angreift und in Angriffsreichweite ist, muss die angegriffene Einheit einen Moralwerttest ablegen. Falls dieser Entsetzenstest misslingt, muss die Einheit die Angriffsreaktion 'Fliehen' wählen. Im Nahkampf gebundene Einheiten bestehen diesen Entsetzenstest automatisch.

Angriff auf einen Entsetzen verursachenden Gegner

Falls eine Einheit einen Angriff auf eine Entsetzen verursachende Einheit ansagt, muss die angreifende Einheit einen Moralwerttest ablegen. Falls dieser Entsetzenstest misslingt, schlägt der Angriff automatisch fehl und die angreifende Einheit darf sich nicht bewegen.

Immunitäten

Entsetzen verursachende Modelle werden von den Effekten von Angst oder Entsetzen nicht betroffen.

Hass (X)

Modelle, die gegen (Gegner) X im Nahkampf kämpfen, wiederholen verpatzte Trefferwürfe in der ersten Nahkampfphase gegen diese Gegner. Die Einheit muss aus dem Nahkampf fliehende Gegner X immer verfolgen und diese Gegner wenn möglich immer überrennen.

Immunität gegen Angst

Eine Einheit, die Immun gegen Angst ist, erhält die gleichen Immunitäten als würde sie selbst Angst verursachen, d.h. sie ist immun gegen die Effekte von Angst und erleidet bei Entsetzen nur die Effekte von Angst.

Immun gegen Panik

Die Einheit besteht automatisch alle Paniktests.

Immunität gegen Psychologie

Die Einheit besteht automatisch alle Panik-, Angst- und Entsetzenstests. Die Einheit ist immun gegen die Effekte von Angst und Entsetzen. Die Einheit kann nicht 'Fliehen' als Angriffsreaktion wählen. Aufriebstests sind nicht betroffen und müssen normal abgelegt werden.

Panik

In den folgenden Fällen (1-3) muss eine Einheit einen Paniktest ablegen.

- Ein Paniktest ist ein Moralwerttest und wird auf die gleiche Weise abgehandelt.
- Die max. Anzahl an Paniktests pro Einheit und Phase ist 1.
- Gebrochene Einheiten sowie im Nahkampf gebunden Einheiten bestehen automatisch alle Paniktests.

1. Die Einheit erleidet 25% oder mehr Verluste in einer Phase.

Als Verluste zählen ausgeschaltete Modelle, nicht LP-Verluste.

Der Paniktest wird am Ende der entsprechenden Phase abgelegt.

Falls der Paniktest misslingt, ist die Einheit gebrochen und flieht direkt von der Einheit weg, die die meisten Verluste verursacht hat.

2. Eine befreundete Einheit in 6" Umkreis mit $ES \geq 5$ (zu Beginn der entsprechenden Phase) wird vernichtet oder aufgerieben:

Zum Bestimmen der Distanz wird die komplette Einheit verwendet inklusive aller Modelle die zu Beginn der jeweiligen Phase Teil der Einheit waren, d.h. entferne Verluste erst nachdem alle Paniktests bestimmt wurden.

Der Paniktest wird sofort abgelegt, d.h. bevor Flucht und Verfolgung des Nahkampfs abgehandelt wird.

Falls der Paniktest misslingt, ist die Einheit gebrochen und flieht direkt vom Mittelpunkt der nächsten befreundeten Einheit weg, die gebrochen/vernichtet wurde.

3. Eine fliehende befreundete Einheit mit $ES \geq 5$ bewegt sich durch die Einheit.

Der Paniktest wird sofort abgelegt, nachdem die fliehende Einheit ihre Fluchtbewegung beendet hat.

Falls der Paniktest misslingt, ist die Einheit gebrochen.

Ist die Einheit zu diesem Zeitpunkt Ziel eines Angriffs, so wird ihre Angriffsreaktion in „Fliehen“ geändert. In allen anderen Fällen flieht die Einheit in die gleiche Richtung wie die fliehende Einheit.

Raserei

Eine rasende Einheit, die keinen legalen Angriff (d.h. einen Angriff, der in einem Nahkampf endet, wenn die Zieleinheit den Angriff annimmt) in der 'Angriffe ansagen' Subphase der Bewegungsphase angesagt hat, aber in Angriffsreichweite zu einer gegnerischen Einheit ist, muss am Ende dieser Subphase einen Angriff auf die nächste gegnerische Einheit ansagen, auf die sie einen legalen Angriff ansagen kann.

Rasende Modelle erhalten +1 Attacke.

Eine rasende Einheit muss wenn möglich immer überrennen, und aus dem Nahkampf fliehende Gegner immer verfolgen.

Eine rasende Einheit ist Immun gegen Psychologie.

Eine rasende Einheit, die einen Nahkampf verliert, verliert (nach dem Aufriebstest) die Sonderregel Raserei für den Rest des Spiels.

Reittiere (inkl. Zugtiere von Streitwagen, etc.) erhalten nicht +1A, außer es ist anders angegeben.

Unerschütterlich

Die Einheit ist Immun gegen Psychologie.

Die Einheit besteht automatisch jeden Aufriebstest.

Schwärme, die einen Nahkampf verlieren, verlieren eine Anzahl von LPs entsprechend dem Aufriebstestmodifikator. Diese zusätzlichen Lebenspunktverluste können nicht durch Schutzwürfe verhindert werden.

Unnachgiebig

Die Einheit ignoriert den Aufriebstestmodifikator, wenn sie ihren eigenen Moralwert verwendet (d.h. der Moralwert der Regimentsmodelle oder ihrer Kommandogruppe)





Reittiere und Psychologie

Reittiere werden niemals von psychologischen Effekten betroffen, außer es ist anders angegeben. Wird z.B. eine Einheit von einem Effekt betroffen, der der Einheit Hass verleiht, dann profitieren nur die Reiter von den Wiederholungswürfen für die Trefferwürfe.

Dies gilt auch für psychologische Effekte, die von (Zauber-)Sprüchen stammen. Hinweis: andere Effekte sind nicht betroffen und betreffen sowohl den Reiter als auch das Reittier, z.B. ein Spruch der +1 auf Trefferwürfe gewährt, betrifft jedes Element eines Modells.

Reittiere, die ihren Reiter verloren haben, zählen nicht länger als ‚Reittier‘ und werden von Psychologie genauso wie Monster betroffen.

SONDERREGELN

Dieses Kapitel umfasst alle gewöhnlichen Sonderregeln. Sonderregeln, die Psychologie betreffen, sind Teil des Kapitels ‚Psychologie‘, Sonderregeln, die Waffen und Rüstungen betreffen, sind Teil des Kapitels ‚Ausrüstung‘, während Sonderregeln, die Einheiten betreffen, Teil des Kapitels ‚Einheitentypen‘ sind.

Anti-Kav(allerie) (X): Immer, wenn ein Modell den in Klammern angegebenen Ausrüstungsgegenstand X verwendet und von Kavallerie oder Monströser Kavallerie in die Front angegriffen wurde, erhält es die Todesstoß gegen die angreifenden (monströsen) Kavalleriemodelle für diese Nahkampfrunde.

Atemwaffe: Zählt als Fernkampfangriff, der in der Fernkampphase verwendet werden kann, selbst wenn das Modell marschiert ist (aber nicht im Nahkampf). Positioniere die Flammenschablone vollständig im Sichtbereich des Modells, so dass das schmale Ende das Base des Modells berührt. Verwende die Regeln für Schablonen (siehe Kapitel ‚Schablonen‘), um Treffer zu bestimmen. Nur Modelle innerhalb LOS können getroffen werden.

Aufpralltreffer (X): Dieses Modell verursacht (zusätzlich zu seinen normalen Attacken) X automatische Treffer gegen eine einzelne Einheit in BTB im Angriff. Diese Treffer werden wie Beschuss verteilt und haben eine Stärke entsprechend der S im Profil des Modells. Aufpralltreffer werden im Timing Schritt 1 abgehandelt.

Ausweichen (X+): Zählt als Rettungswurf von X+. Kann nur von Modellen zu Fuß benutzt werden.

Blocken (X): Immer, wenn ein Modell den in Klammern angegebenen Ausrüstungsgegenstand X verwendet, erhält es einen Rüstungsbonus von +1 im Nahkampf. Dieser Bonus gilt nur gegen Attacken, die sich gegen die Front des Modells richten.

Dämonischer Rettungswurf (X+): Rettungswurf von X+ gegen nicht magische Attacken.

Durchbohren (X): Das Modell erhält +X auf die Stärke im Angriff.

Giftattacken (X): Das Modell erhält einen Bonus von +X auf die Stärke des Treffers, jedoch nur für Verwundungswürfe. Weitere Effekte (z.B. Rüstungswurfmodifikatoren) sind hiervon nicht betroffen.

Großes Ziel: Das Modell kann LOS über andere Einheiten ziehen, solange diese nicht selbst ein Großes Ziel sind. Gleichzeitig können andere Modelle LOS zu Großen Zielen über Einheiten ziehen, die kein Großes Ziel sind; selbst über Modelle der eigenen Einheit hinweg. Dies erlaubt es allen Modellen in einer Einheit auf Große Ziele zu schießen, wenn sie in Reichweite sind und LOS haben. Zusätzlich erhalten Schablonen und Modelle, die auf Große Ziele schießen, einen Bonus von +1 auf den Trefferwurf.

Ignoriert Schwieriges Gelände: Diese Einheit erleidet keine Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

Instabilität: Wenn diese Einheit einen Nahkampf verliert, legt sie einen Aufriebstest mit den folgenden Besonderheiten ab:

- Flussunterbrechung: Falls die Einheit den Aufriebstest verpatzt und das Wurfresultat gleich oder kleiner als der Moralwert der Einheit ist, erleidet die Einheit eine Anzahl von Lebenspunktverlusten, die der Differenz, um den der Test verpatzt wurde, entspricht und gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind. Charaktermodelle in der Einheit sind davon nur betroffen, wenn die Einheit vernichtet wird und noch nicht zugewiesene Wunden übrig sind. Bei mehreren Charaktermodellen in der Einheit werden diese Wunden gleichmäßig verteilt (überzählige dann zufällig).
- Warpkollaps: Falls die Einheit den Aufriebstest verpatzt und das Wurfresultat höher als der Moralwert der Einheit ist, ist sie vernichtet (inklusive aller Charaktermodelle in der Einheit).
- Die Einheit bricht und flieht nicht, wenn sie den Aufriebstest verpatzt.

Bemerkung:

- Für die Sonderregel „Haltet die Stellung!“ gilt:

Besteht die Chance, dass durch den Wiederholungswurf die Einheit **weniger** Verluste durch Instabilität erleidet, **darf** der Aufriebstest wiederholt werden.

Wird die Einheit durch Instabilität **vernichtet**, **muss** der Aufriebstest wiederholt werden.

- Hat die Einheit zusätzlich die Sonderregel ‚Unnachgiebig‘, erleidet sie keine Lebenspunktverluste durch Flussunterbrechung.

Klein: Die Einheit blockiert keine Sichtlinien.

Kundschafter: Eine Einheit mit dieser Sonderregel darf aufgestellt werden, nachdem die Armeen beider Seiten ihre Aufstellung beendet haben. In diesem Fall kann die Einheit auf eine der folgenden Weisen aufgestellt werden:

- mehr als 18“ von der gegnerischen Aufstellungszone entfernt.
- außerhalb der gegnerischen Aufstellungszone sowie außer Sicht von gegnerischen Einheiten und/oder in Deckung. Hierfür zählen alle gegnerischen Einheiten als hätten sie einen Sichtbereich von 360°.

Wird die Einheit außerhalb der eigenen Aufstellungszone aufgestellt, muss sie in jedem Fall mehr als 12“ von gegnerischen Einheiten entfernt positioniert werden. Falls beide Seiten über Kundschafter verfügen, werfen beide Spieler einen W6. Der Spieler, der höher gewürfelt hat, stellt eine seiner Kundschafter Einheiten zuerst auf. Anschließend wechseln sich beide Spieler mit dem Aufstellen ihrer Kundschafter Einheiten ab.

Leibwache: Solange der General Teil der Einheit ist, erhält diese Immunität gegen Angst und Entsetzen.

Magische Attacken: Alle Attacken (Fern- und Nahkampf) der Einheit zählen als magische Attacken.

Magieresistenz (X) [MR]: Die Einheit erhält X kostenlose zusätzliche Bannwürfel gegen jeden Spruch der die Einheit als Ziel hat. Die Einheit darf diese kostenlosen Bannwürfel selbst dann verwenden, wenn kein Zauberer in der Armee ist. Zusätzlich generiert die Einheit, wenn sie von einem RIP Spruch betroffen ist, in jeder Magiephase X kostenlose Bannwürfel, die jedoch nur zum Bannen des RIP Spruchs genutzt werden können. Weisen mehrere Elemente in einer Einheit Magieresistenz auf (z.B. Charaktermodelle in Einheiten), wird nur der jeweils höchste Wert (X) verwendet. Einheiten mit angeschlossenen Charaktermodellen profitieren auch dann von der Magieresistenz eines angeschlossenen Charaktermodells, wenn der Spruch das Charaktermodell nicht zum Ziel hat oder dieses betreffen kann. Ebenso profitiert ein angeschlossenes Charaktermodell von der Magieresistenz der Einheit (oder einem anderen Charaktermodell in der Einheit), selbst wenn der Spruch das Charaktermodell direkt zum Ziel hat.

Marschbewegungsblockierer: Diese Einheit hindert Gegner selbst dann am Marschieren, wenn ihre Einheitenstärke kleiner als 5 ist.

Parieren (X): Immer, wenn ein Modell den in Klammern angegebenen Ausrüstungsgegenstand X verwendet, erleiden Gegner in seiner Front -1 auf den Trefferwurf im Nahkampf, falls sie das Modell attackieren.

Regeneration (X+): Jedes Mal, wenn die Einheit mit dieser Sonderregel einen Lebenspunktverlust erleidet (nach Rüstungs- und Rettungswürfen und nach eventuellen Multiplikatoren für Lebenspunktverluste), wirf für jeden Lebenspunktverlust ein W6. Für jeden Wurf von X+ ignoriert die Einheit einen Lebenspunktverlust.

Im Nahkampf werden Regenerationswürfe am Ende der Nahkampfrunde durchgeführt, jedoch noch bevor das Kampfresultat ermittelt wurde. Auf diese Weise verhinderte Lebenspunktverluste zählen nicht zum Kampfresultat. Allerdings können Modelle, die ausgeschaltet wurden, bevor sie attackieren konnten, in dieser Nahkampfrunde nicht mehr attackieren, selbst wenn sie am Ende der Nahkampfrunde durch die Regeneration gerettet werden.

Rettungswurf (X+): Jedes Mal, wenn die Einheit mit dieser Sonderregel einen Lebenspunktverlust erleidet (nach Rüstungswürfen aber vor Würfeln für Multipler Lebenspunktverlust), wird für jeden Lebenspunktverlust ein W6 geworfen. Für jeden Wurf von X+ wird der verwundende Treffer verhindert.

Rüstungsbrechend (X) [AP]: Eine Attacke mit dieser Sonderregel verursacht einen zusätzlichen Rüstungswurfmodifikator von -X.

Schlägt Immer Zuerst Zu [ASF]: Das Modell attackiert im Nahkampf immer zuerst, selbst vor Angreifern. Falls mehrere Modelle mit ASF im selben Nahkampf kämpfen, attackieren sie gleichzeitig.

Schlägt Immer Zuletzt Zu [ASL]: Immer, wenn das Modell nicht als Angreifer zählt, attackiert es im Nahkampf zuletzt. Falls mehrere Modelle mit ASL im selben Nahkampf kämpfen, attackieren sie gleichzeitig. Falls ein Modell gleichzeitig über die ASL und ASF Sonderregel verfügt, kämpft es in Initiativereihenfolge (d.h. beide Regeln heben sich auf).

Schuppenhaut (X+): Das Modell hat einen Rüstungswurf von X+. Dieser kann durch Ausrüstung weiter verbessert werden, wodurch die Schuppenhaut einen entsprechenden Bonus auf den Rüstungswert gewährt.

Todesstoß [KB]: Jede natürliche ‘6’ beim Verwundungswurf ignoriert Rüstungswerte. Hat keinen Effekt bei Verwundungswürfen von 7+.

Unbedeutend: Diese Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten.

Verbündete (X): Diese Einheit ist ein Verbündeter der Fraktion X.





- Armeespezifische Sonderregeln gelten nicht für Verbündete.
- Die Einheit profitiert nicht von den Sonderregeln 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'.
- Nur Charaktermodelle derselben Fraktion X dürfen sich der Einheit anschließen.
- Unterstützungszauber und Verstärkungseffekte (z.B. Gerechter Zorn) betreffen die Einheit nur dann, wenn der Ursprung des Effekts ebenfalls derselben Fraktion X angehört.

Zielsicher: Ein Modell mit dieser Sonderregel darf einen zielsicheren Schuss abgeben, anstatt normal zu schießen. Falls sich das Modell für einen zielsicheren Schuss entscheidet, darf es jedes Modell, das es sehen kann, als Ziel wählen (selbst einzelne Modelle in Einheiten). Ferner darf es den zielsicheren Schuss auf einen bestimmten Teil eines Modells richten, falls es sich bei dem Modell um eine Kriegsmaschine oder ein Charaktermodell auf einem Streitwagen oder monströsen Reittier handelt. Wird ein Besatzungsmitglied einer Kriegsmaschine gewählt, wird der Widerstand der Besatzung verwendet.

Der Trefferwurf für einen zielsicheren Schuss wird wie für einen normalen Schuss auf die **Einheit** (nicht den Teil der Einheit bzw. des Modells) ermittelt, jedoch mit einem zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1. Darüber hinaus darf das Modell ein anderes Ziel als die Einheit in der es sich befindet wählen.

Zielsichere Schüsse negieren den Vorteil von Fernkampfangriffen auf Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten, so sind z.B. auch keine ‚Achtung, Sir!‘ Würfe erlaubt.

Diese Fähigkeit kann nicht während einer ‚Stehen & Schießen‘ Angriffsreaktion verwendet werden.

Zufallsbewegung (X): Die Einheit kann keine Angriffe ansagen und bewegt sich entsprechend den folgenden Regeln, anstelle sich normal zu bewegen. In der Pflichtbewegungsphase muss der aktive Spieler einen Punkt im Frontbereich der Einheit wählen und XW6 werfen. Die Einheit bewegt sich die gewürfelte Stecke (in Zoll) in einer geraden Linie vorwärts und kann am Ende der Bewegung sich in eine beliebige Richtung ausrichten. Während der Bewegung sind jedoch keine Richtungswechsel (Drehungen/Schwenks) erlaubt. Bewegungsmodifikatoren (z.B. durch Gelände oder magische Effekte) kommen normal zur Anwendung. Falls die Einheit mit unpassierbarem Gelände, der Spielfeldkante oder einer eigenen Einheit in Kontakt kommt, hält die Einheit 1“ vor dem Hindernis an und kann sich in eine beliebige Richtung ausrichten. Falls die Bewegung ausreicht, um in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit zu kommen, zählt die Bewegung als Angriff und die angegriffene Einheit darf ihre Angriffsreaktion ansagen. Sollte die Bewegung nicht ausreichen, um mit einer Einheit in Kontakt zu kommen, aber die Einheit trotzdem näher als 1“ an eine Einheit bringen, beendet sie ihre Bewegung bereits 1“ vor der Einheit. Die Einheit flieht und verfolgt jeweils XW6“. Einheiten mit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ dürfen sich keine Charaktermodelle anschließen. Charaktermodelle mit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ dürfen sich keinen Einheiten anschließen.

AUSRÜSTUNG

Mit Ausrüstung kämpfen

Jedes Mal, wenn eine Einheit im Nahkampf gebunden wird, muss sie ansagen, welche Ausrüstung sie während des Kampfs verwenden wird (Angreifer müssen ihre Ausrüstung zuerst ansagen). Ein Modell kann immer nur eine Waffe, eine Rüstung und bis zu einem Schild gleichzeitig verwenden. Solange die Einheit im Kampf ist, kann sie ihre ausgerüsteten Waffen oder Rüstungen (inkl. Schilden) nicht ändern. Alle Regimentsmodelle in der Einheit müssen die gleiche Ausrüstung verwenden. Modelle ohne Waffe kämpfen als wären sie mit einer Handwaffe ausgerüstet.

Berittene Modelle mit Speeren oder Lanzen

Berittene Modelle können Speere oder Lanzen nur in dem Spielzug nutzen, in dem sie angegriffen haben. In andauernden Kämpfen müssen die Modelle zu Beginn der zweiten Nahkampfphase zu einer anderen Waffe wechseln. Dies ist der einzige Zeitpunkt, zu dem ein Modell im Kampf seine Ausrüstung wechseln kann.

RÜSTUNG

Rüstung	Rüstungswurf	Rüstungswert
Leichte Rüstung	6+	+1
Schwere Rüstung	5+	+2
Schild	6+	+1
Pavise (nur gegen Fernkampfangriffe inkl. Magischen Geschossen)	5+	+2
Beritten (d.h. Kavalleriemodelle des Typs Kav und MoKav, die aus Reittier und Reiter bestehen)	6+	+1
Harnisch für Reittiere	6+	+1

Hinweis: Eine natürliche '1' bei Schutzwürfen schlägt automatisch fehl.

Rüstungswürfe

Der Rüstungswurf eines Modells (bzw. eines Teils eines Modells, wenn dieses mehrere Teile aufweist, die getrennt voneinander behandelt werden, wie berittene Monster) wird durch den kumulierten Wert der entsprechenden Sonderregeln und Ausrüstung gebildet, mit der das Modell aktuell ausgerüstet ist.

Um den Rüstungswurf zu ermitteln, werden die Rüstungswerte der ausgerüsteten Ausrüstung und relevanter Sonderregeln anhand der Rüstungstabelle aufaddiert, wobei zum aktuellen Rüstungswurf bzw. Rüstungsteil A Schritt für Schritt jeweils ein weiteres Rüstungsteil B bzw. ein weiterer Effekt addiert wird, bis schließlich im finalen Rüstungswurf alle relevanten Rüstungswerte berücksichtigt sind.

Beispiel: Ork Schweinereiter mit leichter Rüstung und Schild beritten auf einem Wildschwein (Reittier vom Typ Kav und der Sonderregel Dickhäutig) hat einen Rüstungswurf von 3+, der sich wie folgt berechnet: Rüstungsteil A (leichte Rüstung, Rüstungswurf 6+) kombiniert mit Rüstungsteil B (Schild, +1 Rüstungswert) ergibt einen Rüstungswurf von 5+ → Der aktuelle Rüstungswurf (5+) kombiniert mit dem nächsten Rüstungsteil B (Reittier mit Sonderregel Dickhäutig, Rüstungswert +2) ergibt schließlich den finalen Rüstungswurf von 3+.

FERNKAMPFWAFFEN

Wenn nicht anders angegeben, zählt jede Waffe mit einer Reichweite als Fernkampfwaffe und kann nicht im Nahkampf verwendet werden.

Armbrust | 30“ | S4 | Bewegen oder Schießen

Bogen | 24“ | S3

Kurzbogen | 18“ | S3

Langbogen | 30“ | S3

Muskete | 24“ | S4 | Bewegen oder Schießen, AP (1)

Pistole | 8“ | S4 | AP (1), kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist. Mehrfachschuss (2) bei Pistolenpaar

Repetierarmbrust | 24“ | S3 | Mehrfachschuss (2)

Schleuder | 18“ | S3 | Mehrfachschuss (2)

Wurfaxt | 6“ | S wie Träger +1 | Wurfwaffe

Wurfspeer | 12“ | S wie Werfer | Wurfwaffe

Wurfsterne oder Wurfmesser | 6“ | S wie Träger | Wurfwaffe

NAHKAMPFWAFFEN

Flegel | +2S in der ersten Nahkampfrunde | zweihändig

Handwaffe | S wie Träger

Hellebarde | +1S | zweihändig

Lanze (Kav) | +2S in der ersten Nahkampfrunde, wenn der Träger angreift

Morgenstern | +1S in der ersten Nahkampfrunde

Piken (Inf) | S wie Träger | Anti-Kav (Pike) | Kämpfen mit drei Gliedern | zählt in der Front als verschanz

Pistolenpaar | zählt als zusätzliche Handwaffe

Speer (Inf) | S wie Träger | Kämpfen mit zwei Gliedern

Speer (Kav) | +1S in der ersten Nahkampfrunde, wenn der Träger angreift

Zusätzliche Handwaffe | S wie Träger | +1A | zweihändig

Zweihandwaffe | +2S | Schlägt Immer Zuletzt Zu | zweihändig

Waffen-Sonderregeln

Bewegen oder Schießen: Bewegen und Schießen ist im selben Spielzug nicht möglich.

Durchschlägt Glieder: Falls ein Modell in der Zieleinheit ausgeschaltet wird, wird ein Modell im nächsten Glied/ in der nächsten Reihe (falls zutreffend), in Abhängigkeit davon, ob sich der Schütze in der Front/ im Rücken oder der Flanke der Zieleinheit befindet, mit einer Stärke getroffen, die der Stärke der Waffe -1 für jedes Modell, das bereits ausgeschaltet wurde,





entspricht. Diese Sonderregel hat keinen Effekt bei Einheiten mit der ‚Plänker‘ Sonderregel.

Gefährlich: Für jede ‚1‘ beim Trefferwurf, wirf einen W6: bei einer 1-2 erleidet die Einheit eine Verwundung, die Rüstungswürfe ignoriert. Verwundungen werden wie Beschuss verteilt. Verluste, die hierdurch verursacht werden, verursachen keine Paniktests bei der Einheit selbst.

Mehrfachschuss (X): Die Waffe darf entweder einmal ohne Abzug oder X mal mit -1 zum Treffen abgeschossen werden.

Mit mehreren Gliedern kämpfen: Wenn die Einheit sich in diesem Spielzug nicht bewegt hat, kämpft sie aus mehreren Gliedern zur Front hin **Multipler Lebenspunktverlust (X):** Jeder verwundende Treffer verursacht den Verlust von X Lebenspunkten anstelle von 1.

Stärkebonus: Zusätzlicher Stärkebonus im Angriff/ in der ersten Nahkampfphase

Wurfaffe: Kein Abzug für über halbe Reichweite und Bewegen und Schießen

Zweihändig: Die Waffe kann nicht gleichzeitig mit einem Schild verwendet werden.

Hinweis: Die folgenden Regeln für Flammenwerfer, Kanonen und Katapulte sind Waffen-Sonderregeln, die nur für Waffen gelten, bei denen die entsprechende Waffen-Sonderregel aufgeführt ist.

Flammenwerfer

- Kein Stehen & Schießen

Flammenwerfer abfeuern:

- Bestimme eine Einheit in Sichtlinie des Flammenwerfers als Ziel und platziere den Zielpunkt für Richtung und Weite des Schusses **zwischen** dem Flammenwerfer und der Zieleinheit. Hat der Flammenwerfer eine Reichweite von 0“, muss der Zielpunkt die Frontkante des Bases des Flammenwerfers berühren.
- Ist der Zielpunkt innerhalb der maximalen (und minimalen) Reichweite des Flammenwerfers, wird ein Artilleriewürfel geworfen. Andernfalls verfehlt der Schuss automatisch, d.h. die Schablone wird nicht platziert. Es wird aber trotzdem ein Artilleriewürfel geworfen, um zu ermitteln, ob eine Fehlfunktion auftritt.
- Falls der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol zeigt, verfehlt der Schuss automatisch und der Flammenwerfer erleidet eine Fehlfunktion (siehe ‚Fehlfunktionen‘ unten).
- Falls der Schuss nicht automatisch verfehlt, wird der Zielpunkt die gewürfelte Distanz (in Zoll) direkt vom Flammenwerfer wegbewegt. Anschließend wird die Flammenschablone mit dem schmalen Ende am Zielpunkt und mit dem breiten Ende direkt vom Flammenwerfer weg platziert und abgehandelt.

Kanone

- Kein Stehen & Schießen

Kanonenkugel abfeuern:

- Bestimme eine Einheit in Sichtlinie der Kanone als Ziel und platziere den Zielpunkt für Richtung und Weite des Schusses **zwischen** der Kanone und der Zieleinheit.
- Ist der Zielpunkt innerhalb der maximalen (und minimalen) Reichweite der Kanone sowie mehr als 4“ von der Zieleinheit entfernt, wird ein Artilleriewürfel geworfen. Andernfalls verfehlt der Schuss automatisch. Es wird aber trotzdem ein Artilleriewürfel geworfen, um zu ermitteln, ob eine Fehlfunktion auftritt.
- Zeigt der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol, verfehlt der Schuss automatisch und die Kanone erleidet eine Fehlfunktion (siehe ‚Fehlfunktionen‘ unten).
- Falls der Schuss nicht automatisch verfehlt, wird der Zielpunkt die gewürfelte Distanz (in Zoll) direkt von der Kanone wegbewegt. Dieser neue Punkt ist der Aufschlagpunkt der Kanonenkugel.
- Anschließend wird ein weiterer Artilleriewürfel geworfen, um den Endpunkt zu bestimmen, zu dem die Kugel die gewürfelte Distanz (in Zoll) in gerader Linie von der Kanone weg weiterspringt. In diesem Fall bedeutet ein Fehlfunktionssymbol, dass die Kugel im Boden stecken bleibt und nicht weiterspringt (es kommt nicht zu einer Fehlfunktion).
- Liegt der Aufschlagpunkt in einem Wassergeländestück (z.B. Sumpf, Fluss oder See), bleibt die Kugel automatisch stecken.
- Eine weiterspringende Kugel wird sofort gestoppt, wenn sie ein Gebäude oder einen Felsen trifft oder wenn es einen plötzlichen Höhenunterschied gibt, beispielsweise an der Kante eines Hügels (hoch und runter). Der Punkt, an dem die Kugel gestoppt wird, ist der Endpunkt.
- Jede Einheit unter der geraden Linie vom Aufschlagpunkt bis zum Endpunkt erleidet ein Anzahl an Treffern, die der Anzahl an Modellen entspricht, die von der Linie berührt werden, wobei pro Reihe/Glied (in Abhängigkeit davon, ob sich die Kanone in der Front/ im Rücken oder

in der Flanke der Zieleinheit befindet) jeweils nur ein Modell betroffen sein kann. Bleibt die Kanonenkugel stecken, erleidet die Einheit unter dem Aufschlagpunkt einen Treffer.

- Für Treffer von Kanonenkugeln darf der Wurf für „Multiple Lebenspunktverluste“ jedes Treffers wiederholt werden.

Kartätsche:

Anstatt eine massive Kanonenkugel wie oben beschrieben abzufeuern, kann eine Kanone eine Kartätsche abfeuern. Wirf hierzu einen Artilleriewürfel:

- Zeigt der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol, erleidet die Kanone eine Fehlfunktion (siehe ‚Fehlfunktionen‘ unten).
- Falls die Kanone keine Fehlfunktion erleidet, handle den Schuss entsprechend den folgenden Regeln ab: Atemwaffe, S4, AP (1).

Katapult

- Kein Stehen & Schießen
- Modelle, die sich im selben Spielzug bewegt haben, erleiden -2 BF (bis zu einem Minimum von BF0) für das Abfeuern von Katapulten (ohne die Sonderregel „Bewegen oder Schießen“).

Katapult abfeuern:

- Bestimme eine Einheit in Sichtlinie des Katapults als Ziel und platziere den Zielpunkt **innerhalb** der Zieleinheit und in Sichtlinie des Katapults für Richtung und Weite des Schusses. Hierfür blockieren Modelle in der Zieleinheit keine Sicht auf andere Modelle in derselben Einheit, d.h. es ist möglich einen Punkt innerhalb der Zieleinheit anzuvisieren.
- Ist der Zielpunkt innerhalb der maximalen (und minimalen) Reichweite des Katapults, werden ein Artillerie- und ein Abweichungswürfel geworfen. Andernfalls verfehlt der Schuss automatisch, d.h. die Schablone wird nicht platziert. Es wird aber trotzdem ein Artilleriewürfel geworfen, um zu ermitteln, ob eine Fehlfunktion auftritt.
- Falls der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol zeigt, verfehlt der Schuss automatisch und das Katapult erleidet eine Fehlfunktion (siehe ‚Fehlfunktionen‘ unten).
- Falls der Schuss nicht automatisch verfehlt, wird der Einschlagpunkt wie folgt ermittelt: Liegt der Zielpunkt innerhalb der halben maximalen Reichweite des Katapults, weicht der Zielpunkt die vom Artilleriewürfel angegebene Distanz (in Zoll) minus der Ballistischen Fertigkeit der Besatzung (bis zu einem Minimum von 0) in Richtung des Abweichungswürfels ab und bestimmt den Einschlagpunkt. Liegt der Zielpunkt zwischen der halben maximalen und der maximalen Reichweite des Katapults, wird die Ballistische Fertigkeit der Besatzung nur dann von der durch den Artilleriewürfel angegebenen Distanz abgezogen, wenn der Abweichungswürfel ein Treffersymbol zeigt.
- Anschließend wird die Schablone mit dem Loch über dem Einschlagpunkt platziert und abgehandelt.

FEHLFUNKTIONEN

Allgemeine Fehlfunktionsregeln:

Wenn ein Modell eine Fehlfunktion erleidet, scheint etwas mit der verwendeten Waffe nicht zu stimmen (z.B. lose Schrauben/Bänder, verdächtige Geräusche) und der Spieler hat folgende Optionen:

- Untersuchen: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht und kann auch nächsten Spielzug nicht abgefeuert werden.
- Ignorieren: wirf einen W6:
 - 1-2: Die Waffe schießt nicht und ist zerstört.
 - 3-6: Die Waffe schießt nicht (kann aber nächsten Spielzug wieder normal verwendet werden).

Spezielle Fehlfunktionsregeln:

Einige Modelle/Waffen haben spezielle Fehlfunktionsregeln, die nach ‚Fehlfunktion:‘ in ihrer Beschreibung angegeben sind. Ist dies der Fall, werden diese anstelle der allgemeinen Fehlfunktionsregeln angewandt.

Optionale Regel: SCHÄTZWAFFEN

Siehe Appendix B





EINHEITENTYPEN

Eine Einheit und wie sie im Spiel funktioniert, wird durch ihre Profilwerte, ihren Einheiten-typ (Typ), ihre Sonderregeln und ihre Ausrüstung definiert. Zum besseren Überblick sind in diesem Kapitel alle Einheiten-typen sowie Einheits-sonderregeln zusammen aufgeführt.

INFANTERIE (Typ: Inf)

- Infanterie ist der grundlegende Einheiten-typ, der wie in den Grundregeln beschrieben funktioniert, d.h. es gibt keine zusätzlichen Sonderregeln.

LEICHTE INFANTERIE

- Kostenlose Neuformierungen: Außer während eines Angriffs, darf diese Einheit beliebig oft während ihrer Bewegung kostenlos (d.h. ohne Bewegungsabzüge) eine Neuformierung durchführen, selbst wenn sie marschiert.
- erleidet keine Bewegungsabzüge für schwieriges Gelände und Hindernisse
- kann aus einem zusätzlichen Glied zur Front schießen
- kann auch nach einer oder mehreren Neuformierungen schießen (aber nicht wenn die Einheit marschiert ist)
- erhält keinen Gliederbonus für das Kampfergebnis
- Charaktermodelle mit Typ (Inf) dürfen sich der Einheit anschließen und sich wie die Einheit bewegen und schießen
- Schablonen erleiden -1 auf Trefferwürfe gegen Leichte Infanterie.

PLÄNKLER

Formation:

- Lockere Formation: Diese Einheit wird nicht in Reih und Glied aufgestellt, sondern bewegt sich in lockerer Formation. Für eine legale lockere Formation, müssen alle Modelle der Einheit so in einer einzelnen Gruppe positioniert werden, dass kein Modell weiter als 1" von einem anderen Modell der Einheit entfernt ist. Sichtlinien können nicht durch diese Einheit hindurch gezogen werden (zur Erinnerung: Einheiten und nicht Modelle blockieren Sichtlinien!).

- Diese Einheit hat einen Sichtbereich von 360°.

Bewegen:

- Plänkler können nicht am Marschieren gehindert werden, d.h. sie dürfen immer marschieren.
- Jedes Modell in der Einheit bewegt sich wie ein Einzelmodell, d.h. es werden keine Manöver durchgeführt. Die Einheit muss ihre Bewegung in einer legalen lockeren Formation beenden.
- erleidet keine Bewegungsabzüge für schwieriges Gelände und Hindernisse

Angreifen:

- Wenn diese Einheit eine nicht-plänkelnde Einheit angreift, wird für jedes Modell einzeln bestimmt, ob es in Angriffsreichweite zur Zieleinheit ist. Modelle die in Angriffsreichweite sind, werden (falls möglich) in BTB mit der entsprechenden Kante der Zieleinheit positioniert und bilden das erste Glied. Modelle, die die Zieleinheit nicht erreichen (weil es nicht genug Platz gibt, um in BTB zu kommen, oder weil sie außer Angriffsreichweite sind), werden hinter dem ersten Glied positioniert, wo sie weitere Glieder bilden, die wie eine reguläre Formation (in Reih und Glied) aussieht. Kommandogruppenmodelle oder Charaktermodelle, die sich der Einheit angeschlossen haben, dürfen ihren Platz mit Modellen in BTB tauschen, nachdem die Angriffsbewegung abgeschlossen ist.
- Angriffe von nicht-plänkelnden Einheiten auf Plänkler werden immer gemäß Option a) (siehe „Erfolgreicher Angriff“ in Kapitel Bewegungsphase) durchgeführt. Dabei wird die angreifende Einheit entlang des kürzesten Weges in Kontakt mit dem nächsten sichtbaren Plänklermodell bewegt und anschließend so um den Kontaktpunkt mit dem Plänklermodell rotiert, dass sie orthogonal zur Angriffslinie (die Linie von der Frontmitte der angreifenden Einheit zum nächsten Plänklermodell im Sichtbereich) ausgerichtet ist (oder soweit wie möglich), wobei die Modelle der Plänklereinheit hierzu ignoriert (bzw. entfernt) werden. Anschließend werden die Modelle der Plänklereinheit nach Wahl des Spielers der Plänkler in der Front der angreifenden Einheit und mit Kontakt zum Kontaktpunkt positioniert, um zu maximieren.
- Angriffe gegen andere Plänkler: Es wird für jedes Modell einzeln bestimmt, ob es sich in Angriffsreichweite zum nächsten Modell im Sichtbereich der Zieleinheit befindet. Modelle, die in Angriffsreichweite sind, bilden ein erstes Glied, das dieses nächste Modell berührt sowie orthogonal und mittig an einer Geraden ausgerichtet ist, die durch die Mittelpunkte der beiden Einheiten (vor der Angriffsbewegung) verläuft. Modelle, die die Zieleinheit nicht erreichen, bilden weitere Glieder wie üblich. Nachdem die angreifende Einheit bewegt wurde, werden so viele Modelle der angegriffenen Einheit wie möglich in BTB mit der Front der angreifenden Einheit bewegt, wo diese ihr eigenes erstes Glied bilden. Anschließend bilden die übrigen Modelle der angegriffenen Einheit weitere Glieder wie üblich.

- Multiple Angriffe auf Plänkler werden wie folgt abgehandelt:

- 1) Der Angreifer wählt eine der angreifenden Einheiten und handelt den Angriff auf die Plänkler wie bei einem einzelnen Angriff ab.
- 2) Anschließend führen die übrigen angreifenden Einheiten ihre Angriffe wie bei anderen multiplen Angriffen auf die Plänklereinheit aus, die zu diesem Zeitpunkt in einer geschlossenen Formation mit Front, Flanke und Rücken am ersten Angreifer positioniert ist.
- 3) Falls die Plänkler, nachdem alle Angreifer bewegt wurden, nur gegen Gegner in ihrer Front kämpfen, müssen die Plänkler nochmal maximieren, falls möglich.

Fernkampf:

- Modelle in der Einheit können Sichtlinien durch Modelle in der Einheit ziehen.
- Schablonen und Gegner, die auf diese Einheit schießen, erleiden -1 auf ihre Trefferwürfe.

Nahkampf:

- Solange diese Einheit im Nahkampf gebunden ist, verbleibt sie in ihrer regulären Formation mit Front, Flanken und Rücken.
- Diese Einheit erhält keinen Gliederbonus für das Kampfergebnis.
- Diese Einheit kann (unabhängig ihrer ES) andere Einheiten nicht bedrängen, d.h. keine Gliederboni negieren.

Sonstiges:

- Charaktermodelle mit Typ (Inf) dürfen sich der Einheit anschließen und sich wie die Einheit bewegen und schießen.
- Einzelmodelle mit ES 1 zählen in jeder Hinsicht als Plänkler.

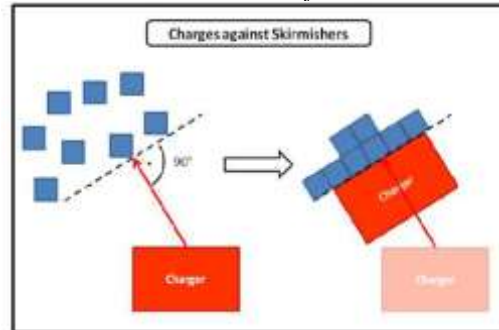


Diagramm zur Veranschaulichung wie Angriffe von nicht-plänkelnden Einheiten gegen Plänkler gehandhabt werden.

MONSTRÖSE INFANTERIE (Typ: MoI)

- Die Anzahl der benötigten Modelle für ‚Fernkampfangriffe gegen Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten‘ (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘) wird von 5 auf 4 Modelle reduziert.
- Die Anzahl der benötigten Modelle für Gliederboni wird von 5 auf 4 Modelle reduziert.

SCHWARM (Typ: Schw)

- Schablonen erhalten +1 auf Trefferwürfe gegen Schwärme.
- Unerschütterliche Schwärme, die einen Nahkampf verlieren, verlieren eine Anzahl von LPs entsprechend dem Aufriebstestmodifikator. Diese zusätzlichen Lebenspunktverluste können nicht durch Schutzwürfe (jeglicher Art) verhindert werden.
- Charaktermodelle können sich Schwärmen nicht anschließen.

MONSTER (Typ: Mon)

- Monster sind Einzelmodelle und haben keine zusätzlichen Sonderregeln.
- Einige Monster werden von einem Reiter oder einer Besatzung mit einem eigenen Profil begleitet. In diesem Fall wird das Monster (inkl. Reiter oder Besatzung) als ein einzelnes Modell behandelt. Für die Bewegung wird die Bewegungsfähigkeit und, falls das Modell attackiert wird, der Widerstand und die Lebenspunkte des Monsters verwendet. Für alles andere wird der jeweils höchste Profilwert des Reiters bzw. der Besatzung verwendet, außer wenn das Modell im Nahkampf attackiert, dann werden die entsprechenden Profilwerte (KG, S, I, A, Ausrüstung, Sonderregeln) des Monsters und seines Reiters bzw. seiner Besatzung getrennt verwendet. Für Aufpralltreffer wird die Stärke des Monsters verwendet.
- Falls im Profil mehrere Werte für Widerstand und Lebenspunkte angegeben sind, wird der jeweils höchste Wert für das Modell verwendet.

Hinweis: Für Monster, die von einem Charaktermodell geritten werden, siehe "Charaktermodelle auf monströsen Reitern" im Kapitel Charaktermodelle.





KAVALLERIE (Typ: Kav)

- Bei Kavalleriemodellen mit separaten Profilen für den Reiter und sein Reittier werden für die Bewegung die Bewegungsfähigkeit des Reittiers und für alles andere die Profilwerte des Reiters verwendet. Die einzige Ausnahme hierzu ist, wenn das Modell im Nahkampf attackiert, dann werden die entsprechenden Profilwerte (KG, S, I, A, Ausrüstung, Sonderregeln) des Reiters und des Reittiers getrennt verwendet. Für Aufpralltreffer wird die Stärke des Reittiers verwendet.

- **Harnisch:** Reittiere mit einem Harnisch erleiden -1B. Häufig ist dieser Malus bereits (in Klammern) im Profil berücksichtigt.

LEICHTE KAVALLERIE

- Kostenlose Neuformierungen: Außer während eines Angriffs, darf diese Einheit beliebig oft während ihrer Bewegung kostenlos (d.h. ohne Bewegungsabzüge) eine Neuformierung durchführen, selbst wenn sie marschiert.

- Vorgetäuschte Flucht: Falls diese Einheit als Angriffsreaktion ‚Fliehen‘ gewählt hat und sich in der darauffolgenden Bewegungsphase sammelt, darf sie in der ‚Restliche Bewegungen‘ Phase dieser Bewegungsphase normal bewegt werden. Sie darf dann ebenfalls in der Fernkampfphase schießen, zählt in diesem Fall aber immer als bewegt.

- kann auch dann schießen, nachdem sie marschiert ist oder eine oder mehrere Neuformierungen durchgeführt hat.

- Während der **Fernkampfphase** haben Modelle der Einheit einen Sichtbereich von 360°.

- Diese Einheit erhält keinen Gliederbonus für das Kampfergebnis.

- Charaktermodelle mit Typ (Kav) dürfen sich der Einheit anschließen und sich wie die Einheit bewegen (jedoch nicht wie diese schießen).

SCHWERE KAVALLERIE

- Diese Einheit darf sich beim Marschieren nur bis zum 1,5-fachen ihrer Bewegungsfähigkeit (B) bewegen.

- Beim Ermitteln der Flucht- und Verfolgungsdistanzen zählt diese Einheit als hätte sie B6 oder weniger.

MONSTRÖSE KAVALLERIE (Typ: MoKav)

- Bei monströsen Kavalleriemodellen mit separaten Profilen für den Reiter und sein Reittier werden für die Bewegung die Bewegungsfähigkeit des Reittiers und für alles andere die Profilwerte des Reiters verwendet. Die einzige Ausnahme hierzu ist, wenn das Modell im Nahkampf attackiert, dann werden die entsprechenden Profilwerte (KG, S, I, A, Ausrüstung, Sonderregeln) des Reiters und des Reittiers getrennt verwendet. Für Aufpralltreffer wird die Stärke des Reittiers verwendet.

- Falls im Profil mehrere Werte für Widerstand und Lebenspunkte angegeben sind, wird der jeweils höchste Wert für das Modell verwendet.

- Die Anzahl der benötigten Modelle für ‚Fernkampfangriffe gegen Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten‘ (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘) wird von 5 auf 4 Modelle reduziert.

- Die Anzahl der benötigten Modelle für Gliederboni wird von 5 auf 4 Modelle reduziert.

- **Harnisch:** Reittiere mit einem Harnisch erleiden -1B. Häufig ist dieser Malus bereits (in Klammern) im Profil berücksichtigt.

STREITWAGEN (Typ: SW)

- Diese Einheit kann nicht marschieren.

- Streitwagenmodelle werden wie ein einzelnes Modell behandelt, obwohl sie den Streitwagen selbst, seine Besatzung sowie Zugtiere umfassen. Für die Bewegung wird die Bewegungsfähigkeit der Zugtiere und, falls das Modell attackiert wird, der Widerstand und die Lebenspunkte des Streitwagens verwendet. Für alles andere wird der jeweils höchste Profilwert der Besatzung verwendet, außer wenn das Modell im Nahkampf attackiert, dann werden die entsprechenden Profilwerte (KG, S, I, A, Ausrüstung, Sonderregeln) der Besatzung sowie der Zugtiere getrennt verwendet. Die Zugtiere dürfen ihren Attacken nur gegen Modelle in der Front des Streitwagens richten. Für Aufpralltreffer wird die Stärke des Streitwagens verwendet.

- Streitwagen erleiden W6 S6 Treffer, wenn sie sich durch schwieriges Gelände oder über Hindernisse (z.B. Mauern) bewegen. Diese Treffer werden sofort abgehandelt, wenn der Streitwagen in Kontakt mit dem Gelände bzw. Hindernis kommt. Ein Streitwagen erleidet diese Treffer nur einmal pro Spielzug, egal wie häufig er sich durch Gelände oder über Hindernisse bewegt. Einheiten, die aus Streitwagen bestehen, erleiden W6 S6 Treffer pro Streitwagenmodell, das von Gelände bzw. Hindernissen betroffen wird.

- **Harnisch:** Zugtiere mit Harnischen erleiden -1B. Häufig ist dieser Malus bereits (in Klammern) im Profil berücksichtigt.

FLIEGER

Die folgenden Regeln gelten für alle Flieger:

- Der Sichtbereich der Einheit entspricht dem Sichtbereich ihres grundlegenden Einheitentyps.

- Anstelle ihre Bodenbewegung zu nutzen, die wie die Bewegung ihres grundlegenden Einheitentyps funktioniert, kann die Einheit fliegen. Flug- und Bodenbewegung können in derselben Bewegungsaktion nicht kombiniert werden.

- Flieger können bis zu 20“ fliegen, falls nicht anders angegeben, z.B. ein Fliegendes Modell (10“) hätte nur eine Flugbewegung von 10“.

- Die Flugbewegung wird niemals verdoppelt, d.h. die Marschbewegung und die Angriffsreichweite entsprechen der Flugbewegung.

- Flieger können Gelände und Einheiten (inklusive gegnerischen Einheiten) während der Bewegung (inklusive Angriffsbewegungen) ignorieren, jedoch dürfen sie ihre Bewegung nicht in unpassierbarem Gelände oder auf einer Einheit beenden.

- Flieger können eine Flugbewegung nicht in einem Wald beginnen oder beenden.

- Die Fluchtdistanz für die Flugbewegung wird mit 3W6“ ermittelt. Wenn Flieger fliehen, müssen sie falls möglich ihre Flugbewegung verwenden.

- Die Verfolgungsdistanz für die Flugbewegung wird mit 3W6“ ermittelt. Wenn Flieger verfolgen dürfen sie sich aussuchen, ob sie ihre Bodenbewegung oder ihre Flugbewegung verwenden.

- Ist ein Flieger gezwungen seine Fluchtbewegung in unpassierbarem Gelände (inkl. Wäldern) zu beenden, wird er zerstört.

- Wenn ein Flieger bei einem verpatzten Angriff seine Flugbewegung in unpassierbarem Gelände (inkl. Wäldern) oder einer befreundeten Einheit beenden würde, hält er 1“ vor dem Hindernis an.

- Wenn ein Flieger verfolgt oder überrennt und seine Flugbewegung in unpassierbarem Gelände (inkl. Wäldern) oder einer befreundeten Einheit enden würde, hält er 1“ vor dem Hindernis an. Flieger können gegnerische Einheiten überfliegen oder diese angreifen. Falls sie ihre Bewegung auf einer gegnerischen Einheit beenden würden, müssen sie diese angreifen.

- Diese Einheit kann (unabhängig ihrer ES) andere Einheiten nicht bedrängen, d.h. keine Gliederboni negieren.

- Charaktermodelle können sich Fliegern nicht anschließen.

Zusätzlich fällt jeder Flieger in eine der folgenden Kategorien mit weiteren eigenen Sonderregeln:

Fliegendes Modell

- Keine zusätzlichen Sonderregeln

Fliegende Einheit

- Kostenlose Neuformierungen: Außer während eines Angriffs, darf diese Einheit beliebig oft während ihrer Bewegung kostenlos (d.h. ohne Bewegungsabzüge) eine Neuformierung durchführen, selbst wenn sie marschiert.

Fliegende Plänkler

- Die Einheit zählt als Plänkler und folgt allen Regeln für Plänkler.

KRIEGSMASCHINEN (Typ: KM)

Modell:

- Eine Kriegsmaschine und ihre Besatzung stehen auf einem gemeinsamen Base und zählen als Einzelmodell.

- Die aktuelle Anzahl der Lebenspunkte einer Kriegsmaschine wird durch die verbliebenen Besatzungsmitglieder dargestellt. Für jeden Lebenspunktverlust wird ein Besatzungsmitglied entfernt. Die Kriegsmaschine ist vernichtet (und wird als Verlust entfernt), wenn sie über keine Besatzung mehr verfügt.

- Charaktermodelle können sich Kriegsmaschinen nicht anschließen.

Bewegung:

- Kriegsmaschinen bewegen sich mit der Bewegungsfähigkeit ihrer Besatzung.

- Kriegsmaschinen dürfen nicht marschieren und keine Angriffe ansagen (bzw. durchführen)

- Wenn eine Kriegsmaschine angegriffen wird, richte die Kriegsmaschine auf ihren Angreifer aus. Wird sie von mehreren Einheiten angegriffen, darf der die Kriegsmaschine kontrollierende Spieler entscheiden auf welche angreifende Einheit sie sich ausrichtet.

- Kriegsmaschinen können nur ‚Angriff annehmen‘ als Angriffsreaktion wählen.

Fernkampf:

- Falls nicht anders angegeben, dürfen sich Kriegsmaschinen nicht im selben Spielzug bewegen und schießen.

- Wird eine Kriegsmaschine beschossen, so wird der Widerstandswert der Kriegsmaschine und der Rüstungswurf der Besatzung verwendet

Nahkampf:

- Wird eine Kriegsmaschine im Nahkampf attackiert, werden die Profilwerte der Besatzung verwendet.

- Verpatzt eine Kriegsmaschine ihren Aufriebstest, wird die Kriegsmaschine (inklusive Besatzung) vernichtet.



**Psychologie:**

- Verpatzt eine Kriegsmaschine einen Paniktest, flieht sie nicht, sondern darf in ihrer nächsten Schussphase nicht schießen. Dieser Effekt zählt zusätzlich zu Fehlfunktionen, d.h. es kann passieren, dass eine Kriegsmaschine mehrere Spielzüge nicht schießen darf.
- Kriegsmaschinen bestehen automatisch alle Entsetzenstests.

CHARAKTERMODELLE**ALLGEMEIN**

- Kommandanten und Helden (mit oder ohne Reittier) zählen als Charaktermodelle.
- Charaktermodelle sind Einzelmodelle.

BEWEGEN**Einheiten anschließen und verlassen von Einheiten**

- Anstelle alleine zu Kämpfen, darf sich ein Charaktermodell einer befreundeten Einheit anschließen. Hierzu muss sich das Charaktermodell in der Bewegungsphase in Kontakt mit der Einheit bewegen und wird dann sofort im ersten Glied der Einheit positioniert. Falls die Einheit sich noch nicht in dieser Bewegungsphase bewegt hat, wird ihre Bewegung auf die restliche Bewegung des Charaktermodells reduziert, die dieses übrig hat, wenn es das erste Glied erreicht, falls diese geringer ist als die maximale Bewegung der Einheit.
- Charaktermodelle mit einer Basegröße, die einem ganzen Vielfachen der Basegröße der Regimentsmodelle entspricht, werden im ersten Glied der Einheit positioniert und verdrängt dort eine entsprechende Anzahl an Regimentsmodellen. Zur Bestimmung des Gliederbonus zählt der Platz, den ein Charaktermodell einnimmt, als wäre dieser von Regimentsmodellen der Einheit belegt.
- Charaktermodelle, deren Basegröße nicht einem ganzen Vielfachen der Basegröße der Regimentsmodelle entspricht, werden neben dem ersten Glied der Einheit platziert.
- Wenn sich ein Charaktermodell einer Einheit anschließt, die nur aus einem Glied besteht, darf der Spieler das Glied entsprechend verbreitern und/oder ein zweites Glied mit den verdrängten Modellen bilden.
- Charaktermodelle dürfen in der Bewegungsphase eine Einheit verlassen und sich sogar anschließend einer anderen Einheit anschließen. Jedoch darf sich ein Charaktermodell nicht einer Einheit anschließen und diese in derselben Bewegungsphase wieder verlassen.
- Es dürfen maximal 2 Charaktermodelle gleichzeitig einer Einheit angeschlossen sein.
- Charaktermodelle dürfen gebrochene oder im Nahkampf gebundene Einheiten nicht verlassen oder sich diesen anschließen.
- Charaktermodelle dürfen Einheiten, die einer Pflichtbewegung unterliegen, nicht verlassen oder sich diesen anschließen und müssen sich mit der Einheit bewegen, wenn sie bereits Teil dieser sind.
- Ein Charaktermodell, das Teil einer Einheit ist, die einen Angriff angesagt hat, muss mit dieser angreifen. Ein Charaktermodell, das Teil einer Einheit ist, die keinen Angriff angesagt hat, darf selbst einen Angriff ansagen und alleine einen Angriff durchführen. In diesem Fall verlässt das Charaktermodell die Einheit in der ‚Angreifer bewegen‘ Subphase, wobei die Einheit sich anschließend in der ‚Restliche Bewegungen‘ Subphase bewegen darf. Für den Zweck des Stehen & Schießens wird die Einheit, aus der das Charaktermodell heraus angreift, als nicht existent betrachtet.
- Charaktermodelle dürfen sich nicht anderen Charaktermodellen (egal welchen Typs) oder Einheiten anschließen, die als Streitwagen, Flieger, Monster oder Kriegsmaschine klassifiziert sind.
- Falls nicht anders angegeben, dürfen sich Charaktermodelle, die auf Streitwagen oder auf einem fliegenden Reittier in die Schlacht ziehen, Charaktermodelle (mit oder ohne Reittier) mit der Sonderregel Großes Ziel oder Zufallsbewegung, sowie Charaktermodelle, die selbst (d.h. ohne Reittier) als Monster klassifiziert sind, sich keinen Einheiten anschließen.
- Charaktermodelle die sich einer Einheit anschließen oder eine Einheit verlassen, dürfen nicht in eine Position bewegt werden, die das Modell ohne die Einheit nicht erreichen könnte, d.h. das Anschließen bzw. Verlassen einer Einheit kann nicht dazu genutzt werden, die Bewegungsreichweite eines Charaktermodells zu erhöhen. Insbesondere bedeutet dies, dass ein Charaktermodell sich nicht einer Einheit anschließen darf, wenn es seine Position im ersten Glied nicht erreichen kann.
- Charaktermodelle, die Teil einer Einheit sind, sich jedoch nicht im ersten Glied befinden, dürfen nicht attackieren (selbst dann nicht, wenn sie beispielsweise einen Speer haben), keine Sprüche sprechen oder magische Gegenstände benutzen. Ferner darf die Einheit nicht den Moralwert dieser Charaktermodelle nutzen und keine Einheit kann von den Sonderregeln „Inspirierende Gegenwart“ und „Haltet die Stellung!“ gebrauch machen, falls diese Charaktermodelle über diese Sonderregeln verfügen.

Einheit mit angeschlossenem Charaktermodell wird vernichtet

- Wird eine Einheit mit einem angeschlossenem Charaktermodell vernichtet, so zählt die Einheit für Paniktest als vernichtet, unabhängig davon, ob das angeschlossene Charaktermodell die Vernichtung der Einheit überlebt.
- Charaktermodelle deren Einheit vernichtet wird, bilden jeweils wieder eine Einheit als Einzelmodell. Außerhalb von Nahkämpfen verbleiben die





Charaktermodelle an der Stelle und mit der Ausrichtung, die sie zum Zeitpunkt der Vernichtung der Einheit hatten, und müssen jeweils einen Paniktest ablegen, falls die Einheit zu Beginn der Phase, in der sie vernichtet wurde, eine $ES \geq 5$ hatte.

Bewegen mit/innerhalb von Einheiten

- Eine Einheit bewegt sich mit der Bewegungsfähigkeit ihres langsamsten Modells.

- Wenn sich eine Einheit während der ‚Restliche Bewegungen‘ Subphase bewegt, dürfen Charaktermodelle an eine andere Position im ersten Glied ihrer Einheit bewegt werden.

- Während der ‚Restliche Bewegungen‘ Subphase dürfen Charaktermodelle, die nicht als Angreifer zählen, Teil einer im Nahkampf gebundenen Einheit sind und nicht bereits in BTB mit einer gegnerischen Einheit sind, in BTB mit Gegnern bewegt werden, die in einer beliebigen Seite der Einheit kämpfen. Falls das Charaktermodell in dieser Weise vom ersten Glied in ein anderes Glied der Einheit bewegt wird, zählt es weiterhin, als ob es sich im ersten Glied der Einheit befinden würde, und darf kämpfen, Sprüche sprechen, etc.

FERNKAMPF

- Charaktermodelle dürfen immer auf ein anderes Ziel als ihre Einheit schießen.

Fernkampfangriffe gegen Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten (Trefferverteilung)

- Fernkampfangriffe beinhalten alle Angriffe, die in der Schussphase gemacht werden, sowie Magische Geschosse.

Schutz gewährende Einheiten:

- Eine befreundete Einheit mit Modellen mit $ES \leq 1$ gewährt Charaktermodellen mit $ES \leq 1$ Schutz vor Fernkampfangriffen.
- Eine befreundete Einheit mit Modellen mit $ES > 1$ gewährt Charaktermodellen mit bis zu $ES \leq 4$ Schutz vor Fernkampfangriffen.
- Charaktermodelle, die Große Ziele sind oder als Große Ziele für Sichtlinien zählen, erhalten unabhängig von ihrer ES keinen Schutz durch Einheiten.

Charaktermodelle in Einheiten:

- Ist das Charaktermodell geschützt und die Einheit besteht aus **mindestens 5** Regimentsmodellen (inkl. Kommandogruppe), dann werden alle Treffer gegen die Regimentsmodelle abgehandelt.
- Ist das Charaktermodell geschützt und die Einheit besteht aus **weniger als 5** gewöhnlichen Regimentsmodellen (inkl. Kommandogruppe), dann werden alle Treffer gleichmäßig verteilt, d.h. jedem Modell der Einheit (inkl. der Charaktermodelle) werden gleich viele Treffer zugewiesen, wobei überzählige Treffer zufällig verteilt werden.
- Ist das Charaktermodell nicht geschützt, dann kann sich der angreifende Spieler aussuchen, ob er das Charaktermodell oder die Einheit beschießen möchte.
- Charaktermodelle in Einheiten können von Schablonen nur dann getroffen werden, wenn sie nicht geschützt sind oder wenn die Einheit aus weniger als 5 Regimentsmodellen (inkl. Kommandogruppe) besteht. Ist das Charaktermodell geschützt und die Einheit besteht aus mindestens 5 Regimentsmodellen (inkl. Kommandogruppe), dann werden alle Treffer, die das Charaktermodell erleiden würde, auf die Einheit übertragen.
- Treffer von Effekten, die jedes Modell in der Einheit betreffen, werden wie Treffer von Schablonen abgehandelt (siehe oben).

Charaktermodell in der Nähe von Einheiten („Achtung, Sir!“):

Wird ein einzelnes Charaktermodell von einer Fernkampfangriff getroffen und befindet sich innerhalb von 3" um eine Einheit, die aus mindestens 5 Regimentsmodellen (inkl. Kommandogruppe) besteht und die dem Charaktermodell Schutz gewährt, dann kann das Charaktermodell von der ‚Achtung, Sir!‘ Regel Gebrauch machen. Hierzu wird ein $W6$ geworfen, bei einer 4+ wird ein Modell der Einheit anstelle des Charaktermodells getroffen. Alle Treffer, die so umgeleitet werden, werden so behandelt, als hätten sie die Einheit zum Ziel gehabt, d.h. Treffer werden falls notwendig zufällig auf die Modelle der Schutz gewährenden Einheit verteilt. Für jeden Treffer muss das Charaktermodell einen separaten Test ablegen. Falls mehrere Einheiten dem Charaktermodell ‚Achtung, Sir!‘ Würfe gewähren, darf der Spieler des Charaktermodells entscheiden, welche Einheit potentielle Treffer erleidet. Der Spieler darf außerdem nach jeder Salve (Schüsse einer Einheit oder magisches Geschoss) die Einheit, die das Charaktermodell warnt, wechseln.

NAHKAMPF

- Charaktermodelle kämpfen im Nahkampf wie andere Einheiten, können zusätzlich aber auch Herausforderungen aussprechen.

HERAUSFORDERUNGEN

- Jedes Mal, wenn ein Kampf abgehandelt wird, in dem nicht bereits eine Herausforderung ausgetragen wird, darf zu Beginn des Kampfs, nach Timing Schritt 1 und vor Timing Schritt 2, eine Herausforderung ausgesprochen (und angenommen bzw. abgelehnt) werden.

- Herausforderungen können nur von legalen Charaktermodellen, d.h. Charaktermodelle, die sich in BTB mit einem Gegner in dem entsprechenden Kampf befinden, ausgesprochen und angenommen werden.

Herausforderungen aussprechen

- Der aktive Spieler darf mit einem befreundeten legalen Charaktermodell eine Herausforderung aussprechen.

- Falls der aktive Spieler keine Herausforderung ausspricht, darf sein Gegenspieler mit einem seiner befreundeten legalen Charaktermodelle eine Herausforderung aussprechen.

- Herausforderungen können nur dann ausgesprochen werden, wenn auf beiden Seiten legale Charaktermodelle im Kampf beteiligt sind.

Herausforderungen ablehnen

- Falls der entsprechende Gegner die Herausforderung ablehnt, muss(!) der Spieler, der die Herausforderung ausgesprochen hat, ein Charaktermodell des Gegenspielers benennen, das die Herausforderung hätte annehmen können. Der Gegenspieler muss daraufhin das benannte Charaktermodell in eine Position in der Einheit zurückziehen, in der es nicht in BTB mit einem Gegner ist. Das Charaktermodell, das sich aus der Herausforderung auf diese Weise zurückgezogen hat, erleidet alle Nachteile wie Charaktermodelle, die Teil einer Einheit sind, sich jedoch nicht im ersten Glied befinden (siehe oben), selbst wenn sich das Charaktermodell nach dem Neupositionieren immer noch im ersten Glied befinden sollte. Am Ende der Nahkampfphase kehrt das Charaktermodell in ein kämpfendes Glied (nach Wahl des Spielers, zu dessen Armee das Charaktermodell gehört) zurück und wird in BTB mit einem Gegner positioniert.

- Falls sich das benannte Modell nicht zurückziehen kann, z.B. weil es keine Position in der Einheit gibt, in der es sich nicht in BTB mit einem Gegner befände, oder weil es nicht von einer Einheit begleitet wird, dann muss der Gegenspieler die Herausforderung annehmen.

Herausforderungen annehmen

- Um eine Herausforderung anzunehmen, benennt der entsprechende Spieler eines seiner legalen Charaktermodelle. Von nun an kämpfen die beiden Charaktermodelle in einer Herausforderung bis eines von beiden ausgeschaltet wird oder der Kampf endet (z.B. weil eine der Einheiten aufgegeben wird).

- Die in der Herausforderung kämpfenden Modelle werden nicht bewegt. Sie zählen als in BTB miteinander.

- Reittiere der Charaktermodelle kämpfen in der Herausforderung. Besatzung oder andere Modelle, die sich auf dem Reittier befinden, können jedoch nicht kämpfen.

- Fährt ein Charaktermodell auf einem Streitwagen, dann dürfen die Zugtiere attackieren, weitere Besatzung jedoch nicht (d.h. die Attacken der Besatzung verfallen). Alle Aufpralltreffer werden gegen die Einheit abgehandelt, bevor die Herausforderung beginnt (d.h. normalerweise ist ein Charaktermodell vor Aufpralltreffern geschützt, falls es nicht alleine unterwegs ist).

- Modelle, die in einer Herausforderung kämpfen, sind im Nahkampf gegen Schaden immun, der aus einer Quelle außerhalb der Herausforderung stammt.

- Modelle, die nicht in einer Herausforderung kämpfen, dürfen keine Attacken gegen Modelle richten, die in einer Herausforderung kämpfen. Dies kann dazu führen, dass Modelle überhaupt nicht attackieren können.

- Wird ein Charaktermodell in einer Herausforderung ausgeschaltet, endet die Herausforderung nachdem das Kampfergebnis ermittelt wurde. Das bedeutet, dass ein Reittier in der Herausforderung noch attackieren darf, nachdem sein Reiter ausgeschaltet wurde, und dass Modelle keine Attacken auf überlebende Reittiere in derselben Phase richten können, in der das Charaktermodell ausgeschaltet wurde.

- Schlagen Teile eines Modells zu unterschiedlichen Timing Schritten zu, dann können nur die Teile attackieren, zu deren Timing Schritt der Gegner noch nicht ausgeschaltet ist. Schaltet beispielsweise ein Charaktermodell auf einem Reittier das gegnerische Charaktermodell zu Fuß aus, kann das Reittier nicht mehr attackieren, wenn es zu einem späteren Timing Schritt als das Charaktermodell attackieren würde.

Overkill

Überzählige Lebenspunktverluste, die in einer Herausforderung zugefügt werden, verfallen nicht wie üblich, sondern gewähren +1 CR für jeden überzähligen Lebenspunktverlust, der verursacht wurde, bis zu einem Maximum von +5 CR.





PSYCHOLOGIE

- Gebrochene Einheiten, die ein oder mehrere Charaktermodelle enthalten, verpatzen nicht automatisch ihren Sammeltest, wenn die Anzahl der Modelle in der Einheit weniger als 25% der Einheitsgröße zu Beginn des Spiels beträgt.
- Einheiten verwenden immer den Moralwert des Modells mit dem höchsten Moralwert in ihrer Einheit, inklusive von Charaktermodellen, die sich der Einheit angeschlossen haben.

CHARAKTERMODELLE IN EINHEITEN UND PSYCHOLOGIE

Immunität gegen Psychologie

- Ein Charaktermodell, das Immun gegen Psychologie ist und sich einer Einheit anschließt, die nicht Immun gegen Psychologie ist, verliert seine Immunität gegen Psychologie bis es die Einheit verlässt, inklusive wenn das Charaktermodell einen Angriff aus der Einheit heraus ansagt.
- Ein Charaktermodell, das nicht Immun gegen Psychologie ist und sich einer Einheit anschließt, die Immun gegen Psychologie ist, erhält Immunität gegen Psychologie bis es die Einheit verlässt.

Blödheit

- Ein Charaktermodell, das nicht von Blödheit betroffen ist und sich in einer Einheit befindet, die durch Blödheit betroffen ist, ist gezwungen sich mit der Einheit zu bewegen und kann die Einheit nicht verlassen (da Charaktermodelle Einheiten, die einer Pflichtbewegung unterliegen, nicht verlassen dürfen), kann jedoch Schießen und Sprüche sprechen.
- Ist ein Charaktermodell Teil einer Einheit und ist durch Blödheit betroffen, wird die gesamte Einheit von Blödheit betroffen.

Entsetzen

- Ist die Einheit und/oder das Charaktermodell in der Einheit immun gegen die Effekte von Entsetzen, dann muss die Einheit keinen Moralwerttest ablegen, wenn sie eine Entsetzen verursachende Einheit angreift oder von einer Entsetzen verursachenden Einheit angegriffen wird.

Hass

- Ein Charaktermodell erhält die Vorteile von Hass nur dann, wenn es selbst von dieser Sonderregel betroffen ist.
- Eine Einheit, die nicht von Hass betroffen ist, ist gezwungen zu verfolgen/überrennen, solange ein Charaktermodell mit Hass Teil der Einheit ist.

Raserei

- Ein Charaktermodell erhält die Vorteile von Raserei nur dann, wenn es selbst von dieser Sonderregel betroffen ist.
- Ein Charaktermodell, das von Raserei betroffen ist und sich in einer Einheit befindet, die nicht von Raserei betroffen ist, muss aus der Einheit heraus angreifen, wenn die Einheit keinen Angriff angesagt hat und es sich in Angriffsreichweite zu einer gegnerischen Einheit befindet, auf die es einen legalen Angriff ansagen kann. Ferner ist die Einheit gezwungen zu verfolgen/überrennen, solange das Charaktermodell mit Raserei Teil der Einheit ist.
- Ein Charaktermodell, das von Raserei betroffen ist und sich in einer Einheit befindet, die von Raserei betroffen ist, darf nur dann alleine einen Angriff ansagen, wenn die rasende Einheit keine gegnerische Einheit in Angriffsreichweite hat, d.h., das rasende Charaktermodell muss gemeinsam mit der rasenden Einheit angreifen, falls möglich.

Unerschütterlich

- Ein Charaktermodell, das Unerschütterlich ist, kann sich nur Einheiten anschließen, die ebenfalls Unerschütterlich sind.
- Ein Charaktermodell, das nicht Unerschütterlich ist, kann sich nur Einheiten anschließen, die ebenfalls nicht Unerschütterlich sind.

Unnachgiebig

- Eine Einheit, die nicht Unnachgiebig ist und von einem Charaktermodell begleitet wird, das Unnachgiebig ist, ist Unnachgiebig, solange das Charaktermodell Teil der Einheit ist.
- Eine Einheit, die Unnachgiebig ist, nutzt den höheren Moralwert von angeschlossenen Charaktermodellen für alle Tests außer Aufriebstests, es sei denn das Charaktermodell selbst ist auch Unnachgiebig.

CHARAKTERMODELLE MIT REITTIEREN

- Charaktermodelle, die auf einem Reittier reiten, teilen sich das Base mit ihrem Reittier.
- Der Einheitentyp für berittene Charaktermodelle entspricht dem Typ des Reittieres (inklusive Streitwagen) solange das Reittier nicht ausgeschaltet ist.

Charaktermodelle auf Reittieren vom Typ Kavallerie

- Charaktermodelle auf Reittieren vom Typ Kavallerie, zählen als Einzelmodelle, d.h. Reittiere vom Typ Kavallerie können nicht attackiert oder getrennt vom Charaktermodell ausgeschaltet werden.
- Reittiere vom Typ Kavallerie gewähren dem Charaktermodell einen Bonus von +1 auf Rüstungswürfe (+2 mit Harnisch).
- Berittene Charaktere mit einem (durch ihre im Spiel vorhandene Ausrüstung) möglichen Rüstungswurf von 2+ oder besser, die als Kavallerie zählen, zählen als Schwere Kavallerie.
- Ein Charaktermodell, das als Schwere Kavallerie zählt, hindert eine angeschlossene Einheit nicht am Marschieren. Jedoch bewegt sich die Einheit immer noch mit der Bewegungsfähigkeit ihres langsamsten Modells, z.B. darf eine Infanterieeinheit (B4) mit einem Schwere Kavallerie Charaktermodell (B7) bis zu 7" marschieren.

Charaktermodelle auf monströsen Reittieren

- Treffer von Fernkampfangriffen (inkl. Magischer Geschosse) werden zufällig aufgeteilt, W6: 1-4 Monster, 5-6 Charaktermodell.
- Effekte, die Schablonen verwenden, können sowohl das Monster als auch das Charaktermodell betreffen. Würfel für jedes Element getrennt, um zu bestimmen, ob es getroffen wurde. Das Loch kann nur eines der beiden Elemente Treffen und wird wie oben beschrieben zufällig verteilt.
- Verwundungen werden für jedes Element, das Treffer erlitten hat, getrennt abgehandelt. Verwundungswürfe werden gegen den entsprechenden Widerstand des Elements durchgeführt. Schutzwürfe werden nicht weitergegeben, d.h. jedes Element des Modells ist auf seinen eigenen Rüstungswurf (oder Rettungswurf, etc.) beschränkt.
- Im Nahkampf können Gegner ihre Attacken gegen das Charaktermodell und/oder das Monster richten.
- Wird das Monster ausgeschaltet, wird das Monstermodell durch ein entsprechendes Modell des Charaktermodells (zu Fuß) ersetzt. Wird das Monster im Nahkampf ausgeschaltet, wird das Charaktermodell in BTB mit so vielen gegnerischen Einheiten (und Modellen), die in BTB mit dem Monster waren, wie möglich positioniert.
- Wird das Monster bei einer ‚Stehen & Schießen‘ Angriffsreaktion ausgeschaltet, wird das Charaktermodell dort platziert, wo das Monster ausgeschaltet wurde (d.h. wo es beschossen wurde), und kann in dieser Bewegungsphase nicht weiter bewegt werden.
- Wird das Charaktermodell ausgeschaltet, muss das Monster sofort einen Moralwerttest auf seinen eigenen Moralwert ablegen (Inspirierende Gegenwart, etc. kann nicht verwendet werden). Wird der Test verpatzt, wird auf der Monster Reaktionstabelle gewürfelt, um den Effekt zu bestimmen:

Monster Reaktionstabelle (W6)

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Das Monster kämpft normal weiter, leidet aber unter <i>Blödheit</i> . |
| 3-4 | Das Monster ist <i>Unerschütterlich</i> und bleibt stationär, richtet sich aber immer auf die nächste gegnerische Einheit aus und attackiert diese mit jedem verfügbaren Fernkampfangriff. Im Nahkampf kämpft es normal, verfolgt aber keine gebrochenen Einheiten. |
| 5-6 | Das Monster kämpft normal weiter und unterliegt <i>Hass</i> sowie <i>Raserei</i> , die nicht verloren gehen kann, auch dann nicht, wenn das Monster eine Nahkampfrunde verliert. |
- Wird das Charaktermodell bei einer ‚Stehen & Schießen‘ Angriffsreaktion ausgeschaltet, schließt das Monster den Angriff erfolgreich ab, falls es seinen Moralwerttest besteht oder eine 1-2 oder 5-6 auf der Monster Reaktionstabelle gewürfelt hat.

Charaktermodelle auf Streitwagen

- Charaktermodelle erhalten +1 auf Rüstungswürfe und ersetzen ein Besatzungsmitglied (siehe Armeelisten).
- Treffer von Fernkampfangriffen (inkl. Magischer Geschosse) werden zufällig aufgeteilt, W6: 1-5 Streitwagen, 6 Charaktermodell.
- Effekte, die Schablonen verwenden, können sowohl den Streitwagen als auch das Charaktermodell betreffen. Würfel für jedes Element getrennt, um zu bestimmen, ob es getroffen wurde. Das Loch kann nur eines der beiden Elemente Treffen und wird wie oben beschrieben zufällig verteilt.
- Verwundungen werden für jedes Element, das Treffer erlitten hat, getrennt abgehandelt. Verwundungswürfe werden gegen den entsprechenden Widerstand des Elements durchgeführt. Schutzwürfe werden nicht weitergegeben, d.h. jedes Element des Modells ist auf seinen eigenen Rüstungswurf (oder Rettungswurf, etc.) beschränkt.
- Im Nahkampf können Gegner ihre Attacken gegen das Charaktermodell und/oder den Streitwagen richten.





- Wird der Streitwagen zerstört, wird das Streitwagenmodell durch ein entsprechendes Modell des Charaktermodells (zu Fuß) ersetzt. Wird der Streitwagen im Nahkampf ausgeschaltet, wird das Charaktermodell in BTB mit so vielen gegnerischen Einheiten (und Modellen), die in BTB mit dem Streitwagen waren, wie möglich positioniert.
- Wird der Streitwagen bei einer ‚Stehen & Schießen‘ Angriffsreaktion zerstört, wird das Charaktermodell dort platziert, wo der Streitwagen ausgeschaltet wurde (d.h. wo er beschossen wurde), und kann in dieser Bewegungsphase nicht weiter bewegt werden.

CHARAKTERMODELLE MIT REITTIEREN UND PSYCHOLOGIE

Angst/Entsetzen: Falls das Charaktermodell und/oder sein Reittier Angst/Entsetzen verursacht, dann verursacht das gesamte Modell Angst/Entsetzen.

Blödheit: Falls das Charaktermodell und/oder sein Reittier an Blödheit leidet, dann leidet das gesamte Modell an Blödheit (es wird jeweils nur ein Blödheitstest durchgeführt).

Hass: Nur der Teil des Modells mit dieser Sonderregel erhält die Wiederholungswürfe zum Treffen. Aber das gesamte Modell muss verfolgen/überrennen.

Immunität gegen Psychologie oder Panik, Unnachgiebig, Unerschütterlich: Falls das Charaktermodell und/oder sein Reittier einer oder mehrerer dieser Sonderregeln unterliegen, unterliegt das gesamte Modell der entsprechenden Sonderregel.

Raserei: Nur der Teil des Modells mit der Sonderregel Raserei erhält die zusätzliche Attacke. Aber das gesamte Modell muss angreifen und verfolgen/überrennen.

KOMMANDOGRUPPE

- Kommandogruppenmodelle (KGM), d.h. Champions, Musiker und Standartenträger, müssen wie Charaktermodelle im ersten Glied positioniert werden. Ist dort kein Platz mehr, werden sie im zweiten Glied positioniert. Sie dürfen ebenfalls in das zweite Glied bewegt werden, wenn ein Charaktermodell sich der Einheit anschließt und es nicht genug Platz im ersten Glied gibt, um das Charaktermodell im ersten Glied zu positionieren.
- KGM können ihre Einheit nicht verlassen.
- KGM sind genauso wie die Regimentsmodelle der Einheit ausgerüstet.
- Musiker und Standartenträger können nicht gezielt ausgeschaltet werden, d.h. es dürfen vom Spieler Regimentsmodelle anstelle des Musikers und des Standartenträgers als Verluste entfernt werden, solange ausreichend Regimentsmodelle in der Einheit vorhanden sind. Verluste, die durch gegen Musiker und Standartenträger gerichtete Attacken verursacht werden, reduzieren trotzdem die Anzahl der Attacken der Einheit, wenn die Verluste verursacht wurden, bevor die entsprechenden Modelle attackieren konnten.

Champions

- Champions haben eigene Profilwerte, die anstelle der Profilwerte der Regimentsmodelle verwendet werden, und können teilweise mit Ausrüstung ausgerüstet werden, die sich von den Regimentsmodellen unterscheidet (siehe die Armeeliste).
- Champions dürfen sich wie Charaktermodelle in ihrer Einheit bewegen.
- Champions zählen für Sprüche nicht als Charaktermodelle.
- Champions werden wie Charaktermodelle bei Fernkampfangriffen gegen die Einheit mit dem Champion behandelt. Jedoch gewährt die Einheit dem Champion nur dann Schutz, wenn sie aus mindestens 5 weiteren Regimentsmodellen (inkl. Musiker und Standartenträger) besteht, d.h. der Champion selbst zählt in diesem Fall nicht zu diesen 5 Modellen.
- Champions müssen im Nahkampf gezielt attackiert (und ausgeschaltet) werden. Überzählige Lebenspunktverluste verfallen (außer der Champion kämpft in einer Herausforderung), d.h. diese zählen nicht zum Kampfergebnis und es werden keine weiteren Modelle als Verlust entfernt.
- Champions dürfen wie Charaktermodelle Herausforderungen aussprechen, annehmen und ablehnen.
- Bei Champions mit mehreren Lebenspunkten werden die Lebenspunktverluste entsprechend separat notiert.

Musiker

- Bei einem Unentschieden im Nahkampf gewinnt die Seite, die einen Musiker im ersten Glied in einer in diesem Kampf beteiligten Einheit hat, um 1 Punkt. Haben beide Seiten wenigstens einen legalen Musiker, bleibt der Kampf unentschieden.
- Einheiten mit einem Musiker in ihrem ersten Glied erhalten +1 auf ihren Moralwert (bis zu einem Maximum von 10) für alle Tests zum Sammeln.

Standartenträger

- Standarten, die im ersten Glied ihrer Einheit positioniert sind, gewähren einen Bonus von +1 auf das Kampfergebnis. In Kämpfen mit mehreren Einheiten erhält jede Seite maximal +1 CR, und nicht +1 CR pro Standarte.
- Wird eine Einheit im Nahkampf aufgegeben, geht die Standarte verloren und der Standartenträger wird durch ein Regimentsmodell ersetzt.
- Standarten werden von gegnerischen Einheiten erbeutet, sobald die Einheit im Nahkampf vollständig vernichtet wird oder aufgegeben und verfolgt wird. Markiere eine der verfolgenden Einheiten, um anzuzeigen, dass diese im Besitz der erbeuteten Standarte ist. Erbeutete Standarten gewähren keinen Bonus während des Spiels, können aber das Ergebnis des Spiels beeinflussen (z.B. beim Ermitteln der Siegpunkte). Erbeutete Standarten werden zurückerobert, wenn die Einheit mit der erbeuteten Standarte im Nahkampf vollständig vernichtet wird oder aufgegeben und verfolgt wird. In diesem Fall wird die zurückeroberte Standarte aus dem Spiel entfernt (d.h. sie kann weder von der Einheit verwendet, noch kann sie erneut erbeutet werden). Wird eine Einheit im Nahkampf aufgegeben aber nicht verfolgt, wird die Standarte aus dem Spiel entfernt. Standarten, die aus dem Spiel entfernt wurden, zählen für das Ergebnis des Spiels nicht als erbeutet.





GENERAL UND ARMEESTANDARTE

DER GENERAL

- Jede Armee muss von einem General angeführt werden. Der General ist das Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert in der Armee. Wenn es mehrere Charaktermodelle gibt, die den höchsten Moralwert besitzen, ernannt der Spieler eines dieser Charaktermodelle zum General, wenn er seine Armee aushebt. Charaktermodelle, die nicht der General der Armee sein dürfen, werden hierbei ignoriert.

- Der General darf wählen den **ersten Paniktest**, den er oder die Einheit, der er sich angeschlossen hat, ablegen muss, automatisch zu bestehen. (Wird dies nicht genutzt, verfällt dieser Bonus)

o **Inspirierende Gegenwart:** Falls der General im ersten Glied einer Einheit positioniert ist (oder alleine ist) und nicht gebrochen ist, verwenden befreundete Einheiten innerhalb von 12" um den General den Moralwert des Generals für ihre Moralwerttests.

DER ARMEESTANDARTENTRÄGER (AST)

- Falls nicht anders angegeben, kann der AST nicht der General der Armee sein.

- Falls der AST im ersten Glied einer Einheit positioniert ist (oder alleine ist), gewährt er einen Bonus von +1 auf das Kampfergebnis. Dieser Bonus zählt zusätzlich zu anderen Standarten bis zu einem Maximum von +2CR.

o **Haltet die Stellung!:** Falls der AST im ersten Glied einer Einheit positioniert ist (oder alleine ist) und nicht gebrochen ist, wiederholen befreundete Einheiten innerhalb von 12" um den AST automatisch verpatzte Aufriebstests.

Armeestandarten erbeuten

Armeestandarten können wie normale Standarten erbeutet und zurückerobert werden (siehe oben), mit den folgenden Ausnahmen:

- Wird der AST im Nahkampf aufgegeben, verliert er die Armeestandarte. Markiere das Modell oder ersetze es durch ein passendes Modell ohne Standarte.

- Ist der AST einer Einheit angeschlossen und wird im Nahkampf ausgeschaltet aber die Einheit wird im selben Spielzug nicht aufgegeben, dann wird die Armeestandarte aus dem Spiel entfernt und kann nicht mehr erbeutet werden.

GELÄNDE

Feld/Geröll/Sumpf:

- Feld/Geröll/Sumpf blockiert keine Sichtlinien.
- Feld/Geröll/Sumpf zählt als schwieriges Gelände.
- Feld/Geröll/Sumpf gewährt leichte Deckung.

Felsen/Gebäude/Ruinen:

- Felsen/Gebäude/Ruinen blockieren Sichtlinien.
- Felsen/Gebäude/Ruinen zählen als unpassierbares Gelände.

Flüsse/Seen:

- Flüsse und Seen sollten als sehr schwieriges Gelände (funktioniert wie schwieriges Gelände aber Einheiten bewegen sich nur mit ¼ ihrer Bewegungsgeschwindigkeit) für alle Einheiten (inklusive Plänkler und Leichter Infanterie), mit Ausnahme von Amphibischen und Körperlosen Kreaturen, behandelt werden.
- Bei Angriffen zählen Flüsse und Seen für alle Einheiten, die deren Bewegungsabzüge nicht ignorieren, als unpassierbares Gelände.
- Flüsse und Seen sind unpassierbar für Kriegsmaschinen, Streitwagen, etc.
- Brücken und Furten zählen als offenes Gelände.

Hügel:

- Hügel blockieren Sichtlinien.
- Modelle auf einem Hügel können Sichtlinien über zwischenliegende Modelle ziehen, die sich nicht selbst auf einem Hügel befinden (selbst über Große Ziele aber nicht über anderes Sichtlinien blockierendes Gelände).
- Ebenso können Modelle Sichtlinien zu Einheiten auf einem Hügel über zwischenliegende Modelle ziehen, selbst über Modelle in ihrer eigenen Einheit. Hierdurch können alle Modelle in einer Einheit auf eine Einheit auf einem Hügel schießen, falls sie in Reichweite sind und eine Sichtlinie haben. Einheiten auf einem Hügel dürfen aus einem zusätzlichen Glied schießen.

Lineare Hindernisse (Hecken, Mauern, Zäune):

- Lineare Hindernisse blockieren keine Sichtlinien.
- Um ein lineares Hindernis zu überqueren, muss eine Einheit seine Bewegung halbieren. Für Angriffe zählen lineare Hindernisse als passierbares Gelände und werden entsprechend behandelt. Muss eine Einheit über ein lineares Hindernis hinweg angreifen (weil die Angriffslinie durch

das lineare Hindernis verläuft oder die Einheit das lineare Hindernis nicht umgehen kann), wird die Angriffsreichweite halbiert.

- Einheiten, die mit einer Seite direkt angrenzend an einem linearen Hindernis positioniert sind und wobei die entsprechende Seite vollständig von dem linearen Hindernis verdeckt ist, zählen als das lineare Hindernis verteidigend.

- Für Angriffe gegen eine ein lineares Hindernis verteidigende Zieleinheit zählt der an die Zieleinheit angrenzende Abschnitt des linearen Hindernisses als die angegriffene Kante der Zieleinheit, d.h. die angreifende Einheit wird an dem linearen Hindernis ausgerichtet und die Angriffslinie wird bis zum linearen Hindernis gezogen, wodurch die Angriffsreichweite nicht durch das lineare Hindernis halbiert wird. Die beiden Einheiten zählen als im Nahkampf gebunden, wobei Modelle als in BTB miteinander zählen, als wären beide Einheiten nicht durch das lineare Hindernis voneinander getrennt.

- Einheiten, die ein solches Hindernis verteidigen, erhalten Deckung gegen Fernkampfangriffe, die die Gerade überqueren, welche durch das angrenzende lineare Hindernis definiert wird (d.h. durch beide Enden des linearen Hindernisses verläuft). Mauern gewähren harte Deckung, Zäune und Hecken gewähren leichte Deckung.

- Im Nahkampf zählen Einheiten, die ein solches Hindernis verteidigen, auf der an das Hindernis angrenzenden Seite als verschanzt (siehe Kapitel ‚Nahkampf‘) und sind zusätzlich immun gegen Aufpralltreffer auf dieser Seite. Ferner bestehen Einheiten, die ein solches Hindernis verteidigen, automatisch ihren Moralwerttest, wenn sie im Nahkampf eine gebrochene Einheit nicht verfolgen wollen (egal auf welcher Seite).

Wälder:

- Sichtlinien können bis zu 2" in Wälder herein und aus Wäldern heraus gezogen werden, jedoch niemals durch einen Wald hindurch (selbst dann nicht, wenn der Wald weniger als 2" breit ist). Das bedeutet, das Modelle gleichzeitig bis zu 2" in Wälder herein und bis zu 2" aus Wäldern heraus schauen können.

- Modelle, die sich im selben Wald aufhalten, können eine Sichtlinie zueinander ziehen, wenn sie sich innerhalb von 2" zueinander befinden.

- Wälder zählen als schwieriges Gelände und gewähren leichte Deckung.

Hinweis:

Einheiten können nicht in Gelände aufgestellt werden, das als unpassierbar für die entsprechende Einheit zählt.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

Armeelisten sind aktuell für 20 Armeen vorhanden.

Warhammer CE ist für Armeen mit 2000p pro Seite optimiert.

EINE ARMEE AUSHEBEN

- Eine Armee besteht aus Auswahlen (d.h. Einheiten und Ausrüstung) aus einer einzelnen Armeeliste mit einem bestimmten Punktwert, auf den sich die Spieler vor dem Spiel geeinigt haben (2000p pro Armee werden empfohlen).

- Jede Auswahl kostet eine Anzahl an Punkten, die armeelistenspezifisch sind. Um den Punktwert der Armee zu bestimmen, werden alle einzelnen Punktekosten addiert.

Jede Armee muss/darf folgendes beinhalten:

- 1 General

- 0-1 AST

- 0-1 Auswahl der Kategorie ‚Kommandanten‘

Aktuell gibt es keine Beschränkungen für Kern, Elite oder Selten. Diese Kategorien sind nur vereinzelt von Bedeutung und dienen momentan hauptsächlich der Orientierung.

Hinweis: Die einzelnen Armeelisten können zusätzliche armeespezifische Zusammenstellungsregeln aufweisen.

Reserven

Einige Armeen verfügen über Einheiten, die aufgrund von Sonderregeln (z.B. Hinterhalt, Unterirdischer Vorstoß, Tunnelteam, etc.) nicht zu Beginn des Spiels aufgestellt werden müssen. Selbst wenn es keine Beschränkung für Einheiten mit diesen Sonderregeln in der Armee gibt, dürfen maximal 50% der Armee (in Punkten) das Spiel in Reserve beginnen, d.h., eine 2000 Punkte Armee muss mindestens 1000 Punkte während der Aufstellung auf dem Spielfeld platzieren.





Ausrüstung und magische Gegenstände

- Ausrüstung und magische Gegenstände sind spezifisch für jeden Eintrag in der Armeeliste und jede Option (inkl. Sprüche, Kommandogruppe) darf nur einmal pro Einheit gewählt werden.
- Ein Charaktermodell darf nur ein Reittier/Streitwagen/etc. erhalten. Die Punktekosten des Reittiers/Streitwagens werden dabei zum Charaktermodell addiert.
- Magische Gegenstände fallen in folgende Kategorien: **W=Waffe, A=Rüstung, T=Talisman, S=Arkane Artefakt, E=Verzauberter Gegenstand, B=Banner, X=Spezial** (Male etc.). Jede Einheit kann nur einen Gegenstand aus jeder Kategorie wählen.
- Falls nicht anders angegeben, zählen alle Attacken von magischen Gegenständen als magische Attacken.
- Nur Einheiten mit einer Standarte dürfen ein magisches Banner erhalten.
- Magische Waffen können nicht mit gewöhnlichen Waffen kombiniert werden, z.B. gewährt eine zusätzliche Handwaffe nicht +1A, wenn der Träger eine magische Waffe verwendet.
- Magische Rüstungsgegenstände können mit gewöhnlichen Rüstungsgegenständen kombiniert werden, jedoch kann jedes Modell immer jeweils nur eine Rüstung und einen Schild erhalten. Gegenstände, die keine Rüstung oder Schild sind, können zusätzlich zu einer Rüstung und/oder einem Schild getragen werden (z.B. Helme oder Umhänge).
- Gewöhnliche magische Gegenstände werden durch ein ,(c)' markiert und können mehrfach in eine Armee aufgenommen werden (jedoch nur einmal pro Modell). **Alle anderen magischen Gegenstände sind einzigartig**, d.h. können nur einmal pro Armee ausgewählt werden.
- Magische Gegenstände sind ‚versteckt‘, d.h. sie müssen erst vom Spieler offenbart werden, wenn sie verwendet werden. Ausrüstung (inkl. Sprüchen), die nicht als magischer Gegenstand zählt, muss jederzeit offenbart werden. Magische Gegenstände bzw. Ausrüstung der Kategorie X sind ‚versteckt‘, auch wenn sie im Spiel nicht als magische Gegenstände zählen.

Gestaffelte Punktekosten

- Einige Punktekosten werden als $Yp + NxZp$ angegeben (z.B. $90p + Nx10p$), wobei N durch die Anzahl dieser Auswahl in der Armee definiert ist. Das bedeutet, dass die Punktekosten der Auswahl mit der Anzahl dieser Auswahl in der Armee ansteigen. Der letzte Punktwert zählt jedoch für jede einzelne Auswahl, d.h. 2 Auswahlen mit einer Punktekostenformel von $90p + Nx10p$ kosten zusammen $220p$ (jede Auswahl kostet $90p + 2 \times 10p = 110p$).
- Die Variable ‚N‘ wird für jede Auswahl getrennt verwendet, aber die Punktekostenformel kann festlegen, dass ‚N‘ eine Gruppe von Auswahlen umfasst, z.B. $110p + Nx10p$, mit N = Anzahl der ‚Streitwagen‘ in der Armee. In diesem Fall umfasst ‚N‘ die Anzahl aller Auswahlen, die als ‚Streitwagen‘ in der Armee definiert sind und die Punktekosten müssen entsprechend ermittelt werden.

STANDARD SZENARIO

Die empfohlene Spieltischgröße ist 72x48 Zoll.

Aufstellung

Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen.

Die Spieler wechseln sich mit dem platzieren ihrer Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der die Seite gewählt hat. Einheiten dürfen überall in der Aufstellungszone platziert werden, die sich mehr als 12" von der Mittellinie entfernt befindet.

Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

Erster Spielzug

Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte, die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt, bis ein Sieger feststeht.

Spieldauer

Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

Siegbedingungen

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Siegpunkte (SP)

1. Vernichtete gegnerische Einheiten

- Vernichtete gegnerische Einheiten geben Siegpunkte in Höhe ihres Punktwerts.

- Im Falle von Charaktermodellen auf Streitwagen/monströsen Reittieren werden die Siegpunkte für das Charaktermodell und den entsprechenden Streitwagen bzw. das monströse Reittier getrennt ermittelt.

- Aktuell gebrochene oder bereits vom Tisch geflohene feindliche Einheiten gelten als vernichtet und geben entsprechend volle Siegpunkte.

2. Gegnerische Einheiten auf halber Sollstärke

- Gegnerische Einheiten, die nur noch 50% oder weniger Modelle von ihrer ursprünglichen Einheitengröße übrig haben, geben Siegpunkte in Höhe ihres halben Punktwerts

- Charaktermodelle, Monster und Streitwagen, die 50% oder mehr ihrer Lebenspunkte verloren haben, geben Siegpunkte in Höhe ihres halben Punktwerts

- Im Falle von Charaktermodellen auf Streitwagen/monströsen Reittieren werden die Siegpunkte für das Charaktermodell und den entsprechenden Streitwagen bzw. das monströse Reittier getrennt ermittelt.

3. Besetzte Tischviertel

- 100 SP pro besetztem Spielfeldviertel durch eine befreundete punktende Einheit. Eine punktende Einheit ist jede Einheit vom Typ Inf, Kav, MoI oder MoKav, die am Ende des Spiels über ES5+ verfügt und nicht gebrochen ist. Einheiten bestehend aus mindestens zwei Modellen mit der Sonderregel ‚Leichter Streitwagen‘ zählen in diesem Zusammenhang als Typ Kav.

- Falls beide Spieler eine punktende Einheit im gleichen Spielfeldviertel haben, bekommt kein Spieler Punkte für das entsprechende Spielfeldviertel.

- Eine Einheit besetzt das Spielfeldviertel, in dem sich die Mehrheit der Einheit befindet (falls dies nicht eindeutig ist, bestimme das entsprechende Spielfeldviertel zufällig), d.h. eine Einheit kann jeweils nur ein Spielfeldviertel besetzen.

4. General ausgeschaltet

- 100 SP wenn der gegnerische General ausgeschaltet wurde, gebrochen ist oder bereits vom Tisch geflohen ist (zusätzlich zu den SP die der General nach Punkt 1. gibt).

5. Erbeutete Standarten

- 100 SP für den Spieler, der die meisten Standarten (inkl. Armeestandarte) erbeutet hat. Eine Standarte zählt nur dann als erbeutete, wenn die Einheit mit der erbeuteten Standarte am Ende des Spiels weder gebrochen noch vernichtet ist.

6. Erbeutete Armeestandarte

- 100 SP für die erbeutete gegnerische Armeestandarte (zusätzlich zu den SP die die Armeestandarte nach Punkt 1. gibt).

Siegtabelle

		Punkte pro Seite					
		Bis zu 1000	1000 -1499	1500 -1999	2000 -2999	3000 -3999	4000+
Siegpunktdifferenz	0 – 74	U	U	U	U	U	U
	75 – 149	KS	U	U	U	U	U
	150 – 224	ÜS	KS	U	U	U	U
	225 – 299	ÜS	KS	KS	U	U	U
	300 – 449	M	ÜS	KS	KS	U	U
	450 – 599	M	ÜS	ÜS	KS	KS	U
	600 – 749	M	M	ÜS	ÜS	KS	KS
	750 – 899	M	M	ÜS	ÜS	KS	KS
	900 – 1199	M	M	M	ÜS	ÜS	KS
	1200 - 1499	M	M	M	M	ÜS	ÜS
	1500 - 1799	M	M	M	M	ÜS	ÜS
	1800 - 2099	M	M	M	M	M	ÜS
2100 - 2499	M	M	M	M	M	ÜS	
2500+	M	M	M	M	M	M	

U = Unentschieden

KS = Knapper Sieg

ÜS = Überlegener Sieg

M = Massaker!





RIESEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riese	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon

Sonderregeln: *Immunität gegen Psychologie, Großes Ziel, Entsetzen, Umfallen, Bewegung, Riesen-Spezialattacken, Unnachgiebig*

Bewegung: Riesen können sich über lineare Hindernisse ohne Schwierigkeiten hinwegbewegen. Behandle solches Gelände als offenes Gelände, wenn es darum geht, wie weit sich der Riese bewegen darf. Beim Überqueren solcher Hindernisse musst du aber testen, ob der Riese umfällt (siehe unten).

Umfallen: Riesen sind unbeholfen und meistens betrunken und neigen daher dazu, zu stolpern, sich irgendwo zu verheddern oder einfach umzufallen. Wenn ein Riese ausgeschaltet wird, fällt er automatisch um.

Ferner muss ein Riese testen, ob er umfällt, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- 1) Wenn er im Nahkampf besiegt wird. Teste, sobald das Ergebnis feststeht, aber bevor Aufriebs- oder Paniktests abgelegt werden.
- 2) Wenn er zu Beginn seiner Bewegungsphase flieht.
- 3) Wenn er lineare Hindernisse überquert. Teste, sobald das Hindernis erreicht wird.
- 4) Wenn sich der Riese entscheidet, auf einem Gegner herumzuspringen. Teste sofort nachdem die Spezialattacke ermittelt wurde.

Wirf einen W6, um zu ermitteln, ob der Riese umfällt. Wenn das Ergebnis eine 1 ist, fällt der Riese um. Das Modell des Riesen verbleibt hierbei an Ort und Stelle auf seinem Base stehen und wird lediglich als „umgefallen“ markiert.

Wenn der Riese umfällt, wirf einen Abweichungswürfel um zu bestimmen, in welche Richtung der Riese fällt – der Pfeil gibt die Fallrichtung an. Platziere die 3“ Schablone in Fallrichtung in direktem Kontakt mit dem Base des Riesen. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt (siehe Kapitel ‚Schablonen‘). Ein Modell, das von einem umfallenden Riesen getroffen wurde, erleidet automatisch einen Treffer der Stärke 6, der W3 Schadenspunkte verursacht. Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet und der Riese umgefallen ist, weil er versucht hat, auf der Einheit herumzuspringen, zählen die durch das Fallen verursachten Verwundungen zum Kampfergebnis hinzu. Zusätzlich verliert der umgefallene Riese selbst automatisch einen Lebenspunkt. Wenn sich der Riese im Nahkampf befindet, zählt diese Verwundung zum Kampfergebnis. Ein umgefallener Riese steht in seiner nächsten Restliche Bewegungsphase automatisch auf, darf sich in dieser Bewegungsphase aber nicht mehr bewegen.

Solange er am Boden liegt, kann der Riese nicht attackieren. Er kann sich aber noch verteidigen, sodass der Gegner trotzdem noch würfeln muss, um ihn zu treffen. Wenn er zur Flucht gezwungen wird, während er auf dem Boden liegt, wird er automatisch ausgeschaltet. Falls er die Möglichkeit hat, den Gegner zu verfolgen, während er am Boden liegt, steht er stattdessen auf. Ein Riese darf in dem Spielzug, in dem er aufgestanden ist, attackieren.

RIESEN-SPEZIALATTACKEN

Im Nahkampf muss der Riese eine gegnerische Einheit in BTB als Ziel wählen, die er attackiert. Charaktermodelle, die einer Einheit angeschlossen sind, die ihnen Schutz gewährt (siehe „Fernkampfgriffe gegen Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten (Trefferverteilung)“ im Kapitel Charaktermodelle), können nicht als Zieleinheit gewählt werden. Anschließend wirf einen W6 und ermittle in Abhängigkeit des Einheitentyps der Zieleinheit die Spezialattacke, die der Riese in dieser Nahkampfrunde ausführt, anstelle normal zu attackieren.

Gegen Einheiten vom Typ Inf, Kav oder Schw:

- 1 Schreien und Grölen
- 2 Drauf 'rumspringen
- 3 Grabschen und... (gegen Schwärme: Keule Schwingen)
- 4-6 Keule Schwingen

Gegen andere als die oben genannten Einheiten:

- 1 Schreien und Grölen
- 2-4 Mit Keule draufhau'n
- 5-6 Keule Schwingen (gegen Große Ziele: Kopfnuss)

Keule schwingen: Der Riese schwingt seine Keule quer durch die feindlichen Reihen. Die Zieleinheit erleidet W6 S6 Treffer, die wie Beschuss verteilt werden.

Mit Keule draufhau'n: Der Riese wählt in der Zieleinheit ein Modell in BTB als Ziel und schlägt so fest er kann mit der Keule zu. Das Ziel erleidet

eine Anzahl an S6 Treffern, die 2W6 minus der Initiative des Ziels entspricht (verwende den niedrigsten Wert, wenn das Ziel mehrere verschiedene Ini Werte hat). Ist das Ziel ein Charaktermodell, das auf einem Streitwagen oder einem monströsen Reittier reitet, richtet sich die Attacke gegen den Streitwagen bzw. das monströse Reittier.

Drauf 'rumspringen: Der Riese springt kichernd auf der Zieleinheit herum. Bevor er damit beginnt, muss der Riese testen, ob er umfällt. Wenn er fällt, ermittelst du, wo er aufschlägt und welchen Schaden er damit anrichtet. Alle Verwundungen durch den umgefallenen Riesen (auf beiden Seiten) zählen zum Kampfergebnis. Wenn der Riese auf den Beinen bleibt, erleidet die Zieleinheit 2W6 S6 Treffer, die wie Beschuss verteilt werden. Ein Riese, der einmal damit angefangen hat, auf einer Zieleinheit herumzuspringen, tut dies auch in den folgenden Nahkampfphasen, bis er umfällt (teste in jeder Phase erneut), die Zieleinheit vernichtet ist oder der Nahkampf endet.

Kopfnuss: Der Riese verpasst seinem Gegner eine Kopfnuss, die automatisch einen Schadenspunkt verursacht, gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist. Wenn das Modell durch die Kopfnuss nicht ausgeschaltet wird, ist es betäubt und reduziert bis zum Ende der nächsten NK-Phase sein KG und seine Ini auf 1. Ist das Ziel ein Charaktermodell, das auf einem Streitwagen oder einem monströsen Reittier reitet, richtet sich die Attacke gegen den Streitwagen bzw. das monströse Reittier.

Schreien und Grölen: Riesen sind ohrenbetäubend laut und neigen zu schlechter Mundhygiene. Weder der Riese noch Modelle in direktem Kontakt mit ihm kämpfen in dieser Nahkampfphase, wenn sie es nicht bereits getan haben. Gewinnt die Seite des schreienden und grölenden Riesen den Nahkampf um 3 oder mehr Punkte, wird der Aufriebsstest ganz normal abgelegt. In allen anderen Fällen gewinnt die Seite des Riesens den Nahkampf automatisch um 2 Punkte (unabhängig von irgendwelchen Modifikatoren).

Grabschen und ...: Der Riese beugt sich vor und grabscht nach einem Modell der Zieleinheit oder einem der Zieleinheit angeschlossenen Charaktermodell vom Einheitentyp Inf oder Kav (nach Wahl des Riesenspielers), das entweder in BTB mit dem Riesen ist oder ein Modell in BTB mit dem Riesen berührt. Das gegrabschte Modell darf eine einzelne Attacke durchführen, um zu versuchen, den Riesen abzuwehren. Wenn diese Attacke trifft und verwundet, misslingt die Attacke des Riesen, ansonsten ergreift er das Modell. Wirf einen W6 um zu bestimmen, was er als Nächstes tut:

- | W6 | Ergebnis |
|-----|--|
| 1 | In die Tasche stopfen: Der Riese stopft das Opfer in seine Tasche, zu Schafen, Kühen und anderem Plunder. Das Modell zählt als Verlust und kann nichts tun, solange es sich in der Tasche befindet, aber falls der Riese irgendwann ausgeschaltet werden sollte, kommen alle in seinen Taschen gefangenen Feinde am Ende der Schlacht unverseht wieder frei. Für derart befreite Modelle erhält der Riesenspieler keine Siegpunkte. |
| 2 | Ins Getümmel schmeißen: Das Opfer wird wie ein lebendes Wurfgeschoss in die eigene Einheit zurückgeschleudert. Es erleidet einen Schadenspunkt, gegen den keinerlei Schutzwürfe zulässig sind, während die Einheit W6 S3 Treffer erleidet, die wie Beschuss verteilt werden. |
| 3 | Schleudern: Das Opfer wird in eine zufällig ermittelte feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um den Riesen geschleudert. Die Zieleinheit erleidet W6 S3 Treffer, die wie Beschuss verteilt werden. Geworfene Regimentsmodelle werden automatisch ausgeschaltet. Geworfene Charaktermodelle erleiden einen Lebenspunktverlust, gegen den keinerlei Schutzwürfe zulässig sind, und werden innerhalb von 1" von der Zieleinheit platziert (nach Wahl des Spielers des Charaktermodells), falls sie den Wurf überleben. Sollte sich keine feindliche Einheit in Reichweite befinden, verfähre wie bei 2: <i>Ins Getümmel schmeißen</i> . |
| 4-5 | Zerquetschen und Runterschlucken: Der Riese zerquetscht sein Opfer und schluckt es vollständig herunter. Das Modell gilt als Verlust und wird sofort vom Spielfeld entfernt. |
| 6 | Noch einen grabschen: Der Riese stopft sein Opfer hastig in die Tasche oder unter sein Hemd (oder gleich in seine Hose, wenn es wirklich übles Pech hat) und versucht, ein weiteres zu grabschen. Das zweite Opfer darf ebenfalls eine einzelne Attacke durchführen (wie oben beschrieben), um den Riesen abzuwehren. Gefangene Modelle sind effektiv Verluste, wie unter In die Tasche stopfen beschrieben. |





ARABIA

SONDERREGELN

Einheitenspezifische Sonderregeln

Djinn:

- Djinns zählen in jeder Hinsicht als Dämonen und werden von entsprechenden Effekten betroffen, die gegen Dämonen wirken.
- Dämonischer Rettungswurf (5+)
- Magische Attacken
- Immunität gegen Psychologie
- Instabilität
- Charaktermodelle können sich dieser Einheit nicht anschließen.
- Gebundener Dämon:
 - Zu Beginn jedes Spielzugs in der sich kein Hexenmeister in der Armee befindet, erleidet diese Einheit W3 Lebenspunktverluste, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind (die Lebenspunktverluste werden wie Beschuss verteilt).
 - Gebundene Dämonen profitieren nur von "Inspirierende Gegenwart" und "Haltet die Stellung!", wenn entsprechend der General oder der Armeestandartenträger jeweils die Hexenmeister Sonderregel besitzt.

Großer General: Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18".

Groß-Wesir: Wenn sich dieses Modell einer Einheit anschließt, erhält diese Immunität gegen Psychologie.

Herdentier: Kriegselefanten ignorieren Panik, die durch Einheiten verursacht werden, die selbst keine Kriegselefanten sind. Ferner erleidet ein Kriegselefant für jeden gebrochenen Kriegselefanten (Freund und Feind) innerhalb von 12" einen Malus von -1 auf Moralwerttests.

Hexenmeister: Jeder Hexenmeister darf einmal in jeder eigenen Magiephase versuchen eine einzelne befreundete Einheit Djinn zu heilen. Hierzu benennt der Hexenmeister eine befreundete Einheit Djinn als Ziel und wählt eine beliebige Anzahl an PD aus dem PD Pool, die er zur Heilung einsetzen möchte. Ist die Zieleinheit innerhalb von 12", werden die gewählten PD geworfen: Für jede 1 erleidet die Zieleinheit einen Lebenspunktverlust gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind, für jede 2-6 erhält die Zieleinheit einen verlorenen Lebenspunkt zurück. Hierdurch können keine neuen Modelle erschaffen werden. Ist die Zieleinheit außerhalb von 12", so schlägt die Heilung automatisch fehl und die PD sind ohne Effekt verloren.

Howdah: Wird dieses Modell als Reittier für ein Charaktermodell verwendet, erhält das Charaktermodell einen 4+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann, oder +1 Rüstungswert. Ferner wird das Charaktermodell nur bei einer ,6' (statt einer 5-6) getroffen, wenn Fernkampfangriffe zufällig zwischen dem Reittier und dem Charaktermodell aufgeteilt werden.

Ignoriert Schwieriges Gelände: Diese Einheit erleidet keine Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

Kein Anführer: Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein. Außerdem dürfen Einheiten nicht den MW dieses Modells für Moralwerttests verwenden und sich auch nicht aufgrund dieses Modells unterhalb von 25% Einheitenstärke wieder sammeln.

Pfeilhagel: Falls sich die Einheit nicht bewegt hat, dürfen die Hälfte der Modelle (aufgerundet) des zweiten Glieds ebenfalls ihre Fernkampfwaffen in der Schussphase abfeuern.

Shaik: Jede Kavallerie-Einheit (Typ: Kav), der am Ende der Aufstellung ein Shaik angeschlossen ist, erhält den folgenden entsprechenden Vorteil, solange der Shaik der Einheit angeschlossen ist:

- Eine Kavallerie-Einheit (Typ: Kav) mit der Sonderregel Schwere Kavallerie verliert diese Sonderregel.
- Eine Kavallerie-Einheit (Typ: Kav) mit der Sonderregel Leichte Kavallerie erhält +2 Bewegungsfähigkeit (B).
- Eine Kavallerie-Einheit (Typ: Kav), die weder die Sonderregel Leichte Kavallerie noch die Sonderregel Schwere Kavallerie besitzt, erhält die Fähigkeit „Kostenlose Neuformierungen“ der Sonderregel Leichte Kavallerie.

Die Effekte von mehreren Shaiks in einer Einheit sind nicht kumulativ.

Stampede: Ein gebrochener Kriegselefant wird auf der Flucht nicht durch gegnerische Einheiten mit $ES \geq 5$ automatisch zerstört, sondern flieht durch diese hindurch. Ferner verursacht ein Kriegselefant bei jeder Einheit (Freund und Feind), durch die er hindurch flieht, W3+2 Aufpralltreffer. Gebrochene Kriegselefanten erleiden einen Malus von -3 auf Sammeltests.

Verborgen: Anstelle das Modell während der Aufstellung zu platzieren, kann es das Spiel verborgen in einer beliebigen befreundeten Infanterieeinheit (Typ: Inf) beginnen. Es kann nicht mehr als 1 Modell in einer Einheit verborgen werden. Ein Meister-Hashashin zählt nicht zum Limit der Charaktermodelle pro Einheit, aber es darf zu keiner Zeit mehr als 1 Meister-Hashashin Teil einer Einheit sein (ob verborgen oder nicht). Der Arabia

Spieler darf den Meister-Hashashin zu Beginn jedes seiner Spielzüge oder zu Beginn jeder Nahkampfphase entarnen. Sobald der Meister-Hashashin entarnet ist, platziere ihn in BTB mit dem Gegner (im Nahkampf) oder im ersten Glied (falls die Einheit nicht im Nahkampf ist). Falls möglich, wird ein Regimentsmodell der Einheit verdrängt, falls nicht darf auch ein Charaktermodell bewegt werden, um Platz zu machen. Falls die Einheit, die den Meister-Hashashin enthält, vernichtet wird, bevor der Meister-Hashashin entarnet wird, so ist der Meister-Hashashin ausgeschaltet und zählt als Verlust. Ein verborgener Meister-Hashashin kann auf keinerlei Weise Schaden erhalten.

Vorgetäuschte Flucht: Diese Einheit darf 'Flucht' als Angriffsreaktion wählen und sammelt sich in ihrer nächsten Sammelfase automatisch (auch wenn ihre Einheitenstärke unter 25% liegt), wenn sie nicht auf der Flucht eingeholt wird. Sie darf sich, nachdem sie sich gesammelt hat, normal bewegen (selbst wenn sie keine Leichte Kavallerie ist).

RÜSTKAMMER

Feuerkugeln: Reichweite 8", verwundet auf 4+, Wurfwaffe, Gefährlich, ignoriert Rüstungswürfe.

Fliegender Teppich: Der Fliegende Teppich gewährt dem Modell einen Rettungswurf (4+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche. Das Modell kann keinen Harnisch erhalten.

Großer Schild: Schild, der einen zusätzlichen Rüstungsbonus von +1 gegen Attacken gewährt, die sich gegen die Front des Modells richten. Bei Fernkampfangriffen ist dies der Fall, wenn das schießende Modelle sich in der Front des Modells mit dem großen Schild befindet. Dieser zusätzliche Rüstungsbonus wird von Attacken ignoriert, die nach den Schablonenregeln abgehandelt werden.

Rauchbomben: Immer, wenn dieses Modell aus einem Nahkampf flieht, in dem es alleine gekämpft hat, müssen alle Einheiten, die dieses Modell verfolgen wollen, einen W6 werfen: 1-3: die Einheit darf nicht verfolgen (selbst wenn die Einheit verfolgen müsste, etwa aufgrund von Raserei oder Hass), 4-6: die Rauchbomben haben keine Auswirkungen auf die Einheit.

Vipernbogen: Reichweite 24", S3, Giftattacken (1)

ERBSTÜCKE ARABIAS

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Bogen der Jagd: Reichweite 30", S4, ignoriert Rüstung.

W Djinntöter: Treffer verwunden immer auf 4+. Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert. Multipler Lebenspunktverlust (2) gegen Modelle mit einem dämonischen Rettungswurf.

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A.

W Schwert der Macht: +1S

W Schwert der Stärke: +2S

W Schwert des Abu Raschid: +1S, ASF

W Schwert des gerechten Zorns: misslungene Verwundungswürfe werden wiederholt

W Schwert des Glaubens: trifft immer auf 2+, kann nicht modifiziert werden.

A Rüstung der Mittagssonne: Schwere Rüstung. Modelle die den Träger oder sein Reittier im Nahkampf oder mit einem Fernkampfangriff attackieren, erleiden einen Malus von -1 auf ihren Trefferwurf. Dies betrifft nur Attacken, die direkt gegen das Modell gerichtet sind, d.h. hat sich das Modell einer Einheit angeschlossen, erleiden Fernkampfangriffe auf die Einheit keinen Malus durch die Rüstung.

A Rüstung des Halbmonds: Schwere Rüstung, misslungene Rüstungswürfe werden wiederholt

A Rüstung von El Diz: Leichte Rüstung, Rettungswurf (5+).

A Schild des Basilisken: Schild. Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss jedes gegnerische Modell in BTB einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, verliert das Modell eine Attacke bis zum Ende der Nahkampfphase. Hat keinen Effekt gegen Reittiere sowie Modelle die Immun gegen Psychologie sind.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

A Vipernschild: Schild, für jeden erfolgreichen Treffer gegen den Träger im Nahkampf erleidet der entsprechende Angreifer einen S3 Treffer.





T Dolch der Zeit: Rettungswurf (5+), der Träger besteht automatisch alle Profilwerttests (außer MW)

T Elfenbeinamulett: Rettungswurf (5+), MR2

T Falkenamulett: Wenn der Träger das erste Mal im Spiel einen oder mehrere Lebenspunkte verliert (nach Schutzwürfen), reduziere die Anzahl der erlittenen Lebenspunkte um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Der so verhinderte Lebenspunktverlust zählt nicht zum Kampfergebnis.

T Feder des Roc: MR1

T Ruf des Morgengebets: Rettungswurf (4+)

E Auge des Basilisken: Zu Beginn eines beliebigen Spielzugs (eines beliebigen Spielers) darf das Modell das Auge verwenden, um bis zum Ende des Spielzugs Angst zu verursachen. Falls das Modell Teil einer Einheit ist, verursacht die Einheit ebenfalls Angst. Einmalige Anwendung.

E Kette des Derwisch: Zu Beginn eines beliebigen Spielzugs (eines beliebigen Spielers) darf der Spieler die Kette des Derwisch aktivieren. Das Modell und die Einheit, in der sie ist, werden Immun gegen Psychologie bis zur nächsten eigenen Magiephase des Spielers. Einmalige Anwendung.

E Ring des Feuers: Kann zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase verwendet werden. Der Träger kann im Nahkampf von Modellen mit einem dämonischen Rettungswurf nur mit natürlichen ‚6‘en getroffen werden. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Trägers an. Einmalige Anwendung.

E Stärketrank: Kann zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase verwendet werden. Das Modell erhält +3S bis zum Ende des Spielzugs. Einmalige Anwendung.

E Staub Bel Aliads: Nur für Modelle zu Fuß. Rettungswurf (3+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche.

E Stern von El-Kalabad: Zu Beginn eines deiner Spielzüge darfst du einen Zauberer auf dem Spielfeld benennen. Dieses Modell muss einen Moralwerttest mit 3W6 bestehen oder es kann in seiner nächsten Magiephase keine Zauber wirken. Einmalige Anwendung.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Glücksstein: Der Träger darf einen Würfel bei einem Zauberwurf oder einem Bannwurf wiederholen (PM und BM). Kann Zauberpatzer verhindern oder Totale Energie bewirken. Einmalige Anwendung.

S Kristallkugel: Der Gegenspieler muss jederzeit alle Geheimnisse (d.h. magische Gegenstände, verborgene Modelle, etc.) innerhalb von 24" um den Träger offenbaren.

S Magierstab: Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Stab des Eremiten: +1 auf Zauberwürfe (PM und BM).

B Banner der Fata Morgana: Zu Beginn jeder Nahkampfphase (Timing Schritt 1) müssen alle gegnerischen Einheiten in BTB mit der Einheit, die dieses Banner enthält, einen Moralwerttest ablegen. Misslingt der Moralwerttest, erleidet die entsprechende Einheit in dieser Nahkampfphase einen Malus von -1 auf den Trefferwurf.

B Banner der sengenden Sonne: Die Einheit unterliegt den Regeln für Raserei und Blödheit.

B Banner des brennenden Glaubens: Die Einheit verfügt über Hass.

B Banner des Sandsturms: Die Einheit verursacht Angst.

B Banner von Zandri: Der Träger und seine Einheit sind Immun gegen Panik. Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12" dürfen verpatzte Paniktests wiederholen.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Skorpionbanner: Alle Modelle in der Einheit erhalten AP (1) im Nahkampf. Wenn die Einheit bereits über AP verfügt, wird der AP Wert um 1 erhöht.

GIFTE

Gifte zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt. Die folgenden Gifte betreffen nur Nahkampfattacken. Jedes Modell darf nur mit einem Gift ausgerüstet sein. Die Effekte des Gifts addieren sich mit den gewöhnlichen Waffensonderregeln, haben aber keinen Effekt auf magische Waffen. Gifte verleihen keine magischen Attacken, wenn nicht anders angegeben.

X Basiliskenblick: Giftattacken (3)

X Djinn-Wasser: magische Attacken

X Glühende Sonne: Multipler Lebenspunktverlust (W3)

X Sandwurmschleim: Todesstoß

X Skorpionstachel: AP (1)

X Vipernbiss: Giftattacken (1)

LEHRE DER WÜSTE

Einfache Magie (PM)

Rückenwind (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +2B (bis max. B 11) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Steinhaut (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Windreiter (4+): Unterstützung. Kann auf sich selbst oder ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (in beiden Fällen) innerhalb von 12" gewirkt werden. Das Modell kann sofort eine 20" Flugbewegung durchführen. Diese Bewegung kann genutzt werden, um einen Nahkampf zu verlassen, aber nicht um in einen Nahkampf zu gelangen (d.h. angreifen ist nicht erlaubt).

Kampfmagie (BM)

Feuerball (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer

Fluch des Djinn (7+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet einen Malus von -2 auf Rüstungswürfe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Glutatem (8+): Platziere die Flammenschablone so, dass sie den Spruchwinker in seinem Frontbereich berührt. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt. Jedes getroffene Modell erleidet einen S4 Treffer. Ist der Spruchwinker im Nahkampf, muss er stattdessen eine gegnerische Einheit in BTB auswählen. Diese Einheit erleidet W6 S4 Treffer.

Illusion des Grauens (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

Sonnenfeuer (10+): Jede gegnerische Einheit innerhalb von 12" erleidet W6 S5 Treffer.

Treibsand (9+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere) und darf keine Angriffe ansagen oder durchführen, selbst wenn sie dazu gezwungen wäre (z.B. durch Raserei). Falls die Zieleinheit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ unterliegt und durch diese in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, beendet sie ihre Bewegung bereits 1" vor der Einheit. Ferner erleidet die Zieleinheit -1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Gegen Flieger hat der Spruch keinen Effekt.

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Groß-Sultan	4	5	5	3	4	3	5	2	10	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+5p
Hellebarde	+5p	W Behände Klinge	+10p
Speer	+5p	W Schlachtenklinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+5p	W Schwert der Macht	+10p
Vipernbogen	+5p	W Schwert des gerechten Zorns	+10p
Kamel	+15p	W Schwert des Glaubens	+15p
Streitross	+15p	W Schwert der Stärke	+20p
Harnisch	+10p	W Bogen der Jagd	+25p
Kriegselefant	+X	W Djinntöter	+25p
T Feder des Roc	+15p	W Schwert des Abu Raschid	+25p
T Dolch der Zeit	+40p	A Verzauberter Schild	+20p
T Falkenamulett	+40p	A Vipernschild	+20p
T Elfenbeinamulett	+65p	A Schild des Basilisken	+30p
T Ruf des Morgengebets	+75p	A Al Jizads Rüstung	+40p
E Ring des Feuers	+15p	A Rüstung der Mittagssonne	+65p
E Stärketrank	+15p	A Rüstung des Halbmonds	+75p
E Kette des Derwisch	+25p		
E Auge des Basilisken	+40p		
E Staub Bel Aliads	+50p		
E Stern von El-Kalabad	+50p		

Sonderregeln: Großer General

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Groß-Wesir	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Speer, schwere Rüstung und Schild. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 140p

Optionen:

Hellebarde	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Bogen der Jagd	+20p
		W Schlachtenklinge	+20p
Vipernbogen	+5p	W Schwert des gerechten Zorns	+20p
		W Schwert der Macht	+25p
T Feder des Roc	+15p	W Djinntöter	+40p
T Dolch der Zeit	+40p	W Schwert des Glaubens	+40p
T Falkenamulett	+40p	W Schwert der Stärke	+45p
T Elfenbeinamulett	+65p	W Schwert des Abu Raschid	+50p
T Ruf des Morgengebets	+75p	A Verzauberter Schild	+10p
E Ring des Feuers	+15p	A Vipernschild	+10p
E Kette des Derwisch	+25p	A Schild des Basilisken	+20p
E Stärketrank	+25p	A Al Jizads Rüstung	+40p
E Auge des Basilisken	+40p	A Rüstung der Mittagssonne	+65p
E Staub Bel Aliads	+50p	A Rüstung des Halbmonds	+75p
E Stern von El-Kalabad	+50p		

Das Modell darf kostenlos sein Streitross durch ein Kamel ersetzen.

Sonderregeln: Immun gegen Psychologie, Groß-Wesir, Schwere Kavallerie

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Meisterzauberer 4 3 3 3 4 3 3 1 8 1 Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Kamel	+15p	BM III. Des Grauens	+35p
Streitross	+15p	BM Feuerball	+50p
Harnisch	+10p	BM Fluch des Djinn	+50p
Fliegender Teppich	+75p	BM Glutatem	+50p
Rückenwind PM 3/5+	+35p	BM Treibsand	+60p
Windreiter PM 3/4+	+35p	BM Sonnenfeuer	+75p
Steinhaut PM 3/6+	+60p		
S Magierstab	+10p	A Rüstung von El Diz	+40p
S Kristallkugel	+15p		
S Glücksstein	+20p	T Feder des Roc	+15p
S Stab der Zauberei	+20p	T Dolch der Zeit	+40p
S Bannerrolle	+30p	T Falkenamulett	+40p
S Energiestein	+30p	T Elfenbeinamulett	+65p
S Stab des Eremiten	+50p	T Ruf des Morgengebets	+75p

Sonderregeln: Hexenmeister

HELDEN

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

0-1 Armee-standarte 4 5 5 4 4 2 5 3 8 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 65p

Optionen:

Schwere Rüstung	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Kamel	+10p	W Behände Klinge	+15p
Streitross	+10p	W Schwert des gerechten Zorns	+15p
Harnisch	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
		W Schwert der Macht	+20p
T Feder des Roc	+15p	W Djinntöter	+30p
T Dolch der Zeit	+30p	W Schwert der Stärke	+35p
T Falkenamulett	+40p	W Schwert des Glaubens	+35p
T Ruf des Morgengebets	+50p	W Schwert des Abu Raschid	+45p
E Ring des Feuers	+15p		
E Stärketrank	+20p	A Al Jizads Rüstung	+30p
E Kette des Derwisch	+25p	A Rüstung der Mittagssonne	+50p
E Staub Bel Aliads	+35p	A Rüstung des Halbmonds	+50p
E Auge des Basilisken	+40p		
E Stern von El-Kalabad	+50p		
B B. der Fata Morgana	+15p	B Skorpionbanner	+45p
B Kriegsbanner	+35p	B Banner des Sandsturms	+50p
B B. des brennenden Glaubens	+40p	B Banner von Zandri	+60p

Sonderregeln: keine





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Emir	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 40p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Schwere Rüstung	+5p	W Behände Klinge	+15p
Speer	+5p	W Schwert des gerechten Zorns	+15p
Hellebarde	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Bogen der Jagd	+25p
Vipernbogen	+5p	W Djinntöter	+30p
Kamel	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Streitross	+10p	W Schwert des Glaubens	+35p
Harnisch	+5p	W Schwert des Abu Raschid	+45p
T Feder des Roc	+15p		
T Dolch der Zeit	+30p	A Verzauberter Schild	+15p
T Falkenamulett	+40p	A Vipernschild	+20p
T Ruf des Morgengebets	+50p	A Schild des Basilisken	+25p
E Ring des Feuers	+15p	A Al Jizads Rüstung	+35p
E Stärketrank	+20p	A Rüstung der Mittagssonne	+50p
E Kette des Derwisch	+25p	A Rüstung des Halbmonds	+50p
E Staub Bel Aliads	+35p		
E Auge des Basilisken	+40p		
E Stern von El-Kalabad	+50p		

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Shaik	-	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Schwere Rüstung	+5p	W Behände Klinge	+15p
Speer	+5p	W Schwert des gerechten Zorns	+15p
Hellebarde	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Bogen der Jagd	+25p
Vipernbogen	+5p	W Djinntöter	+30p
		W Schwert der Stärke	+35p
Harnisch	+5p	W Schwert des Glaubens	+35p
		W Schwert des Abu Raschid	+45p
T Feder des Roc	+15p	A Verzauberter Schild	+15p
T Dolch der Zeit	+30p	A Vipernschild	+20p
T Falkenamulett	+40p	A Schild des Basilisken	+25p
T Ruf des Morgengebets	+50p	A Al Jizads Rüstung	+35p
E Ring des Feuers	+15p	A Rüstung der Mittagssonne	+50p
E Stärketrank	+20p	A Rüstung des Halbmonds	+50p
E Kette des Derwisch	+25p		
E Staub Bel Aliads	+35p		
E Auge des Basilisken	+40p		
E Stern von El-Kalabad	+50p		

Das Modell darf kostenlos sein Streitross durch ein Kamel ersetzen.

Sonderregeln: Shaik

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kampfsauberer	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 25p

Optionen:

Kamel	+10p	BM III. Des Grauens	+35p
Streitross	+10p	BM Feuerball	+50p
Harnisch	+5p	BM Fluch des Djinn	+50p
Fliegender Teppich	+75p	BM Glutatem	+50p
Rückenwind PM 2/5+	+25p	BM Treibsand	+60p
Windreiter PM 2/4+	+25p	BM Sonnenfeuer	+75p
Steinhaut PM 2/6+	+45p		
S Magierstab	+10p	A Rüstung von El Diz	+30p
S Kristallkugel	+15p		
S Glücksstein	+20p	T Feder des Roc	+15p
S Stab der Zauberei	+20p	T Dolch der Zeit	+30p
S Bannerrolle	+30p	T Falkenamulett	+40p
S Energiestein	+30p	T Ruf des Morgengebets	+50p
S Stab des Eremiten	+30p		

Sonderregeln: Hexenmeister

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Meister-Hashashin	5	7	5	4	4	2	8	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe. Darf ein beliebiges Gift erhalten.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Raubbomben	+20p
X Djinn-Wasser (c)	+5p
X Skorpionstachel (c)	+5p
X Sandwurmschleim (c)	+10p
X Vipernbiss (c)	+10p
X Basiliskenblick (c)	+25p
X Glühende Sonne (c)	+40p

Sonderregeln: Kundschafter, Ausweichen (4+), Verborgen, Kein Anführer

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Streitross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kamel	7	2	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Ignoriert Schwieriges Gelände

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fliegender Teppich	2	0	-	3	3	1	3	0	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Fliegender Teppich

Kriegselefant

Der Kriegselefant wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt alle Besatzungsmitglieder.





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Speerträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Großer Schild
 Punktekosten: 20 Speerträger: 140p, Speerträger 21+: je +5p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B B. der Fata Morgana +15p B B. des brennenden Glaubens +40p
 B B. der sengenden Sonne +30p B Skorpionbanner +45p
 B Kriegsbanner +35p B Banner des Sandsturms +50p
 Sonderregeln: Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Vipernbogen
 Punktekosten: 10 Bogenschützen: 70p + Nx10p, Schütze 11-20: je +7p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p
 B Banner der Fata Morgana +15p B Kriegsbanner +35p
 B Banner des Sandsturms +25p
 Sonderregeln: Pfeilhagel

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ghulam	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Champion	-	3	3	3	3	1	3	2	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-
Kamel	7	2	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild
 Punktekosten: 5 Ghulams: 80p, Ghulam 6+: je +10p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p,
 Schwere Rüstung +5p/Modell, Vipernbogen +3p/Modell
 Die Einheit darf kostenlos ihre Streitrosser durch Kamele ersetzen.
 B B. der Fata Morgana +15p B B. des brennenden Glaubens +40p
 B B. der sengenden Sonne +30p B Skorpionbanner +45p
 B Kriegsbanner +35p B Banner des Sandsturms +50p
 Sonderregeln: *Vorgetäuschte Flucht, Ignoriert Schwieriges Gelände* (nur Kamel)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wüstenreiter	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Champion	-	3	4	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-
Kamel	7	2	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Speer, Vipernbogen, Leichte Rüstung (oder Schild)
 Punktekosten: 5 Reiter: 80p + Nx10p, Reiter 6+: je +13p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p
 Die Einheit darf kostenlos ihre Streitrosser durch Kamele ersetzen.
 B B. der Fata Morgana +15p B B. des brennenden Glaubens +40p
 B B. der sengenden Sonne +30p B Skorpionbanner +45p
 B Kriegsbanner +35p B Banner des Sandsturms +50p
 Sonderregeln: *Leichte Kavallerie, Vorgetäuschte Flucht, Ignoriert Schwieriges Gelände* (nur Kamel)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Bergkrieger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Wurfspeer, Schild
 Punktekosten: 10 Krieger: 60p + Nx20p, Krieger 11-20: je +6p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p
 Die Einheit kann für +30p zu Kundschaftern aufgewertet werden.
 Sonderregeln: Leichte Infanterie, Vorgetäuschte Flucht

ELITE

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Mamluk	-	4	3	4	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-
Kamel	7(6)	2	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
 Ausrüstung: Speer, schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 5 Mamlukken: 120p, Mamluk 6+: je +16p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 Die Einheit darf mit einem der folgenden Gifte ausgerüstet werden:
 Vipernbiss +10p
 Skorpionstachel +10p
 Sandwurmschleim +10p
 Basiliskenblick +25p
 Djinn-Wasser +10p
 Die Einheit darf kostenlos ihre Streitrosser durch Kamele ersetzen.
 B B. der Fata Morgana +15p B B. des brennenden Glaubens +40p
 B B. der sengenden Sonne +30p B Skorpionbanner +45p
 B Kriegsbanner +35p B Banner des Sandsturms +50p
 Sonderregeln: *Schwere Kavallerie, Ignoriert Schwieriges Gelände* (nur Kamel)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Hashashin	5	4	3	3	3	1	4	1	8	1	Inf
Champion	5	4	3	3	3	1	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe
 Punktekosten: 5 Hashashin: 60p + Nx10p, 6-10: je +10p
 Optionen: Champion +10p
 Die Einheit darf mit einem der folgenden Gifte ausgerüstet werden:
 Vipernbiss +10p
 Skorpionstachel +10p
 Sandwurmschleim +10p
 Basiliskenblick +30p
 Djinn-Wasser +10p
 Sonderregeln: Kundschafter, Plänkler, Ausweichen (6+)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Djinn	6	4	2	5	4	3	4	3	8	3	Mol
Champion	6	4	2	5	4	3	4	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 3 Djinn 200p, Djinn 4-10: je +50p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: Djinn, Angst





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Naffatun	5	3	3	3	3	1	4	1	7	1	Inf
Champion	5	3	4	3	3	1	4	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Feuerkugeln
 Punktkosten: 5 Naffatun: 60p + Nx10p, Naffatun 5-10: je +10p
 Optionen: Champion +5p
 Sonderregeln: Plänkler

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Palastwache	4	4	3	4	3	1	4	1	8	1	Inf
Champion	4	4	3	4	3	1	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Speer, schwere Rüstung und Großer Schild
 Punktkosten: 10 Palastwachen: 170p, Palastwache 11-20: je +15p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B B. der Fata Morgana +15p B Skorpionbanner +45p
 B Kriegsbanner +35p B Banner des Sandsturms +50p
 B B. des brennenden Glaubens +40p
 Sonderregeln: Unnachgiebig, Leibwache, Anti-Kav (Speer)

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kriegselefant	6	3	-	5	6	6	3	4	8	6	Mon
Besatzung	-	3	3	3	-	-	3	1	-	-	

Monster: Kriegselefant und 3 Besatzung (Mahout und 2 Mann im Howdah)
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Wurfspießen bewaffnet.
 Punktkosten: 200p + Nx25p
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Herdentier, Howdah, Stampede, Schuppenhaut (5+), Unnachgiebig, Aufpralltreffer (W3+2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Roc	2	5	-	5	5	4	4	4	8	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 150p + Nx50p
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Marschbewegungsblockierer, MR2



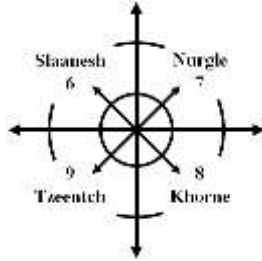


BESTIEN DES CHAOS

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Götterrivalität: Einheiten profitieren nicht von den Sonderregeln 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!', wenn sie einer rivalisierenden Gottheit angehören. Khorne und Slaanesh genauso wie Nurgle und Tzeentch zählen als rivalisierend.



Hinterhalt: Wird die Armee von einem General aus der Bestien des Chaos Liste angeführt, dürfen Einheiten mit der Hinterhalt Sonderregel das Spiel in Reserve beginnen. Ab dem zweiten Spielzug wirft der Spieler zu Beginn jedes seiner Spielzüge für jede Einheit in Reserve einen W6, bei einer 4+ erscheint die entsprechende Einheit an einer beliebigen Spielfeldkante als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Addiere +1 auf diesen Wurf für jeden nachfolgenden Spielzug, bei einer natürlichen '1' gilt der Wurf immer als misslungen.

Zugehörigkeit: Einige Chaos Einheiten dienen einem der vier Chaosgötter (Khorne, Nurgle, Slaanesh und Tzeentch). Die Zugehörigkeit wird angezeigt durch das Mal (z.B. Mal des Tzeentch) oder den Namen (z.B. Berittene Dämonetten des Slaanesh oder Nurglinge). Alle anderen Einheiten haben keine Zugehörigkeit. Charaktermodelle können sich nur Einheiten mit derselben Zugehörigkeit wie sie selbst oder keiner Zugehörigkeit anschließen. Charaktermodelle ohne Zugehörigkeit können sich allen Einheiten anschließen.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Aura des Wahnsinns: Zu Beginn der Fernkampfphase des Grinderlaks müssen alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 12" mit einer Sichtlinie zum Grinderlak einen Moralwerttest bestehen. Misslingt dieser, erhalten sie eine Anzahl von S5 Treffern, die der Differenz, um den der Test verpatzt wurde, entspricht und die Rüstungswürfe ignorieren. Ist die Einheit Immun gegen Psychologie, müssen alle erfolgreichen Verwundungswürfe wiederholt werden. Dieser Effekt hindert den Grinderlak nicht daran, in der Fernkampfphase seine Wurmzungen Attacke einzusetzen.

Animalisch: Die Einheit muss immer den eigenen Moralwert für Tests benutzen.

Betrunken: In der 'Beginn des Zuges Phase' wirft einen W6. Bei einer '1' erhält die Einheit die Blödheit Sonderregel für diesen Spielzug (teste sofort auf Blödheit). Ein Wurf von '2-5' hat keinen Effekt. Bei einer '6' erhält die Einheit Raserei (auch wenn sie diese vormals verloren hat) bis zum Beginn des nächsten Spielzugs dieser Einheit oder bis sie einen Nahkampf verliert.

Blutgier: Die Einheit verfolgt 3W6" (statt 2W6") darf aber nie überrennen, auch wenn sie durch Psychologie dazu gezwungen wäre (z.B. bei Raserei).

Centigor Häuptling: Darf sich nur Centigors anschließen. Das Modell darf den Wurf für „Betrunken“ wiederholen. Ist das Modell einer Einheit Centigors angeschlossen, würfelt nur der Centigor Häuptling für „Betrunken“ und das Ergebnis gilt für die gesamte Einheit.

Chaosbrut: Zufallsbewegung (2) mit folgender Ausnahme: Das Modell hat einen Sichtbereich von 360°, kann sich also in alle Richtungen bewegen.

Durch Wald Bewegen: Die Einheit ignoriert Abzüge beim Bewegen durch Wald.

Entbehrlich: Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

Felsen Werfen: Katapult, Reichweite 6"-36", 3" Schablone, S4(8), kein Rüstungswurf, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Fehlfunktion: das Modell verliert 1 LP und schießt diesen Spielzug nicht.

Giftiges Blut: Für jeden Lebenspunkt, den das Modell im Nahkampf verliert, erleidet die Einheit, die den Lebenspunktverlust verursacht hat, einen S5 Treffer, der wie Beschuss verteilt wird und zum Kampfergebnis zählt.

Glieder (X): Die Einheit erhält den Gliederbonus für X Glieder nach dem ersten, auch wenn sie Leichte Infanterie ist. Alle anderen Einschränkungen für den Gliederbonus gelten weiterhin.

Kampflust: In der 'Beginn des Zuges' Phase wirft einen W6. Bei einer 6 erhält die Einheit Raserei (auch wenn sie diese vormals verloren hat) bis zum

Beginn des nächsten Spielzugs dieser Einheit oder bis sie einen Nahkampf verliert.

Niedertrampeln: Ein Modell mit dieser Sonderregel erhält +1 Attacke mit einer Stärke entsprechend ihres Profilwerts, die nicht durch Waffensonderregeln modifiziert wird.

Riese: siehe Kapitel 'Riesen' in den Grundregeln

Standhaft: Die Einheit wiederholt verpatzte Paniktests.

Tuskgorangriff: Die Einheit erhält +2S im Angriff.

Wurmzunge: Wurfwaffe, Reichweite 12", S5, Giftattacken (1)

Zygor: Das Modell darf misslungene Trefferwürfe gegen Zauberer, Modelle mit magischen Gegenständen oder magischen Attacken, Untote oder Modelle mit einem Rettungswurf wiederholen. Zusätzlich müssen alle gegnerischen Zauberer innerhalb von 24" um einen oder mehrere Zygor einen Moralwerttest zu Beginn jeder ihrer Magiephasen ablegen. Misslingt dieser, gelten alle misslungenen BM Sprüche als mit einem Zauberpatzer misslungen. Ein 'normaler' Zauberpatzer gilt dabei nur als ein Zauberpatzer und nicht zwei.

RÜSTKAMMER

Chaosrüstung: Rüstung, die einen 4+ Rüstungswurf gewährt.

MALE DES CHAOS

Mal des Khorne: MR (1), Raserei (betrifft keine Reittiere). Charaktermodelle mit diesem Mal können zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Jedes Charaktermodell, das diesen Test besteht, muss in diesem Spielzug nicht aufgrund der eigenen Raserei angreifen, kann jedoch trotzdem zum Angriff gezwungen sein, wenn es Teil einer Einheit mit Raserei ist.

Mal des Nurgle: Angst, Einheiten, die auf diese Einheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff

Mal des Slaanesh: Immunität gegen Angst, Entsetzen und Panik

Mal des Tzeentch: '1' bei Rettungswürfen werden wiederholt, Rettungswurf (6+) wenn das Modell keinen Rettungswurf hat





TROPHÄEN DER BESTIEN

Magische Gegenstände

W Axt des Khorne: Träger erhält +W3 A statt +1A für Raserei, Todesstoß (nur für Khorne)

W Äxte des Khorgor: Zählt als zusätzliche Handwaffe. Das Modell wiederholt misslungene Trefferwürfe.

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Berserker Schwert: +1A für jedes gegnerische Modell in BTB. Nur für Modelle zu Fuß.

W Chaos Runenschwert: +1KG, +1S, +1A

W Chaosdämonen Schwert: Wenn der Träger sich entscheidet, diese Waffe einzusetzen, gewährt die Waffe dem Träger S7 und A7 im Nahkampf, aber das Modell kann nicht mehr zu einer anderen Waffe wechseln, d.h. es muss die Waffe bis zum Ende des Spiels verwenden. Für jede '1' beim Trefferwurf erleidet der Träger einen S7 Treffer. Würfe von '1' beim Trefferwurf mit dieser Waffe dürfen nicht wiederholt werden.

W Eiterkeule: Giftattacken (1). Schaltet der Träger ein Modell im Nahkampf mit dieser Waffe aus, verursacht es für den Rest des Spieles Entsetzen. (nur für Nurgle)

W Höllenfeuer Schwert: Alle Treffer verwunden automatisch. (Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert)

W Peitsche der Freuden: Zählt als zusätzliche Handwaffe und gewährt dem Träger ASF. (nur für Slaanesh)

W Reißende Klinge: AP (1)

W Reißzahn: Multipler Lebenspunktverlust (W3)

W Riesenzahn: Keine Rüstungswürfe erlaubt

W Säbel des Skultar: Todesstoß

W Schlachtenklinge: +1A

W Schlächtterschwert: Zweihänder. Wirf einen W6 für jeden durch diese Waffe verursachten nicht verhinderten Lebenspunktverlust. Bei einer 4+ erhält der Träger einen Lebenspunkt zurück (bis zu seinem Profilwert). Die Lebenspunkte werden sofort wiederhergestellt.

W Schwarzer Hammer: Träger erhält +2S und Raserei

W Schwert der Macht: +1S

W Schwert der Veränderung: Jedes Mal, wenn ein Charaktermodell oder ein Monster durch dieses Schwert ausgeschaltet wird, wirf einen W6. Bei einer 4+ kommt eine Chaosbrut mit W3 Lebenspunkten unter der Kontrolle des Chaosspielers ins Spiel. Das Modell der Chaosbrut muss innerhalb von 6" um den Träger dieses Schwerts und nicht näher als 1" zu gegnerischen Einheiten platziert werden. Falls es nicht platziert werden kann, zählt es als ausgeschaltet. Auf diese Weise erschaffene Chaosbruten geben keine Siegpunkte. (nur für Tzeentch)

W Seelenspalter: Für jeden Lebenspunktverlust (nach Schutzwürfen), den ein Modell erleidet, muss das verwundete Modell einen Widerstandstest bestehen oder erleiden einen zusätzlichen Lebenspunktverlust (gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind) für jeden verpatzten Widerstandstest.

A Chaos Runenschild: Schild. Negiert die magischen Effekte von Waffen in BTB. Sie zählen dann als normale (nicht-magische) Waffen ihres Typs.

A Chaorrüstung: Rüstung, die einen 4+ Rüstungswurf gewährt.

A Dargans Karmesinrote Rüstung: Chaorrüstung. Modelle, die den Träger attackieren wollen, müssen einen MW-Test bestehen oder können in dieser Nahkampfrunde keinerlei Attacken ausführen.

A Dunkles Vlies: Schuppenhaut (6+), MR (1)

A Fell des Sharrgu: +2 Rüstungswurf gegen Fernkampfangriffe

A Rüstung der Gequälten Seelen: Chaorrüstung, +1W gegen nicht-magische Attacken

A Rüstung der Verdammnis: Chaorrüstung. Erfolgreiche Trefferwürfe im Nahkampf gegen den Träger müssen wiederholt werden.

A Schild der Vergeltung: Schild, für jeden erfolgreichen Rüstungswurf aufgrund eines Nahkampfangriffs erleidet der Angreifer einen S4 Treffer.

A Spruchfresser: Schild, MR (2). Jeder Spruch, der den Träger (oder seine Einheit) zum Ziel hat und gebannt wird, ist bei einer 4+ auf einem W6 zerstört. Zusätzlich darf der Träger Sprüche bannen, die den Träger (oder seine Einheit) zum Ziel haben, als wäre er ein Zauberer. (nur für Khorne)

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Auge der Götter: Rettungswurf (4+). Falls das Modell zu Beginn der Magiephase des Chaosspielers auf der Flucht ist, wird es ausgeschaltet und als Verlust aus dem Spiel entfernt.

T Chaosamulett: Rettungswurf (5+)

T Horn der Großen Jagd: Ist der Träger der Armeegeneral, kann er zu Beginn eines beliebigen Spielzugs das Horn verwenden. In diesem Spielzug erhalten alle Einheiten in Reserve +1 auf ihren Wurf, ob sie in diesem Spielzug erscheinen. Einmalige Anwendung.

T Hörnerkronen: Rettungswurf (5+), der Träger und seine Einheit erhalten +1 auf ihre Tests zum Sammeln.

T Krone des Ewigen Kampfes: Regeneration (4+)

T Rune der Wahren Bestie: Reittiere und Monster treffen den Träger nur bei Trefferwürfen mit einer natürlichen '6'.

T Tzeentchs Goldauge: Rettungswurf (4+) für den Träger und sein Reittier gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magischer Geschosse) (nur für Tzeentch)

T Verhöhnendes Amulett: Zu Beginn der Magiephase des Chaosspielers müssen gegnerische Modelle in BTB mit dem Träger einen Stärketest bestehen oder erleiden einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

E Allsehender Spiegel: PM 2/3+, Hellscherei Spruch (nur für Tzeentch)

E Amulett des Slaanesh: Für jeden Lebenspunktverlust, den der Träger erleidet, erhält er +1A für den Rest der Schlacht. (nur für Slaanesh)

E Halsband des Khorne: MR (2) (nur für Khorne)

E Helm der Vielen Augen: Träger erhält ASF und leidet an *Blödheit*

E Horn der Blutjagd: Eine gebrochene gegnerische Einheit innerhalb von 12" verpatzt automatisch ihren Test zum Sammeln. Erkläre die Benutzung des Horns bevor der Test abgelegt wird. Einmalige Anwendung.

E Schrumpfkopf: Wurfaffe mit 12" Reichweite, die immer bei einer 2+ trifft. Die Zieleinheit erleidet W6 S3 Treffer ohne Rüstungswürfe. Einheiten, die hierdurch mindestens einen Verlust erleiden, müssen einen Paniktest ablegen. Einmalige Anwendung. (nur für Nurgle)

E Schwarze Zunge: Der Träger kann einen fehlgeschlagenen Spruch des Gegners (PM und BM) in einen Zauberpater verwandeln, erleidet dabei aber jedes Mal einen Lebenspunktverlust (keine Schutzwürfe erlaubt).

E Schwarzes Herz: Träger (und seine Einheit) erhalten +1B.

E Stimmen der Pfade: Der Träger kann sich einer Einheit im Hinterhalt anschließen (Beschränkungen bezüglich *Zugehörigkeit* gelten weiterhin!) und das Spiel in Reserve beginnen. Es wird ein einzelner Reserve-Wurf für den Träger und seine Einheit abgelegt. Zusätzlich darf dieser Wurf wiederholt werden. Nur für Modelle zu Fuß!

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energie-Homunkulus: +1 PD in jeder Magiephase, der nur vom Träger verwendet werden kann.

S Energestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Grashaks Zahn: Träger erhält *Hass* und *Blutgier*. Ist er Teil einer Einheit, ist diese ebenfalls von *Blutgier* betroffen. Zusätzlich erhält der Träger den Spruch 'Zorn des Bären' PM 2/4+: Unterstützung, Reichweite 18". Das ausgewählte Charaktermodell mit ES1 erhält +2A, +1S und +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ein Modell, das von diesem Spruch betroffen ist, kann keine Waffen oder Schilde einsetzen.

S Kampf-Homunkulus: Zu Beginn jeder Nahkampfrunde (Timing Schritt 1) verursacht der Kampf-Homunkulus einen S5 Treffer bei einem Modell in BTB mit dem Träger.

S Schädel des Katam: +1 auf Zauberwürfe (PM/BM)

S Seuchenkelch: Kann vom Träger zu Beginn jeder eigenen Magiephase benutzt werden, wobei er einen S4 Treffer erleidet gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind. In dieser Magiephase gelten alle vom Träger erfolgreich gewirkten BM Sprüche, die einen Pasch im Zauberwurf enthalten und keine Zauberpater sind, als mit Totaler Energie gewirkt. Einmalige Anwendung. (nur für Nurgle)

S Spruch-Homunkulus: Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Stab des Darkoth: Zählt als Handwaffe mit magischen Attacken. Zusätzlich erhält der Träger den Spruch 'Stampede' PM 2/5+: Unterstützung, kann auf jede Infanterieeinheit Gor, Bestigor oder Ungor oder Chaosunde innerhalb von 12" gewirkt werden, die Zieleinheit bewegt sich sofort bis zu W6+1", darf jedoch nicht angreifen.

S Stab des Wandels: Einmal pro Magiephase darf der Träger einen einzelnen W6 beim Zauberwurf wiederholen (PM und BM). Dies kann Zauberpater verhindern oder Totale Energie bewirken. (nur für Tzeentch)





B Banner der Götter: Träger und Einheit verursachen *Entsetzen*.

B Banner der Wut: Träger und Einheit wiederholen misslungene Aufriebstests und verlieren nie *Raserei* (erhalten *Raserei* zurück, wenn sie verloren geht). (nur für Khorne)

B Banner des Zorns: PM 2/5+, Dunkle Hand des Todes Spruch

B Bestienbanner: Jedes Modell in der Einheit (inklusive Charaktermodelle) erhält +1A im Angriff bis zum Ende der Nahkampfphase. Hat keinen Effekt auf Reittiere oder Zugtiere von Streitwagen.

B Blutbanner: Die Einheit wiederholt verpatzte Paniktests.

B Fleischbanner: Am Ende jeder eigenen Magiephase erleidet eine gegnerische Einheit in BTB (nach Wahl des Chaos Spielers) mit dem Träger W6 S4 Treffer, die wie Beschuss verteilt werden.

B Fluchstandarte: Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magischer Geschosse) (nur für Tzeentch)

B Kriegsbanner: +1 CR

B Schädeltotem: Die Einheit erhält die Giftattacken (1) Sonderregel (im Nah- und Fernkampf). Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

B Seuchenbanner: Am Ende jeder eigenen Magiephase erleiden alle gegnerischen Modelle in BTB mit dem Träger einen S3 Treffer ohne Rüstungswurf. (nur für Nurgle)

B Standarte der Leidenschaft: Gegnerische Modelle in BTB mit dem Träger und seiner Einheit halbieren KG und I (aufgerundet). (nur für Slaanesh)

GESCHENKE DES CHAOS

Ein Charaktermodell kann mehrere Geschenke des Chaos erhalten. Sie zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt.

Gewöhnliche Geschenke

X Bestialisches Antlitz: Das Modell verursacht Angst.

X Gespaltene Hufe: Das Modell erhält B7. Nur für Modelle zu Fuß.

X Gunst der Götter: Wird das Modell vom Spruch *Segen der Götter* betroffen kann es den Wurf um 1 modifizieren.

X Hörner: Modell verfügt über Aufpralltreffer (1). Nur für Modelle zu Fuß.

X Leuchfeuer des Chaos: Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18“.

X Schwall der Korruption: Atemwaffe, S3

X Tentakel: Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der Chaos Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.

X Trollhaut: Regeneration (6+)

Geschenke des Khorne

X Champion des Khorne: Das Modell wiederholt Trefferwürfe von natürlichen '1'en in Herausforderungen.

X Jünger des Khorne: Das Modell darf versuchen Sprüche zu bannen, als wäre es ein Zauberer.

X Präsenz des Khorne: Befreundete Einheiten mit *Raserei* innerhalb von 6“ zu diesem Modell können zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Jede Einheit, die diesen Test besteht, muss in diesem Spielzug nicht angreifen. Ist dieses Modell einer solchen Einheit angeschlossen, mache einen gemeinsamen Moralwerttest für das Modell und seine Einheit.

Geschenke des Nurgle

X Fettleibig: +1W

X Fliegenwolke: -1 auf Trefferwürfe gegen das Modell im Nahkampf

X Nurgling Befall: Modelle, die das Modell im Nahkampf attackieren, erleiden einen S3 Treffer.

Geschenke des Slaanesh

X Beherrschung des Geistes: Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Chaos Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt, darf das Modell diese Runde nicht attackieren und wird automatisch getroffen. (Handelt es sich um ein Regimentsmodell, müssen vorab die Attacken angesagt werden. Es gibt kein Overkill!). Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind.

X Lähmende Aura: Das Modell erhält ASF.

X Verlockung des Slaanesh: Einheiten in BTB mit einem oder mehreren Modellen mit diesem Geschenk erleiden -1 auf ihren Moralwert

Geschenke des Tzeentch

X Auserwählter des Tzeentch: Das Modell kann einmal im Spiel einen einzelnen W6 (bei Treffer-, Verwundungs-, Schutz-, Zauber- oder Bannwürfen, sowie bei Moralwerttests) wiederholen.

X Gespaltene Realität: Spruchreichweiten des Modells werden um 6“ erhöht. Hat keine Auswirkung auf Sprüche ohne Reichweite.

X Segen des Tzeentch: Das Modell ignoriert alle Zauberpatzer-Effekte (der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle gewürfelt).





LEHREN DES CHAOS

Einfache Magie (PM)

Segen der Götter (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Wurde der Spruch erfolgreich gewirkt, wird mit einem W6 der Effekt auf der Tabelle unten ermittelt. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Eine Einheit kann zur gleichen Zeit immer nur von einem Segen der Götter Effekt profitieren, d.h. nachfolgende Effekte lösen den aktuellen Effekt ab. Sind der Zieleinheit auch Charaktermodelle angeschlossen, wird nur einmal gewürfelt und das Ergebnis auf alle Elemente angewendet. Hat eines der Elemente die *Gunst der Götter* Sonderregel kann der Wurf einmal um 1 modifiziert werden (unabhängig von der Anzahl dieser Sonderregel).

- 1: Immun gegen Psychologie
- 2: Verursacht Angst (Entsetzen, falls bereits Angst verursacht wird)
- 3: AP (1) (Nah- und Fernkampfaffen)
- 4: Einheit wiederholt '1'en beim Trefferwurf (Nah- und Fernkampfaffen)
- 5: Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampfaffen)
- 6: +1 Widerstand

Lehre der Zerstörung

Dunkle Wut (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen '1'en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schattenross (4+): Unterstützung. Kann auf sich selbst oder ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (in beiden Fällen) innerhalb von 12" gewirkt werden. Das Modell kann sofort eine 20" Flugbewegung durchführen. Diese Bewegung kann genutzt werden, um einen Nahkampf zu verlassen, aber nicht um in einen Nahkampf zu gelangen (d.h. angreifen ist nicht erlaubt).

Schleier der Dunkelheit (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Lehre des Nurgle

Quellender Eiter (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat die Einheit bereits Giftattacken, erhöht sich ihr Wert um +1. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Segen des Nurgle (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Lehre des Slaanesh

Segen des Slaanesh (8+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält ASF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Zorn des Slaanesh (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält AP (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Lehre des Tzeentch

Hellseherei (3+): Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).

Zweites Zeichen von Amul (6+): Der Spieler erhält W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wurf kann dazu genutzt werden einen verpatzten Treffer-/Verwundungs-/Rüstungs-/Rettungs- oder Regenerations-Wurf zu wiederholen. Alle nicht genutzten Wiederholungswürfe verfallen am Ende des Spielzugs des Spielers.

Kampfmagie (BM)

Lehre der Zerstörung

Dunkle Hand des Todes (5+): Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer

Finsternis der Verzweiflung (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Einheit erleidet einen Abzug von -3 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schatten des Todes (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Staubhand (5+): Eine gegnerische Einheit in BTB mit dem Spruchwirker erleidet W6 S4 Treffer.

Wind des Todes (9+): Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer

Wort der Schmerzen (9+): Fluch, Reichweite 24". KG und BF der Zieleinheit wird auf '1' reduziert. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Lehre des Nurgle

Eitrige Beulen (8+): Magisches Geschöß, Reichweite 24". Verursacht W6 S4 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Gesegnete Pocken (7+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -1 auf KG, BF, S und MW (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Herrliche Geschwüre (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Reizende Pusteln (7+): Magisches Geschöß, Reichweite 24". Ein beliebiges gegnerisches Modell in Sichtlinie erleidet einen S4 Treffer, der Rüstungswürfe ignoriert. Die Zielauswahl erfolgt wie bei der Sonderregel Zielsicher. Ein einzelnes Modell kann nur einmal pro Magiephase von diesem Spruch betroffen sein.

Schorfige Krätze (8+): Fluch, Reichweite 18". Das Ziel-Charaktermodell in Sichtlinie erhält -1 Widerstand (bis zu Min. 1) bis zum Ende des Spiels.

Verzehrende Pestilenz (11+): Fluch, Reichweite 24". Bleibt im Spiel. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird sowie zu Beginn der Magiephase jedes Spielers erleidet das Ziel W6 S3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Lehre des Slaanesh

Berausende Folter (7+): Fluch, Reichweite 24". Ziel-Charaktermodell (jedoch nicht sein Reittier) attackiert die Einheit, der sich das Charaktermodell angeschlossen hat. Modelle werden automatisch getroffen und die Treffer wie Beschuss verteilt. Lebenspunktverluste zählen nicht zum Kampfergebnis, können aber einen Paniktest auslösen.

Glückseliger Schmerz (8+): Magisches Geschöß, Reichweite 12", verursacht W6 S6 Treffer

Höllenschrei (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

Köstliche Marter (8+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit ist Unnachgiebig bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Leidenschaftliche Zuckungen (10+): Fluch, Reichweite 18". Wähle Effekt A), B) oder C):

- A) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Bewegungsphase nicht angreifen und, außer eine Neuformierung durchzuführen, sich nicht bewegen.
- B) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Magiephase keine Sprüche wirken.
- C) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Fernkampfphase keine Fernkampfangriffe durchführen.

Verzückende Qualen (8+): Unterstützung oder Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet W6 S3 Treffer am Ende jeder Magiephase (beider Spieler). Ist die Zieleinheit Slaanesh zugehörig, erhält sie Raserei. Ist die Zieleinheit nicht Slaanesh zugehörig, leidet sie unter Blödeheit. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Lehre des Tzeentch

Blaues Feuer der Metamorphose (9+): Mag. Geschöß, Reichweite 24", verursacht 2W6 S(2+W3) Treffer

Gelbes Feuer der Transformation (4+): Unterstützung. Der Zauberwirker, sein Reittier und seine Einheit (inkl. Charaktermodelle darin) erhalten einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Grünes Feuer der Verwirrung (9+): Direktschaden, Reichweite 24". Die Zieleinheit attackiert sich selbst. Jedes Modell führt eine einzelne Attacke aus (die Waffe wählt der Chaos Spieler). Treffer werden wie Beschuss verteilt. Hat keinen Effekt auf Reittiere sowie Charaktermodelle. Modelle, die durch "Grünes Feuer der Verwirrung" Schaden erleiden, profitieren nicht von der Sonderregel "Blocken".

Pandämonium (8+): Bleibt im Spiel. Gegnerische Einheiten erhalten keinen Vorteil durch 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'.
Rotes Feuer der Veränderung (5+): Magisches Geschöß, Reichweite 30", verursacht W6 S(W6) Treffer

Violettes Feuer des Tzeentch (7+): Direktschaden, Reichweite 24". Die Zieleinheit muss einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt, erleidet die Einheit eine Anzahl von Lebenspunktverlusten, die der Differenz, um den der Test verpatzt wurde, entspricht und die Rüstungswürfe ignorieren. Die Lebenspunktverluste werden wie Beschuss verteilt.



ZUSAMMENSTELLUNG

Alle Chaosarmeen folgen den Zusammenstellungsregeln der „Reich des Chaos“ Armeen.

Der Spieler hat die Wahl

- a) eine 'reine' Chaos Armee auszuwählen, die nur Einheiten aus einer einzigen Liste enthält, oder
- b) eine Armee auszuwählen, die Kriegermeuten mehrerer Chaos Listen (Tiemenschen, Dämonen des Chaos, Krieger des Chaos) enthält.

Stammes-Einheiten: Eine Stammes-Einheit ist eine KERN Einheit mit derselben Zugehörigkeit wie der Kriegsherr (siehe unten). Für Kriegsherren ohne Zugehörigkeit (d.h. Ungeteiltes Mal) zählen alle KERN Einheiten als Stammes-Einheiten.

Reich des Chaos Armeen

- Eine 'Reich des Chaos' Armee umfasst 1+ Kriegermeuten.
- Eine Kriegermeute umfasst einen Kriegsherrn (Charaktermodell) und sein Gefolge (Einheiten), die von einer einzelnen Liste gewählt werden. Jedes Gefolge muss mindestens eine Stammes-Einheit beinhalten und für das Gefolge müssen mindestens so viele Punkte wie für den Kriegsherrn ausgegeben werden.
- Die Kriegermeute, die den Armeegeneral enthält, ist die Haupt-Kriegermeute. Sie ist die einzige Kriegermeute, die mehr als ein Charaktermodell, Kommandantenauswahlen und den AST enthalten darf. Mindestens die Hälfte der Punkte der Armee müssen für die Haupt-Kriegermeute ausgegeben werden (z.B. mindestens 1000p bei einer Armeegröße von 2000p).
- Alle Kriegermeuten (d.h. die gesamte Armee) können von 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!' profitieren.
- Charaktermodelle dürfen sich nur Einheiten anschließen, die zu derselben Kriegermeute wie sie selbst gehören.
- Um Charaktermodelle mit einem Mal auswählen zu können, muss mindestens eine Einheit mit derselben Zugehörigkeit wie ihr Mal in der Kriegermeute enthalten sein (d.h. in der Haupt-Kriegermeute schaltet eine einzelne Einheit mit einer Zugehörigkeit das entsprechende Mal für alle Charaktermodelle in der Haupt-Kriegermeute frei). Diese Einheit kann auch gleichzeitig als Stammes-Einheit zählen.

Übersicht:

1 Haupt-Kriegermeute	
Größe der Kriegermeute:	min. 50% der Punkte der Armee
Kriegsherr:	• Armeegeneral Hat der Kriegsherr ein Mal, dann darf sein Gefolge nur Charaktermodelle und Einheiten mit derselben Zugehörigkeit oder ohne Zugehörigkeit enthalten.
Gefolge:	• 0-1 AST • 1+ Stammes-Einheit • Eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen. Für jedes Mal muss mindestens eine Einheit mit derselben Zugehörigkeit ausgewählt werden. • Eine beliebige Anzahl von Einheiten • Punktkosten des Gefolges ≥ Punktkosten des Kriegsherrn (Armeegeneral)

0+ Kriegermeuten	
Kriegsherr:	• 1 Held Hat der Kriegsherr ein Mal, dann darf sein Gefolge nur Einheiten mit derselben Zugehörigkeit oder ohne Zugehörigkeit enthalten
Gefolge:	• 1+ Stammes-Einheit • Eine beliebige Anzahl von Einheiten • Punktkosten des Gefolges ≥ Punktkosten des Kriegsherrn

ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großhüptling	5	6	3	5	5	3	6	4	9	1	Inf
Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.											
Punktkosten: 110p											
Optionen:											
Schild											
Zusätzliche Handwaffe											
Zweihandwaffe											
Tuskgor Streitwagen											
Gnargor Streitwagen											
E Helm der Vielen Augen											
E Schwarze Zunge											
E Horn der Blutjagd											
E Stimmel der Pfade											
E Schwarzes Herz											
X Gunst der Götter (c)											
X Bestialisches Antlitz (c)											
X Hörner (c)											
X Trollhaut (c)											
X Schwall der Korruption (c)											
X Tentakel (c)											
X Leuchtfeuer des Chaos											
X Gespaltene Hufe (c)											
T Rune der Wahren Bestie											
T Horn der großen Jagd											
T Chaosamulett											
T Hörnerkrone											
T Verhöhnendes Amulett											
T Krone des Ewigen Kampfes											
T Auge der Götter											
Sonderregeln: keine											

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großhüptling des Khorne	5	6	3	5	5	3	6	4	9	1	Inf
Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.											
Punktkosten: 140p											
Optionen:											
Schild											
Zusätzliche Handwaffe											
Zweihandwaffe											
Tuskgor Streitwagen											
Gnargor Streitwagen											
E Halsband des Khorne											
E Helm der Vielen Augen											
E Schwarze Zunge											
E Horn der Blutjagd											
E Stimmen der Pfade											
E Schwarzes Herz											
X Gunst der Götter (c)											
X Champion des Khorne (c)											
X Bestialisches Antlitz (c)											
X Hörner (c)											
X Trollhaut (c)											
X Jünger des Khorne (c)											
X Schwall der Korruption (c)											
X Tentakel (c)											
X Leuchtfeuer des Chaos											
X Gespaltene Hufe (c)											
X Präsenz des Khorne (c)											
T Rune der wahren Bestie											
T Horn der großen Jagd											
T Chaosamulett											
T Hörnerkrone											
Sonderregel: Mal des Khorne											





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großhäuptling des Nurgle	5	6	3	5	5	3	6	4	9	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 130p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+20p
Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Schlachtenklinge	+25p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Schwert der Macht	+25p
		W Eiterkeule	+30p
E Helm der Vielen Augen	+25p	W Höllenfeuerschw.	+40p
E Schwarze Zunge	+25p	W Riesenzahn	+45p
E Horn der Blutjagd	+30p	W Reißzahn	+45p
E Schrumpfkopf	+30p	W Berserker Schwert	+50p
E Stimmen der Pfade	+30p	W Äxte des Khorgor	+55p
E Schwarzes Herz	+30p	W Schwar. Hammer	+60p
		W Chaos Runens.	+65p
X Gunst der Götter (c)	+5p	W Chaosd. Schwert	+100p
X Hörner (c)	+15p	W Schlächterschwert	+70p
X Trollhaut (c)	+15p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Nurgling Befall (c)	+20p	A Chaosrüstung	+15p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Verzauber. Schild	+20p
X Tentakel (c)	+25p	A S. der Vergeltung	+25p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	A Dargan k. Rüst.	+30p
X Gespaltene Hufe (c)	+40p	A Dunkles Vlies	+30p
X Fettleibig (c)	+50p	A Rüstung d g Seelen	+45p
X Fliegenwolke (c)	+55p	A Chaos Runenschild	+50p
		A R. der Verdammnis	+60p

T Rune der wahren Bestie +10p T Verhöhndes Amulett +45p

T Horn der großen Jagd +30p T Krone des ewigen Kampfes +60p

T Chaosamulett +35p T Auge der Götter +60p

T Hörnerkrone +40p

Sonderregel: Mal des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großhäuptling des Tzeentch	5	6	3	5	5	3	6	4	9	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 130p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+20p
Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Schlachtenklinge	+25p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Schwert der Macht	+25p
		W Höllenfeuerschw.	+40p
E Allsehender Spiegel	+15p	W S der Veränderung	+40p
E Helm der Vielen Augen	+25p	W Riesenzahn	+45p
E Schwarze Zunge	+25p	W Reißzahn	+45p
E Auserwählter d Tzeentch(c)	+20p	W Berserker Schwert	+50p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	W Äxte des Khorgor	+55p
X Tentakel (c)	+25p	W Schwarz Hammer	+60p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	W Chaos Runens.	+65p
X Gespaltene Hufe (c)	+40p	W Chaosd. Schwert	+100p
		W Schlächterschwert	+70p
X Hörner (c)	+15p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Trollhaut (c)	+15p	A Chaosrüstung	+15p
X Auserwählter d Tzeentch(c)	+20p	A Verzauber. Schild	+20p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A S der Vergeltung	+25p
X Tentakel (c)	+25p	A Dargan karm. Rüst.	+30p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	A Dunkles Vlies	+30p
X Gespaltene Hufe (c)	+40p	A Rüstung d g Seelen	+45p
		A Chaos Runenschild	+50p
		A R der Verdammnis	+60p

T Rune der wahren Bestie+10p

T Horn der großen Jagd+30p

T Chaosamulett +30p

T Hörnerkrone +35p

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großhäuptling des Slaanesh	5	6	3	5	5	3	6	4	9	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 130p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+20p
Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Schlachtenklinge	+25p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Schwert der Macht	+25p
		W Höllenfeuerschw.	+40p
E Amulett des Slaanesh	+20p	W Peit. der Freuden	+40p
E Helm der Vielen Augen	+25p	W Riesenzahn	+45p
E Schwarze Zunge	+25p	W Reißzahn	+45p
E Horn der Blutjagd	+30p	W Berserker Schwert	+50p
E Stimmen der Pfade	+30p	W Äxte des Khorgor	+55p
E Schwarzes Herz	+30p	W Schwar. Hammer	+60p
		W Chaos Runensch.	+65p
X Gunst der Götter (c)	+5p	W Chaosd. Schwert	+100p
X Bestialisches Antlitz (c)	+10p	W Schlächterschwert	+70p
X Hörner (c)	+15p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Trollhaut (c)	+15p	A Chaosrüstung	+15p
X Verlockung d Slaanesh (c)	+25p	A Verzauber. Schild	+20p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A S. der Vergeltung	+25p
X Tentakel (c)	+25p	A Dargan kar. Rüst.	+30p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	A Dunkles Vlies	+30p
X Gespaltene Hufe (c)	+40p	A Rüstung d g Seelen	+45p
X Beherrschung d Geistes (c)	+40p	A Chaos Runenschild	+50p
X Lähmende Aura (c)	+40p	A R der Verdammnis	+60p

T Rune der wahren Bestie +10p T Verhöhndes Amulett +45p

T Horn der großen Jagd +30p T Krone des ewigen Kampfes +60p

T Chaosamulett +35p T Auge der Götter +60p

T Hörnerkrone +40p

Sonderregel: Mal des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Todesbulle	6	6	3	5	5	5	5	5	9	3	MoI

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 190p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
		W Schlachtenklinge	+25p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Behände Klinge	+25p
T Chaosamulett	+65p	W Schwert der Macht	+30p
T Hörnerkrone	+70p	W Höllenfeuerschw.	+50p
		W Riesenzahn	+55p
E Helm der Vielen Augen	+30p	W Reißzahn	+55p
E Schwarzes Herz	+30p	W Schwar. Hammer	+60p
		W Äxte des Khorgor	+65p
X Gunst der Götter (c)	+5p	W Berserker Schwert	+65p
X Hörner (c)	+15p	W Chaos Runensch.	+70p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p	W Chaosd. Schwert	+85p
X Schwall der Korruption (c)	+25p		
X Tentakel (c)	+25p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Trollhaut (c)	+25p	A Chaosrüstung	+15p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	A Dunkles Vlies	+30p

Sonderregeln: Angst, Blutgier





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Todesbulle des Khorne	6	6	3	5	5	5	5	5	9	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 220p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
		W Schlachtenklinge	+25p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Behände Klinge	+25p
T Chaosamulett	+65p	W Schwert der Macht	+30p
T Hörnerkrone	+70p	W Axt des Khorne	+40p
		W Schwar. Hammer	+50p
E Halsband des Khorne	+15p	W Höllenfeuerschw.	+50p
E Helm der Vielen Augen	+30p	W Riesenzahn	+55p
E Schwarzes Herz	+30p	W Reißzahn	+55p
		W Äxte des Khorgor	+65p
X Gunst der Götter (c)	+5p	W Berserker Schwert	+65p
X Champion des Khorne (c)	+10p	W Chaos Runensch.	+70p
X Hörner (c)	+15p	W Chaosd. Schwert	+85p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p		
X Jünger des Khorne (c)	+20p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Chaosrüstung	+15p
X Tentakel (c)	+25p	A Dunkles Vlies	+15p
X Trollhaut (c)	+25p		
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p		
X Präsenz des Khorne (c)	+40p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier, Mal des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Todesbulle des Slaanesh	6	6	3	5	5	5	5	5	9	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 210p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
		W Schlachtenklinge	+25p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Behände Klinge	+25p
T Chaosamulett	+65p	W Schwert der Macht	+30p
T Hörnerkrone	+70p	W Höllenfeuerschw.	+50p
		W P der Leidenschaft	+50p
E Helm der Vielen Augen	+30p	W Riesenzahn	+55p
E Dunkles Herz	+30p	W Reißzahn	+55p
E Amulett des Slaanesh	+50p	W Schwar. Hammer	+60p
		W Äxte des Khorgor	+65p
X Gunst der Götter (c)	+5p	W Berserker Schwert	+65p
X Hörner (c)	+15p	W Chaos Runensch.	+70p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p	W Chaosd. Schwert	+85p
X Verlockung d Slaanesh (c)	+25p		
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Tentakel (c)	+25p	A Chaosrüstung	+15p
X Trollhaut (c)	+25p	A Dunkles Vlies	+30p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p		
X Beherrschung d Geistes (c)	+40p		
X Lähmende Aura (c)	+50p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier, Mal des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Todesbulle des Nurgle	6	6	3	5	5	5	5	5	9	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 200p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
		W Schlachtenklinge	+25p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Behände Klinge	+25p
T Chaosamulett	+65p	W Eiterkeule	+30p
T Hörnerkrone	+70p	W Schwert der Macht	+30p
		W Höllenfeuerschw.	+50p
E Schrumpfkopf	+30p	W Riesenzahn	+55p
E Helm der Vielen Augen	+30p	W Reißzahn	+55p
E Dunkles Herz	+30p	W Schwar. Hammer	+60p
		W Äxte des Khorgor	+65p
X Gunst der Götter (c)	+5p	W Berserker Schwert	+65p
X Hörner (c)	+15p	W Chaos Runensch.	+70p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p	W Chaosd. Schwert	+85p
X Nurgling Befall (c)	+25p		
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Tentakel (c)	+25p	A Chaosrüstung	+15p
X Trollhaut (c)	+25p	A Dunkles Vlies	+30p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p		
X Fliegenwolke (c)	+55p		
X Fettleibig (c)	+65p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier, Mal des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Todesbulle des Tzeentch	6	6	3	5	5	5	5	5	9	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 220p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
		W Schlachtenklinge	+25p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Behände Klinge	+25p
T Chaosamulett	+60p	W Schwert der Macht	+30p
T Tzeentchs Goldauge	+60p	W Höllenfeuerschw.	+50p
T Hörnerkrone	+65p	W S der Veränderung	+50p
		W Riesenzahn	+55p
E Allsehender Spiegel	+15p	W Reißzahn	+55p
E Helm der Vielen Augen	+30p	W Schwa. Hammer	+60p
E Dunkles Herz	+30p	W Äxte des Khorgor	+65p
		W Berserker Schwert	+65p
X Gunst der Götter (c)	+5p	W Chaos Runensch.	+70p
X Hörner (c)	+15p	W Chaosd. Schwert	+85p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p		
X Auserwählter d Tzeentch(c)	+20p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Chaosrüstung	+15p
X Tentakel (c)	+25p	A Dunkles Vlies	+30p
X Trollhaut (c)	+25p		
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier, Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)





B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Meisterschamane 5 5 3 4 5 3 5 2 8 1 Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Schleier der Dunkel. PM 3/5+	+35p	A Fell des Sharrgu	+10p
Schattenross PM 3/4+	+35p	A Chaosrüstung	+25p
Dunkle Wut PM 3/5+	+50p	A Dunkles Vlies	+25p
BM Staubhand	+35p		
BM Schatten des Todes	+35p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Dunkle Hand des Todes	+50p	E Horn der Blutjagd	+30p
BM Finsternis der Verzweiflung	+50p	E Stimmen der Pfade	+30p
BM Wort der Schmerzen	+50p	E Dunkles Herz	+30p
BM Wind des Todes	+75p		

Tuskgor Streitwagen	+Xp	T R d wahren Bestie	+10p
Gnargor Streitwagen	+Xp	T Chaosamulett	+35p
		T Hörnerkrone	+40p
		T Verhöhn. Amulett	+45p
		T K d ewig. Kampfes	+60p
		T Auge der Götter	+60p

X Gunst der Götter (c)	+5p	T K d ewig. Kampfes	+60p
X Hörner (c)	+10p	T Auge der Götter	+60p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p		
X Trollhaut (c)	+15p	S Spruch-Homunkul.	+10p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	S Stab der Zauberei	+20p
X Tentakel (c)	+25p	S Bannrolle	+30p
X Gespaltene Hufe (c)	+40p	S Energiestein	+30p
		S Stab des Darkoth	+30p
		S Kampf-Homunkul.	+30p
		S Energie-Homunkul.	+50p
		S Schädel des Katam	+50p
		S Grashaks Zahn	+50p

Sonderregeln: keine

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Meisterschamane des Nurgle 5 5 3 4 5 3 5 2 8 1 Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 70p

Optionen:

Segen der Götter PM 3/5+	+35p	A Fell des Sharrgu	+10p
Segen des Nurgle PM 3/6+	+60p	A Chaosrüstung	+25p
Quellender Eiter PM 3/5+	+50p	A Dunkles Vlies	+25p
BM Schorfige Krätze	+50p		
BM Herrliche Geschwüre	+50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Reizende Pusteln	+50p	E Horn der Blutjagd	+30p
BM Eitrige Beulen	+60p	E Schrumpfkopf	+30p
BM Gesegnete Pocken	+60p	E Stimmen der Pfade	+30p
BM Verzehrende Pestilenz	+75p	E Dunkles Herz	+30p

Tuskgor Streitwagen	+Xp	T R d wahren Bestie	+10p
Gnargor Streitwagen	+Xp	T Chaosamulett	+35p
		T Hörnerkrone	+40p
		T Verhöhn. Amulett	+45p
		T K d ewig. Kampfes	+60p
		T Auge der Götter	+60p

X Gunst der Götter (c)	+5p	T K d ewig. Kampfes	+60p
X Hörner (c)	+10p	T Auge der Götter	+60p
X Trollhaut (c)	+15p		
X Nurgling Befall (c)	+20p	S Spruch-Homunkul.	+10p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	S Stab der Zauberei	+20p
X Tentakel (c)	+25p	S Bannrolle	+30p
X Gespaltene Hufe (c)	+40p	S Energiestein	+30p
X Fettleibig (c)	+50p	S Stab des Darkoth	+30p
X Fliegenwolke (c)	+55p	S Kampf-Homunkul.	+30p
		S Seuchenkelch	+35p
		S Energie-Homunkul.	+50p
		S Schädel des Katam	+50p
		S Grashaks Zahn	+50p

Sonderregel: Mal des Nurgle

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Meisterschamane des Slaanesh 5 5 3 4 5 3 5 2 8 1 Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 70p

Optionen:

Segen der Götter PM 3/5+	+35p	A Fell des Sharrgu	+10p
Segen des Slaanesh PM 3/8+	+50p	A Chaosrüstung	+25p
Zorn des Slaanesh PM 3/5+	+50p	A Dunkles Vlies	+25p
BM Berausende Folter	+25p		
BM Höllenschrei	+35p	E Amulett d Slaanesh	+15p
BM Glückseliger Schmerz	+50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Köstliche Marter	+50p	E Horn der Blutjagd	+30p
BM Verzückende Qualen	+60p	E Stimmen der Pfade	+30p
BM Leidenschaft. Zuckungen	+75p	E Dunkles Herz	+30p

Tuskgor Streitwagen	+Xp	T R d wahren Bestie	+10p
Gnargor Streitwagen	+Xp	T Chaosamulett	+35p
		T Hörnerkrone	+40p
		T Verhöhn. Amulett	+45p
		T K d ewig. Kampfes	+60p
		T Auge der Götter	+60p

X Gunst der Götter (c)	+5p	T K d ewig. Kampfes	+60p
X Bestialisches Antlitz (c)	+10p	T Auge der Götter	+60p
X Hörner (c)	+10p		
X Trollhaut (c)	+15p	S Spruch-Homunkul.	+10p
X Lähmende Aura (c)	+20p	S Stab der Zauberei	+20p
X Verlockung des Slaanesh(c)	+25p	S Bannrolle	+30p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	S Energiestein	+30p
X Tentakel (c)	+25p	S Stab des Darkoth	+30p
X Gespaltene Hufe (c)	+40p	S Kampf-Homunkul.	+30p
X Beherrschung d. Geistes(c)	+40p	S Energie-Homunkul.	+50p
		S Schädel des Katam	+50p
		S Grashaks Zahn	+50p

Sonderregel: Mal des Slaanesh

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Meisterschamane des Tzeentch 5 5 3 4 5 3 5 2 8 1 Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 70p

Optionen:

Hellseherei PM 3/3+	+15p	A Fell des Sharrgu	+10p
Segen der Götter PM 3/5+	+35p	A Chaosrüstung	+25p
2. Zeichen von Amul PM 3/6+	+50p	A Dunkles Vlies	+25p
BM Gelbes Feuer d. Transfor.	+35p		
BM Pandämonium	+50p	E Allsehend. Spiegel	+15p
BM Rotes Feuer der Verände.	+50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Violett. Feuer d Tzeentch	+60p	E Horn der Blutjagd	+30p
BM Blaues Feuer d Metamor.	+75p	E Stimmen der Pfade	+30p
BM Grünes Feuer der Verwir.	+75p	E Dunkles Herz	+30p

Tuskgor Streitwagen	+Xp	T R d wahren Bestie	+10p
Gnargor Streitwagen	+Xp	T Chaosamulett	+30p
		T Hörnerkrone	+35p
		T Verhöhn. Amulett	+45p
		T K d ewig. Kampfes	+60p
		T Auge der Götter	+60p
		T Tzeent. Goldauge	+75p

X Gunst der Götter (c)	+5p	T K d ewig. Kampfes	+60p
X Hörner (c)	+10p	T Auge der Götter	+60p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	T Tzeent. Goldauge	+75p
X Trollhaut (c)	+15p		
X Gespaltene Realität (c)	+20p	S Spruch-Homunkul.	+10p
X Auserwählter d Tzeentch(c)	+20p	S Stab der Zauberei	+20p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	S Bannrolle	+30p
X Tentakel (c)	+25p	S Energiestein	+30p
X Segen des Tzeentch (c)	+25p	S Stab des Darkoth	+30p
X Gespaltene Hufe (c)	+40p	S Kampf-Homunkul.	+30p
		S Energie-Homunkul.	+50p
		S Schädel des Katam	+50p
		S Grashaks Zahn	+50p
		S Stab des Wandels	+65p

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)





HELDEN

Hinweis: Die Armee darf nur einen einzigen AST enthalten!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandar- tenträger	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 90p

Optionen:

Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Reißende Klinge	+5p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Säbel des Skultar	+10p
		W Seelenspalter	+15p
B Blutbanner	+25p	W Behände Klinge	+15p
B Schädeltotem	+35p	W Schlachtenklinge	+20p
B Kriegsbanner	+35p	W Schwert der Macht	+20p
B Fleischbanner	+50p	W Riesenzahn	+35p
B Banner des Zorns	+60p	W Reißzahn	+35p
B Bestienbanner	+60p	W Berserker Schwert	+40p
B Banner der Götter	+100p	W Höllenfeuerschw.	+40p

E Helm der Vielen Augen	+15p	A Fell des Sharrgu	+5p
E Schwarze Zunge	+25p	A Chaosrüstung	+10p
E Horn der Blutjagd	+30p	A K Rüst. d Dargan	+25p
E Stimmen der Pfade	+30p	A Dunkles Vlies	+25p
E Schwarzes Herz	+30p	A Rüstung d g Seelen	+35p
		A R der Verdammnis	+45p

X Gunst der Götter (c)	+5p		
X Hörner (c)	+10p	T R d wahren Bestie	+5p
X Trollhaut (c)	+10p	T Chaosamulett	+25p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	T Hörnerkrone	+30p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	T K d ewig. Kampfes	+40p
X Tentakel (c)	+25p	T Verhöhn. Amulett	+45p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	T Auge der Götter	+45p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandar- tenträger des Khorne	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 115p

Optionen:

Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Reißende Klinge	+5p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Säbel des Skultar	+10p
		W Seelenspalter	+15p
B Blutbanner	+25p	W Behände Klinge	+15p
B Schädeltotem	+35p	W Schlachtenklinge	+20p
B Kriegsbanner	+35p	W Schwert der Macht	+20p
B Banner der Wut	+50p	W Axt des Khorne	+30p
B Fleischbanner	+50p	W Riesenzahn	+35p
B Banner des Zorns	+60p	W Reißzahn	+35p
B Bestienbanner	+60p	W Berserker Schwert	+40p
B Banner der Götter	+100p	W Höllenfeuerschw.	+40p

E Halsband des Khorne	+15p	A Fell des Sharrgu	+5p
E Helm der Vielen Augen	+15p	A Chaosrüstung	+10p
E Schwarze Zunge	+25p	A K. Rü. des Dargan	+10p
E Horn der Blutjagd	+30p	A Dunkles Vlies	+25p
E Stimmen der Pfade	+30p	A R d gequäl. Seelen	+35p
E Schwarzes Herz	+30p	A R der Verdammnis	+45p

X Gunst der Götter (c)	+5p	T R d wahren Bestie	+5p
X Champion des Khorne (c)	+10p	T Chaosamulett	+25p
X Hörner (c)	+10p	T Hörnerkrone	+30p
X Trollhaut (c)	+10p	T K d ewig. Kampfes	+40p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	T Verhöhn. Amulett	+45p
X Jünger des Khorne (c)	+20p	T Auge der Götter	+45p
X Schwall der Korruption (c)	+25p		
X Tentakel (c)	+25p		
X Gespaltene Hufe (c)	+30p		
X Präsenz des Khorne (c)	+40p		

Sonderregel: Mal des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandar- tenträger des Nurgle	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 105p

Optionen:

Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Reißende Klinge	+5p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Säbel des Skultar	+10p
		W Seelenspalter	+15p
B Blutbanner	+25p	W Behände Klinge	+15p
B Schädeltotem	+35p	W Schlachtenklinge	+20p
B Kriegsbanner	+35p	W Schwert der Macht	+20p
B Seuchenbanner	+45p	W Eiterkeule	+25p
B Fleischbanner	+50p	W Riesenzahn	+35p
B Banner des Zorns	+60p	W Reißzahn	+35p
B Bestienbanner	+60p	W Berserker Schwert	+40p
B Banner der Götter	+100p	W Höllenfeuerschw.	+40p

E Helm der Vielen Augen	+15p	A Fell des Sharrgu	+5p
E Schwarze Zunge	+25p	A Chaosrüstung	+10p
E Horn der Blutjagd	+30p	A K. Rü. des Dargan	+25p
E Schrumpfkopf	+30p	A Dunkles Vlies	+25p
E Stimmen der Pfade	+30p	A R d gequäl. Seelen	+35p
E Schwarzes Herz	+30p	A R der Verdammnis	+45p

X Gunst der Götter (c)	+5p	T R d wahren Bestie	+5p
X Hörner (c)	+10p	T Chaosamulett	+25p
X Trollhaut (c)	+10p	T Hörnerkrone	+30p
X Nurgling Befall (c)	+15p	T K d ewig. Kampfes	+40p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	T Verhöhn. Amulett	+45p
X Tentakel (c)	+25p	T Auge der Götter	+45p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p		
X Fliegenwolke (c)	+35p		
X Fettleibig (c)	+35p		

Sonderregel: Mal des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandar- tenträger des Slaanesh	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 105p

Optionen:

Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Reißende Klinge	+5p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Säbel des Skultar	+10p
		W Seelenspalter	+15p
B Schädeltotem	+35p	W Behände Klinge	+15p
B Kriegsbanner	+35p	W Schlachtenklinge	+20p
B Fleischbanner	+50p	W Schwert der Macht	+20p
B Standarte der Leidenschaft	+50p	W Riesenzahn	+35p
B Banner des Zorns	+60p	W Reißzahn	+35p
B Bestienbanner	+60p	W Berserker Schwert	+40p
B Banner der Götter	+100p	W Höllenfeuerschw.	+40p

E Amulett des Slaanesh	+10p	A Fell des Sharrgu	+5p
E Helm der Vielen Augen	+15p	A Chaosrüstung	+10p
E Schwarze Zunge	+25p	A K. Rü. des Dargan	+25p
E Horn der Blutjagd	+30p	A Dunkles Vlies	+25p
E Stimmen der Pfade	+30p	A Rüstung d g Seelen	+35p
E Schwarzes Herz	+30p	A R der Verdammnis	+45p

X Gunst der Götter (c)	+5p	T R d wahren Bestie	+5p
X Bestialisches Antlitz (c)	+10p	T Chaosamulett	+25p
X Hörner (c)	+10p	T Hörnerkrone	+30p
X Trollhaut (c)	+10p	T K d ewig. Kampfes	+40p
X Verlockung d Slaanesh (c)	+25p	T Verhöhn. Amulett	+45p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	T Auge der Götter	+45p
X Tentakel (c)	+25p		
X Gespaltene Hufe (c)	+30p		
X Lähmende Aura (c)	+30p		
X Beherrschung d Geistes (c)	+40p		

Sonderregel: Mal des Slaanesh





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandartenräger des Tzeentch	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 105p

Optionen:

Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Reißende Klinge	+5p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Säbel des Skultar	+10p

B Blutbanner	+25p	W Behände Klinge	+15p
B Schädeltotem	+35p	W Schlachtenklinge	+20p
B Kriegsbanner	+35p	W Schwert der Macht	+20p
B Fluchstandarte	+50p	W S d Veränderung	+30p
B Fleischbanner	+50p	W Riesenzahn	+35p
B Banner des Zorns	+60p	W Reißzahn	+35p
B Bestienbanner	+60p	W Berserker Schwert	+40p
B Banner der Götter	+100p	W Höllenfeuerschw.	+40p

E Helm der Vielen Augen	+15p	A Fell des Sharrgu	+5p
E Allwissender Spiegel	+15p	A Chaosrüstung	+10p
E Schwarze Zunge	+25p	A Karm. Rüstung des Dargan	+25p
E Horn der Blutjagd	+30p	A Dunkles Vlies	+25p
E Stimmen der Pfade	+30p	A Rüstung d gequälten Seelen	+35p
E Schwarzes Herz	+30p	A Rüstung der Verdammnis	+45p

X Gunst der Götter (c)	+5p	T R d wahren Bestie	+5p
X Hörner (c)	+10p	T Chaosamulett	+20p
X Trollhaut (c)	+10p	T Hörnerkrone	+25p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	T K d ewig. Kampfes	+40p
X Auserwählter d Tzeentch(c)	+20p	T Verhöhn. Amulett	+40p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	T Auge der Götter	+45p
X Tentakel (c)	+25p	T Tzeent. Goldauge	+50p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p		

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hauptling	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 65p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+15p	W Seelenspalter	+15p

Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Behände Klinge	+15p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Schlachtenklinge	+20p

E Helm der Vielen Augen	+15p	W Riesenzahn	+35p
E Schwarze Zunge	+25p	W Reißzahn	+35p
E Horn der Blutjagd	+30p	W Äxte des Khorgor	+40p
E Stimmen der Pfade	+30p	W Berserker Schwert	+40p
E Schwarzes Herz	+30p	W Höllenfeuerschw.	+40p

X Gunst der Götter (c)	+5p	A Fell des Sharrgu	+5p
X Hörner (c)	+10p	A Chaosrüstung	+10p
X Trollhaut (c)	+10p	A Verzaub. Schild	+15p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	A S. der Vergeltung	+20p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Dargans k. Rüst.	+25p
X Tentakel (c)	+25p	A Dunkles Vlies	+25p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	A Rü. d geq. Seelen	+35p
		A Chaos Runenschild	+35p
		A R der Verdammnis	+45p

T Rune der wahren Bestie	+5p
T Chaosamulett	+25p
T Hörnerkrone	+30p
T Horn der großen Jagd	+30p
T Krone des ewigen Kampfes	+40p
T Verhöhndendes Amulett	+45p
T Auge der Götter	+45p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hauptling des Khorne	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 90p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+15p	W Seelenspalter	+15p

Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Behände Klinge	+15p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Schlachtenklinge	+20p

E Halsband Khorne	+15p	W Schwert der Macht	+20p
E Helm der Vielen Augen	+15p	W Axt des Khorne	+30p
E Schwarze Zunge	+25p	W Riesenzahn	+35p
E Horn der Blutjagd	+30p	W Reißzahn	+35p
E Stimmen der Pfade	+30p	W Äxte des Khorgor	+40p
E Schwarzes Herz	+30p	W Berserker Schwert	+40p
		W Höllenfeuerschw.	+40p
		W Schlächterschwert	+40p
		A Fell des Sharrgu	+5p

X Gunst der Götter (c)	+5p	A Chaosrüstung	+10p
X Champion des Khorne (c)	+10p	A Dunkles Vlies	+10p
X Hörner (c)	+10p	A Verzauber. Schild	+15p
X Trollhaut (c)	+10p	A S. der Vergeltung	+20p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	A Dargans k. Rüst.	+25p
X Jünger des Khorne (c)	+20p	A Rüstung d g Seelen	+35p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Chaos Runenschild	+35p
X Tentakel (c)	+25p	A R der Verdammnis	+45p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p		
X Präsenz des Khorne (c)	+40p		

T Rune der wahren Bestie	+5p	T Krone d e Kampfes	+40p
T Chaosamulett	+25p	T Verhöhn. Amulett	+45p
T Hörnerkrone	+30p	T Auge der Götter	+45p
T Horn der großen Jagd	+30p		

Sonderregel: Mal des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hauptling des Nurgle	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 80p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+15p	W Seelenspalter	+15p

Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Behände Klinge	+15p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Schlachtenklinge	+20p

E Helm der Vielen Augen	+15p	W Schwert der Macht	+20p
E Schwarze Zunge	+25p	W Eiterkeule	+25p
E Horn der Blutjagd	+30p	W Riesenzahn	+35p
E Schrumpfkopf	+30p	W Reißzahn	+35p
E Stimmen der Pfade	+30p	W Äxte des Khorgor	+40p
E Schwarzes Herz	+30p	W Berserker Schwert	+40p
		W Höllenfeuerschw.	+40p
		W Schlächterschwert	+40p
		A Fell des Sharrgu	+5p

X Gunst der Götter (c)	+5p	A Chaosrüstung	+10p
X Hörner (c)	+10p	A Verzauber. Schild	+15p
X Trollhaut (c)	+10p	A S. der Vergeltung	+20p
X Nurgling Befall (c)	+15p	A Dargans k. Rüst.	+25p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Dunkles Vlies	+25p
X Tentakel (c)	+25p	A Rüstung d g Seelen	+35p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	A Chaos Runenschild	+35p
X Fliegenwolke (c)	+35p	A Rü. d Verdammnis	+45p
X Fettleibig (c)	+35p		

T Rune der wahren Bestie	+5p
T Chaosamulett	+25p
T Hörnerkrone	+30p
T Horn der großen Jagd	+30p
T Krone des ewigen Kampfes	+40p
T Verhöhndendes Amulett	+45p
T Auge der Götter	+45p

Sonderregel: Mal des Nurgle





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hauptling des Slaanesh	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 80p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+15p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+15p
Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Schlachtenklinge	+20p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Schwert der Macht	+20p
		W P der Leidenschaft	+30p
E Amulett des Slaanesh	+10p	W Riesenzahn	+35p
E Helm der Vielen Augen	+15p	W Reißzahn	+35p
E Schwarze Zunge	+25p	W Äxte des Khorgor	+40p
E Horn der Blutjagd	+30p	W Berserker Schwert	+40p
E Stimmen der Pfade	+30p	W Höllenfeuerschw.	+40p
E Schwarzes Herz	+30p	W Schlächterschwert	+40p
		A Fell des Sharrgu	+5p
X Gunst der Götter (c)	+5p	A Chaosrüstung	+10p
X Bestialisches Antlitz (c)	+10p	A Verzaub. Schild	+15p
X Hörner (c)	+10p	A S. der Vergeltung	+20p
X Trollhaut (c)	+10p	A Dargans k. Rüst.	+25p
X Verlockung d Slaanesh (c)	+25p	A Dunkles Vlies	+25p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A R d gequäl. Seelen	+35p
X Tentakel (c)	+25p	A Chaos Runenschild	+35p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	A R der Verdammnis	+45p
X Lähmende Aura (c)	+30p		
X Beherrschung d Geistes (c)	+40p	T R d wahren Bestie	+5p
		T Chaosamulett	+25p
		T Hörnerkrone	+30p
		T Horn der großen Jagd	+30p
		T Krone des ewigen Kampfes	+40p
		T Verhöhnendes Amulett	+45p
		T Auge der Götter	+45p

Sonderregel: Mal des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hauptling des Tzeentch	5	5	3	4	5	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 80p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+15p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+15p
Tuskgor Streitwagen	+Xp	W Schlachtenklinge	+20p
Gnargor Streitwagen	+Xp	W Schwert der Macht	+20p
		W S. des Wandels	+30p
E Helm der Vielen Augen	+15p	W Riesenzahn	+35p
E Allwissender Spiegel	+15p	W Reißzahn	+35p
E Schwarze Zunge	+25p	W Äxte des Khorgor	+40p
E Horn der Blutjagd	+30p	W Berserker Schwert	+40p
E Stimmen der Pfade	+30p	W Höllenfeuerschw.	+40p
E Schwarzes Herz	+30p	W Schlächterschwert	+40p
		A Fell des Sharrgu	+5p
X Gunst der Götter (c)	+5p	A Chaosrüstung	+10p
X Hörner (c)	+10p	A Verzaube. Schild	+15p
X Trollhaut (c)	+10p	A S. der Vergeltung	+20p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	A Dargans k. Rüst.	+25p
X Auserwählter d Tzeentch(c)	+20p	A Dunkles Vlies	+25p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Rüstung d g Seelen	+35p
X Tentakel (c)	+25p	A Chaos Runenschild	+35p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	A R der Verdammnis	+45p
T Rune der wahren Bestie	+5p	T Krone d ewigen Kampfes	+40p
T Chaosamulett	+20p	T Auge der Götter	+40p
T Hörnerkrone	+25p	T Verhöhnendes Amulett	+45p
T Horn der großen Jagd	+30p	T Tzeentchs Goldauge	+50p

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sturmbulle	6	5	3	5	5	4	4	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 120p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+20p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
T Chaosamulett	+50p	W Schwert der Macht	+25p
		W Höllenfeuerschw.	+40p
E Helm der Vielen Augen	+20p	W Riesenzahn	+45p
E Schwarzes Herz	+30p	W Reißzahn	+45p
X Gunst der Götter (c)	+5p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Hörner (c)	+15p	A Chaosrüstung	+15p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p	A Dunkles Vlies	+30p
X Trollhaut (c)	+20p		
X Schwall der Korruption (c)	+25p		
X Tentakel (c)	+25p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sturmbulle des Khorne	6	5	3	5	5	4	4	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 150p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+20p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
T Chaosamulett	+50p	W Schwert der Macht	+25p
E Halsband des Khorne	+15p	W Axt des Khorne	+35p
E Helm der Vielen Augen	+20p	W Höllenfeuerschw.	+40p
E Schwarzes Herz	+30p	W Riesenzahn	+45p
		W Reißzahn	+45p
X Gunst der Götter (c)	+5p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Champion des Khorne (c)	+10p	A Chaosrüstung	+15p
X Hörner (c)	+15p	A Dunkles Vlies	+15p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p		
X Jünger des Khorne (c)	+20p		
X Trollhaut (c)	+20p		
X Schwall der Korruption (c)	+25p		
X Tentakel (c)	+25p		
X Präsenz des Khorne (c)	+40p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier, Mal des Khorne





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sturmbulle des Nurgle	6	5	3	5	5	4	4	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 130p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+20p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Eiterkeule	+25p
T Chaosamulett	+50p	W Schlachtenklinge	+25p
		W Schwert der Macht	+25p
E Helm der Vielen Augen	+20p	W Höllenfeuerschw.	+40p
E Schrumpfkopf	+30p	W Riesenzahn	+45p
E Schwarzes Herz	+30p	W Reißzahn	+45p

X Gunst der Götter (c)	+5p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Hörner (c)	+15p	A Chaosrüstung	+15p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p	A Dunkles Vlies	+30p
X Trollhaut (c)	+20p		
X Nurgling Befall (c)	+25p		
X Schwall der Korruption (c)	+25p		
X Tentakel (c)	+25p		
X Fliegenwolke (c)	+50p		
X Fettleibig (c)	+50p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier, Mal des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sturmbulle des Slaanesh	6	5	3	5	5	4	4	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 135p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+20p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
T Chaosamulett	+50p	W Schwert der Macht	+25p
		W Höllenfeuerschw.	+40p
E Helm der Vielen Augen	+20p	W P der Leidenschaft	+40p
E Schwarzes Herz	+30p	W Riesenzahn	+45p
E Amulett des Slaanesh	+35p	W Reißzahn	+45p

X Gunst der Götter (c)	+5p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Hörner (c)	+15p	A Chaosrüstung	+15p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p	A Dunkles Vlies	+30p
X Trollhaut (c)	+20p		
X Verlockung d Slaanesh (c)	+25p		
X Schwall der Korruption (c)	+25p		
X Tentakel (c)	+25p		
X Beherrschung d Geistes (c)	+40p		
X Lähmende Aura (c)	+40p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier, Mal des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sturmbulle des Tzeentch	6	5	3	5	5	4	4	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 145p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Seelenspalter	+15p
		W Behände Klinge	+20p
T Rune der wahren Bestie	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
T Chaosamulett	+45p	W Schwert der Macht	+25p
T Tzeentchs Goldauge	+50p	W Höllenfeuerschw.	+40p
		W Sch. des Wandels	+40p
E Allwissender Spiegel	+15p	W Riesenzahn	+45p
E Helm der Vielen Augen	+20p	W Reißzahn	+45p
E Schwarzes Herz	+30p		

X Gunst der Götter (c)	+5p	A Fell des Sharrgu	+10p
X Hörner (c)	+15p	A Chaosrüstung	+15p
X Gespaltene Hufe (c)	+20p	A Dunkles Vlies	+30p
X Trollhaut (c)	+20p		
X Auserwählter d Tzeentch(c)	+20p		
X Schwall der Korruption (c)	+25p		
X Tentakel (c)	+25p		

Sonderregeln: Angst, Blutgier, Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schamane	5	4	3	3	4	2	4	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 30p

Optionen:

Schleier d Dunkelh. PM 2/5+	+25p	A Fell des Sharrgu	+5p
Schattenross PM 2/4+	+25p	A Chaosrüstung	+15p
Dunkle Wut PM 2/5+	+35p	A Dunkles Vlies	+20p
BM Staubhand	+35p		
BM Schatten des Todes	+35p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Dunkle Hand des Todes	+50p	E Horn der Blutjagd	+30p
BM Finsternis der Verzweiflung	+50p	E Stimmen der Pfade	+30p
BM Wort der Schmerzen	+50p	E Schwarzes Herz	+30p
BM Wind des Todes	+75p		

Tuskgor Streitwagen	+Xp	T R d wahren Bestie	+5p
Gnargor Streitwagen	+Xp	T Chaosamulett	+25p
		T Hörnerkrone	+30p
		T K d ewig. Kampfes	+40p
X Gunst der Götter (c)	+5p	T Verhöhn. Amulett	+45p
X Hörner (c)	+10p	T Auge der Götter	+45p
X Trollhaut (c)	+10p		

X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	S Spruch-Homunkul.	+10p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	S Stab der Zauberei	+20p
X Tentakel (c)	+25p	S Bannrolle	+30p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	S Energiestein	+30p
		S Schädel des Katam	+30p
		S Stab des Darkoth	+30p
		S Kampf-Homunkul.	+30p
		S Grashaks Zahn	+40p
		S Energie-Homunkul.	+50p

Sonderregeln: keine



**B KG BF S W LP I A MW ES Typ**

Schamane des Nurgle										
5	4	3	3	4	2	4	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punkt看ten: 45p

Optionen:

Segen der Götter PM 2/5+	+25p	A Fell des Sharrgu	+5p
Segen des Nurgle PM 2/6+	+45p	A Chaosrüstung	+15p
Quellender Eiter PM 2/5+	+35p	A Dunkles Vlies	+20p
BM Schorfige Krätze	+50p		
BM Herrliche Geschwüre	+50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Reizende Pusteln	+50p	E Horn der Blutjagd	+30p
BM Eitrigte Beulen	+60p	E Schrumpfkopf	+30p
BM Gesegnete Pocken	+60p	E Stimmen der Pfade	+30p
		E Schwarzes Herz	+30p

Tuskgor Streitwagen

Gnargor Streitwagen

X Gunst der Götter (c)	+5p	T R d wahren Bestie	+5p
X Hörner (c)	+10p	T Chaosmulett	+25p
X Trollhaut (c)	+10p	T Hörnerkronen	+30p
X Nurgling Befall (c)	+15p	T K d ewig. Kampfes	+40p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	T Verhöhn. Amulett	+45p
X Tentakel (c)	+25p	T Auge der Götter	+45p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	S Spruch-Homunkul.	+10p
X Fettleibig (c)	+35p	S Stab der Zauberei	+20p
X Fliegenwolke (c)	+35p	S Seuchenkelch	+25p
		S Bannrolle	+30p
		S Energiestein	+30p
		S Schädel des Katam	+30p
		S Stab des Darkoth	+30p
		S Kampf-Homunkul.	+30p
		S Grashaks Zahn	+40p
		S Energie-Homunkul.	+50p

Sonderregel: Mal des Nurgle

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Schamane des Tzeentch										
5	4	3	3	4	2	4	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punkt看ten: 45p

Optionen:

Hellseherei PM 3/3+	+15p	A Fell des Sharrgu	+5p
Segen der Götter PM 2/5+	+25p	A Chaosrüstung	+15p
2. Zeichen v Amul PM 2/6+	+35p	A Dunkles Vlies	+20p
BM Gelbes Feuer d. Transfor.	+35p		
BM Pandämonium	+50p	E Allwiss. Spiegel	+15p
BM Rotes Feuer der Verände.	+50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Violett. Feuer d Tzeentch	+60p	E Horn der Blutjagd	+30p
BM Blaues Feuer d Metamor.	+75p	E Stimmen der Pfade	+30p
		E Schwarzes Herz	+30p

Tuskgor Streitwagen

Gnargor Streitwagen

X Gunst der Götter (c)	+5p	T R d wahren Bestie	+5p
X Hörner (c)	+10p	T Chaosmulett	+20p
X Trollhaut (c)	+10p	T Hörnerkronen	+25p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	T K d ewig. Kampfes	+30p
X Gespaltene Realität (c)	+20p	T R d wahren Bestie	+40p
X Auserwählter d Tzeentch(c)	+20p	T Auge der Götter	+40p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	T Verhöhn. Amulett	+45p
X Tentakel (c)	+25p	T Tzeent. Goldauge	+50p
X Segen des Tzeentch (c)	+25p	S Spruch-Homunkul.	+10p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	S Stab der Zauberei	+20p
		S Bannrolle	+30p
		S Energiestein	+30p
		S Schädel des Katam	+30p
		S Stab des Darkoth	+30p
		S Kampf-Homunkul.	+30p
		S Grashaks Zahn	+40p
		S Energie-Homunkul	+50p

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Schamane des Slaanesh										
5	4	3	3	4	2	4	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punkt看ten: 45p

Optionen:

Segen der Götter PM 2/5+	+25p	A Fell des Sharrgu	+5p
Segen des Slaanesh PM 2/8+	+35p	A Chaosrüstung	+15p
Zorn des Slaanesh PM 2/5+	+35p	A Dunkles Vlies	+20p
BM Berausende Folter	+25p		
BM Höllenschrei	+35p	E Amu. des Slaanesh	+5p
BM Glückseliger Schmerz	+50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Köstliche Marter	+50p	E Horn der Blutjagd	+30p
BM Verzückende Qualen	+60p	E Stimmen der Pfade	+30p
BM Leidenschaft. Zuckungen	+75p	E Schwarzes Herz	+30p

Tuskgor Streitwagen

Gnargor Streitwagen

X Gunst der Götter (c)	+5p	T R d wahren Bestie	+5p
X Bestialisches Antlitz (c)	+10p	T Chaosmulett	+25p
X Hörner (c)	+10p	T Hörnerkronen	+30p
X Trollhaut (c)	+10p	T K d ewig. Kampfes	+40p
X Lähmende Aura (c)	+10p	T Verhöhn. Amulett	+45p
X Verlockung des Slaanesh(c)	+25p	T Auge der Götter	+45p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	S Spruch-Homunkul.	+10p
X Tentakel (c)	+25p	S Stab der Zauberei	+20p
X Gespaltene Hufe (c)	+30p	S Bannrolle	+30p
X Beherrschung d. Geistes(c)	+40p	S Energiestein	+30p
		S Schädel des Katam	+30p
		S Stab des Darkoth	+30p
		S Kampf-Homunkul.	+30p
		S Grashaks Zahn	+40p
		S Energie-Homunkul.	+50p

Sonderregel: Mal des Slaanesh

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Centigor Häuptling										
8	5	3	4	5	2	4	3	8	2	Kav

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punkt看ten: 100p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Speer	+10p	W Säbel des Skultar	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Seelenspalter	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Behände Klinge	+15p
E Schwarze Zunge	+25p	W Schlachtenklinge	+20p
E Horn der Blutjagd	+30p	W Schwert der Macht	+20p
E Schwarzes Herz	+30p	W Riesen Zahn	+35p
X Gunst der Götter (c)	+5p	W Reißzahn	+35p
X Hörner (c)	+10p	W Äxte des Khorgor	+40p
X Trollhaut (c)	+10p	W Berserker Schwert	+40p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	W Höllenfeuerschw.	+40p
X Schwall der Korruption (c)	+25p	A Fell des Sharrgu	+5p
X Tentakel (c)	+25p	A Chaosrüstung	+10p
T Rune der wahren Bestie	+5p	A Verzaub. Schild	+15p
T Chaosmulett	+25p	A S. der Vergeltung	+20p
T Hörnerkronen	+30p	A Dargans k. Rüst.	+25p
T Horn der großen Jagd	+30p	A Dunkles Vlies	+25p
T Krone des ewigen Kampfes	+40p	A Rü. d geq. Seelen	+35p
T Verhöhndes Amulett	+45p	A Chaos Runenschild	+35p
T Auge der Götter	+45p	A R der Verdammnis	+45p

Sonderregeln: Betrunknen, Durch Wald Bewegen, Niedertrampeln,

Centigor Häuptling

Reittiere**Tuskgor/Gnargor Streitwagen**

Der Streitwagen wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt ein Besatzungsmitglied (nach Wahl des Chaospieblers).



KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gor	5	4	3	3	4	1	3	1	7	1	Inf
Champion	5	4	3	3	4	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Punktkosten: 10 Gors: 70p, Gor 11-20: je +5p, Gor 21+: je +4p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

Die Einheit kann kostenlos ihre Schilde gegen zusätzliche Handwaffen tauschen

Die Einheit kann eines der folgenden Male erhalten:

Mal des Khorne +30p

Mal des Nurgle +2,5p/Modell

Mal des Slaanesh +1,5p/Modell

Mal des Tzeentch +1,5p/Modell

Eine Einheit mit Standarte kann eines der folgenden magischen Banner wählen:

B Blutbanner +25p B Banner der Wut (nur Khorne) +50p

B Schädeltotem +35p B Seuchenbanner (nur Nurgle) +45p

B Kriegsbanner +35p B S d Leidensch. (nur Slaanesh) +50p

B Fleischbanner +50p B Fluchstandarte (nur Tzeentch) +50p

B Banner des Zorns +60p

Sonderregeln: Kampflust, Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bestigor	5	4	3	4	4	1	3	1	7	1	Inf
Champion	5	4	3	4	4	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe und Schwere Rüstung

Punktkosten: 10 Bestigors: 120p, Bestigor 11-20: je +10p, 21+: je +8p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p

Die Einheit kann eines der folgenden Male erhalten:

Mal des Khorne +50p

Mal des Nurgle +3p/Modell

Mal des Slaanesh +2p/Modell

Mal des Tzeentch +2p/Modell

Eine Einheit mit Standarte kann eines der folgenden magischen Banner wählen:

B Schädeltotem +25p B Banner der Wut (nur Khorne) +50p

B Kriegsbanner +35p B Seuchenbanner (nur Nurgle) +45p

B Fleischbanner +50p B S d Leidensch. (nur Slaanesh) +50p

B Banner des Zorns +60p B Fluchstandarte (nur Tzeentch) +50p

Sonderregeln: Standhaft

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ungor	5	3	3	3	3	1	3	1	6	1	Inf
Champion	5	3	3	3	3	1	3	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Punktkosten: 20 Ungors: 65p, Ungor 21+: je +3p

Optionen: Standarte +15p, Musiker +5p, Champion +10p

Die Einheit kann mit Speeren ausgerüstet werden für +15p

Sonderregeln: Kampflust, Anti-Kav (Speer)

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gor Plünderer	5	4	3	3	4	1	3	1	7	1	Inf
Champion	5	4	3	3	4	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Punktkosten: 10 Gor Plünderer: 80p + Nx10p, , N = Anzahl aller Einheiten mit der Sonderregel ‚Hinterhalt‘ in der Armee, Gor Plünderer 11+: je +6p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p

Die Einheit kann kostenlos ihre Schilde gegen zusätzliche Handwaffen tauschen.

Die Einheit kann eines der folgenden Male erhalten:

Mal des Khorne +30p

Mal des Nurgle +2,5p/Modell

Mal des Slaanesh +1,5p/Modell

Mal des Tzeentch +1,5p/Modell

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Hinterhalt, Kampflust, Glieder (1), Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ungor Plünderer	5	3	3	3	3	1	3	1	6	1	Inf
Champion	5	3	3	3	3	1	3	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Punktkosten: 10 Ungor Plünderer: 50p + Nx10p, , N = Anzahl aller Einheiten mit der Sonderregel ‚Hinterhalt‘ in der Armee, Ungor Plünderer 11+: je +4p

Options: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p

Die Einheit kann für +1p/Modell ihre Schilde gegen Kurzbögen tauschen

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Hinterhalt, Kampflust

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ungor Kundschafter	5	3	3	3	3	1	3	1	6	1	Inf
Champion	5	3	4	3	3	1	3	1	6	1	Inf

Ausrüstung: Kurzbogen

Punktkosten: 5 Ungor Kundschafter: 40p + Nx20p,

Ungor Kundschafter 6-10: je +6p

Optionen: Champion +5p

Sonderregeln: Plänkler, Kundschafter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoshund	7	4	0	4	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 5 Chaoshunde: 45p, Chaoshund 6+: je +6p

Sonderregeln: Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Tuskgor	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4	SW
Streitwagen	-	4	3	4	-	-	3	1	7	-	-
Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7	-	-
Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	-	-	-
Tuskgor	7	3	-	3	-	-	2	1	-	-	-

Streitwagen: 4+ Rüstungswurf, 1 Bestigor, 1 Gor, 2 Tuskgors

Ausrüstung: Der Bestigor ist mit einer Zweihandwaffe, der Gor mit einem Speer bewaffnet

Punktkosten: 80p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee

Optionen: Die Einheit kann eines der folgenden Male erhalten:

Mal des Khorne +20p

Mal des Nurgle +20p

Mal des Slaanesh +15p

Mal des Tzeentch +20p

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2),, Tuskgorangriff (nur Tuskgors)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gnargor	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Streitwagen											
Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7	-	-
Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	-	-	-
Gnargor	7	3	-	4	-	-	2	3	-	-	-

Streitwagen: 4+Rüstungswurf, 1 Bestigor, 1 Gor, 1 Gnargor
 Ausrüstung: Der Bestigor ist mit einer Zweihandwaffe, der Gor mit einem Speer bewaffnet
 Punktkosten: 130p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Optionen: Die Einheit kann eines der folgenden Male erhalten:
 Mal des Khorne +20p
 Mal des Nurgle +15p
 Mal des Slaanesh +15p
 Mal des Tzeentch +25p
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), Angst, Tuskgorangriff (nur Gnargor)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gnargor	7	3	0	4	5	3	2	3	6	3	Mol

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 1 Gnargor: 60p, Gnargor 2+: je +50p
 Sonderregeln: Angst, Tuskgorangriff

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Minotaurus	6	4	3	4	4	3	4	3	8	3	Mol
Champion	6	4	3	4	4	3	4	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 3 Minotaurus: 120p, Minotaurus 4+: je +35p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p
 Leichte Rüstung +3p/Modell, Schild +3p/Modell
 Die Einheit kann eine der folgenden Waffenoptionen wählen:
 - Zusätzliche Handwaffen +20p
 - Zweihandwaffen +30p
 Die Einheit kann eines der folgenden Male erhalten:
 Mal des Khorne +50p
 Mal des Nurgle +5p/Modell
 Mal des Slaanesh +5p/Modell
 Mal des Tzeentch +6p/Modell
 Sonderregeln: Angst, Blutgier

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Centigor	8	4	3	4	4	1	2	1	7	2	Kav
Champion	8	4	3	4	4	1	2	2	7	2	Kav

Ausrüstung: Speer, Leichte Rüstung und Schild (Rüstungswurf 5+, Speer gewährt +1S im Angriff)
 Punktkosten: 5 Centigor: 100p, Centigor 6+: je +15p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +10p, Champion +15p
 Wurfäxte +3p/Modell
 Sonderregeln: Betrunken, Durch Wald Bewegen, Niedertrampeln

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Harpyie	4	3	0	3	3	1	4	1	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 5 Harpyien: 50p + Nx10p, Harpyie 6-20: je +10p
 Sonderregeln: Fliegende Plänkler, Animalisch

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Chaosriese	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 160p + Nx40p
 Optionen: Schuppenhaut (5+) +30p
 Sonderregeln: Riese

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Chaosbrut	2W6	3	-	4	5	3	2	W6+1	10	3	Mon
------------------	-----	---	---	---	---	---	---	------	----	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 35p + Nx15p
 Sonderregeln: Angst, Unerschütterlich, Chaosbrut

(Bestie)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
----------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Zygor	7	2	2	6	5	5	3	5	8	5	Mon
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe (zählt als Bestie)
 Punktkosten: 250p + Nx25p, N = Anzahl aller Bestien in der Armee
 Sonderregeln: Entsetzen, Immun gegen Psychologie, Großes Ziel, Zygor, Felsen Werfen

(Bestie)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
----------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Ghorgor	7	4	-	6	6	6	3	6	9	6	Mon
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe (zählt als Bestie)
 Punktkosten: 250p + Nx25p, N = Anzahl aller Bestien in der Armee
 Sonderregeln: Entsetzen, Unnachgiebig, Großes Ziel, Raserei, Blutgier

(Bestie)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
----------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Grinderlak	8	4	4	5	5	5	3	5	9	5	Mon
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe (zählt als Bestie)
 Punktkosten: 250p + Nx25p, N = Anzahl aller Bestien in der Armee
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Entsetzen, Immun gegen Psychologie, Großes Ziel, Gifttacken (1), Aura des Wahnsinns, Wurmzunge, Giftiges Blut, Regeneration (5+)





BRETONIA

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Reinblütig: Bretonische Streitrösler erleiden nicht -1B durch Harnische.

Segen der Dame vom See: Nach der Aufstellung darf die bretonische Armee beten, um den Segen der Dame vom See zu erhalten. Falls die Armee betet, erhält sie den Segen, aber der Gegner darf entscheiden, ob er mit dem ersten Spielzug beginnen möchte oder nicht, d.h. es gibt keinen Würfelwurf, um dies zu ermitteln. Falls beide Spieler Bretonia spielen und beide sich entscheiden zu beten, wird wie üblich für den ersten Spielzug gewürfelt.

Der Segen betrifft alle Charaktermodelle und Einheiten mit einem "Gelübde" (siehe unten). Diese erhalten einen Rettungswurf (6+) und einen Rettungswurf (5+) gegen Treffer mit S6 oder mehr. Reittiere profitieren NICHT von diesem Rettungswurf. Ein Charaktermodell oder eine Einheit verliert den Segen wenn

- es/sie aus irgendeinem Grund flieht (inkl. im Nahkampf aufgerieben werden)
- es eine Herausforderung ablehnt. Falls mehrere Einheiten und Charaktermodelle Teil desselben Nahkampfs sind, verliert jedes entsprechende Element den Segen.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Angespitzte Pfähle: Einheiten, die diese Einheit in der Front angreifen, verlieren alle ihre Angriffsboni. Falls die Einheit sich bewegt, sind die Pfähle zerstört (und die Sonderregel geht verloren).

Des Bauern Pflicht: Diese Einheit darf den Moralwert jedes nicht gebrochenen Ritters innerhalb von 6" verwenden.

Gelübde:

- **Rittergelübde:** Modelle mit dem Rittergelübde und ihre Einheiten sind immun gegen Panik, die von Einheiten mit der Sonderregel "Des Bauern Pflicht" ausgelöst wird.
- **Questgelübde:** Modelle mit dem Questgelübde und ihre Einheiten wiederholen verpatzte Paniktests und sind immun gegen Panik, die von Einheiten mit der Sonderregel "Des Bauern Pflicht" ausgelöst wird.
- **Gralsgelübde:** Modelle mit dem Gralsgelübde sind Immun gegen Psychologie und alle ihre Attacken gelten als magisch.

Charaktermodelle mit einem Gelübde dürfen sich keinen Einheiten ohne Gelübde oder mit einem höheren Gelübde als das des Charaktermodells anschließen (Rangfolge: Rittergelübde < Questgelübde < Gralsgelübde).

Gralsreliquie:

- Zählt sowohl als Standarte als auch als Musiker. Die Standarte geht NICHT verloren, wenn die Einheit aus einem Nahkampf flieht, aber zählt als erbeutet, falls die Einheit im Nahkampf komplett vernichtet wird.
- Jedes Mal, wenn die Gralsreliquie einen Lebenspunktverlust erleiden würde, wird anstelle dessen ein Gralspilger für jeden Lebenspunktverlust entfernt, d.h. es ist nur möglich die Gralsreliquie auszuschalten, wenn kein Gralspilger mehr in der Einheit übrig ist.
- Das Modell der Gralsreliquie wird immer in der Mitte des ersten Gliedes platziert. Die Einheit ermittelt ihren Gliederbonus so, als wäre der von der Reliquie eingenommene Platz mit Gralspilgern besetzt.

Lanzenformation: Immer, wenn die Einheit eine Formation mit drei Modellen pro Glied aufweist, profitiert sie von den folgenden Sonderregeln:

- Charaktermodelle müssen im ersten Glied platziert werden, wobei sie den Standartenträger und Musiker ins zweite Glied verdrängen, falls notwendig. Die Einheit profitiert weiterhin von ihrer Standarte und ihrem Musiker, auch wenn diese sich nicht im ersten Glied befinden.
- In jedem Glied werden die Modelle zunächst an die Flanken gestellt, bevor die Position in der Mitte belegt wird.
- Im Nahkampf erhält die Einheit einen +1 Gliederbonus für ein volles (3 Modelle) drittes sowie ein entsprechendes viertes Glied. (d.h. maximal +2).
- Modelle an der Flanke des zweiten und dritten Glieds der Einheit, die sich nicht in BTB mit dem Gegner befinden, dürfen attackieren, als wären sie in BTB mit einem Gegner entsprechend dem Modell im ersten Glied ihrer Reihe.
- Maximal eine Maid oder Prophetin auf einem Streitross darf in der Mitte des zweiten Glieds platziert werden, so lange mindestens 3 weitere Modelle übrig sind, die das erste Glied bilden. Das Modell darf Sprüche wirken und hat eine Sichtlinie entsprechend dem Modell direkt vor sich (z.B. um Sprüche zu wirken), kann andererseits aber auch vom Gegner gesehen werden und so beispielsweise als Ziel von Attacken mit der Sonderregel „Zielsicher“ ausgewählt werden. Obwohl die Sichtlinie vom Modell in der Mitte des ersten Glieds ermittelt wird, werden alle Entfernungen von (und zu) dem Modell selbst gemessen. Darüber

hinaus kann die Einheit immer noch den Moralwert des Modells verwenden und, falls es der General der Armee ist, die Sonderregel „Inspirierende Gegenwart“ verwenden.

Lebende Heilige:

- Alle Gralsritter können Herausforderungen aussprechen, annehmen und ablehnen.
- Gralsritter profitieren auch dann vom Segen der Herrin des Sees, wenn die Armee nicht gebetet hat. Sie können jedoch wie gewöhnlich den Segen verlieren.

Pfeilhagel: Falls sich die Einheit nicht bewegt hat, dürfen die Hälfte der Modelle (aufgerundet) des zweiten Glieds ebenfalls ihre Fernkampfwaffen in der Schussphase abfeuern.

Ungestüm:

- Eine Einheit mit dieser Sonderregel muss am Ende der "Angriffe ansagen" Phase, in der sie keinen Angriff angesagt hat, aber einen Angriff hätte ansagen können (eine Einheit ist in Angriffsreichweite und könnte legal angegriffen werden), einen Moralwerttest bestehen oder die nächste mögliche gegnerische Einheit angreifen.
- Wenn die Einheit angreift, erhält sie die Sonderregel Immun gegen Psychologie bis zum Ende des Spielzuges. Dies beinhaltet Charaktermodelle, die sich der Einheit angeschlossen haben.

RÜSTKAMMER

Feuerbecken: Falls die Einheit sich nicht bewegt hat, wiederholt sie natürliche ‚1‘en bei Verwundungswürfen, wenn sie mit Langbögen attackiert.

Morgenstern: +1S in der ersten Runde jedes Nahkampfs.

Stangenwaffe: Kann entweder als Hellebarde oder als Speer verwendet werden. Die Einheit muss zu Beginn jedes Nahkampfs ansagen, auf welche Weise sie die Waffe einsetzen möchte.

Trebuchet: Katapult, Reichweite 12"-60", 3" Schablone, S5(10), ignoriert Rüstung, Multipler Lebenspunktverlust (W3).

ERBSTÜCKE BRETONIAS

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Geburtsschwert von Carcassone: +1S, Gegner muss erfolgreiche Rüstungswürfe wiederholen.

W Heldenschwert: Gegen Gegner mit W5+ erhält der Träger +1S und Multipler Lebenspunktverlust (W3).

W Kernholzlanze: Lanze, wiederhole verpatzte Verwundungswürfe

W Lanze von Artois: Lanze mit Todesstoß

W Lindwurmlanze: Lanze mit Giftattacken (1). Zusätzlich verleiht sie dem Träger einen Atemwaffe-Angriff mit S4, der nur einmal pro Schlacht eingesetzt werden kann.

W Morgenstern von Fracasse: +2S in der ersten Runde jedes Nahkampfs. Zusätzlich muss ein Modell in jeder Nahkampfphase, in der es von dieser Waffe getroffen wird, einen W6 werfen: bei einer 1-3 wird die magische Waffe des Modells zerstört.

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Schwert der Queste: Kann als Handwaffe oder als Zweihandwaffe eingesetzt werden; zusätzlich ignoriert die Waffe Rüstungswürfe.

W Schwert des Champions der Dame vom See: Die Stärke des Trägers entspricht dem W des Ziels +1 für alle Attacken mit dieser Waffe (gilt auch hinsichtlich Rüstungswurfmodifikatoren).

W Silberlanze der Gesegneten: So lange der Träger vom Segen profitiert, trifft er automatisch mit dieser Lanze.

A Der Gralsschild: Schild, der Träger wiederholt verpatzte Rüstungswürfe

A Gromril-Vollhelm: Gewährt +1 Rüstungswert und Immunität gegen die Effekte von Todesstoß.

A Güldener Kürass: Rettungswurf (4+)

A Kürass des Glücks: Schwere Rüstung. Der Träger wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen ‚1‘en.

A Rüstung der Hochsommersonne: Schwere Rüstung. Modelle die den Träger oder sein Reittier im Nahkampf oder mit einem Fernkampfangriff attackieren, erleiden einen Malus von -1 auf ihren Trefferwurf. Dies betrifft nur Attacken, die direkt gegen das Modell gerichtet sind, d.h. hat sich das Modell einer Einheit angeschlossen, erleiden Fernkampfangriffe auf die Einheit keinen Malus durch die Rüstung.

A Schild des Agilulf: Schild, der Träger erhält KG10

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)





T Der Zopf von Bordelaux: Sage die Verwendung zu Beginn deines Spielzugs an. Bis zum Ende des Spielzugs erhält das Modell +1 MW und das Modell und seine Einheit behandeln jegliches Wassergelände (Sumpf, Fluss, Tümpel, etc.) als offenes Gelände. Einmalige Anwendung.

T Die Gunst der Maid: Rettungswurf (2+) gegen die erste erlittene Verwundung (nach Rüstungswürfen).

T Drachenklaue: Rettungswurf (5+)

T Mantel der Elena: Rettungswurf (4+) und Immunität gegen die Effekte von Giftattacken und Todesstoß.

T Questinsignie: Wenn das Modell nur noch einen verbleibenden Lebenspunkt hat, erhält es einen Rettungswurf (3+). Sollte das Modell durch einen Angriff ausgeschaltet werden, der multiple Lebenspunktverluste verursacht, ohne vorher auf einen Lebenspunkt reduziert worden zu sein, wirf einen W6. Bei einem Wurf von 3+ wird das Modell nicht ausgeschaltet und überlebt mit einem verbleibenden LP.

T Siriennes Medaillon: Der Träger des Medaillons kann nur einen LP-Verlust pro Spielzug durch nicht-magische Attacken erleiden.

E Der Rubinkelch: Ab dem Ende der Phase, in welcher der Träger oder seine Einheit den ersten Lebenspunktverlust erleiden, können der Träger sowie die Einheit (solange er dieser angeschlossen bleibt) bis zum Ende des Spiels nicht mehr besser als auf 3+ verwundet werden. Hat keinen Effekt gegen magische Attacken.

E Duellhandschuh: Gegner können Herausforderungen, die durch den Träger ausgesprochen wurden, nicht ablehnen.

E Falkenhorn des Fredemund: Sage die Verwendung zu Beginn eines beliebigen Spielzugs an. Fliegende Modelle, die ihre Flugbewegung verwenden, müssen diese bis zum Ende des Spielzugs halbieren. Einmalige Anwendung.

E Heilige Ikone: MR (2)

E Locke der Isolde: Nominiere zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase ein Modell. Der Träger trifft dieses Modell auf einen unmodifizierten Wurf von 2+ in dieser Nahkampfphase. Einmalige Anwendung.

E Mähne des Reinbluts: Das Streitross des Trägers und die seiner Einheit erhalten +1S bis zum Ende des Spielzugs während ihres ersten erfolgreichen Angriffs (d.h. es findet ein Nahkampf statt) im Spiel.

E Trophäen der Großen Jagd: Wenn der Träger und seine Einheit verfolgen, wirf einen zusätzlichen Würfel und ignoriere den Niedrigsten.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Das Herz des Lebens: Die Trägerin und ihre Einheit behandelt Wälder für ihre Bewegung wie offenes Gelände. Zusätzlich erhält die Trägerin +1 auf Zauberwürfe (PM und BM), während sie sich in einem Wald befindet.

S Der Silberspiegel: Falls die Trägerin oder die Einheit, der sie sich angeschlossen hat, Ziel eines Spruchs ist, kannst du dich entscheiden, den Spruch auf den Ursprung zu reflektieren, anstatt zu versuchen ihn zu bannen. Hierzu musst du einen W6 werfen: bei einem Wurf von 1-2 schlägt das Reflektieren fehl und die Einheit erleidet die Auswirkungen des Spruchs. Bei einem Wurf von 3+ wird der Spruch reflektiert und trifft den Spruchwirker, falls sein Spieler den Spruch nicht bannen kann (er darf PD als DD verwenden oder andere Fähigkeiten, wie z.B. eine Bannrolle einsetzen). Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Fleur de Lys: MR (1)

S Heiliger Trank: Sage die Verwendung des Gegenstands an bevor du einen Zauber- oder Bannwurf durchführst (PM oder BM). Du kannst das Ergebnis eines Würfels um +1 verändern. Dies kann einen Zauberpatzer verhindern und Totale Energie verursachen. Einmalige Anwendung.

S Ikone von Quenelles: Jederzeit einsetzbar. Die Trägerin und ihre Einheit erhalten den Segen (zurück). Einmalige Anwendung.

S Kelch von Malfleur: Zu Beginn jeder generischen Magiephase darf der Träger einen W6 werfen. Bei einem Ergebnis von ‚1‘ erleidet der Träger einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Schutzwürfe jeglicher Art erlaubt sind. Bei einer 2+ erhält die Armee +1 DD in dieser Magiephase.

S Sakrament der Dame: Das Modell ignoriert den Effekt des ersten Zauberpatzers (PM oder BM), d.h. der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle gewürfelt.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

B Banner der Dame: Alle Einheiten in BTB mit dem Träger erhalten keinen Gliederbonus im Nahkampf. Dies schließt befreundete Einheiten ein.

B Banner der fahrenden Ritter: Fahrende Ritter erhalten +1S im Angriff, erleiden aber einen Malus von -2 auf ihren MW bei ihren „Ungestüm“-Tests. Hat keinen Effekt auf Reittiere.

B Banner der Verteidigung: Falls die Einheit den Segen hat, erhält sie einen Rettungswurf (4+) gegen Fernkampfangriffe (d.h. Beschuss und magische Geschosse) mit S6+. Das schließt angeschlossene Charaktermodelle mit ein, solange diese ebenfalls den Segen haben.

B Banner von Chalons: Gegnerische Einheiten dürfen nicht „Stehen & Schießen“ als Angriffsreaktion gegen diese Einheit wählen.

B Gobelin des Eroberers: Zu Beginn des Spiels muss der Einsatz und Standort dieser Standarte bekanntgeben werden. Jede Standarte, die durch diese Einheit erbeutet wird, gilt für die Ermittlung von Siegpunkten als zwei erbeutete Standarten. Sollte diese Standarte durch den Gegner erobert werden, gilt die Standarte für die Ermittlung von Siegpunkten ebenfalls als zwei erbeutete Standarten.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Standarte der Tapferkeit: Diese Einheit wirft 3W6 bei auf MW basierenden Tests und nimmt die beiden niedrigsten Würfel.

B Zwielfichbanner: Wenn die Einheit nicht angreift, darf sie sich bewegen als ob sie körperlos wäre, d.h. sie kann sich durch Hindernisse und Gelände ohne Abzug bewegen. Einmalige Anwendung.

TUGENDEN

Ein Charaktermodell darf eine einzelne Tugend erhalten. Sie zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt. Sie betreffen außerdem immer nur das Charaktermodell selbst, niemals sein Reittier.

X Tugend der Barmherzigkeit: Das Charaktermodell erhält einen kostenlosen Schild, verliert aber sein Reittier, d.h. das Modell muss zu Fuß kämpfen. Das Charaktermodell darf sich Einheiten mit der Sonderregel ‚Des Bauern Pflicht‘ anschließen. Zusätzlich dürfen alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12“ mit der Sonderregel ‚Des Bauern Pflicht‘ den Moralwert des Charaktermodells verwenden (funktioniert wie „Inspirierende Gegenwart“).

X Tugend der Disziplin: Das Charaktermodell und alle befreundeten Einheiten im gleichen Nahkampf erleiden keine negativen Effekte durch gegnerische Überzahl, z.B. kein +1 auf das Kampfergebnis für den Gegner.

X Tugend der Pflicht: Das Charaktermodell erhält +1 CR, solange der General am Leben ist. Dieses Modell kann nicht der General sein.

X Tugend der Reinheit: Das Charaktermodell profitiert vom Segen der Dame, auch wenn die Armee nicht gebetet hat. Zusätzlich verleiht der Segen diesem Modell einen Rettungswurf (5+) gegen alle Attacken.

X Tugend der ritterlichen Verachtung: Das Charaktermodell erhält die Sonderregel „Hass“ gegen alle Einheiten, die mit Fernkampfaffen ausgestattet sind (einschließlich der Besatzung von Kriegsmaschinen). Zusätzlich ignoriert jede Einheit, der es sich angeschlossen hat, Paniktests durch das Erleiden von 25% Verlusten durch Beschuss.

X Tugend der Sturheit: Das Charaktermodell und seine Einheit wiederholen verpatzte Aufriebstests.

X Tugend der Tapferkeit: Das Charaktermodell wiederholt verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe gegen Gegner mit S5+.

X Tugend der Tjoste: Das Charaktermodell wiederholt verpatzte Trefferwürfe, wenn es mit einer Lanze kämpft (einschließlich magische Lanzen).

X Tugend des Bußfertigen: Das Charaktermodell erhält die Sonderregel ‚Unnachgiebig‘. Es kann keine magischen Gegenstände erhalten, darf sich keinen Einheiten anschließen und kann keine monströsen Reittiere reiten, wie beispielsweise einen Königlichen Pegasus oder einen Hippogreif.

X Tugend des Heldenmuts: Wenn das Charaktermodell mit einer gewöhnlichen (d.h. nicht-magischen) Waffe kämpft, erhält es Multipler Lebenspunktverlust (W3) gegen Modelle mit der Sonderregel ‚Großes Ziel‘.

X Tugend des ritterlichen Zorns: Das Charaktermodell erhält +1A.

X Tugend des Selbstvertrauens: Das Charaktermodell muss immer Herausforderungen aussprechen und annehmen (wenn möglich). Es wiederholt verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe in Herausforderungen.

X Tugend des ungestümen Ritters: Das Charaktermodell und seine Einheit erhalten +1B.





LEHRE DER DAME

Einfache Magie (PM)

Heilung (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält 1 LP zurück.

Himmlicher Schild (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Zweites Zeichen von Amul (6+): Der Spieler erhält W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wurf kann dazu genutzt werden einen verpatzten Treffer-/Verwundungs-/Rüstungs-/Rettungs- oder Regenerations-Wurf zu wiederholen. Alle nicht genutzten Wiederholungswürfe verfallen am Ende des Spielzugs des Spielers.

Kampfmagie (BM)

Der Schmaus der Krähen (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S3 Treffer

Gunst der Sterne (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit wiederholt natürliche „1“en bei Treffer- und Verwundungswürfen bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schlingwurzel-Fluch (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schrecken der Bestien (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Die Zieleinheit darf keine Angriffe ansagen oder durchführen, selbst wenn sie dazu gezwungen wäre (z.B. durch Raserei). Falls die Zieleinheit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ unterliegt und durch diese in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, beendet sie ihre Bewegung bereits 1" vor der Einheit. Ferner erleidet die Zieleinheit -1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Infanterie (Typ Inf).

Uranons Donnerkeil (8+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind

Wiederbelebung (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit erhält W3 Infanteriemodelle (ES 1) oder 1 Kavalleriemodell (ES 2) zurück. Der Spruch wirkt nur bei Einheiten vom Typ Infanterie oder Kavallerie. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Einheiten können nur Modelle zurückgewinnen bis zur Anzahl der Modelle, mit der sie das Spiel begonnen haben. Wiederbelebte Modelle der Kommandogruppe kehren als (normale) Regimentsmodelle ihrer Einheit zurück.

ZUSAMMENSTELLUNG

- Die Armee muss einen Armeestandardenträger enthalten.
- Jede Rittereinheit muss einen Champion enthalten.

ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bretonischer Herzog	4	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	2	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 135p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Morgenstern	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Behände Klinge	+20p
Lanze	+15p	W Lanze von Artois	+25p
		W Schwert der Macht	+25p
Königlicher Pegasus	+35p	W Kernholzlanze	+30p
Hippogreif	+135p	W Morgenstern von Fracasse	+35p
		W Schwert des Champ. d. Da.	+35p
Questgelübde	+20p	W Geburtsschwert v Carcassone	+40p
Gralsgelübde	+25p	W Heldenschwert	+40p
		W Lindwurm Lanze	+45p
E Duellhandschuh	+10p	W Schwert der Queste	+60p
E Fa. des Fredemund	+20p	W Silberlanze der Gesegneten	+65p
E Locke der Isolde	+20p		
E T. der Großen Jagd	+25p	A Kürass des Glücks	+20p
E Mähne des Reinbl.	+25p	A Verzauberter Schild	+20p
E Der Rubinkelch	+30p	A Gromril-Vollhelm	+20p
E Heilige Ikone	+30p	A Schild des Agilulf	+55p
		A Rü. der Hochsommersonne	+65p

X Tugend der Barmherzigkeit (c)	+0p	A Güldener Kürass	+65p
X Tugend der ritt. Verachtung	+15p	A Der Gralsschild	+80p
X Tugend der Disziplin	+20p		
X Tugend der Tjoste	+25p	T Zopf von Bord.	+25p
X Tugend der Reinheit	+25p	T Drachenklau	+25p
X Tugend der Sturheit	+25p	T Questinsignie	+25p
X Tugend des ritterlich. Zorns	+30p	T Die Gunst der Maid	+40p
X Tugend des ungestümen R.	+30p	T Siriennes Medaill.	+50p
X Tugend des Selbstvertr.	+35p		
X Tugend der Pflicht	+35p		
X Tugend des Heldenmuts	+35p		
X Tugend der Tapferkeit	+40p		
X Tugend der Bußfertigkeit	+40p		

Sonderregeln: Rittergelübde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Prophetin der Herrin des Sees	4	3	3	3	3	3	3	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 65p

Optionen:

Himmlicher Schild PM 3/5+	+35p	E Duellhandschuh	+10p
Heilung PM 3/7+	+35p	E Heilige Ikone	+15p
2. Zeichen v. Amul PM 3/6+	+50p	E Mähne des Reinbl.	+25p
BM Gunst der Sterne	+50p	E Der Rubinkelch	+30p
BM Schrecken der Bestien	+50p		
BM Der Schmaus der Krähen	+50p	S Heiliger Trank	+10p
BM Schlingwurzel-Fluch	+50p	S Kelch von Malfleur	+20p
BM Uranons Donnerkeil	+60p	S Ikone von Quenel.	+20p
BM Wiederbelebung	+75p	S Sakram. der Dame	+20p
		S Stab der Zauberei	+20p
Streitross	+15p	S Bannrolle	+30p
Harnisch	+10p	S Energiestein	+30p
Pegasus	+50p	S Der Silberspiegel	+30p
Bretonisches Einhorn	+50p	S Das Herz des Leb.	+30p
T Der Zopf von Bordelau	+20p		
T Drachenklau	+25p		
T Mantel der Elena	+65p		

Sonderregeln: MR (1)





HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
I Armee-standartenträger	4	5	3	4	4	2	5	3	8	2	Kav
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	2	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 90p

Optionen:

Königlicher Pegasus	+35p	W Reißende Klinge	+5p
		W Behände Klinge	+15p
Questgelübde	+20p	W Lanze von Artois	+20p
Gralsgelübde	+25p	W Schlachtenklinge	+20p
		W Schwert der Macht	+20p
E Duellhandschuh	+10p	W Kernholzlanze	+25p
E Locke der Isolde	+15p	W Mo. von Fracasse	+25p
E Falkenhorn des Fredemund	+20p	W Schwert C. d. Da.	+25p
E Trophäen der Großen Jagd	+25p	W G von Carcassone	+30p
E Mähne des Reinbluts	+25p	W Heldenschwert	+30p
E Der Rubinkelch	+30p	W Lindwurmlanze	+40p
E Heilige Ikone	+30p	W Si. der Gesegneten	+50p

B Banner von Chalon	+10p	A Kürass des Glücks	+15p
B Gobelin des Eroberers	+10p	A Gromril-Vollhelm	+15p
B Banner der Verteidigung	+25p	A R. d. Hochsommer	+45p
B Zwielichtbanner	+25p	A Guldener Kürass	+45p
B Kriegsbanner	+35p		
B Banner der Dame	+75p	T Zopf v. Bordelaux	+20p
		T Drachenklaue	+20p
		T Questinsignie	+25p
		T Die Gunst der Maid	+30p
		T Siriennes Medaill.	+35p

X Tugend der ritterl. Verachtung	+15p		
X Tugend der Disziplin	+20p		
X Tugend der Reinheit	+20p		
X Tugend der Tjoste	+20p		
X Tugend des Selbstvertrauens	+25p		
X Tugend des Heldenmuts	+25p		
X Tugend des ritterlichen Zorns	+25p		
X Tugend der Tapferkeit	+30p		
X Tugend d. ungestümen Ritters	+30p		
X Tugend des Bußfertigen	+30p		
X Tugend der Pflicht	+35p		

Sonderregeln: Rittergelübde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Maid der Herrin des Sees	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Zaubersprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 25p

Optionen:

Himmlicher Schild PM 2/5+	+25p	E Duellhandschuh	+10p
Heilung PM 2/7+	+25p	E Mähne des Reinbl.	+25p
2. Zeichen v. Amul PM 2/6+	+35p	E Heilige Ikone	+30p
BM Gunst der Sterne	+50p	E Der Rubinkelch	+30p
BM Schrecken der Bestien	+50p	S Heiliger Trank	+10p
BM Der Schmaus der Krähen	+50p	S Fleur de Lys	+15p
BM Schlingwurzel-Fluch	+50p	S Iko. von Quenelles	+20p
BM Uranons Donnerkeil	+60p	S Sakram. der Dame	+20p
BM Wiederbelebung	+75p	S Stab der Zauberei	+20p
		S Bannrolle	+30p
Streitross	+10p	S Energiestein	+30p
Harnisch	+5p	S Der Silberspiegel	+30p
		S Herz des Lebens	+30p

T Der Zopf von Bordelaux	+20p
T Drachenklaue	+20p
T Mantel der Elena	+45p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Paladin	4	5	3	4	4	2	5	3	8	2	Kav
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	2	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 65p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Morgenstern	+5p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Lanze von Artois	+20p
Lanze	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
		W Schwert der Macht	+20p
Königlicher Pegasus	+35p	W Kernholzlanze	+25p
		W Mo. von Fracasse	+25p
Questgelübde	+20p	W Schwert C. der Da.	+25p
Gralsgelübde	+25p	W G. von Carcassone	+30p
		W Heldenschwert	+30p
E Duellhandschuh	+10p	W Lindwurmlanze	+40p
E Locke der Isolde	+15p	W Schw. der Queste	+45p
E Falkenhorn des Fredemund	+20p	W Si. der Gesegneten	+50p
E Trophäen der Großen Jagd	+25p		
E Mähne des Reinbluts	+25p	A Kürass des Glücks	+15p
E Der Rubinkelch	+30p	A Verzauber. Schild	+15p
E Heilige Ikone	+30p	A Gromril-Vollhelm	+15p
		A Schild des Agilulf	+40p
		A R. d. Hochsomme.	+45p
		A Guldener Kürass	+45p
		A Der Gralsschild	+50p

X Tugend der Barmherzigkeit (c)	+0p		
X Tugend der ritterl. Verachtung	+15p		
X Tugend der Disziplin	+20p		
X Tugend der Reinheit	+20p		
X Tugend der Tjoste	+20p		
X Tugend des Selbstvertrauens	+25p		
X Tugend des Heldenmuts	+25p		
X Tugend des ritterlichen Zorns	+25p		
X Tugend der Sturheit	+25p		
X Tugend der Tapferkeit	+30p		
X Tugend d. ungestümen Ritters	+30p		
X Tugend der Bußfertigkeit	+30p		
X Tugend der Pflicht	+35p		

Sonderregeln: Rittergelübde

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bretonisches Einhorn	10	5	0	4	4	3	5	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Dämonischer Rettungswurf (5+), Magische Attacken, MR (2), Durchbohren (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Königlicher Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	7	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hippogreif	8	4	0	5	5	4	4	4	8	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ritter des Königs	-	4	3	3	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	3	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	5	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
 Ausrüstung: Lanze, Schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 5 Ritter des Königs: 135p, Ritter des Königs 6-15: je +20p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion kostenlos
 B Banner von Chalons +10p B Zwilichtbanner +25p
 B Gobelin des Eroberers +10p B Kriegsbanner +35p
 B Banner der Verteidigung +25p
 Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Lanzenformation, Rittergelübde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fahrende Ritter	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Champion	-	3	3	3	3	1	3	2	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	5	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
 Ausrüstung: Lanze, Leichte Rüstung und Schild
 Punktekosten: 5 Fahrende Ritter: 100p, Fahrender Ritter 6-15: je +15p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion kostenlos
 B Banner von Chalons +10p B Gob. des Eroberers +10p
 B Banner der fahrenden Ritter +20p B Zwilichtbanner +25p
 B Banner der Verteidigung +25p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Lanzenformation, Ungestüm, Rittergelübde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Landsknecht	4	2	2	3	3	1	3	1	5	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Stangenwaffe, Leichte Rüstung und Schild
 Punktekosten: 20 Landsknechte: 100p, Landsknecht 21+: je +3p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Sonderregeln: Des Bauern Pflicht, Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bogenschütze	4	2	3	3	3	1	3	1	5	1	Inf
Champion	4	2	4	3	3	1	3	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Langbogen
 Punktekosten: 10 Bogenschützen: 50p + Nx10p, 11-20: je +6p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p
 Die Einheit kann mit Feuerbecken für +1p/Modell ausgerüstet werden.
 Sonderregeln: Des Bauern Pflicht, Angespitzte Pfähle, Pfeilhagel

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Jäger	4	2	3	3	3	1	3	1	5	1	Inf
Champion	4	2	4	3	3	1	3	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Langbogen
 Punktekosten: 5 Jäger: 40p + Nx20p, Jäger 6-10: je +6p
 Optionen: Champion +5p
 Sonderregeln: Des Bauern Pflicht, Plänkler, Kundschafter

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Questritter	-	4	3	4	3	1	4	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	4	2	8	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	5	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
 Ausrüstung: Zweihandwaffe und Schwere Rüstung
 Punktekosten: 5 Questritter: 175p, Questritter 6-12: je +25p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion kostenlos
 B Banner von Chalons +10p B Zwilichtbanner +25p
 B Gobelin des Eroberers +10p B Kriegsbanner +35p
 B Banner der Verteidigung +25p B Sta. der Tapferkeit +60p
 Sonderregeln: Lanzenformation, Questgelübde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Templeritter	-	4	3	4	3	1	4	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	4	2	8	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	5	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
 Ausrüstung: Lanze, Schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 5 Templer: 175p, Templer 6-12: je +25p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion kostenlos
 B Banner von Chalons +10p B Zwilichtbanner +25p
 B Gobelin des Eroberers +10p B Kriegsbanner +35p
 B Banner der Verteidigung +25p
 Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Lanzenformation, Questgelübde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Pegasusritter	-	4	3	3	4	2	4	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	3	4	2	4	2	8	2	Kav
Pegasus	8	3	-	4	-	-	4	2	6	-	-

Reittier: Pegasus
 Ausrüstung: Lanze, Schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 3 Pegasusritter: 150p + Nx50p, Pegasusritter 4-10: je +50p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion kostenlos
 Sonderregeln: Fliegende Einheit, Marschbewegungsblockierer, Rittergelübde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Berittene Knappen	-	3	3	3	3	1	3	1	6	2	Kav
Champion	-	3	3	3	3	1	3	2	6	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	5	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Speer, Bogen und Leichte Rüstung (oder Schild)
 Punktekosten: 5 Knappen: 70p + Nx5p, Knappe 6+: je +11p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p
 Die Einheit darf für +2p/Modell mit Schilden (oder leichter Rüstung) ausgestattet werden, verliert dann jedoch die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.
 Sonderregeln: Des Bauern Pflicht, Leichte Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gralreliquie	4	2	2	3	3	6	3	4	8	6	Inf
Gralspilger	4	2	2	3	3	1	3	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Schild
 Punkte: Gralreliquie und 6 Gralspilger: 70p + Nx50p, 11-30: je +7p
 Sonderregeln: Des Bauern Pflicht, Unnachgiebig, Hass, Rettungswurf (6+), MR (1), Gralreliquie





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Burgwache	4	4	3	4	3	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	4	3	4	3	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung und Schild

Punktekosten: 10 Burgwachen: 120p, 11-20: je +9p, 21+: je +7p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion kostenlos

Die Einheit darf für +20p ihre Schilde gegen Zweihandwaffen tauschen.

B Banner von Chalon +10p B Zwielflichtbanner +25p

B Gobelin des Eroberers +10p B Kriegsbanner +35p

B Banner der Verteidigung +25p

Sonderregeln: Blocken (Schild), Leibwache, Rittergelübde

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gralsritter	-	5	3	4	3	1	4	2	8	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	5	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Lanze, Schwere Rüstung und Schild

Punktekosten: 3 Gralsritter: 135p + Nx15p, Gralsritter 4-12: je +40p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p

B Banner von Chalon +10p B Zwielflichtbanner +25p

B Gobelin des Eroberers +10p B Kriegsbanner +35p

B Banner der Verteidigung +25p

Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Lanzenformation, Lebende Heilige, Gralsgelübde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Trebuchet	-	-	-	-	7	4	-	-	-	-	KM
Landsknecht	4	2	3	3	3	1	3	1	5	1	-
Knappen-Handwerker	4	2	3	3	3	1	3	1	6	1	-

Kriegsmaschine: 4 Landsknechte

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 75p + Nx25p

Optionen: Ein Landsknecht kann für +10p zu einem Knappen-Handwerker aufgerüstet werden.

Sonderregeln: Des Bauern Pflicht, Trebuchet





CHAOSZWERGE

SONDERREGELN

Einheitenspezifische Sonderregeln

Brennender Atem: Atemwaffe, S4

Dämonenschmied:

- Immunität gegen Psychologie
- Höllentechniker: Wenn sich dieses Modell innerhalb von 3" von einer Kriegsmaschine befindet, die eine Fehlfunktion erleidet und der Spieler die Option 'Ignorieren' wählt, erhält er einen Bonus von +1 auf den Wurf. Dies gilt nicht, wenn dieses Modell im Nahkampf gebunden ist.
- Hexerfluch: Beim ersten Zauberpatzer, den das Modell im Spiel erleidet, wird nicht auf der Zauberpatzertabelle gewürfelt, sondern das Modell erleidet automatisch das "1-2" Ergebnis. Überlebt das Modell, erhält es +1W. (Dieser Effekt tritt nur beim ersten Zauberpatzer des Modells ein, d.h. nur einmal pro Spiel.)

Entbehrlich: Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

Entschlossen: Die Einheit darf auch dann Marschieren, wenn eine gegnerische Einheit in Marschblockierreichweite (normalerweise 8") ist.

Gebundener Feurdämon:

- Dämonischer Rettungswurf (5+)
- Magische Attacken
- Immunität gegen Psychologie
- Instabilität
- Charaktermodelle können sich dieser Einheit nicht anschließen
- Gebundener Dämon:
 - Zu Beginn jedes Spielzugs in der sich kein Dämonenschmied in der Armee befindet, erleidet diese Einheit W3 Lebenspunktverluste, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind (die Lebenspunktverluste werden wie Beschuss verteilt).
 - Gebundene Dämonen profitieren nur von "Inspirierende Gegenwart" und "Haltet die Stellung!", wenn entsprechend der General oder der Armeestandardenträger jeweils die Dämonenschmied Sonderregel besitzt.

Grünhäute: Modelle dieser Einheit gelten als Grünhäute (dies hat keinen unmittelbaren Effekt).

Lakaien:

- Stänkerei: In der 'Beginn des Zuges' Phase wirf einen W6, falls die Einheit ES5+ hat und nicht gebrochen oder im Nahkampf gebunden ist. Bei einer '1' kann die Einheit in diesem Spielzug weder einen Angriff ansagen noch sich bewegen oder schießen.
- Nur Charaktere mit der 'Lakaien' Sonderregel dürfen sich dieser Einheit anschließen.

Riese: siehe Kapitel 'Riesen' in den Grundregeln

Schlitzas: Kämpft diese Einheit in Flanke oder Rücken einer Einheit, erhält jedes Modell in dieser Einheit mit dieser Sonderregel +1 auf Trefferwürfe. Dieser Bonus entfällt, wenn die angegriffene Einheit den Bonus für Flanken- und Rückenangriffe ignoriert, wie z.B. Schleimbestien des Nurgle.

Zuchtmeister: Einheiten innerhalb von 6" von diesem Modell können verpatzte Stänkerei-Tests wiederholen. Diese Sonderregel kann nicht genutzt werden, wenn dieses Modell gebrochen ist.

RÜSTKAMMER

Chaosrüstung: Rüstung, die einen 4+ Rüstungswurf gewährt.

Donnerbüchse: Diese Fernkampf-Waffe kann auf zwei Arten abgefeuert werden (siehe unten). Die Durchschlagskraft der Schüsse beider Feuermodi hängt von der Formation der Einheit ab und davon, ob sie stationär geblieben ist oder nicht. Hat sich die Einheit in der Bewegungsphase nicht bewegt, erhöht sich die Durchschlagskraft der Schüsse für jedes Glied mit 5+ Modellen nach dem ersten, ansonsten wird der Basiswert verwendet:

Basiswert	S3, AP (1)
1 Glied	S4
2 Glieder	S4, AP (1)
3+ Glieder	S5

Einzelschuss: Reichweite 15", kein Abzug für Bewegen und Schießen. Zusätzlich zu den anderen Beschränkungen, um die Durchschlagskraft der Schüsse zu erhöhen, kann dies bei Einzelschüssen nur dann erfolgen, wenn lediglich das erste Glied feuert, d.h. sollte mehr als das erste Glied feuern (z.B. wenn die Einheit auf einem Hügel steht oder beim Schießen auf ein Großes Ziel), muss der Basiswert verwendet werden.

Vernichter Salve:

- Ein alternativer Feuermodus, der von der gesamten Einheit eingesetzt wird, anstatt dass jedes Modell einzeln schießt.

- Um diesen Feuermodus einsetzen zu können, muss die Einheit mindestens 5 Modelle breit sein (Charaktermodelle zählen hierzu als mit einer Donnerbüchse ausgerüstet).
- Wähle eine gegnerische Einheit, zu der mindestens 5 Modelle im ersten Glied dieser Einheit eine Sichtlinie haben, als Zieleinheit.
- Platziere die Mitte der 3" Schablone (irgendwo) über der Zieleinheit.
- Ist die Schablone vollständig innerhalb von 15", werden Trefferwürfe entsprechend den Regeln für Schablonen durchgeführt. Modelle, die nicht Teil der Zieleinheit, sind können nur dann getroffen werden, wenn die schießende Einheit eine Sichtlinie auf diese Modelle hat.
- Dieser Feuermodus kann nicht beim Stehen&Schießen verwendet werden.

Feuergleve: Reichweite 18", S4, AP (1), zählt als Hellebarde im Nahkampf
Magmakanon: Flammenwerfer, 12" Reichweite, S5, AP (1), Multipler Lebenspunktverlust (W3). Einheiten, die einen oder mehrere Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.

Raketenwerfer: Reichweite 12"-60", 3" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Einheiten, die einen oder mehrere Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen. Um den Raketenwerfer abzufeuern, werden die Regeln für Kanonen angewendet, jedoch springt das Geschoss nicht weiter. Stattdessen wird die Schablone mit dem Loch über dem Aufschlagpunkt platziert und abgehandelt. Ferner darf der Zielpunkt beliebig nahe vor der Zieleinheit platziert werden. Der Raketenwerfer kann keine Kartätschen abfeuern.

Schredder: Anstelle im Nahkampf normal zu attackieren, verursacht das Modell bei einer Einheit in seiner Front (nach Wahl des Chaoszwerger Spielers) eine Anzahl an S4 Treffern, die dem Wurf eines Artilleriewürfels entspricht und die wie Beschuss verteilt werden. Zusätzlich erleiden Gegner -1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie das Modell im Nahkampf attackieren. Fehlfunktion: Das Modell erleidet einen Lebenspunktverlust, der zum Kampfergebnis zählt.

Speerschleuder: Reichweite 48", S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder

Tremorkanon: Katapult, Reichweite 12"-60", 5" Schablone, S3(6), AP (1), Multipler Lebenspunktverlust (W3) (nur unter dem Loch). Zusätzlich halbiert jede Einheit, die sich zumindest teilweise unter der Schablone befindet, ihre Bodenbewegung (d.h. hat keinen Effekt auf Flugbewegungen) bis zu Beginn des nächsten Spielzugs des Chaoszwerger Spielers und kann in ihrem nächsten Spielzug nicht schießen. Betroffene Kriegsmaschinen, die eine 4+ (mit einem W6) würfeln, können jedoch schießen.

Verzauberte Waffe: Handwaffe die +1S und magische Attacken gewährt.

DÄMONENMASCHINEN

Todbringer:

- Der Höllendämon hat folgende Sonderregeln:
 - Dämonischer Rettungswurf (5+)
 - Magische Attacken (inklusive Fernkampf)
- Instabilität
 - Bei einer Flussunterbrechung erleidet immer der Höllendämon die entsprechende Anzahl von Lebenspunktverlusten.
- Dämonenbändiger: Solange mindestens ein Besatzungsmitglied am Leben ist, zählt der Todbringer als Kriegsmaschine mit folgenden Sonderregeln:
 - Außer im Nahkampf (z.B. Beschuss, Magie) werden Treffer zufällig verteilt. Wirf einen W6 für jeden Treffer: bei einer 1-5 wird der Todbringer, bei 6 ein Chaoszwerger (Besatzungsmitglied) getroffen.
 - Schablonen treffen was sie berühren, d.h. Treffer werden nicht verteilt. Chaoszwerger werden auf 5+, der Höllendämon auf 3+ getroffen. Ziele unter dem Loch werden wie gewöhnlich automatisch getroffen.
 - Im Nahkampf zählen die Chaoszwerger als in BTB mit allen Modellen, die mit dem Todbringer in BTB sind. Sie können alle diese Modelle attackieren und von diesen attackiert werden.
 - Die Anzahl der Lebenspunkte des Todbringers wird nicht (wie sonst bei Kriegsmaschinen) durch die Anzahl der Besatzungsmitglieder bestimmt und er ist auch nicht vernichtet, wenn die Besatzung vollständig ausgeschaltet wurde.
- Sobald die Besatzung vollständig ausgeschaltet wurde, zählt der Höllendämon als Monster (kann marschieren und angreifen, etc.) und behält alle Sonderregeln außer Dämonenbändiger.
- Falls der Höllendämon ausgeschaltet wird, wird das gesamte Modell des Todbringers (d.h. inklusive Besatzung) vernichtet und aus dem Spiel entfernt.
- Zu Beginn jedes Spielzugs muss der Todbringer einen Moralwerttest ablegen. Verpatzt er diesen, leidet er unter 'Tobsucht'.





Tobsucht: Das Modell darf keine Angriffe ansagen. In der ‚Restliche Bewegungen‘ Phase bewegt sich der Todbringer 2W6“ in einer geraden Linie vorwärts und kann sich am Ende der Bewegung in eine beliebige Richtung ausrichten. Während der Bewegung sind jedoch keine Richtungswechsel (Drehungen/Schwenks) erlaubt. Falls der Todbringer mit unpassierbarem Gelände, der Spielfeldkante oder einer eigenen Einheit in Kontakt kommt, hält der Todbringer 1“ vor dem Hindernis an und kann sich in eine beliebige Richtung ausrichten. Falls die Bewegung ausreicht, um in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit zu kommen, zählt die Bewegung als Angriff und die angegriffene Einheit darf ihre Angriffsreaktion ansagen. Sollte die Bewegung nicht ausreichen, um mit einer Einheit in Kontakt zu kommen, aber der Todbringer trotzdem näher als 1“ an eine Einheit bringen, beendet er seine Bewegung bereits 1“ vor der Einheit.

- In der Fernkampf Phase darf der Höllendämon eine der folgenden Fernkampfattacken durchführen:
 - Katapult, Reichweite 12“-60“, 5“ Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3), Bewegen oder Schießen. Jede Einheit, die sich zumindest teilweise unter der Schablone befindet, muss einen Paniktest ablegen. Fehlfunktion: das Modell schießt in diesem Spielzug nicht und es wird ein W6 geworfen:
 - 1: Die Besatzung wird ausgeschaltet und der Höllendämon erleidet W3 Lebenspunktverluste, gegen die keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.
 - 2: Der Höllendämon erleidet W3 Lebenspunktverluste, gegen die keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.
 - 3: Besatzung wird ausgeschaltet. Der Höllendämon darf sofort ‚Erbrechen‘ (siehe unten).
 - 4: Ein Besatzungsmitglied wird ausgeschaltet.
 - 5: Der Höllendämon verliert seinen Dämonischen Rettungswurf für den Rest des Spiels.
 - 6: Jeder Zauberer (Freund und Feind) innerhalb von 24“ erleidet einen S6 Treffer.
 - Erbrechen: Atemwaffe, S5. Jede Einheit, die sich zumindest teilweise unter der Schablone befindet, muss einen Paniktest ablegen.

ERBSTÜCKE DER ZHARR

W Axt des Ghorth: Treffer verwunden automatisch. Rüstungswurf wird durch die Stärke des Trägers modifiziert.

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Dämonenkreischer: Der Träger verursacht Entsetzen.

W Finsterer Streitkolben des Todes: Multipler Lebenspunktverlust (W3), Todesstoß.

W Hinterhältige Klengen: Zählt als zusätzliche Handwaffe und gewährt +1S. Nur für Modelle zu Fuß.

W Obsidianschlinge: Keine Rüstungswürfe erlaubt. Zusätzlich zerstört es Rüstung und Schild bei Modellen, die einen Treffer durch diese Waffe erleiden (kann auch magische Rüstung zerstören aber keinen Effekt auf Harnisch, Schuppenhaut, etc.).

W Peitsche der Herrschaft: Zählt als zusätzliche Handwaffe und gewährt ASF.

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwarzer Hammer des Hashut: +2S

W Schwert der Macht: +1S

A Feuerschild: Schild. Modelle, die den Träger im Nahkampf attackieren, erleiden -1 auf ihre Trefferwürfe.

A Gazrachs Rüstung: Rüstung, die einen 1+ Rüstungswurf gewährt, der nicht verbessert werden kann.

A Höllentrüstung: Chaosrüstung, Rettungswurf (4+)

A Rüstung des Hinterhältigen Schicksals: Leichte Rüstung. Erfolgreiche Trefferwürfe im Nahkampf gegen das Modell müssen wiederholt werden.

A Schild der Vorsicht: Schild. Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der Chaoszwerger Spieler am Anfang jeder Nahkampfrunde entscheidet welches Modell und welche Attacke.

A Schmiedefeurrüstung: Chaosrüstung. Der Träger ist immun gegen den Effekt von Giftattacken und Todesstoß.

A Steintrüstung: Chaosrüstung, +1W

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Amulett des Hashut: Rettungswurf (5+)

T Obsidiantalisman: MR (2). Der Träger und alle Modelle in BTB können keine Sprüche wirken.

T Scherbe des Schmiedefeuers: Rettungswurf (2+) gegen Attacken mit der Giftattacken Sonderregel.

T Talisman der Ewigen Knechtschaft: Wenn der Träger seinen letzten Lebenspunkt verliert, wirf einen W6: bei einer 2+ wird das Modell nicht ausgeschaltet und überlebt mit 1 LP. Einmalige Anwendung.

E Anhänger des Uzkulak: Der Träger darf einen Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwurf wiederholen. Einmalige Anwendung.

E Bullenhorn von Uzkulak: PM2/5+. Alle gebrochenen befreundeten Einheiten sammeln sich automatisch.

E Gezinkte Würfel des Schicksals: Nach der Aufstellung erhält der Träger W3 Wiederholungswürfe, die er für misslungene Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwürfe verwenden kann. Einmalige Anwendung.

E Panzerhandschuhe von Bazhrakk dem Grausamen: +1S. Für jede natürliche ‚1‘ beim Trefferwurf im Nahkampf erleidet ein befreundetes Modell in BTB mit dem Träger den Treffer. Ist das Modell beritten, kann auch sein Reittier den Treffer erleiden. Alle Treffer dieser Art werden wie Beschuss verteilt.

E Schwarzes Juwel des Gnar: Kann zu Beginn einer beliebigen Nahkampfrunde (Timing Schritt 1) nach dem Aussprechen und Annehmen von Herausforderungen verwendet werden. Wähle ein einzelnes Modell in BTB mit dem Träger. Der Träger und das ausgewählte Modell sowie dessen Reittier können in dieser Nahkampfrunde nicht attackieren. Einmalige Anwendung.

E Würfel der flüsternden Dämonen: Gegnerische Einheiten innerhalb von 12“ um den Träger müssen alle magischen Gegenstände in ihrer Einheit (inklusive von angeschlossenen Charaktermodellen) offenbaren.

S Arkaner Apparat: Der Träger erhält +1A. Zusätzlich erhält er +1 auf Zauberwürfe (PM und BM).

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Kelch der Finsternis: Zu Beginn jeder Magiephase, nachdem die Energiewürfel ermittelt wurden, kannst du einen W6 werfen: ‚1‘ du verlierst einen Würfel aus deinem Pool, ‚2-5‘ dein Gegner verliert einen Würfel aus seinem Pool, ‚6‘ beide Spieler verlieren je einen Würfel aus ihrem Pool.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

B Banner der Dämonischen Gezeiten: Die Einheit erhält +1B.

B Banner der Gehorsamkeit: Die Einheit ignoriert Stänkerei.

B Düstere Lande Standarte: Die Einheit verliert die Sonderregel ‚Leichte Infanterie‘.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Plündererstandarte: Hat die Einheit die Sonderregel ‚Leichte Kavallerie‘, kann sie das Spiel in Reserve beginnen. Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielzugs ein W6 geworfen, bei einer 4+ erscheint die Einheit an einer beliebigen Spielfeldkante, als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Addiere +1 auf diesen Wurf für jeden nachfolgenden Spielzug, bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

B Schwarze Standarte von Zharr-Naggrund: Der Träger und seine Einheit erhalten einen Rettungswurf (5+). Hat keinen Effekt auf (andere) Charaktermodelle in der Einheit.

B Sklavenbanner: Einheiten in 12“ mit der Sonderregel ‚Lakaien‘ wiederholen verpatzte Psychologietests.

B Spitzelbanner: Die Einheit erhält die Sonderregel ‚Kundschafter‘.

B Steintotem von Zhoghar: Die Einheit erhält MR (2).





LEHRE DES HASHUT

Einfache Magie (PM)

Aufflammen (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit mit der Sonderregel ‚Gebundener Feuertänzer‘ erhält 1 LP zurück. Hierdurch können keine neuen Modelle erschaffen werden.

Flammen des Hashut (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Giftattacken (1) im Nahkampf, bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat die Einheit bereits Giftattacken, erhöht sich ihr Wert um +1. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Schleier der Dunkelheit (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Kampfmagie (BM)

Aschewolke (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Atem des Hasses (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit erhält Hass. Bleibt im Spiel.

Brennender Zorn (7+): Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht W6 S5 Treffer

Dunkle Unterwerfung (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit muss einen Moralwerttest mit einem Malus von -3 bestehen oder erhält einen Unterwerfungs-Marker. Für jeden Marker erhält sie einen Malus von -1 auf alle Moralwerttests. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Eine Einheit mit Unterwerfungs-Markern erleidet den Malus jedoch auch dann, wenn sie den Moralwert eines Charaktermodells verwendet.

Flammen von Asgorh (8+): Platziere die Flammenschablone so, dass sie den Spruchwinker in seinem Frontbereich berührt. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt. Jedes getroffene Modell erleidet einen S4 Treffer. Ist der Spruchwinker im Nahkampf, muss er stattdessen eine gegnerische Einheit in BTB auswählen. Diese Einheit erleidet W6 S4 Treffer.

Höllenshammer (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24". Verursacht ein Treffer wie von einer Speerschleuder (S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder).

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln

ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoszwergen											
Tyrann	3	7	4	4	5	3	4	4	10	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 135p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzl. Handwaffe	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Behände Klinge	+20p
Pistole	+10p	W Schwert der Macht	+25p
Feuergleve	+25p	W Axt des Ghorth	+40p
		W Peitsche der Herrschaft	+40p
Lammasu	+150p	W Schwarzer Hammer d. Hashut	+45p
Riesentaurus	+225p	W Dämonenkreischer	+50p
		W Finst. Streitkolben des Todes	+65p
		W Obsidiantklinge	+70p

T Scherbe d. Schmiedef. +15p

T Amulett des Hashut +35p

T Obsidiantalisman +50p

E Würfel d. fl. Dämonen +10p

E Anhänger des Uzkulak +15p

E Panzerh. Von Bazhrakk d.V. +20p

E Bullenhorn von Uzkulak +35p

E Schwarzes Juwel des Gnar +40p

Sonderregel: Entschlossen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Propheet des Hashut	3	5	4	4	5	3	3	2	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 75p

Optionen:

Verzauberte Waffe	+15p	A Schmiedefeuerrüstung	+15p
Lammasu	+150p	A Gazrakhs Rüstung	+35p
		A Steinrüstung	+50p
		A Höllenrüstung	+75p
Aufflammen PM 3/7+	+35p	E Würfel d. fl. Dämonen	+10p
Schleier der Dunkelheit PM 3/5+	+35p	E Anhänger des Uzkulak	+15p
Flammen des Hashut PM 3/5+	+50p	E Bullenhorn von Uzkulak	+35p
BM Atem des Hasses	+35p	E Schwarzes Juwel des Gnar	+40p
BM Aschewolke	+50p		
BM Brennender Zorn	+50p		
BM Dunkle Unterwerfung	+50p		
BM Flammen von Asgorh	+50p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Höllenshammer	+50p	S Bannrolle	+30p
		S Energiestein	+30p
T Scherbe d. Schmiedef.	+15p	S Arkaner Apparat	+65p
T Amulett des Hashut	+35p	S Kelch der Finsternis	+75p

Sonderregeln: Entschlossen, Dämonenschmied

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Taur'ruk Bullzentaurus	7	6	2	5	5	5	5	5	9	3	MoI

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 225p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Zweihandwaffe	+25p	W Behände Klinge	+25p
		W Schwert der Macht	+30p
T Amulett des Hashut	+65p	W Dämonenkreischer	+40p
		W Axt des Ghorth	+50p
E Anhänger des Uzkulak	+15p	W Schwarzer Hammer d. Hashut	+55p
E Bullenhorn von Uzkulak	+35p		

Sonderregel: Angst





HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armee-standartenträger	3	6	4	4	5	2	3	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 90p

Optionen:

B Banner d. d. Gezeiten	+30p	W Reißende Klinge	+5p
B Steintotem von Zhoghar	+30p	W Behände Klinge	+15p
B Sklavenbanner	+35p	W Schlachtenklinge	+20p
B Kriegsbanner	+35p	W Schwert der Macht	+20p
B Schwarze Standarte v. Zharr-N.	+75p	W Axt des Ghorth	+30p
		W Schwarzer Hammer d. Hashut	+35p
T Scherbe des Schmiedef.	+10p	W Finst. Streitkolben des Todes	+50p
T Amulett des Hashut	+25p	W Dämonenkreischer	+50p

E Würfel d. fl. Dämonen	+10p	A Schmiedefeuerrüstung	+10p
E Panzerh. von Bazhrakk d.V.	+15p	A Gazrakhs Rüstung	+25p
E Anhänger des Uzkulak	+15p	A Steinrüstung	+35p
E Bullenhorn von Uzkulak	+35p	A Höllenrüstung	+50p
E Schwarzes Juwel des Gnar	+40p		

Sonderregel: Entschlossen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoszwergen Despot	3	6	4	4	5	2	3	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 60p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Pistole	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Feuergleve	+20p	W Axt des Ghorth	+30p
		W Schwarzer Hammer d. Hashut	+35p
T Scherbe des Schmiedef.	+10p	W Peitsche der Herrschaft	+40p
T Amulett des Hashut	+25p	W Finst. Streitkolben des Todes	+50p
		W Dämonenkreischer	+50p

E Würfel d. fl. Dämonen	+10p		
E Panzerh. von Bazhrakk d.V.	+15p	A Schmiedefeuerrüstung	+10p
E Anhänger des Uzkulak	+15p	A Verzauberter Schild	+15p
E Bullenhorn von Uzkulak	+35p	A Gazrakhs Rüstung	+25p
E Schwarzes Juwel des Gnar	+40p	A Steinrüstung	+35p
		A Feuerschild	+35p
		A Höllenrüstung	+50p

Sonderregel: Entschlossen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenschmied Zauberer	3	4	4	4	4	2	2	1	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Zaubersprüche auswählen.

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 40p

Optionen:

Verzauberte Waffe	+10p	A Schmiedefeuerrüstung	+10p
		A Gazrakhs Rüstung	+25p
Aufflammen PM 2/7+	+25p	A Steinrüstung	+35p
Schleier der Dunkel. PM 2/5+	+25p	A Höllenrüstung	+50p
Flammen des Hashut PM 2/5+	+35p		
BM Atem des Hasses	+35p	E Würfel d. fl. Dämonen	+10p
BM Aschewolke	+50p	E Anhänger des Uzkulak	+15p
BM Brennender Zorn	+50p	E Bullenhorn von Uzkulak	+35p
BM Flammen von Asgorh	+50p	E Schwarzes Juwel des Gnar	+40p
BM Höllenhammer	+50p		
		S Stab der Zauberei	+20p
T Scherbe des Schmiedef.	+10p	S Bannrolle	+30p
T Amulett des Hashut	+25p	S Energiestein	+30p

Sonderregel: Entschlossen, Dämonenschmied

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Ba'hal Stierzentaurus	7	5	2	5	5	4	4	4	8	3	MoI
------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 155p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Behände Klinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Schlachtenklinge	+25p
		W Schwert der Macht	+25p
T Amulett des Hashut	+50p	W Axt des Ghorth	+40p
		W Dämonenkreischer	+40p
E Anhänger des Uzkulak	+15p	W Schwarzer Hammer d. Hashut	+45p
E Bullenhorn von Uzkulak	+35p		

Sonderregel: Angst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Hobgoblin Khan	4	5	3	4	4	2	3	3	7	1	Inf
-----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Speer	+5p	W Schwert der Macht	+20p
Wolf	+10p	W Hinterhältige Klängen	+35p
		W Peitsche der Herrschaft	+40p

T Talisman der ew. Knechtschaft +35p

A Verzauberter Schild +15p

E Gez. Würfel des Schicksals +30p A Rüst. d. Hinter. Schicksals +30p

E Schwarzes Juwel des Gnar +40p A Schild der Vorsicht +30p

Sonderregel: Lakaien, Zuchtmeister, Grünhäute

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wolf	9	3	-	3	3	1	3	1	3	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Lammasu	6	4	-	5	5	4	3	3	8	4	Mon
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen,

MR (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Riesentaurus	6	5	-	6	5	4	3	4	6	4	Mon
---------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (4+), Brennender Atem





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoszwergen											
Krieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punkte: 10 Krieger: 80p, Krieger 11-20: je +7p, Krieger 21+: je +6p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Schild 1p/Modell, Zweihandwaffe 2p/Modell
 Der Champion kann für +10p eine Pistole erhalten.
 B Banner d. Dämon. Gezeiten +30p B Sklavenbanner +35p
 B Steintotem von Zhoghar +30p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Entschlossen, Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoszwergen											
Vernichter	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Donnerbüchse und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Vernichter: 100p + Nx20p, Vernichter 11+: je +12p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +5p, Champion +10p, Schild 1p/Modell
 B Banner d. Dämon. Gezeiten +30p B Sklavenbanner +35p
 B Steintotem von Zhoghar +30p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregel: Entschlossen

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoszwergen											
Höllenkrieger	3	5	3	4	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	5	3	4	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Chausrüstung
 Punktkosten: 10 Höllenkrieger: 120p, Krieger 11-20: je +10p,
 Höllenkrieger 21+: je +9p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p,
 Schild 1p/Modell, Zweihandwaffe 2p/Modell
 Der Champion kann für +10p eine Pistole erhalten.
 B Banner d. Dämon. Gezeiten +30p B Sklavenbanner +35p
 B Steintotem von Zhoghar +30p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregel: Entschlossen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoszwergen											
Höllengarde	3	5	3	4	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	5	3	4	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Feuergleve und Chausrüstung
 Punktkosten: 10 Höllengarde: 150p + Nx20p, Garde 10+: je +17p
 Optionen: Standard +15p, Musiker +5p, Champion +10p
 Der Champion kann seine Feuergleve kostenlos gegen eine Pistole tauschen
 B Banner d. Dämon. Gezeiten +30p B Sklavenbanner +35p
 B Steintotem von Zhoghar +30p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregel: Entschlossen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoszwergen											
Eiserner Wächter	3	5	3	4	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	5	3	4	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Verzauberte Waffe, Chausrüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Eiserner Wächter: 200p, Wächter: 11-20: je +20p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 B Banner d. Dämon. Gezeiten +30p B Sklavenbanner +35p
 B Steintotem von Zhoghar +30p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Entschlossen, Unnachiebig, Leibwache

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Chaoszwergen											
Armbrustschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Armbrustschützen: 110p + Nx20p, Schütze 11-20: je +13p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p,
 B Banner d. Dämon. Gezeiten +30p B Sklavenbanner +35p
 B Steintotem von Zhoghar +30p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Entschlossen

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Hobgoblin											
Krieger	4	3	3	3	3	1	2	1	6	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	2	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 20 Hobgoblin Krieger: 80p, Hobgoblin Krieger 21+: je +3p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Die Einheit kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:
 - Speere +20p
 - dürfen für +20p ihre Schilde gegen Bögen tauschen
 B Banner der Gehorsamkeit +20p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Entbehrlich, Lakaian, Anti-Kav (Speer), Grünhäute

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Hobgoblin											
Fieser Git	4	3	3	3	3	1	2	1	6	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	2	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe
 Punktkosten: 10 Fiese Gitze: 70p, Fieser Git 11+: je +4p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p
 B Düstere Lande Standarte +10p B Spitzelbanner +20p
 B Banner der Gehorsamkeit +20p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Entbehrlich, Lakaian, Schlitzas, Leichte Infanterie,
 Giftattacken (1), Grünhäute

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Hobgoblin											
Wolfsreiter	-	3	3	3	3	1	2	1	6	2	Kav
Champion	-	3	3	3	3	1	2	2	6	2	Kav
Wolf	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Wolf
 Ausrüstung: Leichte Rüstung
 Punktkosten: 5 Wolfsreiter: 60p + Nx5p, Wolfsreiter 6+: je +10p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p,
 Speer +1p/Modell, Bogen +2p/Modell,
 Die Einheit darf für +2p/Modell mit Schilden ausgestattet werden,
 verliert dann jedoch die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.
 B Banner der Gehorsamkeit +20p B Kriegsbanner +35p
 B Plünderer Standarte +35p
 Sonderregeln: Entbehrlich, Lakaian, Leichte Kavallerie, Grünhäute





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Stierzentaurus	8	4	2	4	4	1	3	2	8	2	Kav
Champion	8	4	2	4	4	1	3	3	8	2	Kav

Ausrüstung: Zweihandwaffe und Schwere Rüstung (Rüstungswurf 5+)
 Punktkosten: 5 Stierzentaurus: 150p, Stierzentaurus 6+: je +20p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p, Schild +2p/Modell.
 Die Einheit kann ihre Zweihandwaffen kostenlos gegen zusätzliche Handwaffen tauschen
 B Steintotem von Zhoghar +30p B Kriegsbanner +35p
 B Sklavenbanner +35p
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
K'daai											
Feuerdämon	6	4	2	5	4	3	4	3	8	3	MoI
Champion	6	4	2	5	4	3	4	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 3 K'daai Feuerdämonen 200p, K'daai 4-10: je +50p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: Angst, Gebundener Feuerdämon

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hobgoblin											
Speerschleuda	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Hobgoblin	4	3	3	3	3	1	2	1	6	1	-

Kriegsmaschine: Besatzung 3 Hobgoblins
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 40p + Nx10p
 Sonderregeln: Speerschleuder, Grünhäute

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Raketenwerfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Chaoszwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	-

Kriegsmaschine: Besatzung 3 Chaoszwerg
 Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 70p + Nx30p
 Sonderregeln: Raketenwerfer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Goblin Gesindel	4	2	3	3	3	1	3	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schild
 Punktkosten: 20 Goblins: 60p, Goblin 21+: je +2p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +5p
 Die Einheit kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:
 - Speere +10p
 - dürfen ihre Schilde kostenlos gegen Kurzbögen tauschen
 Sonderregeln: Entbehrlich, Lakaien, Grünhäute

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork Sklave	4	3	3	3	4	1	2	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Ork Sklaven: 70p, Ork 11-20: je +5p, Ork 21+: je +4p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p
 Die Einheit kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:
 - Speere +20p
 - dürfen für +10p ihre Schilde gegen zusätzliche Handwaffe tauschen
 Sonderregeln: Entbehrlich, Lakaien, Anti-Kav (Speer), Grünhäute

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarzork Sklave	4	4	3	4	4	1	2	1	8	1	Inf
Champion	4	5	3	4	4	1	2	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Schwarzork Sklaven: 120p, Schwarzork 11-20: je +10p, Schwarzork 21+: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 Die Einheit kann kostenlos ihre Zweihandwaffen gegen zusätzliche Handwaffe tauschen
 Sonderregeln: Entbehrlich, Lakaien, Grünhäute

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Stierzentaurus											
Reißer	7	4	2	4	4	3	3	3	8	3	MoI
Champion	7	4	2	4	4	3	3	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 3 Stierzentaurus Reißer: 170p + Nx30p, Reißer 4+: je +50p
 Optionen: Champion +20p, Schild +5p/Modell
 Zusätzlich darf die Einheit eine der folgenden Aufwertungen erhalten:
 - Zusätzliche Handwaffen +20p
 - Zweihandwaffen +40p
 Sonderregel: Angst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wirbelwind/ Fleischklopfer	7	4	2	4	4	3	3	3	8	3	SW

Ausrüstung: Schwere Rüstung, Pavise und Schredder
 Punktkosten: 75p + Nx25p
 Sonderregel: Angst, Schredder

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Tremorkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Chaoszwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	-

Kriegsmaschine: Besatzung 3 Chaoszwerg
 Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 70p + Nx50p
 Sonderregel: Tremorkanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Magmakanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Chaoszwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	-

Kriegsmaschine: Besatzung 3 Chaoszwerg
 Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 100p + Nx30p
 Sonderregel: Magmakanone





(Todbringer)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Höllendämon	3	4	3	5	6	5	1	4	7	5	KM
Chaoszwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	-

Todbringer: 1 Höllendämon mit 3 Chaoszwergen als Besatzung
 Ausrüstung: Handwaffe. Die Chaoszwerge tragen Schwere Rüstung.
 Punktkosten: 175p + Nx100p
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Immun gegen Psychologie,
 Todbringer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaosriese	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 160p + Nx40p
 Optionen: Schuppenhaut (5+) +30p
 Sonderregeln: Riese

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
K'daai Zerstörer	7	5	-	6	6	5	4	5	8	5	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 275p + Nx50p
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Raserei, Gebundener Feuerdämon





DÄMONEN DES CHAOS

SONDERREGELN

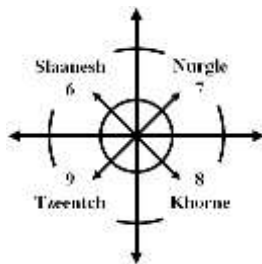
Armeespezifische Sonderregeln

Dämonisch:

- Verursacht Angst
- Dämonischer Rettungswurf (5+)
- Immunität gegen Psychologie
- Magische Attacken
- Instabilität

Dämonischer Pakt: Wenn die Armee von einem General aus der Armeeliste der Dämonen angeführt wird, dann darf die Haupt-Kriegermeute jede dämonische Einheit (aber nicht Charaktermodelle) unabhängig von ihrer Zugehörigkeit enthalten (siehe Zusammenstellung).

Götterivalität: Einheiten profitieren nicht von den Sonderregeln 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!', wenn sie einer rivalisierenden Gottheit angehören. Khorne und Slaanesh genauso wie Nurgle und Tzeentch zählen als rivalisierend.



Zugehörigkeit: Einige Chaos Einheiten dienen einem der vier Chaosgötter (Khorne, Nurgle, Slaanesh und Tzeentch). Die Zugehörigkeit wird angezeigt durch das Mal (z.B. Mal des Tzeentch) oder den Namen (z.B. Berittene Dämonetten des Slaanesh oder Nurglinge). Alle anderen Einheiten haben keine Zugehörigkeit. Charaktermodelle können sich nur Einheiten mit derselben Zugehörigkeit wie sie selbst oder keiner Zugehörigkeit anschließen. Charaktermodelle ohne Zugehörigkeit können sich allen Einheiten anschließen.

Sonderregeln Einheitenspezifisch

Einullender Duft: Einheiten in BTB mit dieser Einheit werfen, wenn sie fliehen, einen zusätzlichen Würfel und ignorieren den höchsten Würfelwurf.

Erhabener Flammendämon: Das Modell zählt als mit folgender Fernkampfwaffe ausgerüstet:

Flammenwerfer, Reichweite 0", S4, AP (1). Einheiten, die einen oder mehrere Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen. Fehlfunktion: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht.

Ewiger Hass: Die Einheit hasst alle gegnerischen Einheiten und wiederholt Trefferwürfe im Nahkampf in jeder Kampfrunde wiederholen.

Flammen des Tzeentch: Jedes Modell der Einheit zählt als mit folgender Fernkampfwaffe ausgerüstet:

WurfWaffe, Reichweite 8", S3, AP (1), Mehrfachschuss (W6).

Fliegenwolke: Modelle, die diese Einheit im Nahkampf attackieren, erleiden eine Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe

Flugdämon des Tzeentch: Das Modell zählt für die Bestimmung von Sichtlinien als Großes Ziel.

Gegenwart des Khorne: Solange dieses Modell Teil einer Einheit ist, erhält die Einheit Ewiger Hass.

Gegenwart des Nurgle: Solange dieses Modell Teil einer Einheit ist, erhält die Einheit Regeneration (6+).

Gegenwart des Slaanesh: Solange dieses Modell Teil einer Einheit ist, erhält die Einheit ASF.

Gegenwart des Tzeentch: Solange dieses Modell Teil einer Einheit ist, erhält die Einheit Dämonischer Rettungswurf (4+).

Kriegerehre: Jedes Modell mit Kriegerehre darf Herausforderungen aussprechen und annehmen. Ferner, muss wann immer möglich ein Modell mit Kriegerehre eine Herausforderung annehmen.

Sänfte des Nurgle: Die Sänfte zählt als normales Reittier, d.h. sie kann nicht attackiert werden, gewährt ihrem Reiter einen 6+ Rüstungswurf, etc. Zusätzlich zählt der Reiter weiterhin als Infanterie mit ES 1 und kann daher z.B. von Fernkampfangriffen nicht in Einheiten gezielt beschossen werden. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, ermittelt diese ihren Gliederbonus so, als wäre der von der Sänfte eingenommene Platz mit Regimentsmodellen besetzt.

Schädelthron: Einheiten des Khorne (inklusive diesem Modell) innerhalb von 6" von diesem Modell erhalten eine zusätzliche Attacke für jeden Trefferwurf von einer natürlichen '6'. Diese Zusatzattacken erzeugen niemals weitere Zusatzattacken.

Schleimspur: Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken dieser Einheit kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.

Tiefflugangriff: Diese Einheit darf am Ende ihrer Bewegung eine einzelne gegnerische Einheit attackieren, welche sie in der 'Restliche Bewegungen' Phase überflogen hat. Die attackierte Einheit erleidet eine Anzahl S4 Treffer, welche der Anzahl an Kreischern in dieser Einheit entspricht. Die Treffer zählen als Nahkampftreffer und werden wie Treffer durch Beschuss verteilt. Hierdurch verursachte Verluste verursachen keine Paniktests.

Vorgetäuschte Flucht: Diese Einheit darf 'Flucht' als Angriffsreaktion wählen und sammelt sie sich in ihrer nächsten Sammelphase automatisch (auch wenn ihre Einheitenstärke unter 25% liegt), wenn sie nicht auf der Flucht eingeholt wird. Sie darf sich, nachdem sie sich gesammelt hat, normal bewegen (selbst wenn sie keine Leichte Kavallerie ist).

Zauberwirker:

- Diese Einheit darf in der Magiephase einen der folgenden Sprüche wirken:
 - Rosa Flammen des Tzeentch (PM X/4+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6+2 S3 Treffer, AP (1)
 - Rosa Transmutation (PM X/4+): Jedes gegnerische Modell in BTB mit dieser Einheit erleidet einen S4 Treffer. Für jeden hierdurch verursachten und nicht durch Schutzwürfe verhinderten Lebenspunktverlust, füge der Einheit ein Regimentsmodell hinzu (bis zur max. Einheitengröße).
- Die Anzahl der Würfel X zum Wirken der Sprüche, hängt von der Größe dieser Einheit ab (inklusive Charaktermodellen):
 - 1-9 Modelle: X=1
 - 10-14 Modelle: X=2
 - 15-19 Modelle: X=3
 - 20+ Modelle: X=4
- Die Sprüche werden bei einem Zauberputzer nicht zerstört.

RÜSTKAMMER

Chaosrüstung: Rüstung, die einen 4+ Rüstungswurf gewährt.

Höllenfeuerflammenwerfer: Flammenwerfer, Reichweite 12", S4, AP (1). Einheiten, die einen oder mehrere Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen. Fehlfunktion: die Waffe schießt diesen Spielzug nicht und das Modell erleidet einen Lebenspunktverlust, der Schutzwürfe ignoriert.

Schädelkanone: Kanone, Reichweite 36", S10, ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3), Bewegen oder Schießen.

Speerschleuder: Reichweite 48", S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder, kein Stehen & Schießen

Warpkatapult: Katapult, Reichweite 6"-36", 3" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Fehlfunktion: die Waffe schießt diesen Spielzug nicht und das Modell erleidet einen Lebenspunktverlust, der Schutzwürfe ignoriert.





ERBSTÜCKE DES WARP

Dämonische Geschenke

Ein Charaktermodell darf mehrere Dämonische Geschenke erhalten. Sie zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt. Einige Dämonische Geschenke haben denselben Namen wie magische Gegenstände. Ist dies der Fall, sind sie effektiv derselbe Gegenstand und daher auf ein Exemplar pro Armee limitiert (außer sie sind gewöhnlich (c)).

Allgemeine Dämonische Geschenke

- X Ätherklinge:** Nahkampfattacken ignorieren Rüstungswürfe.
- X Avatar:** Dieses Modell erleidet nie einen Warpkollaps, stattdessen erleidet es eine Anzahl von Lebenspunktverlusten, die der Differenz, um den der Aufriebstest verpatzt wurde, entspricht und gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.
- X Dämonische Pracht:** Der Dämonischer Rettungswurf wird zu einem gewöhnlichen Rettungswurf mit demselben Wert.
- X Dämonische Roben:** Das Modell kann nie besser als auf die 3+ verwundet werden.
- X Geflügelter Schrecken:** Das Modell kann fliegen und zählt als Fliegendes Modell.
- X Gunst der Götter:** Wird das Modell vom Spruch *Segen der Götter* betroffen kann es den Wurf um 1 modifizieren.
- X Leuchtfener des Chaos:** Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18“.
- X Seelenhunger:** Das Modell wiederholt misslungene Verwundungswürfe.
- X Tentakel:** Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der Chaos Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.
- X Verzerrung des Chaos:** Einheiten die auf diese Einheit schießen erleiden -1 auf ihre BF (bis zu einem Minimum von 0) für diese Attacke.

Khornes Dämonische Geschenke

- X Bannrolle:** Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.
- X Halsband des Khorne:** MR (2)
- X Jünger des Khorne:** Das Modell darf versuchen Sprüche zu bannen, als wäre es ein Zauberer.
- X Kriegssaxt des Khorne:** Todesstoß. Zusätzlich verursacht jeder Verwundungswurf von einer natürlichen '6' Multipler Lebenspunktverlust (W3).
- X Macht des Khorne:** +1S
- X Obsidian Rüstung:** 3+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann.
- X Rüstung des Khorne:** 4+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann. Zusätzlich verlieren magische Waffen von Modellen, die in BTB mit diesem Modell sind, ihre Sonderregeln (d.h. sie zählen als gewöhnliche Waffen ihres Typs), so lange sie in BTB mit diesem Modell bleiben.

Nurgles Dämonische Geschenke

- X Flegel des Verfalls:** Ignoriert Rüstungswürfe. Zusätzlich verursacht jeder Verwundungswurf von einer natürlichen '6' Multipler Lebenspunktverlust (2).
- X Fliegenwolke:** -1 auf Trefferwürfe gegen die Einheit im Nahkampf
- X Giftige Dämpfe:** Modelle in BTB schlagen immer zuletzt zu (ASL).
- X Nurgles Auserwählter:** Regeneration (5+)
- X Nurgles Fäulnis:** Zu Beginn der Magiephase jedes Spielers muss jedes gegnerische Modell in BTB mit diesem Modell einen W6 werfen: bei einer '6' erleidet das entsprechende gegnerische Modell einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.
- X Nurgling Befall:** Modelle, die das Modell im Nahkampf attackieren, erleiden einen S3 Treffer.
- X Schleimspur:** Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken dieser Einheit kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.
- X Seuchenflegel:** Giftattacken (2)
- X Stab des Nurgle:** PM 2/8+, Eitriche Beulen Spruch.
- X Strom der Fäulnis:** Atemwaffe, S4

Slaaneshs Dämonische Geschenke

- X Blick der Unterwerfung:** Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Chaos Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt, darf das Modell in dieser Runde nicht attackieren. Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind.
- X Einullender Duft:** Einheiten in BTB mit dieser Einheit werfen, wenn sie fliehen, einen zusätzlichen Würfel und ignorieren den höchsten Würfelwurf.
- X Lähmende Aura:** Das Modell erhält ASF.

X Peiniger: Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Chaos Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt, muss das Modell seine eigene Einheit oder ein anderes Modell in BTB attackieren (nach Wahl des Dämonenspielers). Verursachte Lebenspunktverluste zählen zum Kampfergebnis. Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind. Wenn es kein legales Ziel gibt, attackiert das Modell überhaupt nicht.

X Seelenverschlinger: Wirf für jedes Modell, das dieses Modell ausgeschaltet hat, einen W6: für jede '6' erhält das Modell sofort 1 LP zurück. Würfle direkt nachdem ein Modell ausgeschaltet wurde.

X Verlockung des Slaanesh: Einheiten in BTB mit einem oder mehreren Modellen mit diesem Geschenk erleiden -1 auf ihren Moralwert

X Vielmärgige Monstrosität: +2A

Tzeentchs Dämonische Geschenke

- X Auserwählter des Tzeentch:** Das Modell kann einmal im Spiel einen einzelnen W6 (bei Treffer-, Verwundungs-, Schutz-, Zauber- oder Bannwürfen, sowie bei Moralwerttests) wiederholen.
- X Doppelköpfig:** +2 auf Zauberwürfe (PM/BM).
- X Energie-Homunkulus:** +1 PD in jeder Magiephase, der nur vom Träger verwendet werden kann.
- X Energievortex:** In der Magiephase des Chaos Spielers darf das Modell eine beliebige Anzahl seiner Lebenspunkte opfern. Für jeden so erlittenen Lebenspunktverlust erhält das Modell W3 PD, die nur von diesem Modell selbst verwendet werden können.
- X Gespaltene Realität:** Spruchreichweiten des Modells werden um 6“ erhöht. Hat keine Auswirkung auf Sprüche ohne Reichweite.
- X Gleißende Korona:** Zu Beginn der Magiephase jedes Spielers erleidet jedes gegnerische Modell in BTB einen S3 Treffer.
- X Meister der Zauberei:** Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).
- X Segen des Tzeentch:** Das Modell ignoriert alle Zauberpatzer-Effekte (BM und PM; der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle gewürfelt).
- X Spruchzerstörer:** Magiebannende Spruchrolle. Bei einem Wurf von 4+ BM / 5+ PM ist der gebannte Spruch zerstört. Einmalige Anwendung.
- X Tzeentchs Wille:** Das Modell kann einmal pro Spielzug einen einzelnen W6 (bei Treffer-, Verwundungs-, Schutz-, Zauber- oder Bannwürfen, sowie bei Moralwerttests) wiederholen.

Dämonische Ikonen

- B Einullende Standarte:** Die Einheit erhält die Sonderregel 'Einullender Duft'.
- B Höllenfeuerstandarte:** PM 2/5+, alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 12" erleiden je W6 S5 Treffer.
- B Schädelbanner:** Einheiten, die auf diese Einheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff.
- B Sirenenstandarte:** Einheiten, die von dieser Einheit angegriffen werden, dürfen nur "Angriff annehmen", als Angriffsreaktion wählen.
- B Standarte der Ekstase:** Die Einheit verliert die Sonderregeln 'Leichte Infanterie' und 'Vorgetäuschte Flucht'. Die Standarte muss dem Mitspieler beim Aufstellen der Einheit bekanntgegeben werden.
- B Standarte der Hexerei:** Die Einheit erhält +1 auf alle Zauberwürfe. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.
- B Standarte der puren Verzweigung:** Alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 12" erleiden -1 auf ihren MW.
- B Standarte der schleichenden Fäulnis:** Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen '1'en. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.
- B Standarte des Ewigen Kriegs:** +1B
- B Standarte des glorreichen Chaos:** Alle dämonischen Einheiten innerhalb von 12" sind Unnachgiebig.
- B Standarte des Magieentzugs:** Alle gegnerischen Zauberer erleiden -1 auf Zauberwürfe für BM Sprüche.
- B Standarte des unheiligen Triumphs:** +W3 CR
- B Standarte des Wandels:** PM 2/5+, Staubhand Spruch.
- B Standarte immerwährender Virulenz:** Modelle, welche die Einheit im Nahkampf attackieren, erleiden einen S3 Treffer für jede Verwundung, die sie verursachen.





LEHREN DES CHAOS

Einfache Magie (PM)

Segen der Götter (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Wurde der Spruch erfolgreich gewirkt, wird mit einem W6 der Effekt auf der Tabelle unten ermittelt. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Eine Einheit kann zur gleichen Zeit immer nur von einem Segen der Götter Effekt profitieren, d.h. nachfolgende Effekte lösen den aktuellen Effekt ab. Sind der Zieleinheit auch Charaktermodelle angeschlossen, wird nur einmal gewürfelt und das Ergebnis auf alle Elemente angewendet. Hat eines der Elemente die *Gunst der Götter* Sonderregel kann der Wurf einmal um 1 modifiziert werden (unabhängig von der Anzahl dieser Sonderregel).

- 1: Immun gegen Psychologie
- 2: Verursacht Angst (Entsetzen, falls bereits Angst verursacht wird)
- 3: AP (1) (Nah- und Fernkampfaffen)
- 4: Einheit wiederholt '1'en beim Trefferwurf (Nah- und Fernkampfaffen)
- 5: Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampfaffen)
- 6: +1 Widerstand

Lehre der Zerstörung

Dunkle Wut (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen '1'en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schattenross (4+): Unterstützung. Kann auf sich selbst oder ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (in beiden Fällen) innerhalb von 12" gewirkt werden. Das Modell kann sofort eine 20" Flugbewegung durchführen. Diese Bewegung kann genutzt werden, um einen Nahkampf zu verlassen, aber nicht um in einen Nahkampf zu gelangen (d.h. angreifen ist nicht erlaubt).

Schleier der Dunkelheit (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Lehre des Nurgle

Quellender Eiter (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat die Einheit bereits Giftattacken, erhöht sich ihr Wert um +1. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Segen des Nurgle (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Lehre des Slaanesh

Segen des Slaanesh (8+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält ASF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Zorn des Slaanesh (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält AP (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Lehre des Tzeentch

Hellseherei (3+): Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).

Zweites Zeichen von Amul (6+): Der Spieler erhält W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wurf kann dazu genutzt werden einen verpatzten Treffer-/Verwundungs-/Rüstungs-/Rettungs- oder Regenerations-Wurf zu wiederholen. Alle nicht genutzten Wiederholungswürfe verfallen am Ende des Spielzugs des Spielers.

Kampfmagie (BM)

Lehre der Zerstörung

Dunkle Hand des Todes (5+): Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer

Finsternis der Verzweiflung (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Einheit erleidet einen Abzug von -3 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schatten des Todes (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Staubhand (5+): Eine gegnerische Einheit in BTB mit dem Spruchwirker erleidet W6 S4 Treffer.

Wind des Todes (9+): Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer

Wort der Schmerzen (9+): Fluch, Reichweite 24". KG und BF der Zieleinheit wird auf '1' reduziert. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Lehre des Nurgle

Eitrige Beulen (8+): Magisches Geschöß, Reichweite 24". Verursacht W6 S4 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Gesegnete Pocken (7+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -1 auf KG, BF, S und MW (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Herrliche Geschwüre (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Reizende Pusteln (7+): Magisches Geschöß, Reichweite 24". Ein beliebiges gegnerisches Modell in Sichtlinie erleidet einen S4 Treffer, der Rüstungswürfe ignoriert. Die Zielauswahl erfolgt wie bei der Sonderregel Zielsicher. Ein einzelnes Modell kann nur einmal pro Magiephase von diesem Spruch betroffen sein.

Schorfige Krätze (8+): Fluch, Reichweite 18". Das Ziel-Charaktermodell in Sichtlinie erhält -1 Widerstand (bis zu Min. 1) bis zum Ende des Spiels.

Verzehrende Pestilenz (11+): Fluch, Reichweite 24". Bleibt im Spiel. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird sowie zu Beginn der Magiephase jedes Spielers erleidet das Ziel W6 S3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Lehre des Slaanesh

Berausende Folter (7+): Fluch, Reichweite 24". Ziel-Charaktermodell (jedoch nicht sein Reittier) attackiert die Einheit, der sich das Charaktermodell angeschlossen hat. Modelle werden automatisch getroffen und die Treffer wie Beschuss verteilt. Lebenspunktverluste zählen nicht zum Kampfergebnis, können aber einen Paniktest auslösen.

Glückseliger Schmerz (8+): Magisches Geschöß, Reichweite 12", verursacht W6 S6 Treffer

Höllenschrei (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

Köstliche Marter (8+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit ist Unnachgiebig bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Leidenschaftliche Zuckungen (10+): Fluch, Reichweite 18". Wähle Effekt A), B) oder C):

- A) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Bewegungsphase nicht angreifen und, außer eine Neuformierung durchzuführen, sich nicht bewegen.
- B) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Magiephase keine Sprüche wirken.
- C) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Fernkampfphase keine Fernkampfangriffe durchführen.

Verzückende Qualen (8+): Unterstützung oder Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet W6 S3 Treffer am Ende jeder Magiephase (beider Spieler). Ist die Zieleinheit Slaanesh zugehörig, erhält sie Raserei. Ist die Zieleinheit nicht Slaanesh zugehörig, leidet sie unter Blödheit. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Lehre des Tzeentch

Blaues Feuer der Metamorphose (9+): Mag. Geschöß, Reichweite 24", verursacht 2W6 S(2+W3) Treffer

Gelbes Feuer der Transformation (4+): Unterstützung. Der Zauberwirker, sein Reittier und seine Einheit (inkl. Charaktermodelle darin) erhalten einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Grünes Feuer der Verwirrung (9+): Direktschaden, Reichweite 24". Die Zieleinheit attackiert sich selbst. Jedes Modell führt eine einzelne Attacke aus (die Waffe wählt der Chaos Spieler). Treffer werden wie Beschuss verteilt. Hat keinen Effekt auf Reittiere sowie Charaktermodelle. Modelle, die durch "Grünes Feuer der Verwirrung" Schaden erleiden, profitieren nicht von der Sonderregel "Blocken".

Pandämonium (8+): Bleibt im Spiel. Gegnerische Einheiten erhalten keinen Vorteil durch 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'

Rotes Feuer der Veränderung (5+): Magisches Geschöß, Reichweite 30", verursacht W6 S(W6) Treffer

Violettes Feuer des Tzeentch (7+): Direktschaden, Reichweite 24". Die Zieleinheit muss einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt, erleidet die Einheit eine Anzahl von Lebenspunktverlusten, die der Differenz, um den der Test verpatzt wurde, entspricht und die Rüstungswürfe ignorieren. Die Lebenspunktverluste werden wie Beschuss verteilt.



ZUSAMMENSTELLUNG

Alle Chaosarmeen folgen den Zusammenstellungsregeln der „Reich des Chaos“ Armeen.

Der Spieler hat die Wahl

- a) eine 'reine' Chaos Armee auszuwählen, die nur Einheiten aus einer einzigen Liste enthält, oder
- b) eine Armee auszuwählen, die Kriegermeuten mehrerer Chaos Listen (Tiemenschen, Dämonen des Chaos, Krieger des Chaos) enthält.

Stammes-Einheiten: Eine Stammes-Einheit ist eine KERN Einheit mit derselben Zugehörigkeit wie der Kriegsherr (siehe unten). Für Kriegsherren ohne Zugehörigkeit (d.h. Ungeteiltes Mal) zählen alle KERN Einheiten als Stammes-Einheiten.

Reich des Chaos Armeen

- Eine 'Reich des Chaos' Armee umfasst 1+ Kriegermeuten.
- Eine Kriegermeute umfasst einen Kriegsherrn (Charaktermodell) und sein Gefolge (Einheiten), die von einer einzelnen Liste gewählt werden. Jedes Gefolge muss mindestens eine Stammes-Einheit beinhalten und für das Gefolge müssen mindestens so viele Punkte wie für den Kriegsherrn ausgegeben werden.
- Die Kriegermeute, die den Armeegeneral enthält, ist die Haupt-Kriegermeute. Sie ist die einzige Kriegermeute, die mehr als ein Charaktermodell, Kommandantenauswahlen und den AST enthalten darf. Mindestens die Hälfte der Punkte der Armee müssen für die Haupt-Kriegermeute ausgegeben werden (z.B. mindestens 1000p bei einer Armeegröße von 2000p).
- Alle Kriegermeuten (d.h. die gesamte Armee) können von 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!' profitieren.
- Charaktermodelle dürfen sich nur Einheiten anschließen, die zu derselben Kriegermeute wie sie selbst gehören.
- Um Charaktermodelle mit einem Mal auswählen zu können, muss mindestens eine Einheit mit derselben Zugehörigkeit wie ihr Mal in der Kriegermeute enthalten sein (d.h. in der Haupt-Kriegermeute schaltet eine einzelne Einheit mit einer Zugehörigkeit das entsprechende Mal für alle Charaktermodelle in der Haupt-Kriegermeute frei). Diese Einheit kann auch gleichzeitig als Stammes-Einheit zählen.

Übersicht:

1 Haupt-Kriegermeute	
Größe der Kriegermeute:	min. 50% der Punkte der Armee
Kriegsherr:	• Armeegeneral Hat der Kriegsherr ein Mal, dann darf sein Gefolge nur Charaktermodelle und Einheiten mit derselben Zugehörigkeit oder ohne Zugehörigkeit enthalten.
Gefolge:	• 0-1 AST • 1+ Stammes-Einheit • Eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen. Für jedes Mal muss mindestens eine Einheit mit derselben Zugehörigkeit ausgewählt werden. • Eine beliebige Anzahl von Einheiten • Punktkosten des Gefolges ≥ Punktkosten des Kriegsherrn (Armeegeneral)

0+ Kriegermeuten	
Kriegsherr:	• 1 Held Hat der Kriegsherr ein Mal, dann darf sein Gefolge nur Einheiten mit derselben Zugehörigkeit oder ohne Zugehörigkeit enthalten
Gefolge:	• 1+ Stammes-Einheit • Eine beliebige Anzahl von Einheiten • Punktkosten des Gefolges ≥ Punktkosten des Kriegsherrn

ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Blutdämon (des Khorne)	6	10	0	7	6	6	9	7	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.
Punktekosten: 525p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Halsband des Khorne (c)	+15p
X Verzerrung des Chaos (c) +20p	X Jünger des Khorne (c)	+20p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Bannrolle	+30p
X Leuchtfener des Chaos +35p	X Kriegsaxt des Khorne (c)	+35p
X Avatar (c) +75p	X Obsidian Rüstung (c)	+60p
	X Rüstung des Khorne (c)	+65p

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Entsetzen, Großes Ziel, Ewiger Hass, MR (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großer Verpester (des Nurgle)	6	6	0	6	6	8	4	6	9	8	Mon

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.
Punktekosten: 450p

Optionen:

Segen der Götter PM 3/5+ +35p	X Seuchenflegel (c)	+15p
Segen des Nurgle PM 3/6+ +60p	X Nurgling Befall (c)	+25p
Quellender Eiter PM 3/5+ +50p	X Giftige Dämpfe (c)	+35p
BM Schorfige Krätze +50p	X Nurgles Fäulnis (c)	+35p
BM Herrliche Geschwüre +50p	X Schleimspur (c)	+35p
BM Reizende Pusteln +50p	X Strom der Fäulnis (c)	+35p
BM Eitrige Beulen +60p	X Stab des Nurgle	+50p
BM Gesegnete Pocken +60p	X Fliegenwolke (c)	+60p
BM Verzehrende Pestilenz +75p	X Flegel des Verfalls (c)	+65p
	X Nurgles Auserwählter (c)	+85p
X Gunst der Götter (c) +5p	X Tentakel (c)	+25p
X Verzerrung des Chaos (c) +20p	X Leuchtfener des Chaos	+35p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Ätherklinge (c)	+40p
X Seelenhunger (c) +25p	X Avatar (c)	+75p

Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Giftattacken (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hüter der Geheimnisse (des Slaanesh)	8	9	0	6	6	6	10	6	9	6	Mon

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.
Punktekosten: 475p

Optionen:

Segen der Götter PM 3/5+ +35p	X Blick der Unterwerfung (c)	+20p
Segen des Slaanesh PM 3/8++50p	X Verlockung des Slaanesh (c)	+25p
Zorn des Slaanesh PM 3/5+ +50p	X Einullender Duft (c)	+25p
BM Berausende Folter +25p	X Lähmende Aura (c)	+50p
BM Höllenschrei +35p	X Seelenverschlinger (c)	+50p
BM Glückseliger Schmerz +50p	X Peiniger (c)	+50p
BM Köstliche Marter +50p		
BM Verzückende Qualen +60p		
BM Leidenschaftliche Zuckungen +75p		
X Gunst der Götter (c) +5p	X Ätherklinge (c)	+30p
X Verzerrung des Chaos (c) +20p	X Leuchtfener des Chaos	+35p
X Dämonische Roben (c) +25p	X Seelenhunger (c)	+35p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Avatar (c)	+75p

Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, AP (1)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Herrscher des Wandels (des Tzeentch)	6	6	4	6	6	6	6	5	9	6	Mon

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 425p

Optionen:

Hellseherei PM 3/3+ +15p	X Meister der Zauberei (c)	+10p
Segen der Götter PM 3/5+ +35p	X Gespaltene Realität (c)	+20p
Zweites Z. Amul PM 3/6+ +50p	X Gleißende Korona (c)	+25p
BM Gelbes Feuer d. Trans. +15p	X Energievortex (c)	+25p
BM Pandämonium +50p	X Segen des Tzeentch (c)	+25p
BM Rotes Feuer der Veränderung +50p	X A. des Tzeentch (c)	+25p
BM Violettes Feuer des Tzeentch +60p	X Energie-Homunkulus	+50p
BM Blaues Feuer d. Metamorpho. +75p	X Spruchzerstörer	+75p
BM Grünes Feuer der Verwirrung +75p	X Doppelköpfig (c)	+75p
	X Tzeentchs Wille (c)+75p	
X Gunst der Götter (c) +5p	X Dämonische Pracht (c)	+25p
X Verzerrung des Chaos (c) +20p	X Leuchtfeuer des Chaos	+35p
X Dämonische Roben (c) +25p	X Avatar (c)	+75p

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Entsetzen, Großes Ziel

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz	6	8	3	5	5	4	8	5	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 250p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Geflügelter Schrecken (c)	+25p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Leuchtfeuer des Chaos	+35p
X Dämonische Roben (c) +25p	X Seelenhunger (c)	+45p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Ätherklinge (c)	+45p
X Tentakel (c) +25p	X Avatar (c)	+75p

Magie: Das Modell darf für +15p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgerüstet werden, und muss dann 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche von den folgenden Sprüchen wählen:

Schleier der Dunkel. PM 2/5+ +25p	BM Staubhand	+35p
Schattenross PM 2/4+ +25p	BM Schatten des Todes	+35p
Dunkle Wut PM 2/5+ +35p	BM Dunkle Hand des Todes	+50p
	BM Finsternis der Verzweigung	+50p
	BM Wort der Schmerzen	+50p
	BM Wind des Todes	+75p

Sonderregeln: Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz des Khorne	6	8	3	5	5	4	8	5	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 300p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Halsband des Khorne (c)	+15p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Jünger des Khorne (c)	+20p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Macht des Khorne (c)	+25p
X Geflügelter Schrecken (c) +25p	X Bannrolle	+30p
X Leuchtfeuer des Chaos +35p	X Kriegsaxt des Khorne (c)	+35p
X Ätherklinge (c) +45p	X Obsidian Rüstung (c)	+40p
X Avatar (c) +75p	X Rüstung des Khorne (c)	+55p

Sonderregeln: Entsetzen, Ewiger Hass, MR (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz des Nurgle	6	8	3	5	6	4	8	5	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 285p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Nurgling Befall (c)	+25p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Giftige Dämpfe (c)	+25p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Schleimspur (c)	+25p
X Tentakel (c) +25p	X Seuchenflegel (c)	+30p
X Geflügelter Schrecken (c) +25p	X Nurgles Fäulnis (c)	+35p
X Leuchtfeuer des Chaos +35p	X Strom der Fäulnis (c)	+35p
X Seelenhunger (c) +45p	X Fliegenwolke (c)	+50p
X Ätherklinge (c) +45p	X Stab des Nurgle	+50p
X Avatar (c) +75p	X Nurgles Auserwählter (c)	+55p
	X Flegel des Verfalls (c)	+65p

Magie: Das Modell darf für +15p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgerüstet werden, und muss dann 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche von den folgenden Sprüchen wählen:

Segen der Götter PM 2/5+ +25p	BM Schorfige Krätze	+50p
Segen des Nurgle PM 2/6+ +45p	BM Herrliche Geschwüre	+50p
Quellender Eiter PM 2/5+ +35p	BM Reizende Pusteln	+50p
	BM Eitrige Beulen	+60p
	BM Gesegnete Pocken	+60p

Sonderregeln: Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz des Slaanesh	6	8	3	5	5	4	8	5	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 275p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Blick der Unterwerfung (c)	+20p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Verlockung des Slaanesh (c)	+25p
X Dämonische Roben (c) +25p	X Einullender Duft (c)	+25p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Seelenverschlinger (c)	+30p
X Geflügelter Schrecken (c) +25p	X Peiniger (c)	+50p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	
X Seelenhunger (c)	+45p	
X Ätherklinge (c)	+45p	
X Avatar (c)	+75p	

Magie: Das Modell darf für +15p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgerüstet werden, und muss dann 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche von den folgenden Sprüchen wählen:

Segen der Götter PM 2/5+ +25p	BM Berausende Folter	+25p
Segen des Slaanesh PM 2/8+ +35p	BM Höllenschrei	+35p
Zorn des Slaanesh PM 2/5+ +35p	BM Glückseliger Schmerz	+50p
	BM Köstliche Marter	+50p
	BM Verzückende Qualen	+60p
	BM Leidenschaftl. Zuckungen	+75p

Sonderregeln: Entsetzen, ASF





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz des Tzeentch	6	8	4	5	5	4	8	5	9	3	Mon

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 295p

Optionen:

- Hellseherei PM 3/3+ +15p X Meister der Zauberei (c) +10p
- Segen der Götter PM 2/5+ +25p X Gespaltene Realität (c) +20p
- Zweites Z. Amul PM 2/6+ +35p X Gleißende Korona (c) +25p
- BM Gelbes Feuer d. Trans. +15p X Energievortex (c) +25p
- BM Pandämonium +50p X Segen des Tzeentch (c) +25p
- BM Rotes Feuer der Veränderung +50p X Au. des Tzeentch (c) +25p
- BM Violettes Feuer des Tzeentch +60p X Energie-Homunkulus +50p
- BM Blaues Feuer d. Metamorpho. +75p X Spruchzerstörer +75p
- BM Grünes Feuer der Verwirrung +75p X Doppelköpfig (c) +75p
- X Tzeentchs Wille (c) +75p
- X Gunst der Götter (c) +5p X Leuchtfeuer des Chaos +35p
- X Verzerrung des Chaos (c) +25p X Seelenhunger (c) +45p
- X Dämonische Roben (c) +25p X Ätherklinge (c) +45p
- X Dämonische Pracht (c) +25p X Avatar (c) +75p
- X Geflügelter Schrecken (c) +25p

Sonderregeln: Entsetzen, Dämonischer Rettungswurf (4+)

HELDEN

Hinweis: Die Armee darf nur einen einzigen AST enthalten!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 AST des Khorne	5	6	3	5	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p Dämonische Geschenke (inkl. Ikone) oder eine beliebige Dämonische Ikone.

Punktekosten: 160p

Optionen:

- Moloch des Khorne +55p X Halsband des Khorne (c) +15p
- Blutstreitwagen des Khorne +Xp X Jünger des Khorne (c) +20p
- X Macht des Khorne (c) +20p
- B Standarte des Magieentzugs +50p X Kriessaxt des Khorne (c) +25p
- B Standarte der puren Verzweiflung +75p X Obsidian Rüst. (c) +25p
- B Standarte des unheiligen Triumphs +75p X Bannrolle +30p
- B Standarte des glorreichen Chaos +100p X Rüs. des Khorne (c) +40p
- B Höllenfeuerstandarte +100p
- X Gunst der Götter (c) +5p
- X Dämonische Pracht (c) +20p
- X Ätherklinge (c) +30p

Sonderregeln: Todesstoß, Ewiger Hass, Schuppenhaut (6+), MR (1), Kriegerehre

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 AST des Nurgle	4	4	3	4	5	2	4	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p Dämonische Geschenke (inkl. Ikone) oder eine beliebige Dämonische Ikone.

Punktekosten: 160p

Optionen:

- Sänfte des Nurgle +50p X Nurgles Auserwählter (c) +15p
- X Seuchenflegel (c) +15p
- B Standarte des Magieentzugs +50p X Nurgling Befall (c) +15p
- B Standarte der puren Verzweiflung +75p X Giftige Dämpfe (c) +25p
- B Standarte des unheiligen Triumphs +75p X Nurgles Fäulnis (c) +25p
- B Standarte des glorreichen Chaos +100p X Strom d Fäulnis (c) +35p
- B Höllenfeuerstandarte +100p X Flegel des Verfalls (c) +50p
- X Stab des Nurgle +50p
- X Gunst der Götter (c) +5p
- X Dämonische Pracht (c) +20p
- X Seelenhunger (c) +25p
- X Tentakel (c) +25p
- X Ätherklinge (c) +35p

Sonderregeln: Gifttattacken (1), Fliegenwolke, Regeneration (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 AST des Slaanesh	6	5	3	4	4	2	6	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p Dämonische Geschenke (inkl. Ikone) oder eine beliebige Dämonische Ikone.

Punktekosten: 150p

Optionen:

- Slaaneshpferd +25p X Seelenverschlinger (c) +15p
- Jägerstreitwagen des S. +Xp X Blick der Unterwerfung (c) +20p
- Erhabener Jägerstreit. d. S. +Xp X Verlockung des Slaanesh (c) +25p
- X Einlullender Duft (c) +25p
- B Standarte des Magieentzugs +50p X Vielmarmige Monst. (c) +50p
- B Standarte der puren Verzweiflung +75p X Peiniger (c) +50p
- B Standarte des unheiligen Triumphs +75p
- B Standarte des glorreichen Chaos +100p X Gunst der Götter (c) +5p
- B Höllenfeuerstandarte +100p X Dämonische Pracht (c) +20p
- X Dämonische Roben (c) +25p
- X Seelenhunger (c) +35p
- X Ätherklinge (c) +50p

Sonderregeln: AP (1), ASF

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 AST des Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p Dämonische Geschenke (inkl. Ikone) oder eine beliebige Dämonische Ikone.

Punktekosten: 95p

Optionen:

- Hellseherei PM 3/3+ +15p X Meister der Zauberei (c) +10p
- Segen der Götter PM 2/5+ +25p X Energievortex (c) +10p
- Zweites Z. Amul PM 2/6+ +35p X Gespaltene Realität (c) +20p
- BM Gelbes Feuer d. Trans. +15p X Gleißende Korona (c) +25p
- BM Pandämonium +50p X Segen des Tzeentch (c) +25p
- BM Rotes Feuer der Veränderung +50p X A. des Tzeentch (c) +25p
- BM Violettes Feuer des Tzeentch +60p X Energie-Homunkulus +50p
- BM Blaues Feuer d. Metamorphose +75p
- X Gunst der Götter (c) +5p
- Flugdämon des Tzeentch +45p X Dämonische Pracht (c) +20p
- Flammender Streitwagen des T. +Xp X Dämonische Roben (c) +25p

B Standarte des Magieentzugs +50p B St. des glorreichen Chaos +100p
 B Standarte der puren Verzweiflung +75p B Höllenfeuerstandarte +100p
 B Standarte des unheiligen Triumphs +75p
 Sonderregeln: Dämonischer Rettungswurf (4+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Herold des Khorne	5	7	3	5	4	2	5	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 145p

Optionen:

- Moloch des Khorne +55p X Halsband des Khorne (c) +15p
- Blutstreitwagen des Khorne +Xp X Jünger des Khorne (c) +20p
- X Macht des Khorne (c) +20p
- X Gunst der Götter (c) +5p X Kriessaxt des Khorne (c) +25p
- X Dämonische Pracht (c) +20p X Obsidian Rüstung (c) +25p
- X Ätherklinge (c) +30p X Bannrolle +30p
- X Rüstung des Khorne (c) +40p

Sonderregeln: Todesstoß, Ewiger Hass, Schuppenhaut (6+), MR (1), Kriegerehre, Gegenwart des Khorne





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Herold des Nurgle	4	5	3	4	5	2	4	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p Dämonische Geschenke.
Punktekosten: 155p
Optionen:
Sänfte des Nurgle +50p X Nurgles Auserwählter (c) +15p
X Seuchenflegel (c) +15p
X Gunst der Götter (c) +5p X Nurgling Befall (c) +15p
X Dämonische Pracht (c) +20p X Giftige Dämpfe (c) +25p
X Seelenhunger (c) +25p X Nurgles Fäulnis (c) +25p
X Tentakel (c) +25p X Strom der Fäulnis (c) +35p
X Ätherklinge (c) +35p X Flegel des Verfalls (c) +50p
X Stab des Nurgle +50p

Magie: Das Modell darf für +15p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgerüstet werden, und muss dann 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche von den folgenden Sprüchen wählen:
Segen der Götter PM 2/5+ +25p BM Schorfige Krätze +50p
Segen des Nurgle PM 2/6+ +45p BM Herrliche Geschwür +50p
Quellender Eiter PM 2/5+ +35p BM Reizende Pusteln +50p
BM Eitrige Beulen +60p
BM Gesegnete Pocken +60p

Sonderregeln: Giftattacken (1), Fliegenwolke, Regeneration (6+), Gegenwart des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Herold des Slaanesh	6	6	3	4	4	2	6	4	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p Dämonische Geschenke.
Punktekosten: 145p
Optionen:
Slaaneshpferd +25p X Seelenverschlinger (c) +15p
Jägerstreitwagen des S. +Xp X Blick der Unterwerfung (c) +20p
Erhabener Jägerstreit. d. S. +Xp X Verlockung des Slaanesh (c) +25p
X Einullender Duft (c) +25p
X Gunst der Götter (c) +5p X Vielarmige Monst. (c) +50p
X Dämonische Pracht (c) +20p X Peiniger (c) +50p
X Dämonische Roben (c) +25p
X Seelenhunger (c) +35p
X Ätherklinge (c) +50p

Magie: Das Modell darf für +15p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgerüstet werden, und muss dann 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche von den folgenden Sprüchen wählen:
Segen der Götter PM 2/5+ +25p BM Berausende Folter +25p
Segen des Slaanesh PM 2/8+ +35p BM Höllenschrei +35p
Zorn des Slaanesh PM 2/5+ +35p BM Glückseliger Schmerz +50p
BM Köstliche Marter +50p
BM Verzückende Qualen +60p
BM Leidenschaftl. Zuckungen +75p

Sonderregeln: AP (1), ASF, Gegenwart des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Herold des Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche wählen.
Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p Dämonische Geschenke.
Punktekosten: 80p
Optionen:
Hellscherei PM 3/3+ +15p X Meister der Zauberei (c) +10p
Segen der Götter PM 2/5+ +25p X Energievortex (c) +10p
Zweites Z. Amul PM 2/6+ +35p X Gespaltene Realität (c) +20p
BM Gelbes Feuer d. Trans. +15p X Gleißende Korona (c) +25p
BM Pandämonium +50p X Segen des Tzeentch (c) +25p
BM Rotes Feuer der Veränderung +50p X A. des Tzeentch (c) +25p
BM Violettes Feuer des Tzeentch +60p X Energie-Homunkulus +50p
BM Blaues Feuer d. Metamorphose +75p
X Gunst der Götter (c) +5p
Flugdämon des Tzeentch +45p X Dämonische Pracht (c) +20p
Flammender Streitwagen des T. +Xp X Dämonische Roben (c) +25p

Sonderregeln: Dämonischer Rettungswurf (4+), Gegenwart des Tzeentch

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Moloch des Khorne	7	5	0	5	5	3	2	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Chaosrüstung und Handwaffe.
Sonderregeln: Todesstoß

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sänfte des Nurgle	4	3	0	3	3	1	3	6	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Sänfte des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Slaaneshpferd	10	3	0	3	3	1	5	1	7	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Leichte Kavallerie, Giftattacken (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flugdämon des Tzeentch	1	3	0	5	5	3	4	1	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Fliegendes Modell (15"), Flugdämon des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Blutstreitwagen des Khorne	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4	SW
Moloch des Khorne	7	5	0	5	-	-	2	2	8	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, 1 Moloch des Khorne
Ausrüstung: Handwaffe
Punktekosten: 130p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), Todesstoß (nur Moloch)

Jägerstreitwagen / Erhabener Jägerstreitwagen des Slaanesh

Der Streitwagen wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt eine Dämonette. (Wenn möglich muss die Erhabene Dämonette ersetzt werden).

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flammender SW des Tzeentch	-	-	-	4	4	4	-	-	-	4	SW
Kreischer des Tzeentch	1	3	0	4	-	-	4	2	8	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 2 Kreischer des Tzeentch
Ausrüstung: Handwaffe
Punktekosten: 80p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
Sonderregeln: Fliegendes Modell, Aufpralltreffer (W3+1)





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zerfleischer des Khorne	5	5	3	5	3	1	4	1	8	1	Inf
Champion	5	5	3	5	3	1	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 8 Zerfleischer: 130p, Zerfleischer 9-30: je +13p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 Eine Einheit mit einer Standarte darf eine der folgenden Dämonischen Ikonen erhalten:
 B Standarte des Ewigen Kriegs (c) +30p B Schädelbanner (c) +20p
 Sonderregeln: Todesstoß, Hass, Schuppenhaut (6+), MR (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Seuchenhüter des Nurgle	4	3	3	3	4	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	3	3	3	4	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 7 Seuchenhüter: 110p, Seuchenhüter 8-30: je +14p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Eine Einheit mit einer Standarte darf eine der folgenden Dämonischen Ikonen erhalten:
 B Standarte d. s. Fäulnis (c) +15p B Stand. immerwäh. Virulenz (c) +25p
 Sonderregeln: Giftattacken (1), Fliegenwolke

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonette des Slaanesh	6	4	3	4	3	1	5	2	8	1	Inf
Champion	6	4	3	4	3	1	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 6 Dämonetten: 90p, Dämonette 7-30: je +10p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Eine Einheit mit einer Standarte darf eine der folgenden Dämonischen Ikonen erhalten:
 B Standarte der Ekstase (c) +50p B Einlullende Standarte (c) +25p
 B Sirenenstandarte (c) +25p
 Sonderregeln: Leichte Infanterie, Vorgetäuschte Flucht

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Rosa Horror des Tzeentch	4	3	3	3	3	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 9 Horror: 120p + Nx10p, Rosa Horror 10-30: je +10p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Eine Einheit mit einer Standarte darf eine der folgenden Dämonischen Ikonen erhalten:
 B Standarte des Wandels (c) +15p B Standar. der Hexerei (c) +15p
 Sonderregeln: Zauberwirker

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bluthunde des Khorne	8	5	0	5	4	1	4	1	8	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 5 Bluthunde: 130p, Bluthunde 6-16: je +20p
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie, Hass, MR (2)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Nurglings	4	3	3	3	3	3	3	3	8	3	Schw
------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	------

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 3 Nurglings: 120p, Nurglings 4 - 14: je +30p
 Sonderregeln: Plänkler, Kundschafter, Klein

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Jägerin des Slaanesh	-	4	3	4	3	1	5	2	8	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	5	3	8	2	Kav
Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-	-

Reittier: Slaaneshpferd
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 5 Jägerinnen: 150p, Jägerin 6-12: je +20p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Eine Einheit mit einer Standarte darf eine der folgenden Dämonischen Ikonen erhalten:
 B Sirenenstandarte (c) +35p B Einlullende Standarte (c) +25p
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie, Vorgetäuschte Flucht, Giftattacken (1) (nur Slaaneshpferde)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Kreischer des Tzeentch	1	3	0	4	4	2	4	2	8	3	Mon
-------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 3 Kreischer: 75p + Nx30p, Kreischer 4-9: je +30p
 Sonderregeln: Fliegende Einheit, Tiefflugangriff

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Chaos Gargoyle	4	4	3	4	3	1	4	1	6	1	Inf
-----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 5 Gargoyles: 60p + Nx30p, Chaos Gargoyle 6-20: je +12p
 Sonderregeln: Fliegende Plänkler

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Schädelkanone des Khorne	7	-	-	5	5	4	-	-	-	4	SW
Zerfleischer	-	5	3	5	-	-	4	1	8	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, Besatzung 2 Zerfleischer
 Ausrüstung: Schädelkanone
 Punktekosten: 175p + Nx50p
 Sonderregeln: Hass, MR (1), Aufpralltreffer (W3+2), Todesstoß (nur Besatzung)
 Hinweis: Diese Einheit zählt nicht zur Anzahl an Streitwagen in der Armee bezüglich der Punktekosten!

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Jägerstreitwagen des Slaanesh	-	-	-	5	4	4	-	-	-	4	SW
Dämonette	-	4	3	4	-	-	5	2	8	-	-
Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 6+, 2 Slaaneshpferde, Besatzung 2 Dämonetten
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 120p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), Giftattacken (1) (nur Slaaneshpferde)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Brennender SW des Tzeentch	-	-	-	4	4	4	-	-	-	4	SW
Erhabener Flammendämon	-	3	4	5	-	-	4	3	8	-	-
Horror Kreischer des Tzeentch	-	3	3	3	-	-	3	1	-	-	-
	1	3	0	4	-	-	4	2	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 2 Kreischer des Tzeentch, Besatzung: 1 Erhabener Flammendämon, 3 Horrors.
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 160p + Nx20p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Aufpralltreffer (W3+1), Erhabener Flammendämon

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schleimbestie des Nurgle	6	3	0	4	5	3	1	W6	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 1 Schleimbestie: 90p, Schleimbestien 2-7: je +75p
 Sonderregeln: Giftattacken (1), Regeneration (4+), Schleimspur

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Slaaneshbestie	10	4	0	4	4	3	6	3	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 1 Bestie: 60p + Nx5p, Bestie 2-12: je +55p
 Sonderregeln: AP (1), Einlullender Duft

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Flammendämon des Tzeentch	6	3	4	5	4	3	4	3	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 65p + Nx20p
 Sonderregeln: Erhabener Flammendämon

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Seuchendrohnen des Nurgle	4	3	0	3	4	3	3	3	8	3	MoI
Champion	4	3	0	3	4	3	3	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 3 Seuchendrohnen: 180p + Nx30p, Seuchendr. 4-7: je +65p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p
 Eine Einheit mit einer Standarte darf eine der folgenden Dämonischen Ikonen erhalten:
 B Standarte d. s. Fäulnis (c) +25p B Stand. immerwäh. Virulenz (c) +25p
 Sonderregeln: Fliegende Einheit, Giftattacken (1), Fliegenwolke

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Boten des Wandels des Tzeentch	1	3	4	4	4	3	4	2	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 3 Boten des Wandels: 150p + Nx30p, Boten 4-5: je +60p
 Sonderregeln: Fliegende Plänkler (15*), Flammen des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zerschmetterer des Khorne	-	5	3	5	4	2	4	1	8	3	MoKav
Champion	-	5	3	5	4	2	4	2	8	3	MoKav
Moloch	7	5	0	5	-	-	2	2	-	-	-

Reittier: Moloch
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 3 Zerschmetterer: 220p + Nx30p, Zerschmett. 4-8: je +80p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p
 Eine Einheit mit einer Standarte darf eine der folgenden Dämonischen Ikonen erhalten:
 B Standarte des Ewigen Kriegs (c) +30p B Schädelbanner (c) +30p
 Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Todesstoß, MR (1), Schuppenhaut (4+), Hass (nur Zerschmetterer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flammendämon des Tzeentch	6	2	4	4	4	2	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 3 Flammendämonen: 70p + Nx20p, Flammend. 4-5: je +30p
 Sonderregeln: Plänkler, Flammen des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schädelthron des Khorne Erhabener Zerfleischer	7	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Zerfleischer	-	5	3	5	-	-	4	2	8	-	-
Zerfleischer	-	5	3	5	-	-	4	1	8	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, Besatzung: 2 Zerfleischer, 1 Erhabener Zer.
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 180p + Nx20p,
 Sonderregeln: Todesstoß (nur Besatzung), Hass, MR (1), Aufpralltreffer (W3+2), Schädelthron
 Hinweis: Diese Einheit zählt bezüglich der Punktekosten nicht zur Anzahl der Streitwagen in der Armee!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Jä.SW des Slaanesh Erhabene Dämonette	-	-	-	5	5	6	-	-	-	6	SW
Dämonette	-	4	3	4	-	-	5	3	8	-	-
Dämonette	-	4	3	4	-	-	5	2	8	-	-
Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 4 Slaaneshpferde, Besatzung: 1 Erhabene Dämonette, 3 Dämonetten.
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 230p + Nx20p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+4), Giftattacken (1) (nur Slaaneshpferde)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Seelenzermalmer	7	5	4	6	6	5	3	5	8	5	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 250p + Nx50p,
 Optionen: Das Modell darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:
 - Speerschleuder +50p
 - Höllenfeuerflammenwerfer +55p
 - Warpkatapult +75p
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel





DUNKELELFEN

SONDERREGELN

Hinweis: Als ‚Dunkel elfen‘ zählen alle Modelle in der Armee, außer: Reittiere, Monster, Harpien und Medusen.

Armeespezifische Sonderregeln

Der Hass Nagarythes: Alle Dunkel elfen hassen alle ihre Gegner, eingeschlossen andere Dunkel elfen.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Animalisch: Die Einheit muss immer den eigenen Moralwert für Tests benutzen.

Bestienmeister: Harpien, Hydren und Kharibdyse innerhalb von 6“ vom Bestienmeister wiederholen Moralwerttests.

Blutaura: Der Blutkessel erhält einen Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche. Alle Hexenkriegerinnen innerhalb von 12“ (inklusive dem Blutkessel) erhalten einen Rettungswurf (6+) und können ihre Raserei nicht verlieren. Hexenkriegerinnen innerhalb von 12“ erhalten ihre Raserei zurück (wenn sie diese zuvor verloren hatten).

Dickhäutig: Das Reittier gewährt +2 Rüstungswert (statt +1).

Ewiger Hass: Die Einheit hasst alle Gegner und wiederholt verpatzte Trefferwürfe in jeder Nahkampfrunde.

Feuriger Atem: Atemwaffe, S3

Giftiger Atem: Atemwaffe, S3, Giftattacken (1). Zusätzlich müssen Einheiten, die durch diese Attacke Verluste erlitten haben und nicht immun gegen Psychologie sind, einen MW-Test ablegen um im nächsten Spielzug einen Angriff ansagen zu können.

Hexer: Diese Einheit darf in der Magiephase einen der folgenden Sprüche wirken:

- Verdammnisfeuer (PM 2/5+): Magisches Geschoss, Reichweite 18“, für jedes Modell der Einheit der Hexer erleidet das Ziel 1 Treffer S3
- Macht der Verdammnis (PM 2/3+): Unterstützung, auf sich selbst, die Einheit erhält +1S bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers

Kein Anführer: Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein. Außerdem dürfen Einheiten nicht den MW dieses Modells für Moralwerttests verwenden und sich auch nicht aufgrund dieses Modells unterhalb von 25% Einheitenstärke wieder sammeln.

Medusenblick: Fernkampfangriff: Reichweite 12“, S3, ignoriert Rüstungswürfe, Mehrfachschuss (3), Zielsicher

Sklavenjäger: Diese Einheit wirft einen zusätzlichen Würfel bei der Ermittlung der Verfolgungsdistanz und entfernt den niedrigsten Würfelwurf.

Unkontrollierbar: Falls das Modell nicht im Nahkampf gebunden ist, muss es in der ‚Beginn des Zuges‘ Phase einen MW-Test ablegen. Wird der Test verpatzt, unterliegt das Modell der Raserei bis es seinen Unkontrollierbar-Test besteht oder einen Nahkampf verliert. Beachte, dass das Modell auf diese Weise seine Raserei zurückzuerlangen kann, selbst wenn es vorher einen Nahkampf verloren hat.

Verborgen: Anstelle das Modell während der Aufstellung zu platzieren, kann es das Spiel verborgen in einer beliebigen Dunkel elfen Infanterieeinheit beginnen. Es kann nicht mehr als 1 Modell in einer Einheit verborgen werden. Ein Assassine zählt nicht zum Limit der Charaktermodelle pro Einheit, aber es darf zu keiner Zeit mehr als 1 Assassine Teil einer Einheit sein (ob verborgen oder nicht). Der DE Spieler darf den Assassinen zu Beginn jedes seiner Spielzüge oder zu Beginn jeder Nahkampffphase enttarnen. Sobald der Assassine enttarnt ist, platziere ihn in BTB mit dem Gegner (im Nahkampf) oder im ersten Glied (falls die Einheit nicht im Nahkampf ist). Falls möglich, wird ein Regimentsmodell der Einheit verdrängt, falls nicht darf auch ein Charaktermodell bewegt werden, um Platz zu machen. Falls die Einheit, die den Assassinen enthält, vernichtet wird, bevor der Assassine enttarnt wird, so ist der Assassine ausgeschaltet und zählt als Verlust. Ein verborgener Assassine kann auf keinerlei Weise Schaden erhalten.

RÜSTKAMMER

Draich (Henkerschwert): Zweihändig, +2S

Handarmbrust: Reichweite 8“, S3, kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffreichweite ist.

Leichte Speerschleuder: Reichweite 36“, S5, Durchschlägt Glieder, kein „Stehen & Schießen“, Multipler Lebenspunktverlust (2) gegen Große Ziele. Es wird nur ein Modell benötigt, um die Waffe zu bedienen, d.h. andere Modelle dürfen Fernkampfwaffen in der Fernkampffphase einsetzen (denke aber daran, dass die gesamte Einheit (/Modell) auf das gleiche Ziel schießen muss.)

Repetierarmbrust: Reichweite 24“, S3, Mehrfachschuss (2)

Repetierspeerschleuder: Jedes Mal, wenn diese Waffe abgefeuert wird, wähle einen der folgenden Feuermodi:

- Einzelschuss: Reichweite 48“, S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder
- Salvenschuss: Reichweite 48“, S4, AP (1). Feuert 5 Schüsse ab, die getrennt voneinander abgehandelt werden und für die kein Abzug für Mehrfachschuss zur Anwendung kommt.

Seedrachenumhang: Das Modell erhält +1 Rüstungswert gegen Nahkampfangriffe und +2 Rüstungswert gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magische Geschosse).

ERBSTÜCKE VON NAGGAROTH

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Blutroter Tod: Zweihandwaffe, +2S, Todesstoß

W Drachenzahnschleuder: Reichweite 24“, S3, Mehrfachschuss (3), AP(1), trifft immer auf 2+

W Eisklinge: Jedes Mal, wenn ein Modell durch diese Waffe eine Verwundung erleidet, muss es einen W-Test ablegen. Wird der Test verpatzt, ignoriert die Verwundung Rüstungswürfe. Jedes Modell, das durch die Waffe verwundet wurde, darf für den Rest der Nahkampffphase nicht mehr attackieren.

W Giftschwert: Multipler Lebenspunktverlust (W3)

W Herzsucher: Der Träger wiederholt verpatzte Verwundungswürfe.

W Hydraklinge: +W3 A. Die Anzahl der zusätzlichen Attacken wird in jeder Nahkampffphase neu bestimmt.

W Klinge der Zerstörung: ignoriert Rüstungswürfe

W Klängen des dunklen Gifts: Zusätzliche Handwaffe, Giftattacken (3)

W Panzerhandschuh der Macht: S8, ignoriert Rüstungswürfe, ASL

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schattennetz: Kann im Nahkampf verwendet werden anstatt normal zu attackieren. Ein einzelnes Modell in BTB erleidet 2W6 S3 Treffer. Einmalige Anwendung.

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Tückische Klängen: Zusätzliche Handwaffe, Trefferwürfe von einer natürlichen ‚6‘ verwunden automatisch.

A Blutrüstung: Schwere Rüstung. Für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust, den der Träger im Nahkampf verursacht (vor Regenerationswürfen), wird sein Rüstungswert um 1 verbessert, bis zu einem Maximum von 1+. Falls der Träger beritten ist, zählt das Modell nie als Schwere Kavallerie.

A Rüstung der ewigen Knechtschaft: Leichte Rüstung, Regeneration (4+)

A Rüstung der Finsternis: Die Rüstung beinhaltet einen Schild und gewährt einen 1+ Rüstungswurf, der nicht verbessert werden kann.

A Rüstung des lebendigen Todes: Schwere Rüstung, der Träger erhält +1W und +1LP

A Schild von Ghron: Schild. Alle Treffer gegen den Träger werden mit -1S abgehandelt.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Herzstein der Finsternis: Rettungswurf (4+)

T Mystischer Lichtschild: Rettungswurf (5+). Immer wenn der Rettungswurf im Nahkampf bestanden wird, wird das KG des attackierenden Modells bis zum Ende der Nahkampffphase auf 1 reduziert.

T Ring von Hotek: Jeder Spruchwinker (Freund oder Feind) innerhalb von 12“ erleidet bei einem Pasch eines Zauberpatzer. Ein Ergebnis mit zwei oder mehr Sechsen bewirkt, dass der Spruch mit totaler Energie gewirkt wird und der Spruchwinker einen Zauberpatzer erleidet.

T Schwarzeisenkrone: Rettungswurf (5+), MR 1

T Schwarzes Amulett: Rettungswurf (5+) im Nahkampf. Für jeden bestandenen Rettungswurf erleidet der entsprechende Angreifer einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

T Siegel von Ghron: +1 DD

E Alptraumjuwel: Zu Beginn eines beliebigen Spielzugs (eines beliebigen Spielers) darf das Modell das Juwel verwenden, um bis zum Ende des Spielzugs Angst zu verursachen. Falls das Modell Teil einer Einheit ist, verursacht die Einheit ebenfalls Angst. Einmalige Anwendung.

E Mitternachtskristall: Zu Beginn eines deiner Spielzüge darfst du einen Zauberer auf dem Spielfeld benennen. Dieses Modell muss einen Moralwerttest mit 3W6 bestehen oder es verliert einen zufälligen BM Spruch für den Rest des Spiels. Einmalige Anwendung.

E Ring der Finsternis: PM 2/5+; Der Träger kann im Nahkampf nur mit natürlichen ‚6‘en getroffen werden. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Zauberwirkers an.

E Schwarzes Drachenei: Zu Beginn eines beliebigen Spielzugs (eines beliebigen Spielers) darf das Modell das schwarze Drachenei verzehren, um





S6, W6 und die Sonderregel ‚Giftiger Atem‘ bis zum Ende des entsprechenden Spielzugs zu erhalten. Einmalige Anwendung.

E Stärketrank: Kann zu Beginn einer beliebigen Nahkampffase verwendet werden. Das Modell erhält +3S bis zum Ende des Spielzugs. Einmalige Anwendung.

E Todesmaske: Der Träger verursacht Entsetzen.

E Zwielfichtmantel: Nur für Modelle zu Fuß. Rettungswurf (3+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Opferdolch: Einmal pro Magiephase, nach dem Zauberwurf aber noch bevor ein Bannversuch unternommen wurde, kann die Trägerin ein Modell in ihrer Einheit opfern. Wähle, welches Modell der Einheit aus dem Spiel entfernt wird (es sind keinerlei Schutzwürfe erlaubt), dann wirf einen W6. Bei einer 4+, würfle sofort einen weiteren (kostenlosen) PD und zähle das Ergebnis zum Zauberwurf hinzu (kann totale Energie bewirken oder einen Zauberpatzer verursachen). Bei einem Würfelwurf von 3 oder weniger wird kein PD generiert, aber es dürfen weitere Modelle wie oben beschrieben geopfert werden, solange bis eine 4+ erzielt wird oder du damit aufhörst und den ursprünglichen Zauberwurf akzeptierst. Falls die Einheit hierdurch 25% oder mehr Verluste erleidet, muss sie einen Paniktest ablegen.

S Schwarzer Stab: Die Anzahl der PD, die der Träger maximal für einen BM Spruch verwenden darf, wird nicht durch seine Stufe beschränkt.

S Seelenstein: Das Modell ignoriert den Effekt des ersten Zauberpatzers (PM oder BM), d.h. der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle gewürfelt.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Sternenlichtmantel: +1 PD in jeder Magiephase, der nur vom Träger verwendet werden kann.

B Banner des Grauens: Die Einheit verursacht Angst.

B Banner des Mordens: Alle Dunkelelfen in der Einheit erhalten AP (1) im Nahkampf. Wenn die Einheit bereits über AP verfügt, wird der AP Wert um 1 erhöht.

B Banner von Nagarythe: Der Träger und seine Einheit sind Unnachgiebig und erhalten +1CR. Ferner erhalten befreundete Regimenter aus Dunkelelfen (d.h. keine Einzelmodelle und keine nicht Dunkelelfen wie Harpien) innerhalb von 6“ +1CR.

B Blutstandarte: Die Einheit erhält +W3 CR bei ihrem ersten erfolgreichen Angriff (d.h. es findet ein Nahkampf statt) im Spiel. Der Bonus zählt nur für die erste Nahkampfrunde.

B Hydrabanner: In jeder ersten Nahkampfrunde erhalten alle Dunkelelfen in der Einheit mit diesem Banner +1A.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Seedrachenbanner: Die Einheit unterliegt den Regeln für Raserei.

GESCHENKE DES KHAINE

Geschenke des Khaïne sind Artefakte und Fähigkeiten, die gegen das Limit für magische Gegenstände zählen, jedoch sind sie keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt. Geschenke des Khaïne verleihen außerdem keine magischen Attacken. Ein Modell kann mehrere Geschenke des Khaïne erhalten.

X Berührung des Todes: Modell erhält Todesstoß für Nahkampffatacten.

X Geste des Khaïne: Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der DE Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke. Hat keinen Effekt auf Modelle, die immun gegen Psychologie sind.

X Hexenbräu: Zu Beginn eines beliebigen Spielzugs darf das Modell das Hexenbräu einer Einheit Hexenkriegerinnen verabreichen, der sich das Modell angeschlossen hat. Bis zum Ende des Spiels erhalten Gegner keine Boni auf das Kampfergebnis für Überzahl, Flanken- und Rückenangriffe (die Einheit wird immernoch bedrängt, falls die flankierende Einheit ES 5+ hat) und für Höhere Position, wenn sie eine Einheit unter dem Einfluss von Hexenbräu bekämpfen. Einmalige Anwendung.

X Jüngerin des Khaïne: Das Modell darf versuchen Sprüche zu bannen, als wäre es ein Zauberer.

X Kriegsschrei: Eine Einheit, die von diesem Modell angegriffen wird, muss einen Moralwerttest bestehen oder erleidet -1 KG bis zum Ende des Spielzugs.

X Rune des Khaïne: +W3 A. Die Anzahl der zusätzlichen Attacken wird in jeder Nahkampffase neu bestimmt.

X Tanz der Verdammnis Rettungswurf (5+)

GIFTE

Gifte zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt. Die folgenden Gifte betreffen nur Nahkampffatacten. Jedes Modell darf nur mit einem Gift ausgerüstet sein. Die Effekte des Gifts addieren sich mit den gewöhnlichen Waffensonderregeln, haben aber keinen Effekt auf magische Waffen. Gifte verleihen keine magischen Attacken.

X Blutfeuer: Die Waffen zählen, als ob ihre Stärke um 1 über dem Widerstandswert des Ziels liegen würde (bis zu einem Maximum von S6). Hierdurch wird auch der Rüstungswurf entsprechend modifiziert.

X Dunkles Gift: Giftatacten (1)

X Schwarzer Lotus: Falls der Träger ein Modell in einer Herausforderung ausschaltet, zählen alle verursachten Lebenspunktverluste doppelt für das Kampfergebnis (bis zum Maximum für Overkill).

LEHRE DER SCHWARZEN MAGIE

Einfache Magie (PM)

Blutorn (7+): Alle Dunkelelfen innerhalb von 12“ wiederholen Verwundungswürfe von natürlichen ‚1‘en im Nahkampf. Alle Hexenkriegerinnen innerhalb von 12“ (einschließlich dem Blutkessel) wiederholen verpatzte Verwundungswürfe im Nahkampf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Dieser Spruch wird bei einem Zauberpatzer nicht zerstört.

Dunkle Wut (5+): Unterstützung, Reichweite 18“. Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen ‚1‘en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schattenross (4+): Unterstützung. Kann auf sich selbst oder ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (in beiden Fällen) innerhalb von 12“ gewirkt werden. Das Modell kann sofort eine 20“ Flugbewegung durchführen. Diese Bewegung kann genutzt werden, um einen Nahkampf zu verlassen, aber nicht um in einen Nahkampf zu gelangen (d.h. angreifen ist nicht erlaubt).

Schleier der Dunkelheit (5+): Unterstützung, Reichweite 18“. Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Kampfmagie (BM)

Blitz des Verderbens (7+): Magisches Geschoss, Reichweite 18“. Verursacht W6 S5 Treffer.

Frostwind (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24“. Verursacht W6 S4 Treffer. Das Ziel erleidet -1 BF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Herrschaft (10+): Fluch, Reichweite 18“. Wähle Effekt A), B) oder C):

A) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Bewegungsphase nicht angreifen und, außer eine Neuformierung durchzuführen, sich nicht bewegen.

B) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Magiephase keine Sprüche wirken.

C) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Fernkampffase keine Fernkampfangriffe durchführen.

Schwarzes Grauen (13+): Direktschaden, Reichweite 18“, 5“ Schablone, S5, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

Seelenräuber (10+): Direktschaden, Reichweite 12“, 5“ Schablone, S3, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Der Spruchwiker erhält 1 Lebenspunkt hinzu (bis zu einem Maximum, das der doppelten Anzahl der Lebenspunkte im Profil des Modells entspricht), falls der Spruch mindestens einen Lebenspunktverlust verursacht (hierbei zählen keine Lebenspunktverluste, die durch Rettungswürfe verhindert werden, jedoch Lebenspunktverluste, die durch Regeneration zurück gewonnen werden).

Wort der Schmerzen (9+): Fluch, Reichweite 24“. Das KG und die BF der Zieleinheit werden bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers auf 1 reduziert.

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Schreckensfürst 5 7 6 4 3 3 8 4 10 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 140p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Schwere Rüstung	+10p	W Herzsucher	+15p
Seedrachenumhang	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Zus. Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+20p
Hellebarde	+15p	W Eisklinge	+25p
Zweihandwaffe	+20p	W Schwert der Macht	+25p
Lanze	+15p	W Drachenzahnschleuder	+30p
Repetierarmbrust	+10p	W Schattennetz	+30p

Dunkelelfenross	+15p	W Klinge der Zerstörung	+50p
Kampfechse	+25p	W Blutroter Tod	+50p
Schwarzer Pegasus	+55p	W Giftschwert	+50p
Mantikor	+150p	W Panzerhandschuh der Macht	+80p
Schwarzer Drache	+300p	A Blutrüstung	+35p
Echsenstreitwagen	+Xp	A Verzauberter Schild	+20p

E Alptrajmjuwel	+25p	A Rüstung der Finsternis	+50p
E Stärketrank	+30p	A Rüs. der ewigen Knechtschaft	+60p
E Schwar. Drachenei	+40p	A Rüstung des lebendigen Todes	+80p
E Zwielichtmantel	+50p	T Ring des Hotek	+20p
E Mitternachtskristall	+50p	T Schwarzes Amulett	+50p
E Todesmaske	+50p	T Schwarzeisenkrone	+50p
E Ring der Finsternis	+75p	T Siegel von Ghroind	+50p
Sonderregeln: keine		T Herzstein der Finsternis	+75p

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Erzzauberin 5 4 4 3 3 3 5 1 9 1 Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Schleier der Dunkel. PM 3/5+	+35p	T Mystis. Lichtschild	+40p
Schattenross PM 3/4+	+35p	T Schwarzes Amulett	+50p
Dunkle Wut PM 3/5+	+50p	T Schwarzeisenkrone	+50p
BM Frostwind	+50p	T Siegel von Ghroind	+50p
BM Blitz des Verderbens	+50p	T Herz. der Finsternis	+75p
BM Seelenraub	+50p	E Alptrajmjuwel	+25p
BM Wort der Schmerzen	+50p	E Zwielichtmantel	+50p
BM Schwarzes Grauen	+75p	E Mitternachtskristall	+50p
BM Herrschaft	+75p	E Todesmaske	+50p
Dunkelelfenross	+15p	E Ring der Finsternis	+50p
Kampfechse	+25p	S Schwarzer Stab	+10p
Schwarzer Pegasus	+55p	S Seelenstein	+20p
Mantikor	+150p	S Stab der Zauberei	+20p
Schwarzer Drache	+300p	S Bannrolle	+30p
		S Energiestein	+30p
		S Opferdolch	+35p
		S Sternenlichtmantel	+50p

Sonderregeln: keine

HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

0-1 Armee-standarte 5 6 6 4 3 2 7 3 9 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 110p

Optionen:

Schwere Rüstung	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Seedrachenumhang	+10p	W Herzsucher	+10p
Dunkelelfenross	+10p	W Behände Klinge	+15p
Kampfechse	+15p	W Eisklinge	+20p
Schwarzer Pegasus	+55p	W Schlachtenklinge	+20p
Echsenstreitwagen	+Xp	W Schwert der Macht	+20p
		W Schattennetz	+30p
		W Klinge der Zerstörung	+35p
		W Giftschwert	+35p
		W Hydraklinge	+40p
		A Blutrüstung	+25p
		A Rüst. der ewigen Knechtschaft	+40p
		E Alptrajmjuwel	+25p
		E Stärketrank	+25p
		E Schwarzes Drachenei	+35p
		E Zwielichtmantel	+35p
		E Mitternachtskristall	+50p
		E Todesmaske	+50p
		E Ring der Finsternis	+50p

T Ring des Hotek	+20p
T Schwarzes Amulett	+40p
T Schwarzeisenkrone	+40p
T Herz. der Finsternis	+50p
T Siegel von Ghroind	+50p
B Kriegsbanner	+35p
B Banner des Mordens	+45p
B Blutstandarte	+50p
B Banner des Grauens	+50p
B Hydrabanner	+75p
B Ba. von Nagarythe	+125p
Sonderregeln: keine	

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Adliger 5 6 6 4 3 2 7 3 9 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 85p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Schwere Rüstung	+5p	W Herzsucher	+10p
Seedrachenumhang	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zus. Handwaffe	+10p	W Eisklinge	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Hellebarde	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Lanze	+10p	W Drachenzahnschleuder	+30p
Repetierarmbrust	+10p	W Schattennetz	+30p
		W Klinge der Zerstörung	+35p
		W Blutroter Tod	+35p
		W Giftschwert	+35p
		W Hydraklinge	+40p
		A Blutrüstung	+25p
		A Verzauberter Schild	+15p
		A Schild von Ghroind	+25p
		A Rüstung der Finsternis	+35p
		A Rüs. der ewigen Knechtschaft	+40p
		T Ring des Hotek	+20p
		T Schwarzes Amulett	+40p
		T Schwarzeisenkrone	+40p
		T Herzstein der Finsternis	+50p
		T Siegel von Ghroind	+50p

Dunkelelfenross	+10p
Kampfechse	+15p
Schwarzer Pegasus	+55p
Echsenstreitwagen	+Xp
E Alptrajmjuwel	+25p
E Stärketrank	+25p
E Schwarzes Drachenei	+35p
E Zwielichtmantel	+35p
E Mitternachtskristall	+50p
E Todesmaske	+50p
E Ring der Finsternis	+50p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Todeshexe 5 6 6 4 3 2 8 3 9 1 Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 100p

Optionen:

X Kriegsschrei (c)	+10p	X Geste des Khaine (c)	+25p
X Berührung des Todes (c)	+15p	X Hexenbräu (c)	+25p
X Jüngerin des Khaine (c)	+20p	X Ru. des Khaine (c)	+40p
X Tanz der Verdammnis (c)	+25p		

Sonderregeln: Ewiger Hass, Raserei, Giftattacken (1)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zauberin	5	4	4	3	3	2	5	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 30p

Optionen:

- Schleier der Dunkel. PM 2/5+ +25p T Mystischer Lichtschild +30p
- Schattenross PM 2/4+ +25p T Schwarzes Amulett +40p
- Dunkle Wut PM 2/5+ +35p T Schwarzeisenkrone +40p
- BM Frostwind +50p T Herzstein der Finsternis +50p
- BM B. d. Verderbens +50p T Siegel von Ghrond +50p
- BM Seelenraub +50p S Schwarzer Stab +20p
- BM Wort der Schmerzen+50p S Seelenstein +20p
- BM Herrschaft +75p S Stab der Zauberei +20p
- Dunkelelfenross +10p S Bannrolle +30p
- Kampfechse +15p S Energiestein +30p
- Echsenstreitwagen +Xp S Opferdolch +35p
- E Alptrajumjuwel +25p S Sternenlichtmantel +50p
- E Zwielichtmantel +35p
- E Ring der Finsternis +35p
- E Mitternachtskristall +50p
- E Todesmaske +50p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Assassine	6	9	9	4	3	2	10	3	10	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe. Bis zu 75p magische Gegenstände.

Punktkosten: 125p

Optionen:

- X Kriegsschrei (c) +10p T Ring des Hotek +20p
- X Berührung des Todes (c) +15p T Schwarzes Amulett +40p
- X Tanz der Verdammnis (c) +25p T Schwarzeisenkrone +40p
- X Geste des Khaine (c) +25p T Herz. der Finsternis +50p
- X Rune des Khaine (c) +50p T Siegel von Ghrond +50p
- X Dunkles Gift (c) +10p E Alptrajumjuwel +25p
- X Schwarzer Lotus (c) +20p E Stärketrank +30p
- X Blutfeuer (c) +30p E Zwielichtmantel +35p
- W Tückische Klingen +15p E Schwa. Drachenei +40p
- W Schattennetz +30p E Mitternachtskristall +50p
- W Klingen des dunklen Gifts +30p E Todesmaske +50p
- W Ring der Finsternis +50p

Sonderregeln: Ewiger Hass, Kundschafter, ASF, Verborgene, Kein Anführer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bestienmeister	5	6	6	4	3	2	7	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 25p magische Gegenstände.

Punktkosten: 90p

Optionen:

- Seedrachenumhang +10p W Reißende Klinge +5p
- Zus. Handwaffe +10p W Herzsücher +10p
- LANZE +10p W Behände Klinge +15p
- W Eisklinge +20p
- Kampfechse +15p W Schlachtenklinge +20p
- Schwarzer Pegasus +55p W Schwert der Macht +20p
- Mantikor +150p A Blutrüstung +25p
- Geißelkufen Streitwagen +Xp T Ring des Hotek +20p

Sonderregeln: Bestienmeister

Reittiere

Streitwagen

Der Streitwagen wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt ein Besatzungsmitglied (nach Wahl des DE Spielers).

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dunkelelfenross	9	3	-	3	3	1	4	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kampfechse	7	3	-	4	4	1	2	1	3	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Dickhäutig, Blödheit, Angst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarzer Pegasus	8	3	-	4	4	3	4	2	6	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer, Durchbohren (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Mantikor	6	5	-	5	5	4	5	4	5	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Todesstoß, Unkontrollierbar

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarzer Drache	6	6	-	6	6	6	3	5	8	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (3+), Giftatem

KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dunkelelfenkrieger	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 10 Krieger: 90p, Krieger 11-20: je +7p, Krieger 21+: je +6p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Banner des Mordens +25p B Kriegsbanner +35p

B Blutstandarte +35p B Banner des Grauens +50p

Sonderregeln: AP (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dunkelelfenspeerträger	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Champion	5	4	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf
-----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 10 Speerträger: 90p, Speerträger 11-20: je +7p, 21+: je +6p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Banner des Mordens +35p B Kriegsbanner +35p

B Blutstandarte +35p B Banner des Grauens +50p

Sonderregeln: Anti-Kav (Speer)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Korsaren	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffen, leichte Rüstung, Seedrachenumhang
 Punktkosten: 10 Korsaren: 110p, Korsar 11-20: je +9p, Korsar 21+: je +7p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner des Mordens +35p B Kriegsbanner +35p
 B Blutstandarte +35p B Banner des Grauens +50p
 B Seedrachenbanner +35p
 Sonderregeln: Sklavenjäger

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Plünderer	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handarmbrüste, leichte Rüstung und Seedrachenumhang
 Punktkosten: 10 Plünderer: 130p + Nx10p, Plünderer 11-15: je +12p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p
 B Banner des Mordens +25p B Blutstandarte +35p
 B Banner des Grauens +25p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Leichte Infanterie, Sklavenjäger

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Harpie	4	3	-	3	3	1	4	1	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 5 Harpien: 50p + Nx10p, Harpie 6-20: je +10p
 Sonderregeln: Fliegende Plänkler, Animalisch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Repetierarmbrustschütze	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Repetierarmbrust und leichte Rüstung
 Punktkosten: 10 Rep.Schützen: 110p + Nx10p, 11-20: je +11p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p
 Die Einheit darf mit Schilden für +1/Modell ausgerüstet werden.
 B Banner des Mordens +25p B Blutstandarte +35p
 B Banner des Grauens +25p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarzer Reiter	-	4	4	3	3	1	5	1	8	2	Kav
Champion	-	4	5	3	3	1	5	1	8	2	Kav
Dunkelelfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Dunkelelfenross
 Ausrüstung: Speer und leichte Rüstung
 Punktkosten: 5 Schwarze Reiter: 85p + Nx10p, Reiter 6-10: je +12p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +5p,
 Repetierarmbrust +6p/Modell,
 Schilde +2p/Modell und die Einheit verliert die Sonderregel
 'Leichte Kavallerie'.
 B Banner des Mordens +25p B Kriegsbanner +35p
 B Banner des Grauens +35p B Blutstandarte +50p
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Echsenritter	-	5	4	4	3	1	5	1	9	2	Kav
Champion	-	5	4	4	3	1	5	2	9	2	Kav
Kampfechse	7	3	-	4	-	-	2	1	-	-	-

Reittier: Kampfechse
 Ausrüstung: Lanze, Schwere Rüstung und Schild
 Punktkosten: 5 Echsenritter: 150p, Echsenritter 6+: je +24p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner des Mordens +35p B Blutstandarte +50p
 B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Dickhäutig, Angst, Blödheit

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Echsenstreitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4	SW
Besatzung	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-	-
Kampfechse	7	3	-	4	-	-	2	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, 2 Besatzung, 2 Kampfechsen
 Ausrüstung: Besatzung ist mit Speeren und Repetierarmbrüsten bewaffnet.
 Punktkosten: 100p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), Angst, Blödheit

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Geißelkufen Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	4	SW
Besatzung	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-	-
Dunkelelfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 2 Besatzung, 2 Dunkelelfenrösser
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Speeren, Repetierarmbrüsten und einer
 Leichten Speerschleuder bewaffnet.
 Punktkosten: 110p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarze Garde	5	5	4	3	3	1	5	1	9	1	Inf
Champion	5	5	4	3	3	1	5	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Hellebarde und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Schwarze Gardisten: 160p, Gardist 11-30: je +14p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner des Mordens +35p B Kriegsbanner +35p
 B Blutstandarte +35p B Banner des Grauens +50p
 Sonderregeln: Unnachgiebig, Immun gegen Psychologie, Ewiger Hass

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Henker	5	5	4	4	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	5	4	4	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Draich und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Henker: 150p, Henker 11-20: je +12p, Henker 21+: je +10p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 B Banner des Mordens +25p B Blutstandarte +35p
 B Banner des Grauens +35p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Todesstoß





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hexenkriegerin	5	5	4	3	3	1	6	1	8	1	Inf
Champion	5	5	4	3	3	1	6	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffen

Punktkosten: 10 Hexenkriegerinnen: 150p, 11-20: je +12p, 21+: je +10p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Banner des Mordens +45p B Blutstandarte +35p

B Banner des Grauens +35p B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Raserei, Giftattacken (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schatten	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	6	3	3	1	6	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Repetierarmbrust und leichte Rüstung

Punktkosten: 5 Schatten: 90p + Nx10p, Schatten 6-10: je +14p

Optionen: Champion +5p

Sonderregeln: Kundschafter, Plänkler

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schlächterschwester	5	5	4	4	3	1	6	2	8	1	Inf
Champion	5	5	4	4	3	1	6	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 5 Schlächterschwester: 90p + Nx10p, 6-10: je +14p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Banner des Mordens +45p B Kriegsbanner +35p

B Blutstandarte +35p

Sonderregeln: Plänkler, Ausweichen (5+), Immun gegen Psychologie, Angst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kriegshydra	6	4	-	5	5	6	2	5	-	6	Mon
Kharibdyss	6	5	-	5	6	6	4	5	-	6	Mon
Bändiger	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-	-

Monster: 1 Kriegshydra und 2 Bändiger

Ausrüstung: Zwei Handwaffen (nur Bändiger)

Punktkosten: 175p + Nx50p

Option: Die Kriegshydra darf kostenlos zu einer Kharibdyss aufgewertet werden.

Sonderregeln (Kriegshydra): Feuiger Atem, Schuppenhaut (5+),

Großes Ziel, Entsetzen, Regeneration (4+), Hass (nur Bändiger)

Sonderregeln (Kharibdyss): Giftattacken (1), Großes Ziel, Entsetzen,

Hass (nur Bändiger)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Repetierspeerschleuder	-	-	-	-	7	2	-	-	-	-	KM
Besatzung	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	-

Kriegsmaschine: 2 Besatzung

Ausrüstung: Leichte Rüstung

Punktkosten: 70p + Nx20p

Sonderregeln: Repetierspeerschleuder

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Medusa	7	4	6	4	4	3	5	2	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 80p + Nx20p

Sonderregeln: Kundschafter, Angst, Marschbewegungsblockierer,

Giftattacken (1), Medusenblick

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fluchfeuerhexer	-	4	4	3	3	1	5	2	8	2	Kav
Champion	-	4	4	3	3	1	5	3	8	2	Kav
Dunkelelfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Dunkelelfenross

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 5 Fluchfeuerhexer: 125p + Nx25p, Hexer 6-10: je +24p

Optionen: Champion +10p

Sonderregeln: Leichte Kavallerie, Giftattacken (1), Angst,

Immun gegen Psychologie, Rettungswurf (5+), Hexer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Blutkessel	-	-	-	-	5	6	-	-	-	6	SW
Hexenpriesterin	5	5	4	3	-	-	6	2	8	-	-
Wächterin	5	5	4	3	-	-	6	1	8	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 1 Hexenpriesterin und 2 Wächterinnen

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffen

Punktkosten: 200p

Sonderregeln: Raserei, Entsetzen, Großes Ziel, Giftattacken (1),

MR (1), Blutaura, Blutzorn PM 3/7+

Hinweis: Diese Einheit zählt bezüglich der Punktekosten nicht zur Anzahl der Streitwagen in der Armee!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Verhängnisross	-	4	4	3	3	1	5	1	8	2	Kav
Champion	-	4	4	3	3	1	5	2	8	2	Kav
Dunkelelfenross	9(8)	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Dunkelelfenross mit Harnisch

Ausrüstung: Speer und leichte Rüstung

Punktkosten: 5 Verhängnisrösser: 90p +Nx25p; Verhängnisross 6-12: je 15p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +10p,

Schild +3p/Modell

Die Einheit darf für +5p/Modell ihre Speere gegen

Repetierarmbrüste eintauschen.

B Banner des Mordens +35p B Kriegsbanner +35p

B Banner des Grauens +50p B Blutstandarte +50p

Sonderregeln: keine





ECHSENMENSCHEN

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Kaltblütig: Alle Einheiten der Echsenmenschen werfen bei auf dem MW basierenden Tests jeweils 3W6 und ignorieren den höchsten Würfelwurf.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Amphibisch: Modelle mit dieser Sonderregel erleiden keine Bewegungsabzüge für das Durchqueren vom Wasserterrain.

Bissattacke: Im Nahkampf hat das Modell eine (1) Bissattacke, mit der es zusätzlich zu seinen normalen Attacken attackiert. Bissattacken werden nicht von Sonderregeln von Waffen betroffen, die das Modell einsetzt, d.h. führe die Bissattacke aus, als wäre das Modell mit einer Handwaffe bewaffnet. Raserei hat keinen Effekt auf Bissattacken.

Blutrausch: Sobald ein Carnosaurus einen ersten nichtverhinderten Lebenspunktverlust verursacht hat, profitiert er (nicht der Reiter) bis zum Ende der Schlacht von der Sonderregel Raserei, welche er niemals verlieren kann.

Chamäleons: Einheiten, die auf diese Einheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff. Zusätzlich darf diese Einheit nach den Regeln für Kundschafter aufgestellt werden, wobei sie die Minimaldistanz zu gegnerischen Einheiten ignorieren darf, solange sie außer Sicht des Gegners aufgestellt wird. Alternativ darf diese Einheit im Sichtbereich von gegnerischen Einheiten aufgestellt werden, wenn sie mindestens 12" von diesen entfernt aufgestellt wird.

Dickhäutig: Das Reittier gewährt +2 Rüstungswert (statt +1).

Dschungelgift: Alle Attacken (Nah- und Fernkampf), die von einem Skink mit einer gewöhnlichen Waffe ohne die Sonderregel Giftattacken durchgeführt werden, werden behandelt als hätten sie die Sonderregel Giftattacken (1). Das heißt, diese Sonderregel betrifft keine magischen Waffen und kumuliert nicht mit Waffen, die bereits über die Sonderregel Giftattacken verfügen. Der Effekt betrifft ebenfalls keine Reittiere.

Echsenmeute:

- Die Einheit besteht aus Salamandern und Treibern. Glieder werden zuerst mit Salamandern und erst dann mit Treibern gebildet. Enthält die Einheit einen einzelnen Salamander, darf die Einheit auch Formationen mit einer Frontbreite von weniger als 60mm einnehmen.
- Verteile Fernkampftreffer zufällig mit einem W6 unter den Salamandern (1-5) und Treibern (6).
- Sind keine Treiber mehr Teil der Einheit, leidet die Einheit an Blödheit.
- Im Nahkampf müssen Treiber nicht ins erste Glied nachrücken, solange genug Salamander übrig sind, damit sich die Treiber dahinter verbergen können. Hinter jedem Salamander können sich bis zu drei Treiber verbergen (in zwei Gliedern, falls erforderlich).
- Treiber werden für die Berechnung von Gliederboni ignoriert.
- Wenn alle Salamander ausgeschaltet wurden, ist die Einheit vernichtet. Wird die Einheit im Nahkampf vernichtet, zählen auf diese Weise vernichtete Treiber nicht zum Kampfergebnis.
- Charaktermodelle können sich dieser Einheit nicht anschließen.

Felsen Abwerfen: Diese Einheit darf einmal pro Schlacht Felsen abwerfen mit einem der folgenden Effekte:

- Jedes Modell der Einheit erhält beim ersten erfolgreichen Angriff die Sonderregel Aufpralltreffer (1).
- Wenn diese Einheit in ihrer Bewegungsphase eine gegnerische Einheit (zumindest teilweise) überfliegt, darf sie ihre Felsen auf diese abwerfen. Für jeden Terradon-Reiter werden W3 S4 Schüsse durchgeführt, wobei die Trefferwürfe entsprechend der Regeln für Schablonen abgehandelt werden. Dieser Angriff wird in der Fernkampfphase durchgeführt und die Treffer werden wie Beschuss verteilt. Die Terradon-Reiter dürfen in derselben Fernkampfphase ebenfalls schießen, sogar auf eine andere Einheit.

Flammen Speien: Flammenwerfer, Reichweite 0", S3, AP (3). Fehlfunktion: entferne W3 Skink-Treiber als Verlust. Enthält die Einheit mehr als einen Salamander, handle die Fernkampfangriffe einen nach dem anderen (jedoch gegen dasselbe Ziel) ab.

Fleischfresser: Der Carnosaurier (nicht der Reiter) verursacht Multipler Lebenspunktverlust (W3) gegen Große Ziele.

Gift Spucken: Zählt als Wurfaffe, Reichweite 12", S5, Mehrfachschuss (2)

Heilige Pflicht: Ein Slann-Magierpriester darf sich dieser Einheit anschließen. Er darf an einer beliebigen Position innerhalb der Einheit platziert werden, wobei er die gleiche Ausrichtung wie die Einheit annehmen muss. Im Nahkampf kann ein Slann-Magierpriester nur attackiert werden oder selbst attackieren, wenn er sich in BTB mit einem gegnerischen Modell befindet. Solange die Einheit ausreichend viele Regimentsmodelle umfasst, damit der Slann-Magierpriester sich hinter diesen verstecken werden kann (d.h. 2), muss dieser bei Verlusten nicht nachrücken. Die Einheit berechnet

ihren Gliederbonus so, als ob der Platz, den der Slann-Magierpriester einnimmt, von Regimentsmodellen besetzt wäre.

Jäger des Waldes: Die Einheit ignorieren Bewegungsabzüge für das Durchqueren und Durchfliegen von Wäldern. Die Einheit darf auch ihre Flugbewegung in einem Wald beginnen und/oder beenden.

Krötenhass: Bevor das Spiel beginnt, aber nachdem die Kundschafter aufgestellt wurden, platziert der Echsenmenschenspieler für jede Einheit Raptodaktylus-Reiter einen Fleckkröten-Marker auf einer gegnerischen Einheit. Gegen diese Einheiten wiederholen alle Raptodaktylus (nur das Reittier) misslungene Trefferwürfe.

Orakel: Diese Einheit darf folgenden Zauber wirken:

- Ursprüngliche Wildheit (PM 2/5+): Unterstützung, alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12" erhalten bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers die folgende Sonderregel: Für jede natürliche '6' bei einem Trefferwurf im Nahkampf, erhält das Modell eine weitere Attacke, für welche ein regulärer Treffer- und Verwundungswurf durchgeführt wird. Diese Bonusattacken generieren keine zusätzlichen Attacken.

Skink-Kohorten: Kroxigoreinheiten ignorieren bei einem Angriff nicht im Nahkampf gebundene befreundete Skinkeinheiten, die ausschließlich aus Modellen mit ES1 bestehen. D.h., dass die Kroxigore ihre Sichtlinie durch die Skinkeinheit hindurch messen und ihre Angriffsbewegung durch diese hindurch durchführen. Da angreifende Einheiten immer die kürzeste Distanz zur Zieleinheit nutzen, müssen Kroxigore durch Skinkeinheiten hindurch angreifen, wenn dies der kürzeste Weg ist. Jede Skinkeinheit, die den Kroxigoren auf diese Weise Platz machen musste, muss einen Moralwertest ablegen. Misslingt dieser, darf sich die entsprechende Skinkeinheit in der 'Restliche Bewegungen' Phase nicht mehr bewegen.

Slann: Dieses Modell zählt für die Ermittlung von Sichtlinien als Großes Ziel. Es kann sich ausschließlich Einheiten mit der Sonderregel „Heilige Pflicht“ anschließen.

Stacheln Schießen: Reichweite 12", Anzahl der Schüsse = Artilleriewürfel, S4, kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für Mehrfachschuss. Fehlfunktion: entferne W3 Skink-Treiber als Verlust.

Undurchdringliche Verteidigung: Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken dieser Einheit kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.

Vorgetäuschter Angriff: Wenn diese Einheit angegriffen hat und in der folgenden Nahkampfphase den Nahkampf verliert oder dieser unentschieden ausgeht, muss sich die Einheit zurückziehen. Wenn sie den Nahkampf gewonnen hat, kann sie sich dazu entscheiden, sich ebenfalls zurückziehen. Ein Rückzug wird nach den gleichen Regeln wie eine Fluchtbewegung aus einem Nahkampf abgehandelt, wobei die Einheit hierbei keine Panik verursacht, sich am Ende ihrer Fluchtbewegung automatisch sammelt und nicht von der gegnerischen Einheit verfolgt werden darf.





RÜSTKAMMER

Blasrohr: Reichweite 12", S3, Mehrfachschuss (2), Giftattacken (1)
Lade des Sotek: Wenn sich das Modell mit dieser Sonderregel nicht im Nahkampf befindet, kann es die Lade des Sotek in der Fernkampfphase mit den folgenden Effekten einsetzen:

- Jede gegnerische Einheit innerhalb von 6" erleidet 2W6 S2 Treffer.
- Zusätzlich darfst du eine Einheit Dschungelschwärme innerhalb von 6" um das Bastiladon benennen und einen W6 werfen: bei einem Wurf von 4+ darfst du der Einheit ein Dschungelschwarm-Modell hinzufügen. Hierdurch kann die Einheit Dschungelschwärme über ihre Anfangsgröße vergrößert werden. Auf diese Weise generierte Dschungelschwarm-Modelle sind keine SP wert.

Maschine der Götter: Diese Einheit darf in jeder eigenen Magiephase einen der folgenden Sprüche wirken:

- Arkane Konfiguration (PM 2/5+): Unterstützung. Bis zum Ende der Magiephase werden die Komplexitätswerte aller Kampfmagie Sprüche (BM) um eins reduziert. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.
- Flammende Konfiguration (PM 2/7+): Magisches Geschoss, Reichweite 12", verursacht W6 S4 Treffer
- Schützende Konfiguration (PM 2/5+): Unterstützung. Das Stegaddon sowie alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12" erhalten einen Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magischer Geschosse), die aus einer Entfernung von mehr als 12" von der Maschine der Götter durchgeführt wurden. Dauert bis zur nächsten Magiephase der Maschine der Götter.

Riesenblasrohr: Reichweite 12", S3, Mehrfachschuss (2W6), Giftattacken (1). Zum Bedienen des Riesenblasrohrs wird lediglich ein Modell benötigt, d.h. andere Besatzungsmitglieder dürfen ihre Fernkampfaffen in der Fernkampfphase einsetzen (denke aber daran, dass das gesamte Modell auf das gleiche Ziel schießen muss.)

Riesenschild: Reichweite 36", S5, Giftattacken (1), Durchschlägt Glieder, kein Stehen & Schießen, Multipler Lebenspunktverlust (2) gegen Große Ziele. Zum Bedienen des Riesenschildes wird lediglich ein Modell benötigt, d.h. andere Besatzungsmitglieder dürfen ihre Fernkampfaffen in der Fernkampfphase einsetzen (denke aber daran, dass das gesamte Modell auf das gleiche Ziel schießen muss.)

Sonnenmaschine: Einheiten der Echsenmenschen (inklusive dieses Modells) erhalten +II für jede Sonnenmaschine innerhalb von 6". Zusätzlich darf diese Einheit den folgenden Zauber wirken:

- Strahl des Chotec (PM 2/5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W3 S4 Treffer. Die Zieleinheit erleidet -1BF und -1KG bis zur nächsten Magiephase der Sonnenmaschine.

SCHÄTZE DER ALTEN

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Brennende Klinge des Chotec: AP (2)

W Die Klinge der Alten: ignoriert Rettungswürfe (Rüstungswürfe und Regeneration sind gestattet)

W Die Piranhaklinge: Multipler Lebenspunktverlust (2)

W Dolche des Sotek: zählt als zusätzliche Handwaffe, Todesstoß

W Hornissenschwert: ASF

W Klinge des Ehrwürdigen Tzunki: +1S, ignoriert Rüstungswürfe

W Reißende Klinge: AP (1)

W Säbel der Strahlenden Sonne: +2A

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Stab der Verlorenen Sonne: Reichweite 18", S5, Mehrfachschuss (3)

A Der Reißzahnschild: Schild. Der Träger erhält +1A, die mit der Profilstärke des Trägers durchgeführt wird und als Magische Attacke zählt.

A Heiliger Stegaddonhelm: +1 Rüstungswert, +1W, der Träger erhält die Sonderregel Aufpralltreffer (1). Nur für Modelle zu Fuß.

A Schild des Spiegelsees: Schild. Sprüche, welche den Träger oder seine Einheit direkt zum Ziel haben (d.h. keine Schablonen wie Ungezieferflut oder Spielfeldeffekte wie Blutmonddämmerung), werden bei einem Wurf (W6) von einer 4+ auf den Spruchwiker bzw. auf dessen Einheit zurückgeworfen, wobei der Träger als Wiker des Spruchs zählt. Werden die Kriterien des Spruchs (siehe „Spruchkategorien“ im Kapitel Magiephase) vom Träger als Wiker nicht erfüllt, so gilt der Spruch als gebannt (auch bei totaler Energie) und wird nicht zurückgeworfen. Zurückgeworfene Sprüche können gebannt werden, indem PD als DD verwendet werden.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Amulett des Itzl: Rettungswurf (2+) gegen die erste erlittene Verwundung (nach Rüstungswürfen)

T Aura des Quetzl: Rettungswurf (4+) gegen Attacken mit S5 oder mehr

T Glyphenhalsband: Rettungswurf (5+)

T Göttliche Tafel des Schutzes: MR 1

E Amulett des Jaguarkriegers: Der Träger erhält B9. Nur für Modelle zu Fuß.

E Der Federumhang: Der Träger kann Fliegen, darf jedoch nicht als Kundschafter aufgestellt werden. Nur für Modelle zu Fuß.

E Feuerfroschgift: Alle Attacken des Trägers mit gewöhnlichen (nicht magischen) Waffen (Nah- und Fernkampf) erhalten die Sonderregel „Giftattacken (1)“ und zählen als magisch. Sollte die verwendete Waffe bereit die Sonderregel „Giftattacken“ umfassen, erhöht sich ihr Wert um +1.

E Fluchschädel: Benenne zu Beginn der Schlacht (nach der Aufstellung) ein gegnerisches Charaktermodell. Nicht verhinderte Verwundungen gegen dieses Charaktermodell werden verdoppelt, d.h. 1 Lebenspunktverlust = 2 Lebenspunktverluste.

E Gleißender Anhänger von Chotec: Kann in einem Spielzug des Echsenmenschen Spielers aktiviert werden. Gegnerische Einheiten in BTB mit dem Träger oder dessen Einheit erhalten bis zum Ende des Spielzugs ASL. Einmalige Anwendung.

E Silberlibelle: Der Echsenmenschen Spieler erhält +1 auf den Wurf, welcher Spieler zuerst Kundschafter aufstellt.

E Tafel der Herrschaft: PM 2/3+, Fluch. Alle gegnerischen Zauberer, die sich innerhalb von 18" vom und mit Sichtlinie zum Träger befinden, erhalten bis zur nächsten Magiephase des Spruchwikers die Sonderregel „Blödheit“.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Diadem der Macht: +1 PD in jeder Magiephase, der nur vom Träger verwendet werden kann.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Gewitterstab: PM 2/5+, Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht 2W6 S3 Treffer, AP (1). Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Einmalige Anwendung.

S Kubus der Dunkelheit: +1 DD

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

B Die Jaguarstandarte: Die Einheit wirft für ihre Verfolgungsdistanz einen zusätzlichen W6.

B Huanchis Gesegnetes Totem: Die Einheit erhält +1 B.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Sonnenstandarte des Chotec: Einheiten, die auf diese Einheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff.

B Totem der Vorhersehung: Die Einheit verursacht Angst.

DISZIPLINEN DER ALTEN

Disziplinen sind besondere Fähigkeiten von Slanns. Sie zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt. Ein Slann kann mehrere Disziplinen erhalten.

X Besänftigender Geist: Der Slann darf in jeder Magiephase seinen ersten gescheiterten Bannversuch wiederholen.

X Durchdringender Blick: Das Modell verursacht Entsetzen.

X Einflüsterung des Verderbens: Der Spieler darf einen Gegner dazu zwingen, den Wurf auf der Zauberpazertabelle zu wiederholen.

X Harmonische Konvergenz: +1 auf Zauberpazertabelle (PM und BM)

X Höhere Bewusstseinsbene: Rettungswurf (2+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magische Geschosse, jedoch nicht gegen andere Sprüche).

X Meister der Mysterien: Einmal pro Magiephase, nach einem Zauberpazertabelle-Wurf des Modells und bevor ein Bannversuch unternommen wurde, darf das Modell einen zusätzlichen (kostenlosen) PD werfen und das Ergebnis zum Zauberpazertabelle-Wurf addieren (kann totale Energie bewirken oder einen Zauberpazertabelle-Wurf verursachen).

X Runen des Zorn: Anstatt im Nahkampf normal zu attackieren, darf das Modell bei einer Einheit in BTB W6 S4 Treffer verursachen, die wie Beschuss verteilt werden.

X Segen der Alten: Das Modell ignoriert alle Zauberpazertabelle-Effekte (BM und PM); der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpazertabelle gewürfelt.



LEHRE DER ALTEN

Einfache Magie (PM)

Ätzendes Gift (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält AP (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Beschleunigte Evolution (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit inkl. angeschlossener Charaktermodelle erhalten MW8 bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Diener der Alten (4+): Unterstützung. Kann auf ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 innerhalb von 12" gewirkt werden. Das Modell kann sofort eine 20" Flugbewegung durchführen. Diese Bewegung kann genutzt werden, um einen Nahkampf zu verlassen, aber nicht um in einen Nahkampf zu gelangen (d.h. angreifen ist nicht erlaubt).

Heilung (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.

Hellseherei (3+): Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).

Zweites Zeichen von Amul (6+): Der Spieler erhält W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wurf kann dazu genutzt werden einen verpatzten Treffer-/Verwundungs-/Rüstungs-/Rettings- oder Regenerations-Wurf zu wiederholen. Alle nicht genutzten Wiederholungswürfe verfallen am Ende des Spielzugs des Spielers.

Kampfmagie (BM)

Gunst der Sterne (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit wiederholt natürliche „1“en bei Treffer- und Verwundungswürfen bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Magie Erden (8+): In der nächsten (gegnerischen) Magiephase erleiden Spruchwirker beim Wirken von BM Sprüchen -2 auf den Zauberwurf. Dieser Effekt kumuliert bis max. -6.

Riss der Realitäten (13+): Direktschaden, Reichweite 18", 5" Schablone, S5, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

Schatten des Todes (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Schrecken der Bestien (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Die Zieleinheit darf keine Angriffe ansagen oder durchführen, selbst wenn sie dazu gezwungen wäre (z.B. durch Raserei). Falls die Zieleinheit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ unterliegt und durch diese in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, beendet sie ihre Bewegung bereits 1" vor der Einheit. Ferner erleidet die Zieleinheit -1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Infanterie (Typ Inf).

Transmutation des Bleis (7+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers einen Malus von -1 auf ihre Treffer- und Verwundungswürfe im Nahkampf sowie -1 auf ihren Rüstungswert.

Uranons Donnerkeil (8+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind

Verwirrendes Funkeln (6+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Wildwuchs (7+): Fluch oder Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit zählt als befände sie sich in schwierigem Gelände und in leichter Deckung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Wut der Alten (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer.

Zorn der Alten (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W3 Treffer, die automatisch verwunden und Rüstungswürfe ignorieren

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln

ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Saurus											
Hornnackenveteran	4	6	-	5	5	3	3	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 140p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Hellebarde	+15p	W Brennende Klinge d. Chotec	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Behände Klinge	+20p
Speer	+10p	W Schlachtenklinge	+25p
Kampfechse	+40p	W Schwert der Macht	+25p
Carnosaurier	+190p	W Die Klinge der Alten	+30p
		W Hornissenschwert	+30p
T Glyphenhalsband	+35p	W Die Piranhaklinge	+40p
T Amulett des Itzl	+40p	W Säbel der Strahlenden Sonne	+50p
T Aura des Quetzl	+60p	W Klinge des Ehrw. Tzunki	+50p
A Verzauberter Schild	+20p	E Fluchschädel	+35p
A Schild des Spiegelsees	+35p	E Gl. Anhänger von Chotec	+35p
A Der Reißzahnschild	+35p	E Amulett des Jaguarkriegers	+75p

Sonderregeln: Schuppenhaut (5+), Bissattacke

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Slann											
Magierpriester	4	2	3	4	4	5	2	1	9	3	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 5. Es muss 2-3 PM und 3-5 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 150p magische Gegenstände (inkl. Disziplinen der Alten).

Punktkosten: 150p

Optionen:

Hellseherei PM 3/3+	+15p	S Stab der Zauberei	+20p
Heilung PM 3/7+	+35p	S Bannrolle	+30p
Diener der Alten PM 3/4+	+35p	S Energiestein	+30p
2tes Zeichen von Amul PM 3/6+	+50p	S Gewitterstab	+30p
BM Schatten des Todes	+35p	S K. der Dunkelheit	+50p
BM Magie Erden	+50p	S Diadem der Macht	+50p
BM Gunst der Sterne	+50p	X Segen der Alten	+25p
BM Schrecken der Bestien	+50p	X Einf. d. Verderbens	+25p
BM Transmutation des Bleis	+50p	X Besänftig. Geist	+50p
BM Wildwuchs	+50p	X Harmonische Konvergenz	+50p
BM Zorn der Alten	+60p	X Durchdringender Blick	+50p
BM Wut der Alten	+75p	X Höhere Bewusstseinssebene	+50p
BM Riss der Realitäten	+75p	X Runen des Zorn	+50p
T Göttliche Tafel des Schutzes	+15p	X M. der Mysterien	+100p
E Tafel der Herrschaft	+35p	W S. d. Verlor. Sonne	+20p

Sonderregeln: Rettungswurf (4+), Slann





HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1											
Armeestandarte	4	5	-	5	4	2	3	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.
Punktkosten: 115p

Optionen:

Kampfechse	+30p	W Reißende Klinge	+5p
		W Brennende Klinge d. Chotec	+15p
B Sonnenstandarte d. Chotec	+20p	W Behände Klinge	+15p
B Huanchis Gesegnetes Totem	+30p	W Schwert der Macht	+20p
B Die Jaguarstandarte	+35p	W Schlachtenklinge	+25p
B Kriegsbanner	+35p	W Klinge der Alten	+25p
B Totem der Vorhersehung	+50p	W Hornissenschwert	+25p
		W Die Piranhaklinge	+35p
T Glyphenhalsband	+25p	W Klinge des Ehrw. Tzunki	+40p
T Amulett des Itzl	+30p	W Säbel der Strahlenden Sonne	+50p
T Aura des Quetzl	+40p	E Fluchschädel	+35p
		E Gl. Anhänger von Chotec	+35p
		E Amulett des Jaguarkriegers	+50p

Sonderregeln: Schuppenhaut (5+), Bissattacke

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Saurus											
Hornnacken	4	5	-	5	4	2	3	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.
Punktkosten: 90p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Hellebarde	+10p	W Brennende Klinge d. Chotec	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Behände Klinge	+15p
Speer	+10p	W Schwert der Macht	+20p
		W Schlachtenklinge	+25p
Kampfechse	+30p	W Die Klinge der Alten	+25p
		W Hornissenschwert	+25p
		W Die Piranhaklinge	+35p
T Glyphenhalsband	+25p	W Klinge des Ehrw. Tzunki	+40p
T Amulett des Itzl	+30p	W Säbel der Strahlenden Sonne	+50p
T Aura des Quetzl	+40p	E Fluchschädel	+35p
A Verzauberter Schild	+15p	E Gl. Anhänger von Chotec	+35p
A Schild des Spiegelsees	+30p	E Amulett des Jaguarkriegers	+50p
A Der Reißzahnschild	+30p		

Sonderregeln: Schuppenhaut (5+), Bissattacke

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skink Häuptling	6	4	5	4	3	2	5	3	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.
Punktkosten: 60p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zus. Handwaffe	+10p	W Brennende Klinge d. Chotec	+15p
Speer	+5p	W Behände Klinge	+15p
Blasrohr	+5p	W Die Klinge der Alten	+20p
Wurfspeer	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Terradon Alpha	+40p	W Hornissenschwert	+20p
Kundschafter (nur zu Fuß)	+10p	W Schwert der Macht	+20p
		W Dolch des Sotek	+30p
T Glyphenhalsband	+25p	W Die Piranhaklinge	+30p
T Amulett des Itzl	+30p	W Stab der Verlorenen Sonne	+35p
T Aura des Quetzl	+35p	W Säbel der Strahlenden Sonne	+40p
A Verzauberter Schild	+10p	E Silberlibelle	+15p
A Der Reißzahnschild	+25p	E Feuerfroschgift	+15p
A Schild des Spiegelsees	+30p	E Der Federumhang	+30p
A Heiliger Stegadonhelm	+35p	E Fluchschädel	+35p

Sonderregeln: Schuppenhaut (6+), Amphibisch, Dschungelgift

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

Skink Priester	6	2	3	3	2	2	4	1	6	1	Inf
-----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.
Punktkosten: 20p

Optionen:

Beschleunigte Evolution PM 2/5++	+25p	E Silberlibelle	+15p
Ätzendes Gift PM 2/5+	+35p	E Der Federumhang	+30p
2tes Zeichen von Amul PM 2/6+	+35p	E Fluchschädel	+35p
BM Verwirrendes Funkeln	+35p	T Glyphenhalsband	+25p
BM Gunst der Sterne	+50p	T Amulett des Itzl	+30p
BM Wildwuchs	+50p	T Aura des Quetzl	+35p
BM Uranons Donnerkeil	+60p	A H. Stegadonhelm	+35p
		S Stab der Zauberei	+20p
Kundschafter (nur zu Fuß)	+10p	S Bannrolle	+30p
		S Energiestein	+30p
W Dolch des Sotek	+20p	S Gewitterstab	+30p
W Stab der Verlorenen Sonne	+20p	S Ku. der Dunkelheit	+50p

Sonderregeln: Schuppenhaut (6+), Amphibisch, Dschungelgift

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kampfechse	7	3	-	4	4	1	2	1	3	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Dickhäutig, Blödheit, Angst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Terradon											
Alpha	2	4	-	4	3	3	2	2	3	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer, Jäger des Waldes

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Carnosaurus	7	3	-	6	5	5	2	4	5	5	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (4+), Blutrausch, Fleischfresser

Hinweis: Diese Einheit zählt bezüglich der Punktekosten nicht zur Anzahl der Dinos in der Armee!





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Saurus Krieger	4	3	-	4	4	1	1	1	8	1	Inf
Champion	4	3	-	4	4	1	1	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Punktkosten: 10 Saurus Krieger: 140p, 11-20: je +12p, 21+: je +9p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Sonnenstandarte d. Chotec +20p B Kriegsbanner +35p

B Huanchis Gesegnetes Totem +30p B T. d Vorhersehung +50p

B Die Jaguarstandarte +35p

Sonderregeln: Schuppenhaut (5+), Blocken (Schild), Heilige Pflicht, Bissattacke

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Saurus Speerträger	4	3	-	4	4	1	1	1	8	1	Inf
Champion	4	3	-	4	4	1	1	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Speer und Schild

Punktkosten: 10 Saurus Speerträger: 150p, 11-20: je +12p, 21+: je +9p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Sonnenstandarte d. Chotec +20p B Kriegsbanner +35p

B Huanchis Gesegnetes Totem +30p B T. d Vorhersehung +50p

B Die Jaguarstandarte +35p

Sonderregeln: Schuppenhaut (5+), Anti-Kav (Speer), Heilige Pflicht, Bissattacke

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skink Krieger	6	2	3	3	2	1	4	1	6	1	Inf
Champion	6	2	3	3	2	1	4	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Wurfspieß und Schild

Punktkosten: 10 Skink Krieger: 70p, Skink Krieger 11+: je +5p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p

Sonderregeln: Schuppenhaut (6+), Amphibisch, Dschungelgift, Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skink Jäger	6	2	3	3	2	1	4	1	6	1	Inf
Champion	6	2	4	3	2	1	4	1	6	1	Inf

Ausrüstung: Blasrohr

Punktkosten: 10 Skink Jäger: 40p + Nx10p, Skink Jäger 11-20: je +5p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +5p,

Die Einheit kann für +30p zu Kundschaftern aufgewertet werden.

Die Einheit darf ihre Blasrohre gegen Kurzbögen für +1p/Modell tauschen.

Sonderregeln: Schuppenhaut (6+), Amphibisch, Dschungelgift, Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dschungelschwarm	5	3	-	2	2	5	1	5	10	3	Schw

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 2 Dschungelschwärme: 100p, Schwarm 3-10: je +30p

Sonderregeln: Plänkler, Klein, Unerschütterlich (Schwarm), Giftattacken (1)

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Tempelwache	4	4	-	4	4	1	2	1	8	1	Inf
Champion	4	4	-	4	4	1	2	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Hellebarde, Leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 10 Tempelwachen: 200p, Tempelwache 11-20: je +18p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p

B Sonnenstandarte d. Chotec +20p B Kriegsbanner +35p

B Huanchis Gesegnetes Totem +30p B T. d Vorhersehung +50p

B Die Jaguarstandarte +35p

Sonderregeln: Schuppenhaut (5+), Immunität gegen Psychologie, Heilige Pflicht, Unnachgiebig, Bissattacke

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kroxigor	6	3	-	5	4	3	1	3	7	3	MoI
Champion	6	3	-	5	4	3	1	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Zweihandwaffe

Punktkosten: 3 Kroxigore: 170p + Nx20p, Kroxigor 4+: je +50p

Optionen: Champion +20p

Sonderregeln: Schuppenhaut (4+), Amphibisch, Angst, Skink-Kohorten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kampfechsenreiter	-	3	-	4	4	1	1	1	8	2	Kav
Champion	-	3	-	4	4	1	1	2	8	2	Kav
Kampfechse	7	3	-	4	-	-	2	1	-	-	-

Reittier: Kampfechse

Ausrüstung: Speer und Schild

Punktkosten: 5 Kampfechsenreiter: 200p, 6+: je +30p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p

B Sonnenstandarte d. Chotec +20p B Die Jaguarstandarte +35p

B Huanchis Gesegnetes Totem +30p B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Schuppenhaut (5+), Angst, Blödeheit, Dickhäutig, Schwere Kavallerie, Bissattacke (nur Reiter)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chamäleonskinks	6	2	4	3	2	1	4	1	6	1	Inf
Champion	6	2	5	3	2	1	4	1	6	1	Inf

Ausrüstung: Blasrohr

Punktkosten: 5 Chamäleonskinks: 50p + Nx20p, Skink 6-10: je +10p

Optionen: Champion +5p

Sonderregeln: Schuppenhaut (6+), Amphibisch, Chamäleons, Dschungelgift, Kundschafter, Plänkler

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Terradonreiter	-	2	3	3	3	2	4	1	6	2	Kav
Champion	-	2	4	3	3	2	4	1	6	2	Kav
Terradon	2	3	-	4	-	-	2	1	-	-	-

Reittier: Terradon

Ausrüstung: Wurfspieß

Punktkosten: 3 Terradonreiter: 95p + Nx20p, Terradonreiter 4-12: je +30p

Optionen: Champion +5p

Sonderregeln: Fliegende Plänkler, Schuppenhaut (6+), Dschungelgift, Felsen Abwerfen, Jäger des Waldes, Vorgetäuschter Angriff, Marschbewegungsblockierer





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Raptodaktylus-reiter	-	2	3	3	3	2	4	1	6	2	Kav
Champion	-	2	3	3	3	2	4	2	6	2	Kav
Raptodaktylus	2	3	-	4	-	-	2	2	-	-	-

Reittier: Raptodaktylus
 Ausrüstung: Speer und Schild
 Punktkosten: 3 Raptodaktylusreiter: 120p + Nx30p, 4-12: je +30p
 Optionen: Champion +10p
 Sonderregeln: Fliegende Einheit, Schuppenhaut (6+), Dschungelgift, Krötenhass, Jäger des Waldes, Raserei (nur Raptodaktylus), Todesstoß (nur Raptodaktylus),

SELTEN

(Dino)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Stegadon	6	3	-	5	6	5	2	4	6	8	Mon
Ehrwürdiges Stegadon	6	3	-	6	6	5	1	3	6	8	Mon
Skink	-	2	3	3	-	-	4	1	-	-	-

Monster: 1 Stegadon und 5 Skink-Besatzungsmitglieder (zählt als Dino)
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Wurfspeeren und einem Riesenbogen ausgerüstet.
 Punktkosten: 225p + Nx25p, N = Anzahl aller Dinos in der Armee
 Optionen: Das Stegadon darf für die folgenden Punktkosten zu einem Ehrwürdigen Stegadon aufgewertet werden:
 + 50p, ersetze den Riesenbogen durch 2 Riesenblasrohre
 + 85p, ersetze den Riesenbogen durch eine Maschine der Götter
 Sonderregeln: Unnachgiebig, Entsetzen, Großes Ziel, Dschungelgift, Aufpralltreffer (W3+2), Immunität gegen Psychologie, Schuppenhaut (4+, Ehrwürdiges Stegadon 3+)

(Dino)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bastiladon	4	3	-	5	5	5	1	W3+4	6	5	Mon
Skink	-	2	3	3	-	-	4	1	-	-	-

Monster: 1 Bastiladon und 4 Skink-Besatzungsmitglieder (zählt als Dino)
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Wurfspeeren und einer Lade des Sotek ausgerüstet.
 Punktkosten: 125p + Nx25p, N = Anzahl aller Dinos in der Armee
 Optionen: Das Modell darf die Lade des Sotek kostenlos durch eine Sonnenmaschine ersetzen.
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Dschungelgift, Schuppenhaut (3+), Immunität gegen Psychologie, Undurchdringliche Verteidigung

(Dino)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Troglodon	7	3	3	5	5	5	2	5	6	5	Mon
Skink Seher	-	2	3	3	-	-	4	1	-	-	-

Monster: 1 Troglodon und 1 Skink Seher (zählt als Dino)
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 175p + Nx25p, N = Anzahl aller Dinos in der Armee
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Schuppenhaut (4+), Gift Spucken, Giftattacken (1), Orakel

(Salamander Rudel)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Salamander	6	3	3	5	4	3	4	2	4	3	Mol
Skink Treiber	6	2	3	3	2	1	4	1	6	1	-

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 1 Jagdrudel (1 Salamander + 3 Treiber): 60p + Nx20p, N = Anzahl aller Salamander und Stachelsalamander Rudel Einheiten in der Armee, Jagdrudel 2-3: je +60p
 Sonderregeln: Amphibisch, Angst (nur Salamander), Leichte Infanterie, Schuppenhaut (5+ Salamander / 6+ Skink Treiber), Flammen Speien, Echsenmeute

(Stachelsalamander Rudel)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Stachelsalamander	6	3	3	5	4	3	4	2	4	3	Mol
Skink Treiber	6	2	3	3	2	1	4	1	6	1	-

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 1 Jagdrudel (1 Stachelsalamander + 3 Treiber): 50p + Nx20p, N = Anzahl aller Salamander und Stachelsalamander Rudel Einheiten in der Armee, Jagdrudel 2-3: je +50p
 Sonderregeln: Amphibisch, Leichte Infanterie, Stacheln Schießen, Angst (nur Stachelsalamander), Echsenmeute, Schuppenhaut (5+ Salamander / 6+ Skink Treiber)





GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Der Oberste Priester:

Die Armee muss mindestens einen (Hohe-) Priester des Todes enthalten, der dann der Oberste Priester ist. Bei mehreren (Hohe-) Priestern, muss einer der (Hohe-) Priester mit dem höchsten Moralwert als Oberster Priester gewählt werden. Am Ende der Phase, in der der Oberste Priester ausgeschaltet wurde (nach möglichen Schutzwürfen, d.h. wenn das Modell als Verlust entfernt wird), wird ein Moralwerttest für jede Einheit in der Armee durchgeführt. Jede Einheit erleidet für jeden Punkt, um den sie ihren jeweiligen Test verpatzt hat, einen Lebenspunktverlust. Gegen diese Lebenspunktverluste dürfen keinerlei Schutzwürfe durchgeführt werden. Charaktermodelle bestehen diesen Test automatisch und erleiden durch diese Regel niemals Lebenspunktverluste.

Untot:

- Immunität gegen Psychologie
- Zerfall: Wenn eine untote Einheit einen Nahkampf verliert, legt diese keinen Aufriebstest ab, sondern erleidet für jeden Punkt, um den sie den Nahkampf verloren hat, einen Lebenspunktverlust. Charaktermodelle in Einheiten sind davon nur betroffen, wenn ihre Einheit zerstört wird und noch nicht zugewiesene Wunden übrig sind. Bei mehreren Charaktermodellen in einer Einheit werden diese Wunden gleichmäßig verteilt (überzählige dann zufällig). Gegen diese Lebenspunktverluste sind keinerlei Schutzwürfe erlaubt.
- Verursachen Angst
- Untote können als Angriffsreaktion nur ‚Angriff annehmen‘ wählen.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Armeestandarte: Einheiten innerhalb von 12" um die Armeestandarte erleiden durch Zerfall einen Lebenspunktverlust weniger.

Begraben unter dem Sand: Diese Einheit darf das Spiel in Reserve beginnen. In diesem Fall wird nach dem Aufstellen und bevor bestimmt wird, wer den ersten Spielzug erhält, ein (einheitenspezifischer) Marker (mit 25mm Durchmesser) für die Einheit irgendwo auf dem Spielfeld platziert. Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielzugs ein W6 geworfen, bei einer 4+ erscheint die Einheit in der „Restliche Bewegungen“ Phase. Falls die Einheit nicht erscheint, addiere +1 auf diesen Wurf für jeden Spielzug nach dem Zweiten. Bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

Erscheint diese Einheit, wirft den Artillerie- und den Abweichungswürfel. Bewege den Marker die vom Artilleriewürfel angegebene Distanz (in Zoll) in Richtung des Abweichungswürfels. Weicht der Marker vom Spielfeld ab, gilt die Einheit als Verlust. Zeigt der Abweichungswürfel einen Treffer, weicht der Marker nicht ab. Zeigt der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol, weicht der Marker nicht ab, aber die Einheit erleidet W3 Lebenspunktverluste, gegen die keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.

Wenn der Marker keine Einheit berührt, wird die Einheit vollständig innerhalb von 3" um den Marker platziert. Modell, die nicht platziert werden können, ohne in Kontakt mit der Spielfeldkante, unpassierbarem Gelände oder in 1" zu einer gegnerischen Einheit zu kommen, werden ausgeschaltet.

Wenn der Marker zumindest teilweise unter einer gegnerischen Einheit liegt, wird die begrabene Einheit in BTB und damit im Nahkampf mit der gegnerischen Einheit positioniert, zählt aber nicht als Angreifer, d.h. es wird in Initiativereihenfolge attackiert. Die gegnerische Einheit kann keine Angriffsreaktion ansagen und muss den Angriff annehmen. Die begrabene Einheit wird auf der Seite der gegnerischen Einheit positioniert, auf der die meisten Modelle der begrabenen Einheit legal aufgestellt werden können. Gibt es mehrere solche Seiten, wird die begrabene Einheit auf der Seite positioniert, die dem Marker am nächsten ist. Bestimme die Seite zufällig, falls mehrere solcher Seiten gleichweit vom Marker entfernt sind. Die begrabene Einheit wird so nah wie möglich zum Marker in einer Formation positioniert, die auf die gegnerische Einheit ausgerichtet ist und die Anzahl der attackierenden Modelle maximiert. Ist nicht genügend Platz, um alle Modelle der begrabenen Einheit legal aufzustellen, zählt jedes Modell als Verlust, das nicht aufgestellt werden kann.

Wenn der Marker zumindest teilweise unter einer befreundeten Einheit liegt, wird diese Einheit wie bei einer gegnerischen Einheit platziert, die Einheiten sind aber nicht in Nahkampf gebunden.

Wenn diese Einheit erscheint und nicht im Nahkampf gebunden wird, darf sie sich noch bewegen (aber nicht angreifen).

Belebtes Konstrukt:

- Kann nicht marschieren.
- Die Einheit erleidet durch Zerfall einen Lebenspunktverlust weniger (addiert sich mit Armeestandarte).

Der Fluch: Die Einheit/das Modell, die/das dieses Modell ausschaltet, muss einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, erleidet sie/es W3 magische Treffer mit einer Stärke, die der Profilstärke dieses Modells entspricht.

Feuriger Atem: Atemwaffe, S3

Hinterhalt: Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen das Spiel in Reserve beginnen. Ab dem zweiten Spielzug wirft der Spieler zu Beginn jedes seiner Spielzüge für jede dieser Einheiten in Reserve einen W6, bei einer 4+ erscheint die entsprechende Einheit an einer beliebigen Spielfeldkante als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Addiere +1 auf diesen Wurf für jeden nachfolgenden Spielzug, bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

Howdah: Wird dieses Modell als Reittier für ein Charaktermodell verwendet, erhält das Charaktermodell einen 4+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann, oder +1 Rüstungswert. Ferner wird das Charaktermodell nur bei einer ‚6‘ (statt einer 5-6) getroffen, wenn Fernkampfangriffe zufällig zwischen dem Reittier und dem Charaktermodell aufgeteilt werden.

Kein Anführer: Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein. Außerdem dürfen Einheiten nicht den MW dieses Modells für Moralwerttests verwenden und sich auch nicht aufgrund dieses Modells unterhalb von 25% Einheitenstärke wieder sammeln.

Lade der Verdammten Seelen: Reichweite 72", Magische Attacken. Um die Lade abzufeuern, wähle eine Zieleinheit in Reichweite und LOS, wirf 2W6+2 und ziehe den Moralwert der Zieleinheit ab. Verwende hierbei den Moralwert, den die Einheit für Psychologietests verwenden würde (d.h. den höchsten innerhalb der Einheit, inkl. von Modifikatoren, Inspirierende Gegenwart, etc.). Das Ergebnis entspricht der Anzahl an S5 Treffern, die Rüstungswürfe ignorieren, die die Zieleinheit erleidet (bei einem negativen Ergebnis werden keine Treffer verursacht).

Leichter Streitwagen:

- Zählt als eine Einheit aus Streitwagen mit allen entsprechenden Sonderregeln, d.h. sie kann nicht marschieren (selbst wenn sie die Sonderregel ‚Wanken‘ hat und der General innerhalb von 12" ist), kann durch Gelände beschädigt werden, etc.

- Die Einheit bewegt sich und kämpft wie Leichte Kavallerie.
- Führt ein Charaktermodell auf leichtem Streitwagen wird es wie ein Kavallerie-Reittier mit Harnisch (d.h. es erhält +2 Rüstungswert und das Modell hat ein kombiniertes Profil) und mit Einheitenstärke 3 behandelt, zählt aber für alle anderen Belange immer noch als Streitwagen. Ein Charaktermodell, das auf einem Leichten Streitwagen fährt, kann sich nur Einheiten mit der Sonderregel ‚Leichter Streitwagen‘ anschließen.

Mein Wille Geschehe: Infanterie Einheiten (d.h. Skelette und Grabwächter), denen sich dieses Charaktermodell angeschlossen hat, kämpfen mit dem KG des Charaktermodells solange es Teil der Einheit ist.

Nekrotekt:

- Dieses Modell und jede Einheit mit der Sonderregel ‚Wanken‘, der sich dieses Modell angeschlossen hat, hassen alle gegnerischen Modelle.
- Einheiten mit der Sonderregel ‚Belebtes Konstrukt‘ innerhalb von 12" erhalten Regeneration (6+).

Sandfluch-Blick: Fernkampfangriff, der in der Fernkampfphase durchgeführt werden kann. Reichweite 12", S3, ignoriert Rüstungswürfe, Mehrfachschuss (3), kein Abzug für Bewegen und Schießen. Für Verwundungswürfe wird der (niedrigste) Initiativwert des getroffenen Modells anstelle des Widerstandswerts verwendet.

Vipernpfeile: Das Modell trifft immer auf 5+ (unabhängig von allen Modifikatoren), wenn es einen Fernkampfangriff mit einem Bogen jeglicher Art durchführt.

Wanken: Die Einheit kann nicht marschieren, es sei denn der Armeegeneral befindet sich zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 12". Die Einheit kann aber immer noch am Marschieren gehindert werden.

RÜSTKAMMER

Groß-Bogen: Reichweite 30", S6

Grufklingen: Todesstoß, magische Attacken

Knochenriesenäxte: +1S. Zusätzlich erhält das Modell in dem Spielzug, in dem es angegriffen hat, 1 zusätzliche Attacke für jeden erfolgreichen Verwundungswurf seiner anfänglichen Attacken.

Leichte Speerschleuder: Reichweite 36", S5, Durchschlägt Glieder, kein Stehen & Schießen, Multipler Lebenspunktverlust (2) gegen Große Ziele.

Schädelkatapult: Katapult, Reichweite 12"-60", 3" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3), magische Attacken. Einheiten, die einen oder mehrere Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.





SCHÄTZE DER NEKROPOLIS

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Insignien der Macht: Zählt als zusätzliche Handwaffe und gewährt ASF.

W Klinge der Trauer: Wenn eine Einheit durch diese Waffe einen Lebenspunktverlust erleidet, zählt der Träger und seine Einheit in der entsprechenden Nahkampfrunde für das Kampfergebnis als in Überzahl befindlich.

W Klinge des Setep: Ignoriert Rüstungswürfe. Zusätzlich verliert jedes Modell, das von dieser Waffe getroffen wurde, seine Magische Rüstung, d.h. die Magische Rüstung ist zerstört.

W Schädelflgel: Flgel. Multipler Lebenspunktverlust (2)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schlangenstab: +1A, Giftattacken (3)

W Schwert der Macht: +1S

W Speer von Antahark: Speer. Jeder nicht verhinderte Lebenspunktverlust durch diese Waffe stellt einen Lebenspunkt bei einer Einheit innerhalb von 3" um den Träger wieder her (nach Wahl des GK Spielers). Diese Lebenspunkte werden entsprechend den Regeln der Anrufung der rachsüchtigen Toten wiederhergestellt. Will sich der Träger der Waffe selbst heilen, wirf einen W6 für jeden hierzu eingesetzten Lebenspunktverlust. Bei einer 4+ erhält der Träger einen Lebenspunkt zurück (bis zu seinem Profilwert). In jeder Nahkampfrunde kann nur eine einzige Einheit durch diesen Effekt Lebenspunkte zurückhalten. Die Lebenspunkte werden sofort wiederhergestellt.

W Zerstörer der Ewigkeiten: Zweihandwaffe. Todesstoß. Anstelle normal zu attackieren, darf der Träger bei jedem gegnerischen Modell in BTB einen automatischen Treffer verursachen. In einer Herausforderung wird nur das in der Herausforderung kämpfende Modell (einmal) getroffen. Nur für Modelle zu Fuß.

A Rüstung der Ewigkeit: Leichte Rüstung. Gegner müssen erfolgreiche Verwundungswürfe wiederholen.

A Rüstung der Zeitalter: Schwere Rüstung. Der Träger erhält +1W.

A Schild des Ptra: Schild. Zu Beginn der gegnerischen Fernkampfrunde darf der Träger eine Einheit in LOS als Ziel wählen. Befindet sich die Zieleinheit innerhalb von 24", erleidet sie bis zum Ende der Phase -1 auf Trefferwürfe.

A Skorpionrüstung: Schwere Rüstung. Regeneration (5+). Zusätzlich ignoriert der Träger bei einer 4+ Lebenspunktverluste durch Zerfall (wirf für jeden Lebenspunktverlust einen separaten W6).

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Amulett von Pha-Stah: Talismane, verzauberten Gegenstände und arkanen Artefakte von gegnerischen Modellen verlieren ihre Wirkung solange sie mit dem Träger in BTB sind. Ein Charaktermodell mit diesem Gegenstand kann keine weiteren magischen Gegenstände tragen.

T Goldenes Ankhra: Rettungswurf (4+)

T Goldenes Auge des Rah-nut: Rettungswurf (5+)

T Kragen des Shapesh: Jeder nicht verhinderte Lebenspunktverlust, den der Träger erleidet, kann bei einer 4+ auf eine befreundete Einheit innerhalb von 3" des Trägers übertragen werden. Diese übertragenen Lebenspunktverluste können von der Zieleinheit durch keinerlei Schutzwürfe verhindert werden. Die Lebenspunktverluste zählen aber immer noch zum Kampfergebnis.

T Krone der Könige: Kann zu Beginn jeder Magiephase eingesetzt werden. Jeder Spruch, der von diesem Modell in dieser Magiephase erfolgreich gewirkt wird, zählt als wäre er mit Totaler Energie gewirkt worden. Einmalige Anwendung.

T Schutztalisman: Rettungswurf (6+)

E Armschienen der Sonne: Ein Modell in BTB verliert 1 A. Der Träger entscheidet welches Modell und welche Attacke.

E Blauer Kephra: MR (2)

E Brosche der großen Wüste: Kann zu Beginn jeder Phase (von jedem Spieler) eingesetzt werden. Der Träger und seine Einheit können bis zu Beginn seines nächsten Spielzugs nicht als Ziel für Sprüche oder Fernkampfangriffe gewählt werden. Einmalige Anwendung.

E Flammender Streitwagen: Wenn der Träger auf einem Streitwagen fährt, verursacht das Modell Aufpralltreffer (W3+2) anstelle von W3, die als magische Attacken zählen.

E Siegeszeichen: Wenn der Träger auf einem Streitwagen fährt, erhält das Modell ES 6, zählt aber immer noch als ES 3 für ‚Fernkampfangriffe gegen Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten‘.

E Staubmantel: Der Träger kann fliegen. Nur für Modelle zu Fuß.

E Totenmaske von Kharnut: Träger verursacht Entsetzen.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Enkhils Kanopi: Kann zu Beginn jeder Phase (von jedem Spieler) eingesetzt werden. Alle Effekte von Sprüchen und bleibt im Spiel Sprüche (von jedem Spieler) werden gebannt, d.h. sie enden sofort. Einmalige Anwendung.

S Neferras Tafeln der Mächtigen Anrufung: Einmal pro Magiephase darf der Träger alle(!) Würfel neu werfen, die zum Wirken eines Spruchs verwendet wurden (BM und PM). Der Wiederholungswurf ist selbst dann erlaubt, wenn der erste Zauberwurf erfolgreich oder ein Zauberpatzer war. Ein Wiederholungswurf kann Totale Energie bewirken.

S Stab der Meisterzauberei: +1 Zauberwürfe (BM und PM)

S Stab der Plage: PM 2/7+, Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht W6 S3 Treffer

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Urne der Anrufung: Der Träger kann einen seiner PM Sprüche ein zweites Mal versuchen zu wirken. Einmalige Anwendung.

B Banner der Ewigen Legion: PM 2/6+, Spruch Anrufung der Rachsüchtigen Toten, kann nur auf die Einheit des Trägers gewirkt werden.

B Banner der verborgenen Toten: Ist die Einheitenstärke der Einheit kleiner oder gleich 15 erhält sie die Sonderregel "Begraben unter dem Sand" und kann das Spiel in Reserve beginnen.

B Banner der Verfluchung: Zu Beginn jeder eigenen Magiephase müssen gegnerische Modelle in BTB mit dem Träger einen Moralwerttest bestehen oder sie erleiden 1 Lebenspunktverlust, der Rüstungswürfe ignoriert.

B Banner des Wirbelnden Sandes: Kann zu Beginn eines beliebigen gegnerischen Spielzugs eingesetzt werden. In diesem Spielzug können Einheiten nicht marschieren (selbst Zwerge nicht) und alle Einheiten erleiden -1 auf Tests fürs Sammeln. Einmalige Anwendung.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Standarte des Rakaph: Wenn die Einheit ausschließlich Modelle vom Typ Inf enthält und nicht im Nahkampf gebunden ist, darf sie eine kostenlose Neuformierung zu Beginn der eigenen Bewegungsphase bevor Angriff angesagt werden durchführen. Diese Neuformierung hindert nicht am Schießen oder Bewegen/Angreifen.

B Symbol des Heiligen Auges: In jeder ersten Nahkampfrunde erhält die Einheit (inkl. Reittiere) +1 auf Trefferwürfe. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

B Trugbildbanner: Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magische Geschosse).





LEHRE VON NEHEKHARA

Einfache Magie (PM)

Anrufung der Eiligkeit (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Eine von dem Spruch betroffene Einheit mit der Sonderregel 'Wanken' (inkl. Charaktermodellen in der Einheit ohne diese Sonderregel) kann sich bis zu 8" bewegen aber nicht angreifen. Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein.

Anrufung der Rachsüchtigen Toten (6+):

- Unterstützung, Reichweite 18", betrifft eine Einheit
- Es werden folgende Modelle beschworen:
 - 1W6: Skelett Infanterie
 - 1W3: Skelett Kavallerie, Gruftwache
 - 1: alle anderen Modelle mit 1 LP im Profil
 - Modelle mit 2+ LP im Profil erhalten (heilen) 1 Lebenspunkt zurück, es können aber keine zusätzlichen Modelle geschaffen werden.

Es können nur Regimentsmodelle beschworen werden, d.h. keine Kommandogruppenmodelle. Beschworene Modelle sind wie die Zieleinheit ausgerüstet.

Umfasst die Zieleinheit 5 oder mehr Modelle, werden beschworene Modelle hinten in der Einheit eingereiht. Auf diese Weise kann die Anzahl der Glieder der Einheit vergrößert werden, nicht aber die Anzahl der Reihen.

Umfasst die Zieleinheit weniger als 5 Modelle, so müssen beschworene Modelle zuerst dazu verwendet werden, das erste Glied auf 5 Modelle (inkl. Charaktermodelle) aufzufüllen (falls möglich). Weitere beschworene Modelle werden anschließend dahinter aufgestellt und bilden weitere Glieder.

Modelle, die wegen unpassierbarem Gelände oder gegnerischen Einheiten innerhalb von 1" nicht aufgestellt werden können, zählen als Verlust. Gegnerische Einheiten, die mit der Zieleinheit im Nahkampf gebunden sind, werden für die 1" Regel ignoriert, jedoch dürfen nur dann beschworene Modelle platziert werden, wenn für diese Platz ist, d.h. es werden keine Einheiten verschoben.

- Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.
- Durch den Spruch kann die Zieleinheit über ihre Einheitengröße zu Beginn des Spiels vergrößert werden, nicht aber über ihre maximale Einheitengröße (siehe Einheitenbeitrag).
- Der Spruch wird bei einem Zauberpatzer nicht zerstört.
- Beschworene Modelle sind keine zusätzlichen Siegpunkte wert. Für die Bestimmung von Siegpunkten wird die Einheitengröße zu Beginn des Spiels verwendet.

Anrufung der Verfluchten Klingen (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Todesstoß. Verfügt die Einheit bereits über Todesstoß, so erfolgt dieser bereits bei einer 5+. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an

Anrufung des Niederschmetterns (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Eine Zieleinheit mit der Sonderregel 'Wanken' die nicht im Nahkampf gebunden ist, darf sofort einmal einen Fernkampfangriff mit jeder Art von Bogen, mit der die Einheit ausgestattet ist, durchführen. Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein.

Anrufung des Schutzes (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Kampfmagie (BM)

Anrufung der Unsterblichen Loyalität (12+): Erschafft eine neue Einheit von Skelettkriegern mit 2W6+3 Regimentsmodellen, die vollständig innerhalb von 12" um den Spruchwinker und nicht näher als 1" zu gegnerischen Einheiten platziert werden muss. Das erste Glied der Einheit muss aus genau 5 Modellen bestehen. Diese Einheit ist 100 Siegpunkte wert.

Anrufung der Vergeltung (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer

Anrufung des Tödlichen Blicks (5+): Eine gegnerische Einheit in BTB mit dem Spruchwinker erleidet W6 S4 Treffer.

Anrufung des Verdorrens (10+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -1W und -1S bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

ZUSAMMENSTELLUNG

- Die Armee muss mindestens einen Hohepriester des Todes oder Priester des Todes enthalten.

ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gruftkönig	4	6	4	5	5	4	3	4	10	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 1. Es muss 1-2 PM und 0-1 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Gruftklingen und leichte Rüstung. Bis zu 100 Punkte magische Gegenstände.

Punktkosten: 200p

Optionen:

Schild	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Speer	+10p	W Behände Klinge	+20p
Flegel	+10p	W Schlachtenklinge	+25p
Zweihandwaffe	+20p	W Klinge der Trauer	+35p
Königlicher Streitwagen	+55p	W Insignien d Macht	+50p
Dread Abyssal	+125p	W Zerstörer der Ewig	+50p
Khemrische Kriegssphinx	+Xp	W Schädelflegel	+55p
		W Speer v Antahark	+60p
		W Klinge des Setep	+65p

A.d. Verfl. Klingen PM 2/5+

A.d. Eiligkeit PM 2/5+

A.d. Niederschmetterns PM 2/5+

BM A.d. Tödlichen Blicks

+25p

+25p

+35p

+35p

+20p

+20p

+25p

+30p

+30p

+30p

+45p

A Verzauber. Schild

A Schild des Pra

A Rüs. der Zeitalter

A Skorpionrüstung

A Rüst. d Ewigkeit

+25p

+25p

+60p

+75p

+85p

+20p

+25p

+35p

+50p

+50p

Sonderregeln: Mein Wille Geschehe, Der Fluch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hohepriester des Todes	4	3	3	3	3	3	2	1	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 2-4 PM und 1-3 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100 Punkte magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Skelettpferd	+15p	W Schlangenstab	+25p
Dread Abyssal	+125p		
Khemrische Kriegssphinx	+Xp	T Amul. von Pha-sta	+35p
		T Kragen d Shapesh	+35p
A.d. Rachsüchtigen Toten PM 3/6+	+65p	T G Auge v Rah-nut	+35p
A.d. verfl. Klingen PM 3/5+	+35p	T Goldenes Ankhra	+75p
A.d. Eiligkeit PM 3/5+	+35p		
A.d. Schutzes PM 3/6+	+60p	E Armsch. d Sonne	+25p
A.d. Niederschmetterns PM 3/5+	+50p	E Blauer Kephra	+30p
BM A.d. Vergeltung	+50p	E Brosche d gr Wüste	+30p
BM A.d. Verdorrens	+75p	E Todes. v Kharnut	+30p
BM A.d. Unsterbl. Loyalität	+75p	E Staubmantel	+45p

S Stab der Zauberei

+20p

+25p

+25p

+30p

+30p

+50p

+50p

+85p

Sonderregeln: keine





HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Gruftherold	4	4	3	4	4	3	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Grufklingen und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 100p

Optionen:

Skelettpferd	+15p	W Behände Klinge	+10p
Königlicher Streitwagen	+45p	W Schwert der Macht	+15p
		W Schlachtenklinge	+20p
B Standarte der Verfluchung	+30p	W Klinge der Trauer	+25p
B Kriegsbanner	+35p	W Speer v Antahark	+30p
B Symbol des hl Auges	+50p	W Klinge Setep	+40p
B Trugbildbanner	+50p		
B Banner der Ewigen Legion	+60p	A Rüstung d Zeitalter	+50p
B Banner des Wirbelnden Sandes	+60p	A Skorpionrüstung	+50p

E Flammender Streitwagen	+20p	T Talis. d Schutzes	+15p
E Siegeszeichen	+20p	T Amulett v Pha-sta	+35p
E Armschienen der Sonne	+25p	T Kragen d Shapesh	+35p
E Blauer Kephra	+30p	T G Auge v Rah-nut	+35p
E Brosche der Großen Wüste	+30p		
E Todesmaske von Kharnut	+30p		
E Staubmantel	+45p		

Sonderregel: Armeestandarte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Grufprinz	4	5	4	4	5	3	3	3	9	1	Inf

Magie: Ein Grufprinz ist kein Zauberer, kann aber 0-1 PM Spruch wählen.
Ausrüstung: Grufklingen und leichte Rüstung. Bis zu 50 Punkte magische Gegenstände.

Punktkosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Behände Klinge	+15p
Speer	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Flügel	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Klinge der Trauer	+35p
Königlicher Streitwagen	+45p	W Insignien der Macht	+40p
		W Schädelflügel	+45p
A.d. Verfl. Klingen PM 2/5+	+25p	W Speer von Antahark	+45p
A.d. Eiligkeit PM 2/5+	+25p	W Klinge des Setep	+50p
A.d. Niederschmetterns PM 2/5++	+35p	W Zerstör. der Ewigkeiten	+50p

		A verzauberter Schild	+20p
E Flammender Streitwagen	+20p	A Schild des Ptr	+25p
E Siegeszeichen	+20p	A Rüstung der Zeitalter	+50p
E Armschienen der Sonne	+25p	A Skorpionrüstung	+50p
E Blauer Kephra	+30p	T Talisman des Schutzes	+15p
E Brosche der Großen Wüste	+30p	T Amulett von Pha-sta	+35p
E Todesmaske von Kharnut	+30p	T Kragen des Shapesh	+35p
E Staubmantel	+45p	T Goldenes Auge von Rah-nut	+35p

Sonderregeln: Mein Wille Geschehe, Der Fluch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Nekrotek	4	4	3	3	4	2	3	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe, leichte Rüstung.

Punktkosten: 55p

Sonderregeln: Kein Anführer, Nekrotek

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Priester des Todes	4	3	3	3	3	2	2	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 1-2 PM und 0-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50 Punkte magische Gegenstände.

Punktkosten: 25p

Optionen:

Skelettpferd	+10p	W Schlangenstab	+25p
A.d. Rachsüchtigen Toten PM 2/6+	+50p		
A.d. Verfl. Klingen PM 2/5+	+25p	T Kragen des Shapesh	+25p
A.d. Eiligkeit PM 2/5+	+25p	T Goldenes A. Rah-nut	+25p
A.d. Schutzes PM 2/6+	+45p	T Amulett von Pha-sta	+35p
A.d. Niederschmetterns PM 2/5+	+35p	T Goldenes Ankra	+50p
BM A.d. Vergeltung	+50p		
BM A.d. Verdorrens	+75p	S Stab der Zauberei	+20p
E Armschienen der Sonne	+25p	S Urne der Anrufung	+25p
E Blauer Kephra	+30p	S Stab der Plage	+25p
E Brosche der Großen Wüste	+30p	S Bannrolle	+30p
E Todesmaske von Kharnut	+30p	S Energiestein	+30p
E Staubmantel	+45p	S Stab d. Meisterzauberei	+30p
		S Enkhils Kanopi	+50p

Sonderregeln: keine

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skelettpferd	8	2	-	3	3	1	2	1	3	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Wanken

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Königlicher Streitwagen	-	-	-	4	-	-	-	-	-	3	SW
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-	-

Streitwagen: 2 Skelettpferde

Sonderregeln: Wanken, Leichter Streitwagen, Aufpralltreffer (W3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dread Abyssal	6	4	-	5	5	4	2	3	8	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Belebtes Konstrukt

Khemrische Kriegssphinx

Die Kriegssphinx wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt alle Besatzungsmitglieder.





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skelettkrieger	4	2	-	3	3	1	2	1	3	1	Inf
Champion	4	2	-	3	3	1	2	2	3	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Skelettkrieger: 80p, Skelettkrieger 11-40: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner der Verfluchung +20p B Trugbildbanner +50p
 B Symbol des hl Auges +35p B B. d ewig. Legion +60p
 B Kriegsbanner +35p B B. d verborgen. Toten +75p
 B Standarte des Rakaph +50p
 Sonderregeln: Wanken, Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skelett Speerträger	4	2	-	3	3	1	2	1	3	1	Inf
Champion	4	2	-	3	3	1	2	2	3	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Skelett Speerträger: 90p, Speerträger 11-40: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner der Verfluchung +20p B Trugbildbanner +50p
 B Symbol des hl Auges +35p B Banner der ewige Legion +60p
 B Kriegsbanner +35p B Banner der verborg. Toten +75p
 B Standarte des Rakaph +50p
 Sonderregeln: Wanken, Anti-Kav(Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skelett Bogenschützen	4	2	2	3	3	1	2	1	3	1	Inf
Champion	4	2	2	3	3	1	2	2	3	1	Inf

Ausrüstung: Bogen
 Punktkosten: 10 Bogenschützen: 70p + Nx10p, Schützen 11-20: je +8p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p
 Leichte Rüstung +1p/Modell
 B Banner der Verfluchung +20p B Trugbildbanner +50p
 B Symbol des hl Auges +25p B Banner der ewig Legion +60p
 B Standarte des Rakaph +35p B Banner der verborge Toten +75p
 B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Wanken, Vipern Pfeile

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skelettreiter	-	2	-	3	3	1	2	1	5	2	Kav
Champion	-	2	-	3	3	1	2	2	5	2	Kav
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-	-

Reittier: Skelettpferd
 Ausrüstung: Speer und leichte Rüstung (oder Schild)
 Punktkosten: 5 Skelettreiter: 70p, Skelettreiter: 6-20: je +12p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +5p, Champion +10p
 Die Einheit darf für +2p/Modell mit Schilden (oder leichter Rüstung) ausgestattet werden, verliert dann jedoch die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.
 B Banner der Verfluchung +20p B Trugbildbanner +50p
 B Kriegsbanner +35p B Ban. d ewig Legion+60p
 B Symbol des hl Auges +50p
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie, Wanken

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Skelett Bogen- schützenreiter	-	2	2	3	3	1	2	1	5	2	Kav
Champion	-	2	2	3	3	1	2	2	5	2	Kav
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-	-

Reittier: Skelettpferd
 Ausrüstung: Bogen
 Punktkosten: 5 Bogenschützenreiter: 65p + Nx5p, Reiter 6-20: je +12p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p
 Leichte Rüstung +1p/Modell
 B Banner der Verfluchung +20p B Trugbildbanner +50p
 B Symbol des hl Auges +35p B Banner der ewig. Legion +60p
 B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie, Wanken, Vipernpfeile

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Skelett Streitwagen	-	-	-	4	4	3	-	-	-	3	SW
Fahrer	-	3	2	3	-	-	2	1	7	-	-
Skelett	-	3	2	3	-	-	2	1	7	-	-
Champion	-	3	2	3	-	-	2	2	7	-	-
Skelettpferd	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 1 Fahrer, 1 Skelett, 2 Skelettpferde
 Ausrüstung: Das Skelett / der Champion ist mit Speer und Bogen ausgerüstet, der Fahrer ist mit einer Handwaffe ausgerüstet.
 Punktkosten: 3 Skel. Streitwagen: 120p + Nx20p, Streitwagen 4-10: je +45p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +10p (ersetzt das Skelett)
 B Banner der Verfluchung +30p B Symbol d hl Auges +50p
 B Kriegsbanner +35p B Trugbildbanner +50p
 Sonderregeln: Wanken, Leichter Streitwagen, Aufpralltreffer (W3), Vipernpfeile

ELITE

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Grabwächter	4	3	-	4	4	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	3	-	4	4	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Grufklingen, leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Grabwächter: 130p, Grabwächter 11-30: je +13p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p,
 Hellebarde +2p/Modell
 B Banner der Verfluchung +20p B Trugbildbanner +50p
 B Kriegsbanner +35p B Banner d ewig. Legion +60p
 B Standarte des Rakaph +50p B Banner d verborg. Toten +75p
 B Symbol des hl Auges +50p
 Sonderregeln: Wanken, Blocken (Schild), Blocken (Hellebarde)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Ushabti	5	4	-	4	5	3	3	3	10	3	Mol
Champion	5	4	-	4	5	3	3	4	10	3	Mol

Ausrüstung: Zweihandwaffe
 Punktkosten: 3 Ushabti: 160p + Nx20p, Ushabti 4-10: je +50p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: Belebtes Konstrukt





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ushabti Schützen	5	4	2	4	5	3	3	3	10	3	Mol
Champion	5	4	2	4	5	3	3	4	10	3	Mol

Ausrüstung: Großbogen
 Punktkosten: 3 Ushabti Schützen: 130p + Nx20, Schütze 4-10: je +50p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: Belebtes Konstrukt, Viperpfeile

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gruftskorpion	7	4	-	5	5	4	3	4	8	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 70p + Nx30
 Sonderregeln: Belebtes Konstrukt, Schuppenhaut (5+), Todesstoß, MR (1), Begraben unter dem Sand, Giftattacken (1), Marschbewegungsblockierer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gruftschwarm	4	3	-	2	2	5	1	5	10	3	Schw

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 2 Gruftschwärme: 90p, Gruftschwarm 3-5: je +30p
 Sonderregeln: Plänkler, Klein, Begraben unter dem Sand

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Nekropolenritter	-	3	-	4	4	3	3	1	8	3	MoKav
Champion	-	3	-	4	4	3	3	2	8	3	MoKav
Wächterschlange	7	3	-	4	-	-	3	3	-	-	-

Reittier: Wächterschlange
 Ausrüstung: Speer, schwere Rüstung und Schild
 Punktkosten: 3 Nekropolenritter: 220p + Nx30p, Ritter 4-10: je +60p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p
 B Banner der Verfluchung +30p B Trugbildbanner +50p
 B Kriegsbanner +35p B Symbol d hl Auges +75p
 Sonderregeln: Wanken, Hinterhalt, Giftattacken (2) (nur Wächterschlange)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Grabjäger	7	4	4	4	4	3	3	2	8	3	Mol

Ausrüstung: Hellebarde und schwere Rüstung
 Punktkosten: 3 Grabjäger: 150p + Nx25, Grabjäger 4-10: je +50p
 Sonderregeln: Belebtes Konstrukt, Hinterhalt, Sandfluch Blick

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Todesgeier	2	3	-	3	4	2	3	2	4	2	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 3 Todesgeier: 50p + Nx25, Todesgeier 4-10: je +25p
 Sonderregeln: Fliegende Plänkler

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schädelkatapult	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	4	2	2	3	3	1	2	2	3	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzung
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 60p + Nx30p
 Sonderregeln: Schädelkatapult

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Knochenriese	6	4	3	5	5	6	1	5	8	6	Mon

Ausrüstung: Zweihandwaffe und schwere Rüstung
 Punktkosten: 150p + Nx50p
 Optionen: Der Knochenriese kann seinen Zweihandwaffe gegen eine der folgenden Waffen eintauschen:
 - Knochenriesenäxte kostenlos
 - Leichte Speerschleuder kostenlos
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Schuppenhaut (5+), Belebtes Konstrukt

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Lade der Verdammten Seelen	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	4	3	-	4	4	1	3	1	8	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzung
 Ausrüstung: Zweihandwaffe und leichte Rüstung
 Punktkosten: 100p + Nx25p
 Sonderregeln: Lade der Verdammten Seelen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kriegssphinx	6	3	-	5	6	6	1	3	8	8	Mon
Besatzung	-	3	-	4	-	-	3	1	-	-	-

Monster: 1 Kriegssphinx und 4 Besatzung
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Speeren ausgerüstet.
 Punktkosten: 250p + Nx25p
 Optionen: Feuiger Atem (Sonderregel) +25p
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Aufpralltreffer (W3+1), Schuppenhaut (3+), Belebtes Konstrukt, Howdah

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Necrosphinx	6	5	-	5	6	6	2	5	8	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 275p + Nx50p
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Entsetzen, Großes Ziel, Giftattacken (1), Schuppenhaut (3+), Belebtes Konstrukt, Todesstoß





HOCHHELFEN

SONDERREGELN

Einheitenspezifische Sonderregeln

Bürgermiliz: Wenn die Einheit sich in der Bewegungsphase nicht bewegt hat, attackiert die Einheit aus einem zusätzlichen Glied, wenn sie einen Fernkampfangriff durchführt oder einen Gegner in ihrer Front mit Speeren attackiert. Gilt nicht beim Stehen und Schießen.

Der Hass Nagarythes: Die Einheit hasst alle Gegner.

Drachenfeuer: Atemwaffe, S4

Frostaura: Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit mindestens einem Modell mit dieser Sonderregel erleiden einen -1 auf ihre Trefferwürfe im Nahkampf. Nur Charaktermodelle mit der ‚Frostaura‘ Sonderregel dürfen sich Einheit mit der ‚Frostaura‘ Sonderregel anschließen. Einheiten mit der ‚Frostaura‘ Sonderregel sind selbst immun gegen diese Effekte.

Glieder (X): Die Einheit erhält den Gliederbonus für X Glieder nach dem ersten, auch wenn sie Leichte Infanterie ist. Alle anderen Einschränkungen für den Gliederbonus gelten weiterhin.

Klingentänzer: Fernkampfangriffe gegen Schwertmeister erleiden -1 auf den Trefferwurf, wenn die Mehrheit der schießenden Einheit sich im Frontbereich der Schwertmeistereinheit befindet. Obwohl die Schwertmeister Zweihandwaffen tragen, sind sie nicht von der „Schlägt immer zuletzt zu“-Sonderregel betroffen. Zusätzlich darf jeder Schwertmeister, der ein Modell ausschaltet, eine zusätzliche Attacke durchführen. Verluste durch diese Bonusattacken generieren keine zusätzlichen Attacken.

Lehrmeister: Das Modell kennt alle Sprüche der Lehre der Weißen Magie. In jeder eigenen Magiephase darf das Modell jedoch nur maximal 3 PM Sprüche (Energiestufe 2) und maximal 3 BM Sprüche versuchen zu wirken.

Schnelligkeit von Asuryan: Alle Nahkampfattacken gegen die Front dieser Einheit erleiden -1 auf den Trefferwurf in dem Zug, in dem die Einheit angegriffen wird. Dies gilt nur, wenn die Einheit zu Beginn des Spielzugs noch nicht im Nahkampf gebunden war. Charaktermodelle übertragen diese Regel nicht auf ihr Reittier.

RÜSTKAMMER

Bogen von Avelorn: Reichweite 24“, S4, magische Attacken

Leichte Speerschleuder: Reichweite 36“, S5, Durchschlägt Glieder, kein „Stehen & Schießen“, Multipler Lebenspunktverlust (2) gegen Große Ziele. Es wird nur ein Modell benötigt, um die Waffe zu bedienen, d.h. andere Modelle dürfen Fernkampfaffen in der Fernkampfphase einsetzen (denke aber daran, dass die gesamte Einheit (/Modell) auf das gleiche Ziel schießen muss.)

Löwenpelz: Das Modell erhält +1 Rüstungswert gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magische Geschosse).

Repetierspeerschleuder: Jedes Mal, wenn diese Waffe abgefeuert wird, wähle einen der folgenden Feuermodi:

- Einzelschuss: Reichweite 48“, S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder
- Salvenschuss: Reichweite 48“, S4, AP (1). Feuert 5 Schüsse ab, die getrennt voneinander abgehandelt werden und für die kein Abzug für Mehrfachschuss zur Anwendung kommt.

ERBSTÜCKE ULTHUANS

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Jagdbogen: Reichweite 24“, 3 Schüsse mit S4 AP(1), kein Abzug für Mehrfachschuss.

W Meeressgoldklinge: Ignoriert Rüstungswürfe

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schnelle Goldklinge: +3A

W Schwert der Macht: +1S

W Sternenlanze: Lanze. Kann nur von berittenen Modellen verwendet werden. +3S und ignoriert Rüstungswürfe im Angriff.

A Goldener Schild: Schild. Erfolgreiche Trefferwürfe gegen den Träger müssen im Nahkampf wiederholt werden.

A Helm des Glücks: Wiederhole misslungene Rüstungswürfe.

A Panzerhandschuhe von Chrace: +1 Rüstungswert, Rettungswurf (5+)

A Rüstung des Schutzes: Schwere Rüstung, Rettungswurf (4+)

A Rüstung von Caledor: Die Rüstung verleiht einen 2+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann. Falls der Träger beritten ist, zählt das Modell nie als Schwere Kavallerie.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Feueramulett: MR1

T Goldene Krone von Atrazar: Rettungswurf (4+)

T Heiliger Weihrauch: Fernkampfangriffe gegen den Träger und seine Einheit erleiden -1 auf den Trefferwurf.

T Phönixwächter: Rettungswurf (5+)

T Talisman von Saphery: Magischen Waffen von Gegnern, die sich in BTB mit dem Träger befinden, zählen als gewöhnliche Waffen desselben Typs (d.h. sie verlieren ihre magischen Sonderregeln), solange sich die Modelle in BTB mit dem Träger befinden.

E Amulett des Lichts: Nahkampfattacken des Trägers und seiner Einheit zählen als magische Attacken.

E Drachenhorn: Alle Hochelfeneinheiten wiederholen alle Psychologietests und Tests zum Sammeln bis zu Beginn deiner nächsten Phase. Sage den Einsatz des Gegenstands zu Beginn deines Spielzugs an. Einmalige Anwendung.

E Folraiths Robe: Der Träger kann nur von magischen Attacken getroffen werden. Der Träger darf weder schießen noch im Nahkampf attackieren.

E Gemme des Muts: Der Träger und seine Einheit legen einen Aufriebstest mit 3W6 ab und ignorieren den höchsten Würfelwurf. Sage den Einsatz des Gegenstands vor Ablegen des Aufriebstests an. Einmalige Anwendung.

E Heiltrank: Stellt alle Lebenspunkte des Trägers oder eines Modells in BTB wieder her. Kann zu Beginn jeder Phase im Spielzug jedes Spielers eingesetzt werden. Einmalige Anwendung.

S Annulianischer Kristall: In der gegnerischen Magiephase wird ein PD des Gegenspielers in einen DD des Hochelfenspielers umgewandelt.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Buch von Hoeth: Einmal pro Magiephase, nach einem Zauberwurf des Trägers und bevor ein Bannversuch unternommen wurde, darf der Träger einen zusätzlichen (kostenlosen) PD werfen und das Ergebnis zum Zauberwurf addieren (kann totale Energie bewirken oder einen Zauberpatzer verursachen).

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Rubin der Dämmerung: +1 PD in jeder Magiephase, der nur vom Träger verwendet werden kann.

S Siegel des Asuryan: Bannrolle. Bei 4+ BM / 5+ PM ist der Spruch zerstört. Einmalige Anwendung.

S Stab der Stärke: Das Modell ignoriert den Effekt des ersten Zauberpatzers (PM oder BM), d.h. der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle gewürfelt.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Sternholzstab: +1 auf Zauberwürfe (PM und BM).

B Banner des Arkanen Schutzes: MR2

B Banner von Caledor: Die Einheit ist immun gegen Panik.

B Banner von Ellyrion: Der Träger und seine Einheit erleiden keine Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

B Ithilmarbanner: Die Einheit erleiden nicht -1B durch Harnische.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Löwenstandarte: Die Einheit erhält Immunität gegen Angst und Entsetzen.

B Schlachtbanner: +W3 CR

B Standarte der Balance: Die Einheit und jede Einheit (Freund und Feind) in BTB erhält Immunität gegen Psychologie und verliert Hass und Raserei.

B Standarte der Immerkönigin: PM 3/9+, Spruch Wiederbelebung, kann nur auf die Einheit des Trägers gewirkt werden.

B Standarte der Zuflucht: Die Einheit darf den Wurf zum Bestimmen ihrer Fluchtdistanz wiederholen.

B Zauberbanner: Solange ein Zauberer einer Einheit mit diesem Banner angeschlossen ist, wird die Komplexität jedes seiner Sprüche (PM und BM) um eins (1) gesenkt.





LEHRE DER WEISSEN MAGIE

Einfache Magie (PM)

Göttliche Führung (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt Trefferwürfe von natürlichen '1'en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Heilung (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.

Schild von Saphery (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Kampfmagie (BM)

Feuerball (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer

Flammen des Phönix (13+): Direktschaden, Reichweite 18", 5" Schablone, S5, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

Magie Erden (8+): In der nächsten (gegnerischen) Magiephase erleiden Spruchwirker beim Wirken von BM Sprüchen -2 auf den Zauberwurf. Dieser Effekt kumuliert bis max. -6.

Pfeilfluch (6+): Fluch, Reichweite 24". Einheiten, die die Zieleinheit mit Fernkampfangriffen angreifen, wiederholen misslungene Trefferwürfe. Dauert bis zum Ende des Spielzugs an.

Tapferkeit des Aenarion (8+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Zieleinheit ist Unnachgiebig bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Wiederbelebung (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit erhält W3 Infanteriemodelle (ES 1) oder 1 Kavalleriemodell (ES 2) zurück. Der Spruch wirkt nur bei Einheiten vom Typ Infanterie oder Kavallerie. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Einheiten können nur Modelle zurückgewinnen bis zur Anzahl der Modelle, mit der sie das Spiel begonnen haben. Wiederbelebte Modelle der Kommandogruppe kehren als (normale) Regimentsmodelle ihrer Einheit zurück.

Zorn des Khaine (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln

ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Prinz	5	7	6	4	3	3	8	4	10	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 140p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Schwere Rüstung	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zus. Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+20p
Hellebarde	+15p	W Schwert der Macht	+25p
Zweihandwaffe	+20p	W Sternenlanze	+35p
Speer	+5p	W Jagdbogen	+40p
Lanze	+15p	W Meeresgoldklinge	+50p
Langbogen	+5p	W Schnelle Goldklinge	+60p
Elfenross m Harnisch	+25p		
Pegasus	+50p	A Verzauberter Schild	+20p
Riesenadler	+50p	A Rüstung von Caledor	+45p
Greif	+150p	A Panzerhandschuhe von Chrace	+50p
Drache	+300p	A Goldener Schild	+50p
Flammen Phönix	+Xp	A Helm des Glücks	+75p
Frostherz Phönix	+Xp	A Rüstung des Schutzes	+85p
Tiranoc Streitwagen	+Xp		
Löwenstreitwagen	+Xp		
Himmelssegler SW	+Xp		
E Amulett des Lichts	+15p	T Feueramulett	+25p
E Gemme des Muts	+20p	T Heiliger Weihrauch	+30p
E Drachenhorn	+25p	T Talisman von Saphery	+30p
E Heiltrank	+50p	T Phönixwächter	+35p

Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erzmagier	5	4	4	3	3	3	5	1	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Heilung PM 3/7+	+35p	T Feueramulett	+25p
Göttliche Führung PM 3/5+	+50p	T Heiliger Weihrauch	+30p
Schild von Saphery PM 3/6+	+60p	T Phönixwächter	+35p
BM Feuerball	+50p	T Gol. Kr. v. Atrazar	+75p
BM Pfeilfluch	+50p		
BM Tapferkeit des Aenarion	+50p	E Folraiths Robe	+75p
BM Magie Erden	+50p		
BM Flammen des Phönix	+75p	S Stab der Stärke	+20p
BM Zorn des Khaine	+75p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Wiederbelebung	+75p	S Bannrolle	+30p
		S Energiestein	+30p
Elfenross	+15p	S Rub. d. Dämmerung	+50p
Harnisch	+10p	S Sternenholzstab	+50p
Pegasus	+50p	S Siegel des Asuryan	+75p
Riesenadler	+50p	S Annulian. Kristal	+100p
Drache	+300p	S Buch von Hoeth	+100p
Tiranoc Streitwagen	+Xp		
Löwenstreitwagen	+Xp		
Himmelssegler SW	+Xp		

Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Lehrmeister	5	4	4	3	3	3	5	1	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 3.
 Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 400p
 Optionen:
 Elfenross +15p T Feuerramulett +25p
 Harnisch +10p T Heiliger Weihrauch +30p
 Pegasus +50p T Phönixwächter +35p
 Riesenadler +50p T Gol. Kr. v. Atrazar +75p
 Drache +300p
 Tiranoc Streitwagen +Xp
 Löwenstreitwagen +Xp E Folraiths Robe +75p
 Himmelssegler SW +Xp
 S Stab der Stärke +20p S Sternholzstab +50p
 S Stab der Zauberei +20p S Siegel des Asuryan +75p
 S Bannrolle +30p S Annulian. Kristal +100p
 S Energiestein +30p S Buch von Hoeth +100p
 S Rub. d. Dämmerung +50p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Lehrmeister

HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armee-standartenträger	5	6	6	4	3	2	7	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.
 Punktkosten: 110p
 Optionen:
 Schwere Rüstung +5p W Reißende Klinge +5p
 Elfenross m Harnisch +15p W Behände Klinge +15p
 Pegasus +50p W Schwert der Macht +20p
 Riesenadler +50p W Schlachtenklinge +20p
 Tiranoc Streitwagen +Xp W Sternenlanze +25p
 Löwenstreitwagen +Xp W Meeresgoldklinge +35p
 Himmelssegler SW +Xp A Rüstung von Caledor +30p
 A Panzerhandschuhe von Chrace +40p
 T Feuerramulett +25p A Rüstung des Schutzes +50p
 T Phönixwächter +25p A Helm des Glücks +50p
 T Heiliger Weihrauch +30p B Banner von Ellyrion +25p
 T Talism. v Saphery +30p B Löwenstandarte +25p
 E Amulett des Lichts +15p B Kriegsbanner +35p
 E Gemme des Muts +20p B Banner des Arkanen Schutzes +40p
 E Drachenhorn +25p B Standarte der Balance +45p
 E Heiltrank +35p B Schlachtbanner +70p
 B Standarte der Immerkönigin +75p
 B Zauberbanner +50p
 B Standarte der Zuflucht +25p
 B Banner von Caledor +30p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Magier	5	4	4	3	3	2	5	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.
 Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 30p
 Optionen:
 Heilung PM 2/7+ +25p T Feuerramulett +25p
 Göttliche Führung PM 2/5+ +35p T Phönixwächter +25p
 Schild von Saphery PM 2/6+ +45p T Heiliger Weihrauch +30p
 BM Feuerball +50p E Folraiths Robe +50p
 BM Pfeilfluch +50p S Stab der Stärke +20p
 BM Tapferkeit des Aenarion +50p S Stab der Zauberei +20p
 BM Magie Erden +50p S Bannrolle +30p
 BM Zorn des Khaine +75p S Energiestein +30p
 Elfenross +10p S Sternholzstab +30p
 Harnisch +5p S Rub. d. Dämmerung +50p
 Tiranoc Streitwagen +Xp Pegasus +50p
 Löwenstreitwagen +Xp Himmelssegler SW +Xp
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Adliger	5	6	6	4	3	2	7	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 85p
 Optionen:
 Schild +5p W Reißende Klinge +5p
 Schwere Rüstung +5p W Behände Klinge +15p
 Zus. Handwaffe +10p W Schwert der Macht +20p
 Zweihandwaffe +15p W Schlachtenklinge +20p
 Hellebarde +10p W Sternenlanze +25p
 Speer +5p W Meeresgoldklinge +35p
 Lanze +10p W Jagdbogen +40p
 Langbogen +5p
 Elfenross m Harnisch +15p A Verzauberter Schild +15p
 Pegasus +50p A Rüstung von Caledor +30p
 Riesenadler +50p A Goldener Schild +30p
 Tiranoc Streitwagen +Xp A Panzerhandschuhe von Chrace +40p
 Löwenstreitwagen +Xp A Rüstung des Schutzes +50p
 Himmelssegler SW +Xp A Helm des Glücks +50p
 E Amulett des Lichts +15p T Feuerramulett +25p
 E Gemme des Muts +20p T Phönixwächter +25p
 E Drachenhorn +25p T Heiliger Weihrauch +30p
 E Heiltrank +35p T Talisman von Saphery +30p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Elfenross	9	3	-	3	3	1	4	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Pegasus	8	3	-	4	4	3	4	2	6	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riesenadler	2	5	-	4	4	3	4	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer
 Hinweis: Diese Einheit zählt bezüglich der Punktekosten nicht zur Anzahl der Riesenadler in der Armee!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Greif	6	5	-	5	5	4	4	4	7	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Drache	6	6	-	6	6	6	3	5	8	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (3+), Drachenfeuer

Flammen Phönix / Frostherz Phönix

Der Phönix wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft.

Tiranoc / Löwen / Himmelssegler Streitwagen

Der Streitwagen wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt ein Besatzungsmitglied (nach Wahl des HE Spielers).





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Speerträger	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Speerträger: 95p, Speerträger 11-15: je +9p,
 Speerträger 16-20: je +8p, Speerträger 21+: je +6p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner von Ellyrion +25p B Löwenstandarte +25p
 B Kriegsbanner +35p B Stand. der Balance +45p
 B Banner des Arkanen Schutzes +40p
 B Standarte der Zuflucht +15p B Banner von Caledor +30p
 B Standarte der Immerkönigin +25p B Zauberbanner +50p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Bürgermiliz, Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Seegardist von Lothern	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Speer, Bogen und leichte Rüstung
 Punktkosten: 10 Seegardisten: 120p + Nx10p, Seegardist 11-25: je +12p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Schild +1p/Modell
 B Banner von Ellyrion +25p B Löwenstandarte +25p
 B Kriegsbanner +35p B Stand. der Balance +45p
 B Banner des Arkanen Schutzes +40p
 B Standarte der Zuflucht +15p B Banner von Caledor +30p
 B Standarte der Immerkönigin +50p B Zauberbanner +50p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Bürgermiliz, Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bogenschütze	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Langbogen
 Punktkosten: 10 Bogenschützen: 90p + Nx10p, 11-20: je +10p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p,
 Leichte Rüstung +1p/Modell
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Bürgermiliz

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Silberhelm	-	4	4	3	3	1	5	1	8	2	Kav
Champion	-	4	4	3	3	1	5	2	8	2	Kav
Elfenross	9(8)	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Elfenross mit Harnisch
 Ausrüstung: Lanze, leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 5 Silberhelme: 120p, Silberhelm 6+: je +16p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner von Ellyrion +25p B Löwenstandarte +25p
 B Kriegsbanner +35p B Stand. der Balance +45p
 B Banner des Arkanen Schutzes +40p
 B Standarte der Zuflucht +25p B Banner von Caledor +30p
 B Standarte der Immerkönigin +35p B Zauberbanner +50p
 B Ithilmarbanner +30p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ellyrianischer Grenzreiter	-	4	4	3	3	1	5	1	8	2	Kav
Champion	-	4	5	3	3	1	5	1	8	2	Kav
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Elfenross
 Ausrüstung: Speer und leichte Rüstung
 Punktkosten: 5 Ellyrianische Grenzreiter 75p + Nx10p, Reiter 6-10: je +12p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +5p,
 Bogen +4p/Modell
 B Banner von Ellyrion +25p B Löwenstandarte +25p
 B Kriegsbanner +35p B Stand. der Balance +45p
 B Banner des Arkanen Schutzes +40p
 B Standarte der Zuflucht +25p B Banner von Caledor +30p
 B Standarte der Immerkönigin +35p B Zauberbanner +50p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Leichte Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Drachenprinz von Caledor	-	5	4	4	3	1	5	1	9	2	Kav
Champion	-	5	4	4	3	1	5	2	9	2	Kav
Elfenross	9(8)	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Elfenross mit Harnisch
 Ausrüstung: Lanze, Schwere Rüstung und Schild
 Punktkosten: 5 Drachenprinzen: 150p, Drachenprinz 6+: je +20p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner von Ellyrion +25p B Löwenstandarte +25p
 B Kriegsbanner +35p B Stand. der Balance +45p
 B Banner des Arkanen Schutzes +40p
 B Standarte der Zuflucht +25p B Banner von Caledor +30p
 B Standarte der Immerkönigin +45p B Zauberbanner +50p
 B Ithilmarbanner +30p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Schwere Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Phönixgardist	5	5	4	3	3	1	5	1	9	1	Inf
Champion	5	5	4	3	3	1	5	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Hellebarde und schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Phönixgardisten: 160p, Phönixgardist 11-30: je +14p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner von Ellyrion +25p B Löwenstandarte +10p
 B Kriegsbanner +35p B Stand. der Balance +45p
 B Banner des Arkanen Schutzes +40p
 B Standarte der Zuflucht +15p B Banner von Caledor +30p
 B Standarte der Immerkönigin +70p B Zauberbanner +50p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Unnachgiebig, Angst,
 Blocken (Hellebarde)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwertmeister von Hoeth	5	6	4	3	3	1	5	1	9	1	Inf
Champion	5	6	4	3	3	1	5	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe und schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Schwertmeister: 150p, Schwertmeister 11-20: je +12p,
 Schwertmeister 21+: je +10p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 B Banner von Ellyrion +25p B Löwenstandarte +25p
 B Kriegsbanner +35p B Stand. der Balance +45p
 B Banner des Arkanen Schutzes +40p
 B Standarte der Zuflucht +15p B Banner von Caledor +30p
 B Standarte der Immerkönigin +50p B Zauberbanner +50p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Klingentänzer





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Weißer Löwe von Chrace	5	5	4	4	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	5	4	4	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, Schwere Rüstung und Löwenpelz
 Punktkosten: 10 Weiße Löwen: 150p, Weißer Löwe 11-20: je +12p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +15p
 Die Einheit kann für +30p zu Kundschaftern aufgewertet werden.
 B Kriegsbanner +35p B Löwenstandarte +10p
 B Banner des Arkanen Schutzes +40p B Stand. der Balance +45p
 B Standarte der Zuflucht +15p B Banner von Caledor +30p
 B Standarte der Immerkönigin +50p B Zauberbanner +50p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Leichte Infanterie,
 Immun gegen Angst, Glieder (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwester von Avelorn	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Bogen von Avelorn und leichte Rüstung
 Punktkosten: 5 Schwestern von Avelorn: 75p + Nx25p, 6-10: je +15p
 Optionen: Champion +5p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schattenkrieger	5	5	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	5	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Langbogen und leichte Rüstung
 Punktkosten: 5 Schattenkrieger: 80p + Nx10p, Krieger 6-10: je +12p
 Optionen: Champion +10p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Kundschafter, Plänkler,
 Der Hass Nagarythes

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Tiranoc Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	4	SW
Besatzung	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-	-
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 2 Besatzung, 2 Elfenrösser
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Speer und Bogen bewaffnet.
 Punktkosten: 80p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Aufpralltreffer (W3+1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Löwen-Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	4	SW
Besatzung	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-	-
Weißer Löwe	8	5	-	5	-	-	4	2	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, 2 Besatzung, 2 Löwen
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Zweihandwaffen bewaffnet.
 Punktkosten: 140p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Aufpralltreffer (W3+1), Angst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Himmels-segler-Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	4	SW
Besatzung	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-	-
Riesennadler	2	5	-	4	-	-	4	2	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 2 Besatzung, 1 Riesennadler
 Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Speer und Bogen bewaffnet.
 Punktkosten: 110p + Nx20p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee
 Optionen: Leichte Speerschleuder +40p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Fliegendes Modell,
 Aufpralltreffer (W3+1)

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Repetierspeer-schleuder	-	-	-	-	7	2	-	-	-	-	KM
Besatzung	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	-

Kriegsmaschine: 2 Besatzungsmitglieder
 Ausrüstung: Leichte Rüstung
 Punktkosten: 70p + Nx20p
 Sonderregeln: Schnelligkeit von Asuryan, Repetierspeerschleuder

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riesennadler	2	5	-	4	4	3	4	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 50p + Nx10p
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flammen Phönix	6	4	-	5	5	4	5	4	8	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 200p + Nx50p, N = Anzahl aller Phönix in der Armee
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Drachenfeuer,
 Dämonischer Rettungswurf (5+), Marschbewegungsblockierer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Frosterz Phönix	6	4	-	5	5	4	5	4	8	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 225p + Nx50p, N = Anzahl aller Phönix in der Armee
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Frostaura,
 Dämonischer Rettungswurf (5+), Marschbewegungsblockierer





IMPERIUM

SONDERREGELN

Einheitenspezifische Sonderregeln

Celestial Hurricanum:

- Dieses Modell darf versuchen Sprüche zu bannen, als wäre es ein Zauberer.
- Die Komplexitätswerte von Sprüchen der Lehre des Himmels von befreundeten Zaubernern innerhalb von 12" um dieses Modell sind um eins reduziert. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.
- Dieses Modell kann den folgenden Spruch wirken:
Himmelsche Barriere (PM 2/5+): Unterstützung. Das Modell sowie alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12" erhalten einen Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magischer Geschosse), die aus einer Entfernung von mehr als 12" zum Celestial Hurricanum durchgeführt wurden. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Celestial Hurricanums.

Entbehrlich: Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

Gerechter Zorn: Dieses Modell und die Einheit, der es sich anschließt, hassen alle gegnerischen Modelle. Hat keinen Effekt auf (andere) Charaktermodelle in der Einheit.

Geschützmeister: Anstelle in der Schussphase selbst zu schießen, darf dieses Modell eine Kriegsmaschine innerhalb von 3" anleiten:

- Mörser: der Artilleriewürfel darf wiederholt werden
- Imperiale Kanone: der Artilleriewürfel darf beim Wurf für Aufschlagpunkt wiederholt werden.
- Höllenfeuersalvenkanone: '1' en beim Trefferwurf dürfen wiederholt werden.
- Höllensturmraketenlafette: '1' en beim Trefferwurf (der Modelle unter der Schablone) dürfen wiederholt werden.

Benenne welche Kriegsmaschine angeleitet wird, bevor die entsprechende Kriegsmaschine abgefeuert wird.

Das Modell kann keine Kriegsmaschine anleiten, wenn es im Nahkampf gebunden ist.

Wird das Modell von einem Fernkampfangriff getroffen, darf es jeden Treffer bei einer 4+ auf befreundete Kriegsmaschinen innerhalb von 3" übertragen. Dies funktioniert genauso wie die „Achtung, Sir!“ Regel (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘ in den Grundregeln).

Großer General: Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18".

Großmeister: Wenn sich dieses Modell einer Einheit anschließt, erhält diese Immunität gegen Psychologie.

Hexenjäger: Durch einen Hexenjäger verursachte Verwundungen ignorieren Rettungswürfe. Das Modell nominert von dem ersten Spielzug ein gegnerisches Charaktermodell. Der Hexenjäger erhält gegen dieses Charaktermodell die Sonderregel „Todesstoß“.

Er erhält die Sonderregel Todesstoß gegen dieses Modell.

Kein Anführer: Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein. Außerdem dürfen Einheiten nicht den MW dieses Modells für Moralwerttests verwenden und sich auch nicht aufgrund dieses Modells unterhalb von 25% Einheitenstärke wieder sammeln.

Luminark von Hysh:

- Dieses Modell darf versuchen Sprüche zu bannen, als wäre es ein Zauberer.
- Die Komplexitätswerte von Sprüchen der Lehre des Lichts von befreundeten Zaubernern innerhalb von 12" um dieses Modell sind um eins reduziert. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.
- Dieses Modell kann den folgenden Spruch wirken:
Strahl des Hysh (PM 2/5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W3 S4 Treffer. Die Zieleinheit erleidet -1BF und -1KG bis zur nächsten Magiephase des Luminark von Hysh.

Sigmars Segen: Ein Sigmarpriester darf versuchen Sprüche zu bannen, als wäre es ein Zauberer.

Unbeeinträchtigt: Demigreifen erleiden nicht -1B durch Hamische.

Zwerge:

- Zwergische Magieresistenz: Gegnerische Sprüche, die eine Zwergeneinheit als Ziel haben, erleiden -1 auf den Zauberwurf.
- Erbfeindschaft: Alle Zwerge hassen alle Arten von Grünhäuten.
- Entschlossen: Alle Zwerge dürfen auch dann Marschieren, wenn eine gegnerische Einheit in Marschblockierreichweite (normalerweise 8") ist.

STAATSTRUPPEN

Staatstruppen können in kombinierten Verbänden aus jeweils einem Hauptregiment mit bis zu zwei zugehörigen Abteilungen kämpfen. In diesem Fall gelten die folgenden Sonderregeln.

Allgemein:

- Abteilungen müssen innerhalb von 3" und zusammen mit dem Hauptregiment, dem sie angehören, aufgestellt werden (Dies zählt als eine Platzierung für die Aufstellung).
- Abteilungen mit Charaktermodellen zählen nicht als Abteilung (und verlieren die entsprechenden Sonderregeln), solange Charaktermodelle der Abteilung angeschlossen sind.
- SPs werden wie bei unabhängigen Einheiten ermittelt.

Eine Abteilung, die sich innerhalb von 3" zu ihrem Hauptregiment befindet, darf:

- den Moralwert des Hauptregiments verwenden. Dies beinhaltet den höheren Moralwert aufgrund eines angeschlossenen Charaktermodells oder Inspirierender Gegenwart.
- Unterstützungsfeuer geben, wenn sie mit Fernkampfwaffen ausgerüstet ist.
- Gegenangriffe und Unterstützungsangriffe durchführen, wenn sie keine Fernkampfwaffen hat.

Unterstützungsfeuer

Wird ein Hauptregiment angegriffen, darf jede Abteilung des Hauptregiments mit Fernkampfwaffen, die nicht im Nahkampf gebunden ist oder selbst Ziel eines Angriffs ist, die Angriffsreaktion Stehen & Schießen gegen eine das Hauptregiment angreifende Einheit durchführen. Abteilungen können selbst dann Unterstützungsfeuer geben, wenn die angreifende Einheit innerhalb halber Angriffsreichweite ist. Ferner erleidet eine Abteilung beim Unterstützungsfeuer keinen Abzug von -1 für Stehen & Schießen. Alle anderen Regeln für Beschuss gelten jedoch unverändert.

Gegenangriff

Wird ein Hauptregiment angegriffen, darf jede Abteilung des Hauptregiments ohne Fernkampfwaffen, die nicht im Nahkampf gebunden ist oder selbst Ziel eines Angriffs ist, einen Gegenangriff durchführen.

Bei einem Gegenangriff führt die Abteilung einen Angriff aus, nachdem alle gegnerischen Angreifer bewegt wurden aber noch vor der Restliche Bewegungen Phase.

Der Angriff muss sich gegen eine Einheit richten, die das Hauptregiment in dieser Phase erfolgreich angegriffen hat, und folgt den normalen Regeln für einen Angriff mit der folgenden Ausnahme:

- Die Abteilung darf selbst dann die Flanke bzw. den Rücken der Einheit angreifen, wenn sie sich nicht in dem entsprechenden Bereich befindet, solange sie LOS zu dieser Kante der Einheit hat. In diesem Fall wird die Entfernung bis zum nächsten Punkt der entsprechenden Kante gemessen, um zu bestimmen, ob die gegnerische Einheit in Angriffsreichweite ist.

In der Nahkampffase attackieren Abteilungen, die einen Gegenangriff durchgeführt haben, in Timing Schritt 3, d.h. normalerweise gleichzeitig mit der Einheit, gegen die sie den Gegenangriff durchgeführt haben.

Unterstützungsangriff

Führt ein Hauptregiment einen Angriff durch, darf jede Abteilung des Hauptregiments ohne Fernkampfwaffen, die nicht im Nahkampf gebunden ist, einen Unterstützungsangriff durchführen. Sage den Unterstützungsangriff zusammen mit dem Angriff des Hauptregiments auf die Zieleinheit an.

Abteilungen führen ihre Unterstützungsangriffe durch, nachdem alle Angreifer bewegt wurden, die keine Abteilungen sind, aber noch vor der Restliche Bewegungen Phase.

Der Unterstützungsangriff wird entsprechend den normalen Regeln für einen Angriff mit den folgenden Ausnahmen durchgeführt:

- Scheitert der Angriff des Hauptregiments, so scheidet automatisch auch der Angriff der Abteilung. Die Abteilung stoppt 1" vor der Zieleinheit, falls ihre Bewegung aufgrund des gescheiterten Angriffs sie in Kontakt mit der Zieleinheit bringt.
- Die Abteilung darf selbst dann die Flanke bzw. den Rücken der Zieleinheit angreifen, wenn sie sich nicht in dem entsprechenden Bereich befindet, solange sie LOS zu dieser Kante der Zieleinheit hat. In diesem Fall wird die Entfernung bis zum nächsten Punkt der entsprechenden Kante gemessen, um zu bestimmen, ob die gegnerische Einheit in Angriffsreichweite ist.





RÜSTKAMMER

Bündelmuskete: Reichweite 24", S4, AP (1), Bewegen oder Schießen, Mehrfachschuss (3)

Bündelpistole: Reichweite 8", S4, AP (1), Mehrfachschuss (3), kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist.

Granatenbüchse: Reichweite 18", S6, AP (1), Bewegen oder Schießen

Halbling Suppenkatapult: Katapult, Reichweite 6"-36", 3" Schablone, S3(3), AP (3).

Hochlandlangbüchse: Reichweite 36", S4, AP (1), Zielsicher, Bewegen oder Schießen.

Höllensalvenkanone: Reichweite 24", S4 (S5 auf kurze Reichweite), AP (1), Mehrfachschuss (X).

Bevor die HSK schießt, wähle 1, 2 oder 3 Rohre, die abgefeuert werden. Wirf für jedes Rohr einen Artilleriewürfel. Die Anzahl der abgefeuerten Schüsse entspricht der Summe der Würfel. Führe normal Trefferwürfel durch (-1 für Mehrfachschuss kommt zum Tragen). Im Falle einer Fehlfunktion, werden die Schüsse abgegeben bevor die Auswirkungen der Fehlfunktion eintreten. Fehlfunktion: Bei einem (1) Fehlfunktionssymbol wirf einen W6 und ziehe die Anzahl der abgefeuerten Rohre vom Wurfresultat ab: weniger als 0: zerstört, 0-2: schießt im nächsten Spielzug nicht, 3+: kein Effekt. Bei mehreren (2 oder 3) Fehlfunktionssymbolen ist die HSK zerstört.

Höllenturmraketenlafette: Katapult, Reichweite 12"-60", 5" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Zeigt der Artilleriewürfel eine ,2' oder ,4', wird der Artilleriewürfel wiederholt. Fehlfunktion: Wirf einen W6: 1-2: zerstört, 3-4: schießt in diesem und nächstem Spielzug nicht, 5-6: schießt in diesem Spielzug nicht.

Imperiale Kanone: Kanone, Reichweite 60", S10, ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3)

Mörser: Katapult, Reichweite 12"-60", 5" Schablone, S3(6), AP (1).

Reiterhammer: zweihändig, +2S im Angriff, +1S sonst

Taubenbomben: Reichweite 24", 3" Schablone, S4, Bewegen oder Schießen. Darf nicht Stehen & Schießen. Um eine Taube loszuschicken, muss der Technikus ein Modell in LOS auswählen und einen W6 werfen: bei einer 1 wird der Mittelpunkt der Schablone über dem Technikus platziert und abgehandelt, bei einer 2-3 passiert nichts, bei einer 4-6 und wenn das Ziel in Reichweite ist, wird der Mittelpunkt der Schablone über dem Zielmodell platziert und abgehandelt.

IMPERIALER FUHRPARK

Kriegsaltar:

Der Kriegsaltar ist ein Streitwagen, durch den der Erzlektor folgende Sonderregeln erhält:

- Rettungswurf (5+)
- Unnachgiebig
- Immunität gegen Psychologie
- Gerechter Zorn betrifft alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6"
- Die folgenden Sprüche sind an den Kriegsaltar gebunden. In jeder Magiephase kann der Erzlektor einen der drei Sprüche wirken. Diese Sprüche werden durch Zauberpatzer nicht zerstört.
 - Verwirrendes Funkeln PM 3/6+: Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.
 - Karus Licht der Zuversicht PM 3/5+: Unterstützung, alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12" sind immun gegen Psychologie bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Zusätzlich sammeln sich sofort alle befreundeten gebrochenen Einheiten, auch jene unter 25% Einheitenstärke.
 - Sigmars Zorn PM 3/4+: Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht W6 S3 AP (1) Treffer

Dampfpanzer:

Der Dampfpanzer ist ein Streitwagen mit den folgenden Sonderregeln:

- Immun gegen den Effekt von Gifttacken und alle Zaubereffekte, die keinen Schaden verursachen (wie Unterstützungszauber und Flüche)
- Instabilität (Auch wenn der Dampfpanzer kein Dämon ist, besteht das Risiko, dass der Dampfpanzer bei einem verlorenen Nahkampf beschädigt oder überwältigt wird.)

Dampf generieren:

- Zu Beginn jedes eigenen Spielzugs muss der Dampfpanzer 0 bis 5 Dampfpunkte (DP) generieren.
- Würfel für jeden generierten DP einen W6: für jeden Wurf, der unter der Zahl der generierten DP liegt, erleidet der Dampfpanzer einen S7 Treffer.

DP können benutzt werden um:

- Den Dampfpanzer zu bewegen:
 - 1 DP: Bewegung 3"
- Das Rumpfgeschütz abzufeuern:
 - 2 DP: Kanone, Reichweite 24", S6, kann keine Kartätsche abfeuern
 - 3 DP: Kanone, Reichweite 36", S8, Multipler Lebenspunktverlust (W3), kann keine Kartätsche abfeuern
 - Fehlfunktion (für beide Modi): Wirf einen W6:
 - 1: das Rumpfgeschütz ist zerstört und der Dampfpanzer erleidet W3 Lebenspunktverluste
 - 2-3: schießt diesen Spielzug nicht und kann im nächsten Spielzug nicht schießen
 - 4-6: schießt diesen Spielzug nicht
- Die Dampfkanone abzufeuern:
 - 1 DP: Atemwaffe, S3, AP (2)
 - 2 DP: Atemwaffe, S4, AP (2)

Bewegen:

- Der Dampfpanzer kann sich für jeden für Bewegung eingesetzten DP bis zu 3" bewegen.
- Der Dampfpanzer kann sich über und durch lineare Hindernisse (Mauern, Zäune, Hecken) bewegen, ohne Schaden zu erleiden.

Angreifen:

- Ein Dampfpanzer kann normal einen Angriff ansagen. Wenn erfolgreich, verursacht der Dampfpanzer Aufpralltreffer (W3 + ½ * die Anzahl, der für Bewegung eingesetzten DP) ANSTATT in der ersten Nahkampfphase normal zu attackieren. Wenn der Angriff scheitert, bewegt sich der Dampfpanzer seine gesamte Bewegungsrate.

Schießen:

- Wenn der Dampfpanzer nicht im Nahkampf gebunden ist, kann er einmal entweder sein Rumpfgeschütz oder seine Dampfkanone abfeuern. Zusätzlich kann der Panzerkommandant seine Bündelpistole abfeuern.
- Die Dampfkanone und die Bündelpistole haben einen 360° Sichtbereich und können in jede Richtung abgefeuert werden.
- Selbst wenn der Dampfpanzer keine DP für Bewegung aufgewendet hat, darf er sich vor dem Schießen auf sein Ziel ausrichten.
- Stehen & Schießen: Nur die Bündelpistole kann beim Stehen & Schießen abgefeuert werden und auch nur gegen Angriffe in der Front.

Nahkampf:

- Im Nahkampf hat der Dampfpanzer eine Anzahl an Attacken, die einem W3 + der Anzahl der zuletzt generierten DP entspricht. Würfel zu Beginn jeder Nahkampfphase erneut.
- Die Verfolgungs-/Überrenndistanz des Dampfpanzers hängt von der Anzahl der zuletzt generierten DP ab: 0-3 DP: 2W6", 4-5 DP: 3W6".





ERBSTÜCKE DES IMPERIUMS

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Drachenbogen: Reichweite 36", S6.

W Gesegnetes Schwert: trifft immer auf 2+, kann nicht modifiziert werden.

W Helsturms Streitkolben: Ein Modell muss für jeden Treffer, den es durch diese Waffe erleidet, einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, verwundet der Treffer automatisch und ignoriert Rüstungswürfe. Wird der Test bestanden, wird der Treffer normal abgehandelt.

W Reißende Klinge: AP (1)

W Runenklinge: Treffer verwunden automatisch, ignoriert Rüstungswürfe.

W Schlachtenklinge: +1A.

W Schwert der Gerechtigkeit: misslungene Verwundungswürfe werden wiederholt

W Schwert der Macht: +1S

W Schwert der Stärke: +2S

W Schwert des Sigismund: +1S, ASF

W Wyrmötter: Treffer verwunden immer auf 4+ oder niedriger. Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert. Ignoriert Schuppenhaut bei Modellen mit der Sonderregel Großes Ziel.

A Bronzeschild: Schild, Träger ignoriert den ersten erlittenen Treffer im Spiel.

A Güldene Rüstung: Schwere Rüstung, der Angreifer muss einen Stärketest für jede Attacke im Nahkampf bestehen oder die Attacke schlägt automatisch fehl.

A Meteoreisenrüstung: Die Rüstung verleiht einen 2+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann. Falls der Träger beritten ist, zählt das Modell nie als Schwere Kavallerie.

A Rüstung der Dämmerung: Schwere Rüstung, misslungene Rüstungswürfe werden wiederholt

A Rüstung von Tarnus: Leichte Rüstung, Rettungswurf (5+).

A Schild der Gorgo: Schild. Ein Modell in BTB verliert bis zum Ende der Nahkampfphase eine Attacke, wobei der Imperiums Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Heilige Reliquie: Rettungswurf (4+)

T Jadeamulett: Wenn der Träger das erste Mal im Spiel einen oder mehrere Lebenspunkte verliert (nach Schutzwürfen), reduziere die Anzahl der erlittenen Lebenspunkte um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Der so verhinderte Lebenspunktverlust zählt nicht zum Kampfergebnis.

T Leichentuch des Magus: Rettungswurf (5+), MR2

T Purpurnes Amulett: Rettungswurf (5+), der Träger besteht automatisch alle Profilwerttests (außer MW)

T Zeichen Sigmars: MR1

E Aldreds Spruchschatulle: Am Ende seiner Bewegung darf der Träger einen zufälligen BM Spruch einem gegnerischen Zauberer innerhalb von 12" abnehmen. Der gegnerische Zauberer kann den Zauberspruch solange nicht mehr nutzen, bis er mit einem W6 gleich oder unter seine Magiestufe gewürfelt hat. Der betroffene Zauberer würfelt zu Beginn jeder seiner Magiephasen. Die Schatulle kann nur einen Spruch auf einmal beherbergen. Wenn ein zweiter Spruch gefangen wird, wird der erste wieder freigelassen. Wenn der Träger ausgeschaltet wird, werden alle Sprüche freigelassen.

E Donnerkugel: PM 2/7+. Alle Flieger halbieren ihre Flugbewegung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

E Feuerring: PM 2/7+, Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht W6 S3 Treffer.

E Ikone des Magnus: Träger und seine Einheit sind Immun gegen Angst.

E Siegeslorbeer: Jeder Lebenspunktverlust den der Träger (nicht sein Reittier) verursacht, zählt doppelt zum Kampfergebnis (d.h. 2 CR).

E Silberhorn: PM 3/5+. Alle befreundeten gebrochenen Einheiten sammeln sich sofort, auch jene unter 25% Einheitenstärke.

E Stab der Befehlsgewalt: Der Träger und seine Einheit bestehen automatisch ihren ersten Aufriebstest im Spiel. Kann nicht in einem Spielzug verwendet werden, in dem der Träger eine Herausforderung abgelehnt hat. Nur eine Anwendung.

E Van Horstmans Speculum: Zu Beginn jeder Nahkampfphase darf der Träger einen der folgenden Profilwerte für diese Nahkampfphase mit dem seines Gegners vertauschen: KG, S, W, I, A. Kann nur verwendet werden, wenn der Träger in einer Herausforderung kämpft.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Glücksstein: Der Träger darf einen Würfel bei einem Zauberspruch oder einem Bannwurf wiederholen (PM und BM). Kann Zauberputzer verhindern oder Totale Energie bewirken. Einmalige Anwendung.

S Grauer Stab: +1 auf Zaubersprüche (PM und BM).

S Kristallkugel: Der Gegenspieler muss jederzeit alle Geheimnisse (d.h. magische Gegenstände, verborgene Modelle, etc.) innerhalb von 24" um den Träger offenbaren.

S Magierstab: Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).

S Siegel der Zerstörung: Bannrolle. Bei 4+ BM / 5+ PM ist der Spruch zerstört. Einmalige Anwendung.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Zauberstab der Macht: Der Träger darf einen ungenutzten PD oder DD aus seinem Pool in jeder Magiephase speichern. Zu Beginn der nächsten Magiephase wirft einen W6: bei einer 4+ kann der Würfel in dieser Magiephase verwendet werden, bei einer 1-3 ist der Würfel verloren.

B Banner der Pflicht: Die Einheit wiederholt misslungene Sammeltests.

B Banner des Heldenmuts: Die Einheit ist Immun gegen Panik.

B Banner des Muts: Immunität gegen Angst und Entsetzen.

B Banner des Sigismund: Der Träger und seine Einheit sind Unnachgiebig.

B Banner des Ulric: Die Einheit verursacht Angst.

B Greifenstandarte: Der Gliederbonus der Einheit wird verdoppelt (max. +6 CR). Die Einheit darf nicht verfolgen/überrennen.

B Imperiales Banner: Einheiten innerhalb von 12" wiederholen misslungene Psychologietest.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Standarte des Arkanen Schutz: MR 2

B Standarte des Stahls: +W3" Angriffsreichweite.





LEHREN DES IMPERIUMS

Gebete

Anhänger des Sigmar, wie Erzlektoren, verwenden Gebete und haben Zugang zu einer begrenzten Auswahl an mächtigeren Sprüchen. Sigmarpriester können nur Gebete wirken. Gebete folgen den normalen Regeln für Magie.

Einfache Magie (PM)

Hammer des Sigmar (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +1 auf ihre Verwundungswürfe im Nahkampf bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Heilende Hände (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Das ausgewählte Charaktermodell erhält einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

Rüstung der Gerechtigkeit (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Das ausgewählte Charaktermodell erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Unbeugsame Rechtschaffenheit (7+): Unterstützung. Der Spruchwinker und seine Einheit sind Unnachgiebig bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Kampfmagie (BM)

Brennender Blick (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer. Zusätzlich erleidet die Zieleinheit -1 BF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Seelenfeuer (5+): Alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 6" um den Spruchwinker erleiden W6 S4 Treffer.

Wiederbelebung (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit erhält W3 Infanteriemodelle (ES 1) oder 1 Kavalleriemodell (ES 2) zurück. Der Spruch wirkt nur bei Einheiten vom Typ Infanterie oder Kavallerie. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Einheiten können nur Modelle zurückgewinnen bis zur Anzahl der Modelle, mit der sie das Spiel begonnen haben. Wiederbelebte Modelle der Kommandogruppe kehren als (normale) Regimentsmodelle ihrer Einheit zurück.

Die 8 Lehren der Magie

Jeder Zauberer des Imperiums gehört einem der 8 Magieorden an und muss eine der folgenden Lehren auswählen. Der Zauberer hat nur Zugriff zu den Sprüchen der entsprechenden Spruchliste.

- Kommandanten Charaktermodelle zahlen die Punktekosten, die unter 'K' angegeben sind und dürfen bis zu 3 Würfel zum Wirken von PM Sprüchen dieser Lehre verwenden (d.h. PM3).
- Helden Charaktermodelle zahlen die Punktekosten, die unter 'H' angegeben sind und dürfen bis zu 2 Würfel zum Wirken von PM Sprüchen dieser Lehre verwenden (d.h. PM2).
- Sprüche mit Punktekosten von '-' stehen dem Zauberer nicht zur Verfügung.

Lehre des Lichts

Spruch	H	K
PM Heilung (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.	25p	35p
PM Lichtschild (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	45p	60p
PM Schnell wie das Licht (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +2B und +2I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	50p
BM Brennender Blick (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer. Zusätzlich erleidet die Zieleinheit -1 BF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Lichtwächter (9+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Zieleinheit ist Unnachgiebig und immun gegen Psychologie bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ist die Zieleinheit gebrochen, sammelt sie sich anstelle der oben genannten Effekte sofort, selbst wenn ihre Einheitenstärke weniger als 25% beträgt.	50p	50p
BM Phas Erleuchtung (6+): Fluch, Reichweite 24". Einheiten, die die Zieleinheit mit Fernkampfangriffen angreifen, wiederholen misslungene Trefferwürfe. Dauert bis zum Ende des Spielzugs an.	50p	50p
BM Sonnenfeuer (10+): Jede gegnerische Einheit innerhalb von 12" erleidet W6 S5 Treffer.	75p	75p

BM Verwirrendes Funkeln (6+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	35p
BM Wiederbelebung (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit erhält W3 Infanteriemodelle (ES 1) oder 1 Kavalleriemodell (ES 2) zurück. Der Spruch wirkt nur bei Einheiten vom Typ Infanterie oder Kavallerie. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Einheiten können nur Modelle zurückgewinnen bis zur Anzahl der Modelle, mit der sie das Spiel begonnen haben. Wiederbelebte Modelle der Kommandogruppe kehren als (normale) Regimentsmodelle ihrer Einheit zurück.	-	60p

Lehre der Schatten

Spruch	H	K
PM Nebel der Schatten (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) gegen Nahkampfangriffe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	35p	50p
PM Schattenross (4+): Unterstützung. Kann auf sich selbst oder ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (in beiden Fällen) innerhalb von 12" gewirkt werden. Das Modell kann sofort eine 20" Flugbewegung durchführen. Diese Bewegung kann genutzt werden, um einen Nahkampf zu verlassen, aber nicht um in einen Nahkampf zu gelangen (d.h. angreifen ist nicht erlaubt).	25p	35p
PM Schleichende Schatten (5+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit kann nicht marschieren bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	15p	25p
BM Grube der Schatten (12+): Direktschaden, Reichweite 24", 3" Schablone, S4, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch mindestens einen Verlust erleidet, halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	-	75p
BM Krone des Taidron (8+): Jede Einheit (Freund und Feind) innerhalb von 12" erleidet W6 S4 Treffer. Hat keinen Effekt auf den Spruchwinker.	50p	50p
BM Nagendes Flüstern (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die <i>Immun gegen Psychologie</i> sind.	35p	35p
BM Schatten des Todes (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	35p
BM Schleier der Finsternis (10+): Unterstützung, Reichweite 12". <ul style="list-style-type: none"> • Wähle einen Punkt im Sichtbereich der Zieleinheit. Die Einheit bewegt sich bis zu 2W6" in die Richtung des Punkts (verwende den kürzesten Weg; die Einheit muss Schwenken und darf sich über den Punkt gerade hinaus bewegen). Die Einheit wird normal von Gelände betroffen. Falls sie in Kontakt mit einer Einheit oder unpassierbarem Gelände kommt, hält sie 1" vor dem Hindernis an. • Zusätzlich erhält die Einheit +2B bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. • Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein. 	50p	50p
BM Trugbild (6+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	35p





Lehre des Feuers

Spruch	H	K
PM Flammendes Schwert des Rhuin (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
PM Lodernde Flammen (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Einheiten, die auf die Zieleinheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff. Zusätzlich erleidet jedes gegnerische Modell in BTB mit der Zieleinheit einen S3 Treffer in jeder Magiephase beider Spieler, inklusive in der Magiephase, in der der Spruch gewirkt wird. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
PM Segen von Aqshy (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Ist das Ziel des Spruchs eine Kriegsmaschine (Typ: KM), so erhält diese für Fernkampfangriffe die Sonderregel „Verheerend“ bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Verheerend: Einheiten, die durch diese Attacke einen oder mehrere Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.	15p	25p
BM Aschewolke (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Brennender Schädel (8+): Wähle einen Punkt im Sichtbereich des Spruchwirkers, dann ziehe eine gerade 18" lange Linie vom Spruchwürger zu diesem Punkt. Der Schädel fliegt entlang dieser Linie, bis er deren Ende erreicht oder auf Sichtlinien blockierendes unpassierbares Gelände trifft. Alle Modelle unter dieser Linie erleiden einen S4 Treffer (wobei betroffene Modelle wie bei einer Kanonenkugel ermittelt werden). Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Der Spruch kann nicht verwendet werden, wenn der Spruchwürger oder seine Einheit im Nahkampf sind.	50p	50p
BM Feuerball (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
BM Feuerwall (10+): Direktschaden, Reichweite 24", alle Treffer werden mit S4 abgehandelt. Platziere eine Schablone, die der Größe der Zieleinheit entspricht (oder ein Marker) auf der Zieleinheit. Ermittle für alle Modelle in der Front der Zieleinheit, ob diese von der Schablone betroffen werden. Plänkler erleiden stattdessen W3 Treffer. Der Spruch dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Falls sich die Zieleinheit vor Ende des Spruchs bewegen möchte, muss sie einen Moralwerttest bestehen. Falls die Einheit zur Bewegung gezwungen wird (z.B. auf der Flucht) oder Immun gegen Psychologie ist, besteht sie diesen Test automatisch. Wenn sich die Einheit bewegt, wird für jedes Modell in der Einheit ermittelt, ob es von der Schablone betroffen ist und der Spruch endet nachdem die Treffer abgehandelt wurden.	-	75p
BM Flammenschlag (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p
BM Glutatem (8+): Platziere die Flammenschablone so, dass sie den Spruchwürger in seinem Frontbereich berührt. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt. Jedes getroffene Modell erleidet einen S4 Treffer. Ist der Spruchwürger im Nahkampf, muss er stattdessen eine gegnerische Einheit in BTB auswählen. Diese Einheit erleidet W6 S4 Treffer.	50p	50p

Lehre des Metalls

Spruch	H	K
PM Gebot des Stahls (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält AP (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.	35p	50p
PM Eisenhaut (5+): Unterstützung. Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um den Zauberer erhalten Schuppenhaut (6+). Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
PM Schmiedefeuer (5+): Unterstützung. Alle Fehlfunktionen, die befreundete Kriegsmaschinen innerhalb von 12" erleiden, haben keine Auswirkungen,	15p	25p

aüßer dass die Kriegsmaschine nicht schießt. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.		
BM Befehl des Glühenden Eisens (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S3 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind	50p	50p
BM Destillation Geschmolzenen Silbers (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p
BM Gebot des Messings (6+): Fluch, Reichweite 36". Die als Ziel ausgewählte Einheit vom Typ Kriegsmaschine oder Streitwagen darf sich bis zum Ende ihres nächsten Spielzugs nicht bewegen (außer fliehen) und nicht schießen.	50p	50p
BM Geist der Schmiede (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt misslungene Rüstungswürfe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	60p	60p
BM Gesetz des Goldes (8+): Fluch, Reichweite 24". Der Spieler der Zieleinheit muss einen magischen Gegenstand benennen, der von einem Modell in dieser Einheit getragen wird. Wirf einen W6: 1-3 der magische Gegenstand kann bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers nicht verwendet werden, 4-6 der magische Gegenstand kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden.	50p	50p
BM Transmutation des Bleis (7+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers einen Malus von -1 auf ihre Treffer- und Verwundungswürfe im Nahkampf sowie -1 auf ihren Rüstungswert.	50p	50p

Lehre der Himmel

Spruch	H	K
PM Helseherei (3+): Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).	15p	15p
PM Himmlicher Schild (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	25p	35p
PM Zweites Zeichen von Amul (6+): Der Spieler erhält W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wurf kann dazu genutzt werden einen verpatzten Treffer-/Verwundungs-/Rüstungs-/Rettungs- oder Regenerations-Wurf zu wiederholen. Alle nicht genutzten Wiederholungswürfe verfallen am Ende des Spielzugs des Spielers.	35p	50p
BM Blitzschlag (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 36", verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
BM Blizzard (8+): Fluch, Reichweite 36". Die Zieleinheit erleidet -1KG und -1BF sowie einen Malus von -1 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	50p	50p
BM Gunst der Sterne (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit wiederholt natürliche 1'en bei Treffer- und Verwundungswürfen bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Komet von Casandora (12+): Direktschaden, Reichweite 36", 3" Schablone, S5, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Falls die Zieleinheit nicht immun gegen Psychologie ist, hat sie die Wahl sofort (2W6"/3W6") zur nächsten Spielfeldkante zu fliehen und ist dann gebrochen. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab.	-	75p
BM Tornado (12+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit wird sofort W3+1" direkt vom Spruchwürger weg bewegt und ihre Front in eine zufällige Richtung gedreht (ermittelt mit einem Abweichungswürfel). Kommt die Einheit dabei in Kontakt mit unpassierbarem Gelände, einer Spielfeldkante oder einer Einheit, hält sie 1" vor dem Hindernis an. Hat keinen Effekt auf im Nahkampf gebundene Einheiten.	-	50p
BM Uranons Donnerkeil (8+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind	60p	60p



Lehre des Todes

Spruch	H	K
PM Schicksal des Todes (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Todesstoß. Verfügt die Einheit bereits über Todesstoß, so erfolgt dieser bereits bei einer 5+. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	25p	35p
PM Schleier der Dunkelheit (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	25p	35p
PM Todessehnsucht (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Immunität gegen Angst, Entsetzen und Panik bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	25p	35p
BM Aura des Schreckens (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	35p
BM Dunkle Hand des Todes (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
BM Finsternis der Verzweigung (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Einheit erleidet einen Abzug von -3 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Seelenraub (7+): Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 12" als Ziel. Die Zieleinheit erleidet 1 Lebenspunktverlust, der Rüstungswürfe ignoriert und wie Beschuss verteilt wird. Der Spruchwirker erhält 1 Lebenspunkt hinzu (bis zu einem Maximum, das der doppelten Anzahl der Lebenspunkte im Profil des Modells entspricht), falls das Ziel den Lebenspunkt tatsächlich verliert, d.h. Lebenspunktverluste, die durch Rettungswürfe verhindert werden, zählen nicht, jedoch Lebenspunkte, die durch Regeneration zurück gewonnen werden.	50p	50p
BM Verdorren (8+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -1W und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	75p	75p
BM Wind des Todes (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p

Lehre des Lebens

Spruch	H	K
PM Fleisch aus Stein (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	45p	60p
PM Rankenwall (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit zählt, als verteidigte sie einen Zaun (zu allen Seiten). Dauert bis zu Beginn des nächsten Spielzugs des Spruchwirkers.	25p	35p
PM Toxische Gabe (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat die Einheit bereits Giftattacken, erhöht sich ihr Wert um +1. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.	35p	50p
BM Geschenk des Lebens (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält alle verlorenen Lebenspunkte zurück. Im Fall eines berittenen Monsters (/Streitwagens), wähle entweder das Monster oder den Reiter als Ziel des Spruchs.	50p	50p
BM Meister des Waldes (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 AP(1) Treffer	50p	50p
BM Nachwachsen (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält die Sonderregel Regeneration (4+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	60p	60p
BM Schlingwurzel-Fluch (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Seuche (11+): Fluch, Reichweite 24". Bleibt im Spiel. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird sowie zu Beginn der Magiephase jedes Spielers erleidet das Ziel W6 S3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.	75p	75p

BM Wildwuchs (7+): Fluch oder Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit zählt als befände sie sich in schwierigerem Gelände und in leichter Deckung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
--	-----	-----

Lehre der Bestien

Spruch	H	K
PM Dunkle Wut (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen '1'en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	50p
PM Sturheit des Ochsen (5+): Unterstützung, Reichweite 72". Die gebrochene Zieleinheit sammelt sich sofort, selbst wenn ihre Einheitenstärke weniger als 25% beträgt.	15p	25p
PM Zorn des Bären (4+): Unterstützung, Reichweite 18". Das ausgewählte Charaktermodell mit ES1 erhält +2A, +1S und +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ein Modell, das von diesem Spruch betroffen ist, kann keine Waffen oder Schilde einsetzen.	25p	35p
BM Heulen der Bestie (8+): Bleibt im Spiel. Gegnerische Einheiten erhalten keinen Vorteil durch 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'. <ul style="list-style-type: none"> Wähle einen Punkt im Sichtbereich der Zieleinheit. Die Einheit bewegt sich bis zu 2W6" in die Richtung des Punkts (verwende den kürzesten Weg; die Einheit muss Schwenken und darf sich über den Punkt gerade hinaus bewegen). Die Einheit wird normal von Gelände betroffen. Falls sie in Kontakt mit einer Einheit oder unpassierbarem Gelände kommt, hält sie 1" vor dem Hindernis an. Zusätzlich erhält die Einheit +2B bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein. 	50p	50p
BM Schmaus der Krähen (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S3 Treffer	50p	50p
BM Schrecken der Bestien (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Die Zieleinheit darf keine Angriffe ansagen oder durchführen, selbst wenn sie dazu gezwungen wäre (z.B. durch Raserei). Falls die Zieleinheit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ unterliegt und durch diese in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, beendet sie ihre Bewegung bereits 1" vor der Einheit. Ferner erleidet die Zieleinheit -1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Infanterie (Typ Inf).	50p	50p
BM Speer des Jägers (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24". Verursacht ein Treffer wie von einer Speerschleuder (S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder).	50p	50p
BM Ungezieferflut (7+): Magiewirbel. Platziere die 3" Schablone in Kontakt mit der Front des Spruchwirkers und bewege sie dann 4W6" direkt vom Spruchwirker in eine Richtung in seinem Frontbereich weg. Jede Einheit, die von der Schablone berührt wird (außer dem Spruchwirker), erleidet 3W6 S2 Treffer.	50p	50p

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln



ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
General des Imperiums	4	5	5	4	4	3	5	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Hellebarde	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Wyrmtöter	+15p
Lanze	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Pistole	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Bogen	+5p	W Drachbogen	+25p
		W Helsturms Streitkolben	+30p
Streitross mit Harnisch	+25p	W Gesegnetes Schwert	+35p
Pegasus	+50p	W Schwert der Stärke	+35p
Greif	+150p	W Schwert des Sigismund	+45p
		W Runenklinge	+100p
		A Verzauberter Schild	+20p
E Ikone des Magnus	+15p	A Bronzeschild	+25p
E Feuerring	+25p	A Schild der Gorgo	+25p
E Donnerkugel	+25p	A Güldene Rüstung	+40p
E Van Horstmanns Speculum	+30p	A Meteoreisenrüstung	+45p
E Aldreds Spruchschatulle	+35p	A Rüstung der Dämmerung	+75p
E Siegeslorbeer	+50p	T Zeichen Sigmars	+15p
E Stab der Befehlsgewalt	+50p	T Purpurnes Amulett	+40p
E Silberhorn	+50p	T Jadeamulett	+40p
		T Leichentuch des Magus	+65p
		T Heilige Reliquie	+75p

Sonderregel: Großer General

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erzlektor des Sigmar	4	5	3	4	4	3	5	3	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 2-4 PM und 0-1 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Rüstung der G. PM3/5+	+25p	W Reißende Klinge	+5p
Heilende Hände PM3/5+	+35p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Hammer des Sigmar PM3/5+	+50p	W Behände Klinge	+15p
Unbeugsame Recht. PM3/7+	+50p	W Wyrmtöter	+15p
BM Brennender Blick	+50p	W Schlachtenklinge	+20p
BM Seelenfeuer	+50p	W Schwert der Macht	+20p
BM Wiederbelebung	+50p	W Helsturms Streitkolben	+30p
		W Gesegnetes Schwert	+35p
Schild	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Schwere Rüstung	+10p	W Schwert des Sigismund	+45p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	A Verzauberter Schild	+20p
Zweihandwaffe	+15p	A Bronzeschild	+25p
Streitross	+15p	A Schild der Gorgo	+25p
Harnisch	+10p	A Güldene Rüstung	+40p
Kriegsaltar	+200p	A Meteoreisenrüstung	+45p
T Purpurnes Amulett	+40p	A Rüstung der Dämmerung	+75p
T Jadeamulett	+40p	S Magierstab	+10p
T Leichentuch des Magus	+50p	S Stab der Zauberei	+20p
T Heilige Reliquie	+75p	S Zauberstab der Macht	+25p
E Ikone des Magnus	+15p	S Bannrolle	+30p
E Van Horstmanns Speculum	+30p	S Energiestein	+30p
E Stab der Befehlsgewalt	+50p	S Grauer Stab	+50p
E Silberhorn	+50p	S Siegel der Zerstörung	+75p

Sonderregel: MR(1), Gerechter Zorn

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großmeister	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 150p

Optionen:

W Reißende Klinge	+10p	A Verzauberter Schild	+10p
W Schlachtenklinge	+20p	A Bronzeschild	+15p
W Behände Klinge	+20p	A Schild der Gorgo	+15p
W Wyrmtöter	+20p	A Güldene Rüstung	+40p
W Schwert der Gerechtigkeit	+20p	A Meteoreisenrüstung	+45p
W Schwert der Macht	+25p	A Rüstung der Dämmerung	+75p
W Helsturms Streitkolben	+40p	E Ikone des Magnus	+15p
W Gesegnetes Schwert	+40p	E Donnerkugel	+25p
W Schwert der Stärke	+45p	E Van Horstmanns Speculum	+30p
W Schwert des Sigismund	+50p	E Stab der Befehlsgewalt	+50p
T Zeichen Sigmars	+15p	E Silberhorn	+50p
T Purpurnes Amulett	+40p	E Siegeslorbeer	+60p
T Jadeamulett	+40p		
T Leichentuch des Magus	+65p		
T Heilige Reliquie	+75p		

Sonderregeln: Immun gegen Psychologie, Großmeister, Schwere Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großmeister des Weißen Wolfes	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1			

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Reiterhammer und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 150p

Optionen:

W Reißende Klinge	+10p	T Zeichen Sigmars	+15p
W Schlachtenklinge	+20p	T Purpurnes Amulett	+40p
W Behände Klinge	+20p	T Jadeamulett	+40p
W Wyrmtöter	+20p	T Leichentuch des Magus	+65p
W Schwert der Gerechtigkeit	+20p	T Heilige Reliquie	+75p
W Schwert der Macht	+25p	E Ikone des Magnus	+15p
W Helsturms Streitkolben	+40p	E Donnerkugel	+25p
W Gesegnetes Schwert	+40p	E Van Horstmanns Speculum	+30p
W Schwert der Stärke	+45p	E Stab der Befehlsgewalt	+50p
W Schwert des Sigismund	+50p	E Silberhorn	+50p
A Güldene Rüstung	+40p	E Siegeslorbeer	+60p
A Meteoreisenrüstung	+45p		
A Rüstung der Dämmerung	+50p		

Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Großmeister

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Meisterzauberer	4	3	3	3	4	3	3	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus einer (einigen) Lehre der 8 Lehren der Magie auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Streitross	+15p	T Zeichen Sigmars	+15p
Harnisch	+10p	T Purpurnes Amulett	+40p
Pegasus	+50p	T Jadeamulett	+40p
		T Leichentuch des Magus	+65p
		T Heilige Reliquie	+75p
S Magierstab	+10p		
S Kristallkugel	+15p		
S Glücksstein	+20p	A Rüstung von Tarnus	+40p
S Stab der Zauberei	+20p		
S Zauberstab der Macht	+25p	E Feuerring	+25p
S Bannrolle	+30p	E Donnerkugel	+25p
S Energiestein	+30p	E Van Horstmanns Speculum	+30p
S Grauer Stab	+50p	E Aldreds Spruchschatulle	+35p
S Siegel der Zerstörung	+75p		

Sonderregeln: keine





HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armee-standarte	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.
Punktekosten: 65p

Optionen:

Schwere Rüstung	+5p	W Reißende Klinge	+5p
		W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Streitross mit Harnisch	+15p	W Behände Klinge	+15p
		W Wyrmtöter	+15p
E Ikone des Magnus	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
E Feuerring	+25p	W Schwert der Macht	+20p
E Donnerkugel	+25p	W Helsturm Streitkolben	+30p
E Van Horstmanns Spec.	+30p	W Gesegnetes Schwert	+35p
E Aldreds Spruchschatulle	+35p	W Schwert der Stärke	+35p
B Banner der Pflicht	+10p	W Schwert des Sigismund	+45p
B Banner des Muts	+25p	A Güldene Rüstung	+30p
B Banner des Heldenmuts	+30p	A Meteoreisenrüstung	+30p
B Standarte des Ark. Schutz	+30p	A Rüstung d. Dämmerung	+40p
B Kriegsbanner	+35p	T Zeichen des Sigmar	+15p
B Banner des Sigismund	+60p	T Purpurnes Amulett	+30p
B Greifenstandarte	+70p	T Jadeamulett	+40p
B Imperiales Banner	+75p	T Heilige Reliquie	+50p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hauptmann des Imperiums	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.
Punktekosten: 40p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
schwere Rüstung	+5p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
zusätzliche Handwaffe	+10p	W Behände Klinge	+15p
Hellebarde	+10p	W Wyrmtöter	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Lanze	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Pistole	+10p	W Drachenbogen	+25p
Bogen	+5p	W Helsturm Streitkolben	+30p
		W Gesegnetes Schwert	+35p
Streitross mit Harnisch	+15p	W Schwert der Stärke	+35p
Pegasus	+50p	W Schwert des Sigismund	+45p
		T Zeichen des Sigmar	+15p
A Verzauberter Schild	+15p	T Purpurnes Amulett	+30p
A Bronzeschild	+25p	T Jadeamulett	+40p
A Schild der Gorgo	+25p	T Heilige Reliquie	+50p
A Güldene Rüstung	+30p	E Ikone des Magnus	+15p
A Meteoreisenrüstung	+30p	E Feuerring	+25p
A Rüstung der Dämmerung	+50p	E Donnerkugel	+25p
		E Van Horstmanns Speculum	+30p
		E Aldreds Spruchschatulle	+35p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Technikus	4	3	4	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe.
Punktekosten: 30p + Nx10p

Optionen:

leichte Rüstung	+5p	Granatenbüchse	+10p
		Bündelmuskete	+15p
Mechanisches Pferd	+10p	Bündelpistole	+15p
Streitross	+10p	Hochlandlangbüchse	+25p
Harnisch	+5p	Taubenbomben	+25p

Sonderregeln: Geschützmeister, Kein Anführer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kampfsauberer	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche aus einer (einzig) Lehre der 8 Lehren der Magie auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 25p

Optionen:

Streitross	+10p	T Zeichen des Sigmar	+15p
Harnisch	+5p	T Purpurnes Amulett	+30p
		T Jadeamulett	+40p
S Magierstab	+10p	T Heilige Reliquie	+50p
S Kristallkugel	+15p		
S Glücksstein	+20p	A Rüstung von Tarnus	+30p
S Stab der Zauberei	+20p		
S Zauberstab der Macht	+25p	E Feuerring	+25p
S Bannrolle	+30p	E Donnerkugel	+25p
S Energiestein	+30p	E Van Horstmanns Speculum	+30p
S Grauer Stab	+30p	E Aldreds Spruchschatulle	+35p

Sonderregel: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sigmarpriester	4	4	3	4	4	2	4	2	8	1	Inf

Magie: Das Modell muss 1-2 PM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 60p

Optionen:

Rüstung d. Gerech.	PM2/5+ +15p	W Reißende Klinge	+5p
Heilende Hände	PM2/5+ +25p	W Schwert der Gerechtigkeit	+15p
Hammer des Sigmar	PM2/5+ +35p	W Behände Klinge	+15p
Unbeugsame Rech.	PM2/7+ +35p	W Wyrmtöter	+15p
Schild	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
schwere Rüstung	+5p	W Schwert der Macht	+20p
zusätzliche Handwaffe	+10p	W Helsturm Streitkolben	+30p
Zweihandwaffe	+15p	W Gesegnetes Schwert	+35p
Streitross	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Harnisch	+5p	W Schwert des Sigismund	+45p
T Purpurnes Amulett	+30p	A Verzauberter Schild	+15p
T Jadeamulett	+40p	A Bronzeschild	+25p
T Leichentuch des Magus	+40p	A Schild der Gorgo	+25p
T Heilige Reliquie	+50p	A Güldene Rüstung	+30p
E Ikone des Magnus	+15p	A Meteoreisenrüstung	+30p
E Van Horstmanns Speculum	+30p	A Rüstung der Dämmerung	+50p

Sonderregeln: MR(1), Gerechter Zorn, Sigmars Segen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hexenjäger	4	4	4	4	4	2	4	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung. Pistolenpaar. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 65p

Optionen:

Zweihandwaffe	+15p	T Zeichen des Sigmar	+15p
Streitross	+10p	T Purpurnes Amulett	+30p
Harnisch	+5p	T Jadeamulett	+40p
A Rüstung von Tarnus	+25p	T Heilige Reliquie	+50p

Sonderregeln: Hass, Magische Attacken, Zielsicher, Immunität gegen Angst, Hexenjäger





Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Streitross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Mechanisches Pferd	8	1	-	4	3	1	1	1	10	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Pegasus	8	3	-	4	4	3	4	2	6	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Greif	6	5	-	5	5	4	4	4	7	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kriegsaltar	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 2 Streitrösser mit Harnisch
Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+1), Entsetzen, Rettungswurf (5+), Kriegsaltar

KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwertkämpfer	4	4	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild
Punktekosten: 20 Schwertkämpfer: 120p, Schwertkämpfer 21+: je +4p
Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
B Kriegsbanner +35p
Darf für +5p zu einem Hauptregiment aufgerüstet werden und muss dann 1-2 Abteilungen erhalten (siehe unten).
Sonderregeln: Staatstruppen, Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hellebardenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Hellebarde, leichte Rüstung
Punktekosten: 20 Hellebardenträger: 100p, Hellebardenträger 21+: je +4p
Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p, Schild +0.5p/Modell
B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
B Kriegsbanner +35p
Darf für +5p zu einem Hauptregiment aufgerüstet werden und muss dann 1-2 Abteilungen erhalten (siehe unten).
Sonderregeln: Staatstruppen, Blocken (Hellebarde)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Speerträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild (oder schwere Rüstung, falls die Modelle keinen Schild besitzen)
Punktekosten: 20 Speerträger: 120p, Speerträger 21+: je +4p
Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
B Kriegsbanner +35p
Darf für +5p zu einem Hauptregiment aufgerüstet werden und muss dann 1-2 Abteilungen erhalten (siehe unten).
Sonderregeln: Staatstruppen, Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Pike, schwere Rüstung
Punktekosten: 20 Pikenträger: 180p, Pikenträger 21+: je +6p
Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
B Kriegsbanner +35p
Darf für +5p zu einem Hauptregiment aufgerüstet werden und muss dann 1-2 Abteilungen erhalten (siehe unten).
Sonderregeln: Staatstruppen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Freischärler	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe
Punktekosten: 10 Freischärler: 60p, Freischärler 11+: je +4p
Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p
Sonderregeln: Leichte Infanterie, Entbehrllich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Musketenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Muskete
Punktekosten: 10 Musketenschützen: 70p + Nx10p, wobei N = Anzahl aller *Armbrustschützen* und *Musketenschützen* Einheiten (inklusive Abteilungen) in der Armee, Musketenschütze 11-20: je +8p
Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p
Der Champion darf seine Muskete gegen eine der folgenden Waffen tauschen: Hochlandlangbüchse (+25p), Bündelmuskete (+15p), Pistolenpaar (+5p)
B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
B Kriegsbanner +35p
Darf für +5p zu einem Hauptregiment aufgerüstet werden und muss dann 1-2 Abteilungen erhalten (siehe unten).
Sonderregeln: Staatstruppen





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Armbrustschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust

Punktekosten: 10 Armbrustschützen: 70p + Nx10p, wobei N = Anzahl aller *Armbrustschützen* und *Musketenschützen* Einheiten (inklusive Abteilungen) in der Armee, Armbrustschütze 11-20: je +8p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Bogen

Punktekosten: 10 Bogenschützen: 60p + Nx20p, wobei N = Anzahl aller *Bogenschützen* Einheiten (inklusive Abteilungen) in der Armee,

Schütze 11-20: je +7p

Optionen: Champion +5p

Sonderregeln: Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Jäger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Bogen

Punktekosten: 5 Jäger: 40p + Nx20p, Jäger 6-10: je +6p

Optionen: Champion +5p

Sonderregeln: Plänkler, Kundschafter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ritter	-	4	3	3	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	3	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild

Punktekosten: 5 Ritter: 100p, Ritter 6+: je +16p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p

B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p

B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p

B Kriegsbanner +35p B Standarte des Stahls +25p

Sonderregeln: Schwere Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ritter des Weißen Wolfes	-	4	3	3	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	3	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Reiterhammer, schwere Rüstung

Punktekosten: 5 Ritter: 120p, Ritter 6+: je +16p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p

B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p

B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p

B Kriegsbanner +35p B Standarte des Stahls +25p

B Banner des Ulric +50p

Sonderregeln: keine

Abteilungen

Die folgenden Einheiten zählen als Abteilungen und sind nur als Aufwertung für ein Hauptregiment auswählbar.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwertkämpfer	4	4	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild

Punktekosten: 10 Schwertkämpfer: 70p

Sonderregeln: Staatstruppen, Blocken (Schild), Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hellebardenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Hellebarde, leichte Rüstung

Punktekosten: 10 Hellebardenträger: 60p

Optionen: Schilde +5p

Sonderregeln: Staatstruppen, Blocken (Hellebarde), Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Speerträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild (oder schwere Rüstung, falls die Modelle keinen Schild besitzen)

Punktekosten: 10 Speerträger: 55p

Sonderregeln: Staatstruppen, Anti-Kav (Speer), Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Freischärler	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe

Punktekosten: 10 Freischärler: 60p

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Staatstruppen, Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Musketenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Muskete

Punktekosten: 10 Musketenschützen: 75p + Nx10p, wobei N = Anzahl aller *Armbrustschützen* und *Musketenschützen* Einheiten (inklusive Abteilungen) in der Armee

Sonderregeln: Staatstruppen, Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Armbrustschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust

Punktekosten: 10 Armbrustschützen: 75p + Nx10p, wobei N = Anzahl aller *Armbrustschützen* und *Musketenschützen* Einheiten (inklusive Abteilungen) in der Armee

Sonderregeln: Staatstruppen, Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Bogen

Punktekosten: 10 Bogenschützen: 70p + Nx20p, wobei N = Anzahl aller *Bogenschützen* Einheiten (inklusive Abteilungen) in der Armee

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Staatstruppen, Entbehrlich





ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bihandkämpfer	4	4	3	3	3	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, schwere Rüstung
 Punktekosten: 10 Bihandkämpfer: 100p, Bihandkämpfer 11-30: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
 B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
 B Kriegsbanner +35p
 Darf für +15p zu einem Hauptregiment aufgerüstet werden und muss dann 1-2 Abteilungen erhalten (siehe oben).
 Sonderregeln: Staatstruppen, Unnachgiebig, Blocken (Zweihandwaffe)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Reiksgardist	4	4	3	4	3	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	4	3	4	3	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 10 Reiksgardist: 100p, 11-20: je +8p, 21+: je +6p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
 B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
 B Kriegsbanner +35p
 Darf für +15p zu einem Hauptregiment aufgerüstet werden und muss dann 1-2 Abteilungen erhalten (siehe oben).
 Sonderregeln: Staatstruppen, Blocken (Schild), Leibwache

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Pistolier	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Champion	-	3	4	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Pistolenpaar, leichte Rüstung
 Punktekosten: 5 Pistoliere: 100p + Nx10p, Pistolier 6-10: je +16p
 Optionen: Musiker +10p, Champion +5p
 Der Champion darf sein Pistolenpaar für +15p durch eine Bündelpistole ersetzen.
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schützenreiter	-	3	4	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Champion	-	3	5	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Bündelmuskete, leichte Rüstung
 Punktekosten: 5 Schützenreiter: 120p + Nx10p, Schützenreiter 6-10: je +18p
 Optionen: Musiker +10p, Champion +10p
 Der Champion darf seine Bündelmuskete gegen eine der folgenden Waffen tauschen: Hochlandlangbüchse (+25p), Bündelpistole (kostenlos)
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ritter des Inneren Zirkels	-	4	3	4	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
 Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 5 Ritter: 130p, Ritter 6+: je +16p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
 B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
 B Kriegsbanner +35p B Standarte des Stahls +25p
 Sonderregeln: Schwere Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
IZ Ritter des Weißen Wolfes	-	4	3	4	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
 Ausrüstung: Reiterhammer, schwere Rüstung
 Punktekosten: 5 Ritter: 150p, Ritter 6+: je +16p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +25p
 B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
 B Kriegsbanner +35p B Standarte des Stahls +25p
 B Banner des Ulric +50p
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Demigreifenreiter	-	4	3	4	-	-	3	1	8	3	MoKav
Champion	-	4	3	4	-	-	3	2	8	3	MoKav
Demigreif	8	4	-	5	4	2	4	2	-	-	-

Reittier: Demigreif mit Harnisch
 Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 3 Demigreifenreiter: 200p + Nx30p, Demigreifen 4+: je +70p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 Die Einheit darf kostenlos ihre Lanzen gegen Reiterhämmer tauschen
 B Banner der Pflicht +10p B Banner des Muts +10p
 B Standarte des Arkanen Schutz +30p B Banner des Heldenmuts +30p
 B Kriegsbanner +35p B Standarte des Stahls +25p
 Sonderregeln: Unbeeinträchtigt, Angst, Schwere Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 75p + Nx25p
 Sonderregeln: Imperiale Kanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Mörser	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 50p + Nx25p
 Sonderregeln: Mörser





SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flagellant	4	2	2	3	3	1	3	1	10	1	Inf
Champion	4	2	2	3	3	1	3	2	10	1	Inf

Ausrüstung: Flegel

Punktekosten: 10 Flagellanten: 50p + Nx50p, Flagellant: 11-30: je +10p

Optionen: Champion +10p

Sonderregeln: Unerschütterlich, Raserei

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Höllenfesalvenkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 90p + Nx25p

Sonderregeln: Höllenfesalvenkanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Höllenturm- raketenlafette	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 90p + Nx25p

Sonderregeln: Höllenturm-
raketenlafette

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Celestial Hurricanum	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4	SW
Meister des Azyr	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 2 Streitrosser mit Harnisch, 1 Meister

Ausrüstung: Der Meister des Azyr ist mit einer Handwaffe ausgerüstet.

Punktekosten: 150p + Nx25p

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+1), Celestial Hurricanum

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Luminark von Hysh	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4	SW
Meister des Hysh	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 2 Streitrosser mit Harnisch, 1 Meister

Ausrüstung: Der Meister des Hysh ist mit einer Handwaffe ausgerüstet.

Punktekosten: 150p + Nx25p

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+1), Luminark von Hysh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dampfpanzer	*	2	4	6	7	8	1	*	10	8	SW

Ausrüstung: Rumpfgeschütz, Dampfkanone, Bündelpistole

Punktekosten: 100p + Nx200p

Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, Immunität gegen Psychologie,
Dampfpanzer

Optionale Regel: DAMPFANZERVARIANTEN

Siehe Appendix B

Kriegswagen: siehe Eintrag in der Kislev Armeeliste

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Imperialer Zwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild

Punktekosten: 10 Imperiale Zwerge: 100p, 11-20: je +9p, 21+: je +8p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

Die Einheit darf kostenlos ihre Speere und Schilde gegen Zweihandwaffen tauschen.

Die Einheit darf kostenlos ihre Speere gegen die Blocken (Schild)

Sonderregel tauschen.

Sonderregeln: Verbündete (Imperiale Zwerge), Zwerge, Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Imperialer Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	3	MoI
Champion	6	3	2	4	4	3	2	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 3 Imperiale Oger: 120p, Imperiale Oger 4+: je +30p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p,

leichte Rüstung +6p/Modell, Schild +4p/Modell

Zusätzlich darf die Einheit eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- Zusätzliche Handwaffen +20p

- Zweihandwaffen +40p

- Hellebarden +30p

Sonderregeln: Verbündete (Imperiale Oger), Angst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	Inf
Champion	4	2	5	2	2	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Bogen

Punktekosten: 10 Halblinge: 70p + Nx20p, Halbling 11-20: je +7p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +5p

Sonderregeln: Verbündete (Halblinge), Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Halbling Suppenkatapult	-	-	-	-	5	3	-	-	-	-	KM
Halblingbesatzung	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	-

Kriegsmaschine: 3 Halblingbesatzungsmitglieder

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 25p + Nx25p

Sonderregeln: Verbündete (Halblinge), Halbling Suppenkatapult





KISLEV

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Pferdeherren: Jeder Reiter, der auf einem Streitross in die Schlacht reitet, wiederholt natürliche '1'en bei Trefferwürfen in Nahkampf.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Bärengeruch: Dieser Einheit dürfen sich nur Charaktermodelle anschließen, die auf einem Riesenbären reiten oder unberitten sind.

Bärenmeute:

- Die Einheit besteht aus Bären und Tierbändigern. Glieder werden zuerst mit Bären und erst dann mit Tierbändigern gebildet. Enthält die Einheit einen einzelnen Bären, darf die Einheit auch Formationen mit einer Frontbreite von weniger als 60mm einnehmen.
- Solange die Einheit noch mindestens einen Tierbändiger umfasst, darf die Einheit zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Wird der Test bestanden, muss die Einheit in diesem Spielzug nicht angreifen.
- Fernkampftreffer werden zufällig mit einem W6 unter den Bären (1-5) und Tierbändigern (6) verteilt.
- Im Nahkampf müssen Tierbändiger nicht ins erste Glied nachrücken, solange genug Bären übrig sind, damit sich die Tierbändiger dahinter verbergen können (zwei Tierbändiger passen hinter einen Bären).
- Tierbändiger werden für die Berechnung von Gliederboni ignoriert.
- Wenn alle Bären ausgeschaltet wurden, ist die Einheit vernichtet. Wird die Einheit im Nahkampf vernichtet, zählen auf diese Weise vernichtete Tierbändiger nicht zum Kampfergebnis.
- Charaktermodelle können sich dieser Einheit nicht anschließen.

Diszipliniert: Die Einheit darf immer Stehen&Schießen, selbst wenn alle angreifenden Einheiten innerhalb halber Angriffsreichweite sind. Sind ferner alle angreifenden Einheiten weiter als halbe Angriffsreichweite entfernt, erleidet die Einheit keinen Abzug von -1 für Stehen&Schießen.

Glorreicher Angriff: Wenn die Einheit einen Angriff ansagt, verursacht sie bis zum Ende des aktuellen (eigenen) Spielzuges Angst.

Großer General: Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18“.

Muskete auflegen: Ist die Einheit sowohl mit einer Muskete als auch einer Hellebarde ausgerüstet, erleidet sie keinen Abzug von -1 für Schüsse gegen Ziele über ½ max. Reichweite.

Übellaunig: Wenn die Einheit am Ende der 'Angriffe Ansagen' Phase noch keinen Angriff angesagt hat, jedoch die Möglichkeit hätte (wenn sich ein Gegner innerhalb der Angriffsreichweite befindet und der Angriff auf diesen erlaubt wäre), muss sie einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, muss die Einheit die nächst mögliche gegnerische Einheit angreifen.

Undiszipliniert: Charaktermodelle können sich dieser Einheit nicht anschließen.

RÜSTKAMMER

Bündelmuskete: Reichweite 24“, S4, AP (1), Bewegen oder Schießen, Mehrfachschuss (3)

Bündelpistole: Reichweite 8“, S4, AP (1), Mehrfachschuss (3), kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist.

Hochlandlangbüchse: Reichweite 36“, S4, AP (1), Zielsicher, Bewegen oder Schießen.

Kriegswagengeschütz: Reichweite 36“, S5, ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3), Durchschlägt Glieder, kein Stehen & Schießen.

Peitsche: Der Träger darf im Nahkampf 1 Attacke über ein Glied Bären hinweg durchführen.

FUHRPARK KISLEVS

Kriegswagen

Bewegung

- Kriegswagen dürfen keine Angriffe ansagen (bzw. durchführen).

Fernkampf

- Verteidiger dürfen auch dann ihre Musketen abfeuern, wenn sich das Modell bewegt hat (erleiden aber -1 für Bewegen und Schießen).
- Kriegswagen haben einen Sichtbereich von 360°.
- Jedes Kriegswagengeschütz auf einem Kriegswagen darf ein eigenes Ziel wählen, auf das es schießen möchte.

Nahkampf

- Kriegswagen zählen für Kavallerie und Monströse Kavallerie als verschanzt (zu allen Seiten).
- Gliederboni gegnerischer Einheiten, die ausschließlich gegen Kriegswagen kämpfen, werden für das Kampfergebnis ignoriert.
- Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken eines Kriegswagens kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.
- Wird ein Kriegswagen aufgerieben, ist er automatisch zerstört.
- Gegnerische Einheiten, die ausschließlich gegen Kriegswagen kämpfen, dürfen nicht verfolgen (oder überrennen).
- Kriegswagen verfolgen 1W6“ und müssen immer 1“ vor Einheiten stoppen, mit denen sie bei der Verfolgung in Kontakt kämen.

Psychologie

- Verpatzt ein Kriegswagen einen Paniktest, flieht er nicht, sondern darf in seiner nächsten Schussphase nicht schießen.

Wagenburg

Modelle

- Die Wagenburg besteht aus vier Wagenburgwagen.
- Jeder Wagenburgwagen bildet eine eigene Einheit und ist 50SP wert.

Aufstellung

- Die Wagenburg muss vollständig innerhalb der Aufstellungszone des Kislevspielers vor der Aufstellung aller Armeen aufgestellt werden. Von Wagen zu Wagen darf höchstens 3“ Abstand sein und ein Wagenburgwagen muss eine Spielfeldkante berühren.

Bewegung

- Wagenburgwagen sind immobil, d.h. sie können sich nicht aus eigener Kraft bewegen oder einen Angriff ansagen.

Fernkampf

- Wagenburgwagen haben einen Sichtbereich von 360°.

Nahkampf

- Wagenburgwagen zählen als verschanzt (zu allen Seiten).
- Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken eines Wagenburgwagens kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.
- Wird ein Wagenburgwagen aufgerieben, ist er automatisch zerstört.
- Gegnerische Einheiten, die ausschließlich gegen Wagenburgwagen kämpfen, dürfen nicht verfolgen (oder überrennen).

Psychologie

- Verpatzt ein Wagenburgwagen einen Paniktest, flieht er nicht, sondern darf in seiner nächsten Schussphase nicht schießen.





ERBSTÜCKE KISLEVS

W Bärenklauen: zusätzliche Handwaffe, +1A für jedes gegnerische Modell in BTB. Nur für Modelle zu Fuß.

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Bestienbann: Gegen Gegner mit W5+ erhält der Träger +1S und Multipler Lebenspunktverlust (W3).

W Blutroter Bogen: Reichweite 24", S5, Mehrfachschuss (2)

W Frostaxt: ignoriert Rüstungswürfe

W Frostschnitter: Zweihänder. Modelle erleiden im Nahkampf -1 auf ihre Trefferwürfe gegen den Träger. Nur für Modelle zu Fuß.

W Mittwinter: KB

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Schwert der Stärke: +2S

W Steppenlanze: Lanze, ignoriert Rüstungswürfe

W Stolz des Khan: Lanze, wiederhole misslungene Verwundungswürfe

A Buckler der Kälte: Schild. Modelle erleiden im Nahkampf -1 auf ihre Trefferwürfe gegen den Träger.

A Meisterhafter Brustpanzer: 2+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann. Der Träger zählt nie als Schwere Kavallerie. Nur für berittene Modelle.

A Pelz des Riesenbären: +1AS

A Rüstung der Ausdauer: Schwere Rüstung, +1W

A Schattenfellumhang: Regeneration (5+)

A Tzarenharnisch: Schwere Rüstung. Der Angreifer muss einen Stärketest für jede Attacke im Nahkampf bestehen oder die Attacke schlägt automatisch fehl.

A Tzarenhelm: Der Träger wiederholt misslungene Rüstungswürfe.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Aura des Dämonentöters: Der Träger verursacht Entsetzen.

T Eiskristallamulett: Gegner in BTB erhalten die Sonderregel „ASL“. Nur für Modelle zu Fuß.

T Glücksamulett: Rettungswurf (2+) gegen die erste erlittene Verwundung (nach Rüstungswürfen)

T Kristallmantel: Rettungswurf (4+)

T Talisman des Winters: Rettungswurf (5+)

T Wächterstein: MR2

T Zauberamulett: Rettungswurf (5+), MR2

E Bärenkrallen-Kette: Das Modell erhält die Sonderregel Raserei.

E Frostbärenhoden: Zu Beginn eines beliebigen Spielzugs (eines beliebigen Spielers) darf der Träger die Frostbärenhoden verzehren, um S6, W6 und eine Atemwaffe mit S3 bis zum Ende des entsprechenden Spielzugs zu erhalten. Einmalige Anwendung.

E Horn von Erengard: PM 3/5+. Alle befreundeten gebrochenen Einheiten sammeln sich sofort, auch jene unter 25% Einheitenstärke.

E Romanoff Vodka: Wirf einen W6 nach der Aufstellung. Der Träger und die Einheit, in der er sich befindet, erhalten: 1 Blöðheit, 2-4 Immunität gegen Psychologie, 5-6 Raserei. Hat keinen Effekt auf Reittiere oder andere Charaktermodelle in der Einheit. Nach der Aufstellung kann der Träger seine Einheit nicht verlassen oder sich anderen anschließen. Einmalige Anwendung.

E Stammesinsignie: Kann zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielzugs eingesetzt werden. Der Träger und seine Einheit werfen bei auf dem MW basierenden Tests jeweils einen zusätzlichen Würfel und ignorieren den höchsten Würfelwurf. Der Effekt endet zu Beginn des nächsten eigenen Spielzugs. Einmalige Anwendung.

E Trophäen der Chaoswüste: Der Träger und seine Einheit sind immun gegen Angst und Entsetzen.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Schamanenstab: PM 3/3+, Hellscherei: Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Totem der Krähen: PM 2/7+, Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht W6 S3 Treffer

S Traumfänger: Das Modell ignoriert den Effekt des ersten Zauberpaters (PM oder BM), d.h. der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpater-Tabelle gewürfelt.

S Warpsenke: +1 DD

S Zepher des Ewigen Winters: Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).

B Banner der Eisigen Pfade: Der Träger und seine Einheit erleiden keine Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

B Banner des Herdfeuers: Befreundete Einheiten innerhalb von 12" erhalten MR2. Zusätzlich erleiden Einheiten, die auf befreundete Einheiten innerhalb von 12" schießen, -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff.

B Banner des Rückenwinds: Die Einheit erhält +1B.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Reißzahnbanner: Die Einheit erhält AP(1) im Nah- und Fernkampf. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände und Schwarzpulverwaffen (Musketen/Pistolen jeder Art).

B Standarte der Zielstrebigkeit: Die Einheit darf auch dann marschieren, wenn eine gegnerische Einheit in Marschblockierreichweite (normalerweise 8") ist.

B Standarte des Steppensturms: Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magische Geschosse).

B Standarte des Stolzes: Die Einheit wiederholt verpatzte Paniktests.

B Steppenbanner: Hat die Einheit die Sonderregel ‚Leichte Kavallerie‘, kann sie das Spiel in Reserve beginnen. Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielzugs ein W6 geworfen, bei einer 4+ erscheint die Einheit an einer beliebigen Spielfeldkante, als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Addiere +1 auf diesen Wurf für jeden nachfolgenden Spielzug, bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

B Ursabanner: Die Einheit erhält Raserei.

LEHRE DES EISES

Einfache Magie (PM)

Frostschild (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Mut des Ursun (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Immunität gegen Angst, Entsetzen und Panik bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Ursuns Wut (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen ‚1‘en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Kampfmagie (BM)

Eisdolche (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S3 Treffer.

Eiskäfig (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Kuss des Winters (10+): Platziere die Flammenschablone so, dass sie den Spruchwinker in seinem Frontbereich berührt. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt. Jedes getroffene Modell erleidet einen S5 Treffer. Ist der Spruchwinker im Nahkampf, muss er stattdessen eine gegnerische Einheit in BTB auswählen. Diese Einheit erleidet W6 S5 Treffer.

Schneesturm (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Speer des Jägers (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24". Verursacht ein Treffer wie von einer Speerschleuder (S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder).

Ursuns Trotz (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält die Sonderregel Regeneration (4+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Tzar	4	5	5	4	4	3	5	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätz. Handwaffe	+10p	W Mittwinter	+10p
Hellebarde	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Lanze	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Pistole	+10p	W Steppenlanze	+20p
Bogen	+5p	W Stolz des Khan	+25p
Muskete	+10p	W Bestienbann	+30p
		W Blutroter Bogen	+30p
Streitross	+15p	W Frostaxt	+35p
Harnisch	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Riesenbär	+80p	W Bärenklauen	+50p
		W Frostschnitter	+55p

E Bärenkrallen-Kette	+10p	A Pelz des Riesenbären	+10p
E Trophäen der Chaoswüste	+25p	A Verzauberter Schild	+20p
E Frostbärenhoden	+35p	A Schattenfellumhang	+30p
E Romanoff Vodka (c)	+35p	A Tzarenharnisch	+40p
E Horn von Erengard	+50p	A Buckler der Kälte	+45p
E Stammesinsignie	+50p	A Meisterhaft. Brustpanzer	+45p
		A Rüstung der Ausdauer	+50p
		A Tzarenhelm	+75p

T Talisman des Winters	+35p
T Eiskristallamulett	+35p
T Glücksamulett	+40p
T Wächterstein	+30p
T Aura des Dämonentöters	+50p

Sonderregel: *Großer General*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Tzarina	4	3	3	3	4	3	3	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Frostschild PM3/5+	+35p	S Zepter d. E. Winters	+10p
Mut des Ursun PM3/5+	+35p	S Schamanenstab	+15p
Ursuns Wut PM3/5+	+50p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Eisdolche	+50p	S Traumfänger	+20p
BM Schneesturm	+50p	S Totem der Krähen	+25p
BM Speer des Jägers	+50p	S Bannrolle	+30p
BM Eiskäfig	+60p	S Energiestein	+30p
BM Kuss des Winters	+60p	S Warpsenke	+50p
BM Ursuns Trotz	+60p		
Streitross	+15p	T Eiskristallamulett	+35p
Harnisch	+10p	T Talisman d. Winters	+35p
		T Glücksamulett	+40p
		T Wächterstein	+30p
E Trophäen der Chaoswüste	+25p	T Aura d. Dämonent.	+50p
E Horn von Erengard	+50p	T Zauberamulett	+65p
E Stammesinsignie	+50p	T Kristallmantel	+75p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Rotamaster	-	6	3	4	4	3	6	4	9	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Handwaffe und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handwaffe	+10p	W Mittwinter	+15p
Hellebarde	+15p	W Behände Klinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Schlachtenklinge	+20p
Lanze	+15p	W Schwert der Macht	+25p
Pistole	+10p	W Blutroter Bogen	+30p
Bogen	+5p	W Steppenlanze	+30p
Muskete	+10p	W Stolz des Khan	+35p
		W Bestienbann	+40p
Harnisch	+10p	W Frostaxt	+45p
		W Schwert der Stärke	+45p

E Bärenkrallen-Kette	+10p	A Pelz des Riesenbären	+10p
E Trophäen der Chaoswüste	+25p	A Verzauberter Schild	+20p
E Romanoff Vodka (c)	+35p	A Schattenfellumhang	+30p
E Frostbärenhoden	+40p	A Tzarenharnisch	+40p
E Horn von Erengard	+50p	A Buckler der Kälte	+45p
E Stammesinsignie	+50p	A Meisterhaft. Brustpanzer	+45p
		A Rüstung der Ausdauer	+50p
		A Tzarenhelm	+75p

T Talisman des Winters	+35p
T Glücksamulett	+40p
T Wächterstein	+30p
T Aura des Dämonentöters	+50p

Der Rotamaster kann für +70p sein Streitross gegen einen Riesenbären tauschen.

Sonderregel: *Unnachgiebig*





HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armee-standarte	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.
 Punktekosten: 65p

Optionen:

Schwere Rüstung	+5p	W Reißende Klinge	+5p
		W Mittwinter	+10p
Streitross	+10p	W Behände Klinge	+15p
Harnisch	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Riesenbär	+80p	W Schwert der Macht	+20p
		W Steppenlanze	+20p
B Banner der Eisigen Pfade		+25p W Stolz des Khan	+25p
B Standarte der Zielstrebigkeit		+25p W Bestienbann	+30p
B Standarte des Stolzes		+25p W Frostaxt	+35p
B Banner des Rückenwinds		+30p W Schwert der Stärke	+35p
B Kriegsbanner		+35p A Pelz des Riesenbären	+5p
B Reißzahnbanner		+45p A Schattenfellumhang	+20p
B Standarte des Steppensturms		+50p A Meisterhaft. Brustpanzer	+30p
B Banner des Herdfeuers		+75p A Tzarenharnisch	+30p
		A Rüstung der Ausdauer	+40p
		A Tzarenhelm	+50p
E Bärenkrallen-Kette	+10p	T Talisman des Winters	+25p
E Trophäen der Chaoswüste	+25p	T Eiskristallamulett	+35p
E Frostbärenhoden	+35p	T Glücksamulett	+30p
E Romanoff Vodka (c)	+35p	T Wächterstein	+30p
E Stammesinsignie	+50p	T Aura des Dämonentöters	+50p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bojar	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktekosten: 70p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Schwere Rüstung	+5p	W Mittwinter	+10p
Zusätz. Handwaffe	+5p	W Behände Klinge	+15p
Hellebarde	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Schwert der Macht	+20p
Lanze	+10p	W Steppenlanze	+20p
Pistole	+10p	W Stolz des Khan	+25p
Bogen	+5p	W Bestienbann	+30p
Muskete	+10p	W Blutroter Bogen	+30p
Streitross	+10p	W Frostaxt	+35p
Harnisch	+5p	W Schwert der Stärke	+35p
Riesenbär	+80p	W Frostschnitter	+45p
		W Bärenklauen	+50p
T Talisman des Winters	+25p	A Pelz des Riesenbären	+5p
T Eiskristallamulett	+35p	A Verzauberter Schild	+15p
T Glücksamulett	+30p	A Schattenfellumhang	+20p
T Wächterstein	+30p	A Buckler der Kälte	+30p
T Aura des Dämonentöters	+50p	A Meisterhaft. Brustpanzer	+30p
		A Tzarenharnisch	+30p
E Bärenkrallen-Kette	+10p	A Rüstung der Ausdauer	+40p
E Trophäen der Chaoswüste	+25p	A Tzarenhelm	+50p
E Frostbärenhoden	+35p		
E Romanoff Vodka (c)	+35p		
E Stammesinsignie	+50p		

Sonderregeln: *Unnachgiebig*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schamane	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktekosten: 25p

Optionen:

Frostschild PM 2/5+		+25p S Zepher des E. Winters	+10p
Mut des Ursun PM 2/5+		+25p S Schamanenstab	+15p
Ursuns Wut PM 2/5+		+35p S Energiestein	+20p
BM Eisdolche		+50p S Stab der Zauberei	+20p
BM Schneesturm		+50p S Traumfänger	+20p
BM Speer des Jägers		+50p S Totem der Krähen	+25p
BM Eiskäfig		+60p S Bannrolle	+30p
BM Kuss des Winters		+60p S Warpsenke	+50p
BM Ursuns Trotz		+60p	
Streitross	+10p	T Talisman des Winters	+25p
Harnisch	+5p	T Glücksamulett	+30p
		T Eiskristallamulett	+35p
		T Wächterstein	+30p
		T Aura des Dämonentöters	+50p
		T Kristallmantel	+50p

Sonderregeln: keine

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Streitross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riesenbär	6	4	-	5	5	3	3	3	5	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Sonderregeln: *Angst*





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kossar	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, Bogen
 Punktekosten: 10 Kossars: 80p, Kossar 11-20+: je +6p, 21+: je +4p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Standarte des Stolzes +25p B Standarte des Steppenst. +50p
 B Banner des Rückenwinds +30p B Ursabanner +50p
 Sonderregeln: *Diszipliniert*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Axtkrieger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schild
 Punktekosten: 20 Axtkrieger: 100p, Axtkrieger 21+: je +4p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Standarte des Stolzes +25p B Standarte des Steppenst. +50p
 B Banner des Rückenwinds +30p B Ursabanner +50p
 Sonderregeln: Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Berittener Bogenschütze	-	3	4	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Champion	-	3	5	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Handwaffe, Bogen
 Punktekosten: 5 Bogenschützen: 70p + Nx5p, Schütze 6+: je +12p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +5p
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Standarte des Stolzes +25p B Standarte des Steppenst. +50p
 B Banner des Rückenwinds +30p
 Sonderregeln: *Leichte Kavallerie*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flügelulan	-	4	3	3	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	3	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, Schwere Rüstung, Schild
 Punktekosten: 5 Flügelulanen: 120p, Flügelulan 6+: je +16p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Standarte des Stolzes +25p B Standarte des Steppenst. +50p
 B Banner des Rückenwinds +30p
 Sonderregeln: *Glorreicher Angriff*

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Bauer	4	2	2	3	3	1	3	1	6	1	Inf
Champion	4	2	2	3	3	1	3	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 20 Bauern: 60p, Bauer 21+: je +2p
 Optionen: Speere +10p, Bögen +20p, Schilde je +0.5p/Modell
 Sonderregeln: *Undiszipliniert*

ELITE

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Greifenulan	-	4	3	4	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, Schwere Rüstung, Schild
 Punktekosten: 5 Greifenulanen: 150p, Greifenulan 6+: je +16p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Standarte des Stolzes +25p B Standarte des Steppenst. +50p
 B Banner des Rückenwinds +30p
 Sonderregeln: *Glorreicher Angriff*

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Oblast Grenzreiter	-	4	3	3	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	3	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Speer, Wurfaxt und Leichte Rüstung
 Punktekosten: 5 Grenzreiter: 70p + Nx10p, Grenzreiter 6+: je +14p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p, Schilde +2p/Modell und die Einheit verliert die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Standarte des Stolzes +25p B Standarte des Steppenst. +50p
 B Banner des Rückenwinds +30p B Steppenbanner +50p
 Sonderregeln: *Leichte Kavallerie*

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Kreml Wache	4	4	3	4	3	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	4	3	4	3	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, Schwere Rüstung
 Punktekosten: 10 Kreml Wachen: 120p, 11-30: je +9p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 Die Einheit darf kostenlos ihre Zweihandwaffen gegen Schilde tauschen.
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Banner des Rückenwinds +30p B Standarte des Steppenst. +50p
 Sonderregeln: Blocken (Schild), Unnachgiebig, Immunität gegen Psychologie





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Streltsi	4	4	3	3	3	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Muskete, Hellebarde und Leichte Rüstung
 Punktekosten: 10 Streltsi: 90p + Nx20p, Streltsi 11+: je +10p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Standarte des Stolzes +25p B Standarte des Steppenst. +50p
 B Banner des Rückenwinds +30p B Ursabanner +50p
 Sonderregeln: *Muskete auflegen*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bär	6	3	1	5	4	3	3	3	5	3	MoI
Tierbändiger	6	3	3	3	3	1	4	1	7	1	-

Ausrüstung: Peitsche (nur Tierbändiger) und Schwere Rüstung
 Punktekosten: 2 Meuten (1 Tierbändiger + 1 Bär pro Meute): 120p, Meute 3-4: je +60p, Meute 5+: je +50p
 Sonderregeln: *Bärenmeute, Angst* (nur Bär), *Raserei* (nur Bär)

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Druzhina	-	4	3	4	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch
 Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, Schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 5 Druzhina: 130p, Druzhina 6+: je +16p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte des Stolzes +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Banner des Rückenwinds +30p B Standarte des Steppenst. +50p
 Sonderregeln: *Schwere Kavallerie*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bärenreiter	-	4	3	4	-	-	3	1	8	3	MoKav
Champion	-	4	3	4	-	-	3	2	8	3	MoKav
Bär	6	3	1	5	4	3	3	3	-	-	-

Reittier: Bär
 Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, Schwere Rüstung, Schild
 Punktekosten: 3 Bärenreiter: 240p, Reiter 4+: je +70p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 Die Einheit darf kostenlos ihre Lanzen gegen Zweihandwaffen tauschen.
 B Banner der Eisigen Pfade +25p B Kriegsbanner +35p
 B Standarte der Zielstrebigkeit +25p B Reißzahnbanner +45p
 B Standarte des Stolzes +25p B Standarte des Steppenst. +50p
 B Banner des Rückenwinds +30p
 Sonderregeln: *Übellaunig, Angst, Bärengeruch*

0-1 Wagenburg	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wagenburgwagen	-	-	-	-	4	5	-	-	-	5	SW
Verteidiger	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 5 Verteidiger
 Ausrüstung: Die Verteidiger sind mit Bogen und Speer bewaffnet.
 Punktekosten: 4 Wagenburgwagen: 200p
 Sonderregeln: *Wagenburg, Unnachgiebig*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kriegswagen	6	-	-	-	5	6	-	-	-	8	SW
Verteidiger	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-
Kanonencrew	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-
Streitross	-	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, 6 Verteidiger, 2 Streitrösser
 Ausrüstung: Die Verteidiger sind mit Muskete und Hellebarde bewaffnet.
 Die Kanonencrew ist mit Handwaffen bewaffnet.

Punktekosten: 100p+Nx20p
 Optionen: Je 3 Verteidiger dürfen für jeweils +20p durch eine 2 Mann Kanonencrew mit einem Kriegswagengeschütz ersetzt werden.
 Sonderregeln: *Kriegswagen, Großes Ziel*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Imperialer Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Pike, schwere Rüstung
 Punktekosten: 20 Pikenträger: 180p, Pikenträger 21+: je +6p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Sonderregeln: *Verbündete (Imperium)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Imperialer Musketenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Muskete
 Punktekosten: 10 Musketenschützen: 60p + Nx20p, Schütze 11-20: je +8p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p
 Der Champion kann seine Muskete mit einer der folgenden Waffen tauschen:
 Hochlandlangbüchse (+25p), Bündelmuskete (+15p),
 Pistolenpaar (+5p)
 Sonderregeln: *Verbündete (Imperium)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Imperialer Pistolier	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Champion	-	3	4	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Pistolenpaar, leichte Rüstung
 Punktekosten: 5 Pistoliere: 100p + Nx10p, Pistolier 6-10: je +16p
 Optionen: Musiker +10p, Champion +5p
 Der Champion darf sein Pistolenpaar für +15p durch eine Bündelpistole ersetzen.
 Sonderregeln: *Verbündete (Imperium), Leichte Kavallerie*

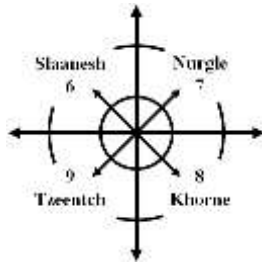




KRIEGER DES CHAOS

Armeespezifische Sonderregeln

Götterrivalität: Einheiten profitieren nicht von den Sonderregeln 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!', wenn sie einer rivalisierenden Gottheit angehören. Khorne und Slaanesh genauso wie Nurgle und Tzeentch zählen als rivalisierend.



Wille des Chaos: Wird die Armee von einem General aus der Krieger des Chaos Liste angeführt, wiederholen alle Krieger des Chaos Einheiten misslungene Paniktests. Wird die Armee von einem Dämonenprinzen angeführt, gilt diese Sonderregel nur, wenn sein Gefolge von der Krieger des Chaos Liste gewählt wurde.

Zugehörigkeit: Einige Chaos Einheiten dienen einem der vier Chaosgötter (Khorne, Nurgle, Slaanesh und Tzeentch). Die Zugehörigkeit wird angezeigt durch das Mal (z.B. Mal des Tzeentch) oder den Namen (z.B. Berittene Dämonetten des Slaanesh oder Nurglinge). Alle anderen Einheiten haben keine Zugehörigkeit. Charaktermodelle können sich nur Einheiten mit derselben Zugehörigkeit wie sie selbst oder keiner Zugehörigkeit anschließen. Charaktermodelle ohne Zugehörigkeit können sich allen Einheiten anschließen.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Animalisch: Die Einheit muss immer den eigenen Moralwert für Tests benutzen.

Chaosbrut: Zufallsbewegung (2) mit folgender Ausnahme: Das Modell hat einen Sichtbereich von 360°, kann sich also in alle Richtungen bewegen.

Chaosdrache: Der Chaosdrache hat zwei Atemwaffen, die beide im gleichen Spielzug gegen eine Einheit eingesetzt werden dürfen.

- Drachenfeuer: Atemwaffe, S4
- Giftatem: Atemwaffe, S2, AP (3)

Dämonisch:

- Verursacht Angst
- Dämonischer Rettungswurf (5+)
- Immunität gegen Psychologie
- Magische Attacken
- Instabilität

Dämonisches Reittier:

- Das Modell verursacht Angst
- Das Reittier hat
 - Dämonischer Rettungswurf (5+)
 - Magische Attacken
- Nachdem der Reiter ausgeschaltet wurde, unterliegt das Modell den 'Dämonisch' Sonderregeln (siehe oben).

Entbehrlich: Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

Feuriger Atem: Atemwaffe, S3

Flugdämon des Tzeentch: Das Modell zählt für die Bestimmung von Sichtlinien als Großes Ziel.

Kriegerehre: Jedes Modell mit Kriegerehre darf Herausforderungen aussprechen und annehmen. Ferner, muss wann immer möglich ein Modell mit Kriegerehre eine Herausforderung annehmen.

Kriegsschrein:

- Das Modell kann den Spruch Segen der Götter (PM 3/5+) wirken. Zusätzlich werden für den Effekt des Spruchs zwei Würfel anstelle von einem geworfen und der Spruchwirker darf sich eines der beiden Ergebnisse aussuchen. Bei einem Pasch darf ein beliebiges Ergebnis ausgewählt werden.
- Der Spruch wird bei einem Zauberpatzer nicht zerstört.

Mutalith-Wandelbestie: Dieses Modell kann folgenden Spruch wirken:

- Vortex des Wandels (PM 3/5+): Direktschaden, Reichweite 18", 3" Schablone, S4, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, weicht der Zielpunkt W6" in eine mit dem Abweichungswürfel ermittelte Richtung ab (ein Treffersymbol bedeutet, dass die Schablone nicht abweicht). Platziere nun den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab.
- Der Spruch wird bei einem Zauberpatzer nicht zerstört.

Riese: siehe Kapitel 'Riesen' in den Grundregeln

Rune der Verpflichtung: Wird die Armee von einem General aus der Krieger des Chaos Liste angeführt, erhält dieses Modell innerhalb von 12" um den General die folgenden Vorteile:

- Es darf das KG des Generals verwenden.
- Es darf zu Beginn seines Spielzugs einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser bestanden, muss das Modell in diesem Spielzug nicht aufgrund von Raserei angreifen.

Sänfte des Nurgle: Die Sänfte zählt als normales Reittier, d.h. sie kann nicht attackiert werden, gewährt ihrem Reiter einen 6+ Rüstungswurf, etc. Zusätzlich zählt der Reiter weiterhin als Infanterie mit ES 1 und kann daher z.B. von Fernkampfangriffen nicht in Einheiten gezielt beschossen werden. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, ermittelt diese ihren Gliederbonus so, als wäre der von der Sänfte eingenommene Platz mit Regimentsmodellen besetzt.

Trollkotze: Anstatt normal anzugreifen, kann die Einheit sich entscheiden, ihre spezielle Kotzattacke einzusetzen. Hierbei verursacht jedes Modell einen S5 Treffer, gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist, bei einem feindlichen Modell in BTB.

Unkontrollierbar: Falls das Modell nicht im Nahkampf gebunden ist, muss es in der 'Beginn des Zuges' Phase einen MW-Test ablegen. Wird der Test verpatzt, unterliegt das Modell der Raserei bis es seinen Unkontrollierbar-Test besteht oder einen Nahkampf verliert. Beachte dass das Modell auf diese Weise seine Raserei zurückzuerlangen kann, selbst wenn es vorher einen Nahkampf verloren hat.

RÜSTKAMMER

Chaosrüstung: Rüstung, die einen 4+ Rüstungswurf gewährt.

Höllengeißel: Handwaffe die ihrem Träger ASF verleiht.

Verzauberte Waffe: Handwaffe die +1S und magische Attacken gewährt.

MALE DES CHAOS

Mal des Khorne: MR (1), Raserei (betrifft keine Reittiere). Charaktermodelle mit diesem Mal können zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Jedes Charaktermodell, das diesen Test besteht, muss in diesem Spielzug nicht aufgrund der eigenen Raserei angreifen, kann jedoch trotzdem zum Angriff gezwungen sein, wenn es Teil einer Einheit mit Raserei ist.

Mal des Nurgle: Angst, Einheiten, die auf diese Einheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff

Mal des Slaanesh: Immunität gegen Angst, Entsetzen und Panik

Mal des Tzeentch: '1' bei Rettungswürfen werden wiederholt, Rettungswurf (6+) wenn das Modell keinen Rettungswurf hat





DÄMONENMASCHINEN

Todbringer:

- Der Höllendämon hat folgende Sonderregeln:
 - Dämonischer Rettungswurf (5+)
 - Magische Attacken (inklusive Fernkampf)
- Instabilität
 - Bei einer Flussunterbrechung erleidet immer der Höllendämon die entsprechende Anzahl von Lebenspunktverlusten.
- Dämonenbändiger: Solange mindestens ein Besatzungsmitglied am Leben ist, zählt der Todbringer als Kriegsmaschine mit folgenden Sonderregeln:
 - Außer im Nahkampf (z.B. Beschuss, Magie) werden Treffer zufällig verteilt. Wurf einen W6 für jeden Treffer: bei einer 1-5 wird der Todbringer, bei 6 ein Chaoszwerger (Besatzungsmitglied) getroffen.
 - Schablonen treffen was sie berühren, d.h. Treffer werden nicht verteilt. Chaoszwerger werden auf 5+, der Höllendämon auf 3+ getroffen. Ziele unter dem Loch werden wie gewöhnlich automatisch getroffen.
 - Im Nahkampf zählen die Chaoszwerger als in BTB mit allen Modellen, die mit dem Todbringer in BTB sind. Sie können alle diese Modelle attackieren und von diesen attackiert werden.
 - Die Anzahl der Lebenspunkte des Todbringers wird nicht (wie sonst bei Kriegsmaschinen) durch die Anzahl der Besatzungsmitglieder bestimmt und er ist auch nicht vernichtet, wenn die Besatzung vollständig ausgeschaltet wurde.
- Sobald die Besatzung vollständig ausgeschaltet wurde, zählt der Höllendämon als Monster (kann marschieren und angreifen, etc.) und behält alle Sonderregeln außer Dämonenbändiger.
- Falls der Höllendämon ausgeschaltet wird, wird das gesamte Modell des Todbringers (d.h. inklusive Besatzung) vernichtet und aus dem Spiel entfernt.
- Zu Beginn jedes Spielzugs muss der Todbringer einen Moralwerttest ablegen. Verpatzt er diesen, leidet er unter 'Tobsucht'. Tobsucht: Das Modell darf keine Angriffe ansagen. In der 'Restliche Bewegungen' Phase bewegt sich der Todbringer 2W6" in einer geraden Linie vorwärts und kann sich am Ende der Bewegung in eine beliebige Richtung ausrichten. Während der Bewegung sind jedoch keine Richtungswechsel (Drehungen/Schwenks) erlaubt. Falls der Todbringer mit unpassierbarem Gelände, der Spielfeldkante oder einer eigenen Einheit in Kontakt kommt, hält der Todbringer 1" vor dem Hindernis an und kann sich in eine beliebige Richtung ausrichten. Falls die Bewegung ausreicht, um in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit zu kommen, zählt die Bewegung als Angriff und die angegriffene Einheit darf ihre Angriffsreaktion ansagen. Sollte die Bewegung nicht ausreichen, um mit einer Einheit in Kontakt zu kommen, aber der Todbringer trotzdem näher als 1" an eine Einheit bringen, beendet er seine Bewegung bereits 1" vor der Einheit.
- In der Fernkampf Phase darf der Höllendämon eine der folgenden Fernkampftackten durchführen:
 - Katapult, Reichweite 12"-60", 5" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3), Bewegen oder Schießen. Jede Einheit, die sich zumindest teilweise unter der Schablone befindet, muss einen Paniktest ablegen. Fehlfunktion: das Modell schießt in diesem Spielzug nicht und es wird ein W6 geworfen:
 - 1: Die Besatzung wird ausgeschaltet und der Höllendämon erleidet W3 Lebenspunktverluste, gegen die keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.
 - 2: Der Höllendämon erleidet W3 Lebenspunktverluste, gegen die keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.
 - 3: Besatzung wird ausgeschaltet. Der Höllendämon darf sofort 'Erbrechen' (siehe unten).
 - 4: Ein Besatzungsmitglied wird ausgeschaltet.
 - 5: Der Höllendämon verliert seinen Dämonischen Rettungswurf für den Rest des Spiels.
 - 6: Jeder Zauberer (Freund und Feind) innerhalb von 24" erleidet einen S6 Treffer.
 - Erbrechen: Atemwaffe, S5. Jede Einheit, die sich zumindest teilweise unter der Schablone befindet, muss einen Paniktest ablegen.

ERBSTÜCKE DES CHAOS

Magische Gegenstände

- W Axt des Khorne:** Träger erhält +W3 A statt +1A für Raserei, Todesstoß (nur für Khorne)
 - W Äxte des Khorgor:** Zählt als zusätzliche Handwaffe. Das Modell wiederholt misslungene Trefferwürfe.
 - W Behände Klinge:** +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf
 - W Berserker Schwert:** +1A für jedes gegnerische Modell in BTB. Nur für Modelle zu Fuß.
 - W Chaos Runenschwert:** +1KG, +1S, +1A
 - W Chaosdämonen Schwert:** Wenn der Träger sich entscheidet, diese Waffe einzusetzen, gewährt die Waffe dem Träger S7 und A7 im Nahkampf, aber das Modell kann nicht mehr zu einer anderen Waffe wechseln, d.h. es muss die Waffe bis zum Ende des Spiels verwenden. Für jede '1' beim Trefferwurf erleidet der Träger einen S7 Treffer. Würfe von '1' beim Trefferwurf mit dieser Waffe dürfen nicht wiederholt werden.
 - W Weiterkeule:** Giftattacken (1). Schaltet der Träger ein Modell im Nahkampf mit dieser Waffe aus, verursacht es für den Rest des Spieles Entsetzen. (nur für Nurgle)
 - W Höllenfeuer Schwert:** Alle Treffer verwunden automatisch. (Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert)
 - W Peitsche der Freuden:** Zählt als zusätzliche Handwaffe und gewährt dem Träger ASF. (nur für Slaanesh)
 - W Reißende Klinge:** AP (1)
 - W Reißzahn:** Multipler Lebenspunktverlust (W3)
 - W Riesenzahn:** Keine Rüstungswürfe erlaubt
 - W Säbel des Skultar:** Todesstoß
 - W Schlachtenklinge:** +1A
 - W Schwert der Macht:** +1S
 - W Schwert der Veränderung:** Jedes Mal, wenn ein Charaktermodell oder ein Monster durch dieses Schwert ausgeschaltet wird, wirft einen W6. Bei einer 4+ kommt eine Chaosbrut mit W3 Lebenspunkten unter der Kontrolle des Chaosspielers ins Spiel. Das Modell der Chaosbrut muss innerhalb von 6" um den Träger dieses Schwerts und nicht näher als 1" zu gegnerischen Einheiten platziert werden. Falls es nicht platziert werden kann, zählt es als ausgeschaltet. Auf diese Weise erschaffene Chaosbruten geben keine Siegpunkte. (nur für Tzeentch)
 - W Seelenspalter:** Für jeden Lebenspunktverlust (nach Schutzwürfen), den ein Modell erleidet, muss das verwundete Modell einen Widerstandstest bestehen oder erleiden einen zusätzlichen Lebenspunktverlust (gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind) für jeden verpatzten Widerstandstest.
- A Chaos Runenschild:** Schild. Negiert die magischen Effekte von Waffen in BTB. Sie zählen dann als normale (nicht-magische) Waffen ihres Typs.
- A Dargans Karmesinrote Rüstung:** Chaosrüstung. Modelle, die den Träger attackieren wollen, müssen einen MW-Test bestehen oder können in dieser Nahkampfrunde keinerlei Attacken ausführen.
- A Rüstung der Gequälten Seelen:** Chaosrüstung, +1W gegen nicht-magische Attacken
- A Rüstung der Verdammnis:** Chaosrüstung. Erfolgreiche Trefferwürfe gegen den Träger müssen im Nahkampf wiederholt werden.
- A Schild der Vergeltung:** Schild, für jeden erfolgreichen Rüstungswurf aufgrund eines Nahkampfangriffs erleidet der Angreifer einen S4 Treffer.
- A Spruchfresser:** Schild, MR (2). Jeder Spruch, der den Träger (oder seine Einheit) zum Ziel hat und gebannt wird, ist bei einer 4+ auf einem W6 zerstört. Zusätzlich darf der Träger Sprüche bannen, die den Träger (oder seine Einheit) zum Ziel haben, als wäre er ein Zauberer. (nur für Khorne)
- A Verzauberter Schild:** Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)
- T Auge der Götter:** Rettungswurf (4+). Falls das Modell zu Beginn der Magiephase des Chaosspielers auf der Flucht ist, wird es ausgeschaltet und als Verlust aus dem Spiel entfernt.
- T Chaosamulett:** Rettungswurf (5+)
- T Horn der Blutjagd:** Eine gebrochene gegnerische Einheit innerhalb von 12" verpatzt automatisch ihren Test zum Sammeln. Erkläre die Benutzung des Horns bevor der Test abgelegt wird. Einmalige Anwendung.
- T Krone des Ewigen Kampfes:** Regeneration (4+)
- T Tzeentchs Goldauge:** Rettungswurf (4+) für den Träger und sein Reittier gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magischer Geschosse) (nur für Tzeentch)
- T Verhöhnendes Amulett:** Zu Beginn der Magiephase des Chaosspielers müssen gegnerische Modelle in BTB mit dem Träger einen Stärketest bestehen oder erleiden einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.





E Allsehender Spiegel: PM 2/3+, Hellscherei Spruch (nur für Tzeentch)
E Amulett des Slaanesh: Für jeden Lebenspunktverlust, den der Träger erleidet, erhält er +1A für den Rest der Schlacht. (nur für Slaanesh)
E Buch der Geheimnisse: PM2/5+, Dunkle Hand des Todes Spruch. Jedes Mal wenn der Zauberwurf für diesen Spruch misslingt, erleidet der Träger einen S6 Treffer.
E Fesseln des Slaanesh: Vom Träger ausgesprochene Herausforderungen können nicht abgelehnt werden und der Chaos Spieler darf aussuchen welches Modell die Herausforderung annehmen muss, selbst wenn es nicht im ersten Glied positioniert ist. In der ersten Nahkampfphase einer Herausforderung, in der der Träger die Fesseln des Slaanesh eingesetzt hat, leidet der Träger unter ASL, selbst wenn er ASF hat. (nur für Slaanesh)
E Halsband des Khorne: MR (2) (nur für Khorne)
E Helm der Vielen Augen: Träger erhält ASF und leidet an *Blödheit*
E Schrupfkopf: Wurfwaffe mit 12" Reichweite, die immer bei einer 2+ trifft. Die Zieleinheit erleidet W6 S3 Treffer ohne Rüstungswürfe. Einheiten, die hierdurch mindestens einen Verlust erleiden, müssen einen Paniktest ablegen. Einmalige Anwendung. (nur für Nurgle)
E Schwarze Zunge: Der Träger kann einen fehlgeschlagenen Spruch des Gegners (PM und BM) in einen Zauberpatzer verwandeln, erleidet dabei aber jedes Mal einen Lebenspunktverlust (keine Schutzwürfe erlaubt).
E Stab der Fäulnis: PM 2/5+, Direktschaden, Reichweite 18", 3" Schablone, S3, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Einmalige Anwendung. (nur für Nurgle).
E Zepter der Dominanz: PM 2/7+, Berausende Folter Spruch. (nur für Slaanesh)

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.
S Energie-Homunkulus: +1 PD in jeder Magiephase, der nur vom Träger verwendet werden kann.
S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.
S Kampf-Homunkulus: Zu Beginn jeder Nahkampfphase (Timing Schritt 1) verursacht der Kampf-Homunkulus einen S5 Treffer bei einem Modell in BTB mit dem Träger.
S Schädel des Katam: +1 auf Zauberwürfe (PM/BM)
S Spruch-Homunkulus: Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).
S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.
S Stab des Wandels: Einmal pro Magiephase darf der Träger einen einzelnen W6 beim Zauberwurf wiederholen (PM und BM). Dies kann Zauberpatzer verhindern oder Totale Energie bewirken. (nur für Tzeentch)

B Banner der Götter: Träger und Einheit verursachen *Entsetzen*.
B Banner der Wut: Träger und Einheit wiederholen misslungene Aufriebstests und verlieren nie *Raserei* (erhalten *Raserei* zurück, wenn sie verloren geht). (nur für Khorne)
B Banner des Zorns: PM 2/5+, Dunkle Hand des Todes Spruch
B Blutbanner: Die Einheit wiederholt verpatzte Paniktests.
B Fleischbanner: Am Ende jeder eigenen Magiephase erleidet eine gegnerische Einheit in BTB (nach Wahl des Chaos Spielers) mit dem Träger W6 S4 Treffer, die wie Beschuss verteilt werden.
B Fluchstandarte: Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magischer Geschosse) (nur für Tzeentch)
B Kriegsbanner: +1 CR
B Seuchenbanner: Am Ende jeder eigenen Magiephase erleiden alle gegnerischen Modelle in BTB mit dem Träger einen S3 Treffer ohne Rüstungswurf. (nur für Nurgle)
B Standarte der Leidenschaft: Gegnerische Modelle in BTB mit dem Träger und seiner Einheit halbieren KG und I (aufgerundet). (nur für Slaanesh)

GESCHENKE DES CHAOS

Ein Charaktermodell kann mehrere Geschenke des Chaos erhalten. Sie zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt.

Gewöhnliche Geschenke

X Bestialisches Antlitz: Das Modell verursacht Angst.
X Gespaltene Hufe: Das Modell erhält B7. Nur für Modelle zu Fuß.
X Gunst der Götter: Wird das Modell vom Spruch *Segen der Götter* betroffen kann es den Wurf um 1 modifizieren.
X Hörner: Modell verfügt über Aufpralltreffer (1). Nur für Modelle zu Fuß.
X Leuchtfeuer des Chaos: Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18".
X Schwall der Korruption: Atemwaffe, S3
X Tentakel: Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der Chaos Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.
X Trollhaut: Regeneration (6+)

Geschenke des Khorne

X Champion des Khorne: Das Modell wiederholt Trefferwürfe von natürlichen '1'en in Herausforderungen.
X Jünger des Khorne: Das Modell darf versuchen Sprüche zu bannen, als wäre es ein Zauberer.
X Präsenz des Khorne: Befreundete Einheiten mit Raserei innerhalb von 6" zu diesem Modell können zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Jede Einheit, die diesen Test besteht, muss in diesem Spielzug nicht angreifen. Ist dieses Modell einer solchen Einheit angeschlossen, mache einen gemeinsamen Moralwerttest für das Modell und seine Einheit.

Geschenke des Nurgle

X Fettleibig: +1W
X Fliegenwolke: -1 auf Trefferwürfe gegen das Modell im Nahkampf
X Nurgling Befall: Modelle, die das Modell im Nahkampf attackieren, erleiden einen S3 Treffer.

Geschenke des Slaanesh

X Beherrschung des Geistes: Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Chaos Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt, darf das Modell in dieser Runde nicht attackieren und wird automatisch getroffen. (Handelt es sich um ein Regimentsmodell, müssen vorab die Attacken angesagt werden. Es gibt kein Overkill!). Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind.
X Lähmende Aura: Das Modell erhält ASF.
X Verlockung des Slaanesh: Einheiten in BTB mit einem oder mehreren Modellen mit diesem Geschenk erleiden -1 auf ihren Moralwert

Geschenke des Tzeentch

X Auserwählter des Tzeentch: Das Modell kann einmal im Spiel einen einzelnen W6 (bei Treffer-, Verwundungs-, Schutz-, Zauber- oder Bannwürfen, sowie bei Moralwerttests) wiederholen.
X Gespaltene Realität: Spruchreichweiten des Modells werden um 6" erhöht. Hat keine Auswirkung auf Sprüche ohne Reichweite.
X Segen des Tzeentch: Das Modell ignoriert alle Zauberpatzer-Effekte (der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle gewürfelt).





DÄMONISCHE GESCHENKE

Ein Charaktermodell darf mehrere Dämonische Geschenke erhalten. Sie zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt. Einige Dämonische Geschenke haben denselben Namen wie magische Gegenstände. Ist dies der Fall, sind sie effektiv derselbe Gegenstand und daher auf ein Exemplar pro Armee limitiert (außer sie sind gewöhnlich (c)).

Allgemeine Dämonische Geschenke

- X Ätherklinge:** Nahkampfattacken ignorieren Rüstungswürfe.
- X Avatar:** Dieses Modell erleidet nie einen Warpkollaps, stattdessen erleidet es eine Anzahl von Lebenspunktverlusten, die der Differenz, um den der Aufriebstest verpatzt wurde, entspricht und gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.
- X Dämonische Pracht:** Der Dämonischer Rettungswurf wird zu einem gewöhnlichen Rettungswurf mit demselben Wert.
- X Dämonische Roben:** Das Modell kann nie besser als auf die 3+ verwundet werden.
- X Geflügelter Schrecken:** Das Modell kann fliegen und zählt als Fliegendes Modell.
- X Gunst der Götter:** Wird das Modell vom Spruch *Segen der Götter* betroffen kann es den Wurf um 1 modifizieren.
- X Leuchtfener des Chaos:** Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18".
- X Seelenhunger:** Das Modell wiederholt misslungene Verwundungswürfe.
- X Tentakel:** Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der Chaos Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.
- X Verzerrung des Chaos:** Einheiten die auf diese Einheit schießen erleiden -1 auf ihre BF (bis zu einem Minimum von 0) für diese Attacke.

Khornes Dämonische Geschenke

- X Bannrolle:** Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.
- X Halsband des Khorne:** MR (2)
- X Jünger des Khorne:** Das Modell darf versuchen Sprüche zu bannen, als wäre es ein Zauberer.
- X Kriegssaxt des Khorne:** Todesstoß. Zusätzlich verursacht jeder Verwundungswurf von einer natürlichen '6' Multipler Lebenspunktverlust (W3).
- X Macht des Khorne:** +1S
- X Obsidian Rüstung:** 3+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann.
- X Rüstung des Khorne:** 4+ Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann. Zusätzlich verlieren magische Waffen von Modellen, die in BTB mit diesem Modell sind, ihre Sonderregeln (d.h. sie zählen als gewöhnliche Waffen ihres Typs), so lange sie in BTB mit diesem Modell bleiben.

Nurgles Dämonische Geschenke

- X Flegel des Verfalls:** Ignoriert Rüstungswürfe. Zusätzlich verursacht jeder Verwundungswurf von einer natürlichen '6' Multipler Lebenspunktverlust (2).
- X Fliegenwolke:** -1 auf Trefferwürfe gegen die Einheit im Nahkampf
- X Giftige Dämpfe:** Modelle in BTB schlagen immer zuletzt zu (ASL).
- X Nurgles Auserwählter:** Regeneration (5+)
- X Nurgles Fäulnis:** Zu Beginn der Magiephase jedes Spielers muss jedes gegnerische Modell in BTB mit diesem Modell einen W6 werfen: bei einer '6' erleidet das entsprechende gegnerische Modell einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.
- X Nurgling Befall:** Modelle, die das Modell im Nahkampf attackieren, erleiden einen S3 Treffer.
- X Schleimspur:** Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken dieser Einheit kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.
- X Seuchenflegel:** Giftattacken (2)
- X Stab des Nurgle:** PM 2/3+, Eitrige Beulen Spruch.
- X Strom der Fäulnis:** Atemwaffe, S4

Slaaneshs Dämonische Geschenke

- X Blick der Unterwerfung:** Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Chaos Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt, darf das Modell in dieser Runde nicht attackieren. Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind.
- X Einullender Duft:** Einheiten in BTB mit dieser Einheit werfen, wenn sie fliehen, einen zusätzlichen Würfel und ignorieren den höchsten Würfelwurf.
- X Lähmende Aura:** Das Modell erhält ASF.
- X Peiniger:** Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Chaos Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt,

muss das Modell seine eigene Einheit oder ein anderes Modell in BTB attackieren (nach Wahl des Dämonenspielers). Verursachte Lebenspunktverluste zählen zum Kampfergebnis. Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind. Wenn es kein legales Ziel gibt, attackiert das Modell überhaupt nicht.

- X Seelenverschlinger:** Wurf für jedes Modell, das dieses Modell ausgeschaltet hat, einen W6: für jede '6' erhält das Modell sofort 1 LP zurück. Würfle direkt nachdem ein Modell ausgeschaltet wurde.
- X Verlockung des Slaanesh:** Einheiten in BTB mit einem oder mehreren Modellen mit diesem Geschenk erleiden -1 auf ihren Moralwert
- X Vielarmige Monstrosität:** +2A

Tzeentchs Dämonische Geschenke

- X Auserwählter des Tzeentch:** Das Modell kann einmal im Spiel einen einzelnen W6 (bei Treffer-, Verwundungs-, Schutz-, Zauber- oder Bannwürfen, sowie bei Moralwerttests) wiederholen.
- X Doppelköpfig:** +2 auf Zauberwürfe (PM/BM).
- X Energie-Homunkulus:** +1 PD in jeder Magiephase, der nur vom Träger verwendet werden kann.
- X Energievortex:** In der Magiephase des Chaos Spielers darf das Modell eine beliebige Anzahl seiner Lebenspunkte opfern. Für jeden so erlittenen Lebenspunktverlust erhält das Modell W3 PD, die nur von diesem Modell selbst verwendet werden können.
- X Gespaltene Realität:** Spruchreichweiten des Modells werden um 6" erhöht. Hat keine Auswirkung auf Sprüche ohne Reichweite.
- X Gleißende Korona:** Zu Beginn der Magiephase jedes Spielers erleidet jedes gegnerische Modell in BTB einen S3 Treffer.
- X Meister der Zauberei:** Der Träger darf zum Wirken von Sprüchen einen PD mehr nutzen, als sein Stufen-Limit zulässt (nur BM).
- X Segen des Tzeentch:** Das Modell ignoriert alle Zauberpatzer-Effekte (BM und PM; der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle gewürfelt).
- X Spruchzerstörer:** Magiebannende Spruchrolle. Bei einem Wurf von 4+ BM / 5+ PM ist der gebannte Spruch zerstört. Einmalige Anwendung.
- X Tzeentchs Wille:** Das Modell kann einmal pro Spielzug einen einzelnen W6 (bei Treffer-, Verwundungs-, Schutz-, Zauber- oder Bannwürfen, sowie bei Moralwerttests) wiederholen.





LEHREN DES CHAOS

Einfache Magie (PM)

Segen der Götter (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Wurde der Spruch erfolgreich gewirkt, wird mit einem W6 der Effekt auf der Tabelle unten ermittelt. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Eine Einheit kann zur gleichen Zeit immer nur von einem Segen der Götter Effekt profitieren, d.h. nachfolgende Effekte lösen den aktuellen Effekt ab. Sind der Zieleinheit auch Charaktermodelle angeschlossen, wird nur einmal gewürfelt und das Ergebnis auf alle Elemente angewendet. Hat eines der Elemente die *Gunst der Götter* Sonderregel kann der Wurf einmal um 1 modifiziert werden (unabhängig von der Anzahl dieser Sonderregel).

- 1: Immun gegen Psychologie
- 2: Verursacht Angst (Entsetzen, falls bereits Angst verursacht wird)
- 3: AP (1) (Nah- und Fernkampfaffen)
- 4: Einheit wiederholt '1'en beim Trefferwurf (Nah- und Fernkampfaffen)
- 5: Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampfaffen)
- 6: +1 Widerstand

Lehre der Zerstörung

Dunkle Wut (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen '1'en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schattenross (4+): Unterstützung. Kann auf sich selbst oder ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (in beiden Fällen) innerhalb von 12" gewirkt werden. Das Modell kann sofort eine 20" Flugbewegung durchführen. Diese Bewegung kann genutzt werden, um einen Nahkampf zu verlassen, aber nicht um in einen Nahkampf zu gelangen (d.h. angreifen ist nicht erlaubt).

Schleier der Dunkelheit (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Lehre des Nurgle

Quellender Eiter (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat die Einheit bereits Giftattacken, erhöht sich ihr Wert um +1. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Segen des Nurgle (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Lehre des Slaanesh

Segen des Slaanesh (8+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält ASF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Zorn des Slaanesh (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält AP (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Lehre des Tzeentch

Hellseherei (3+): Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).

Zweites Zeichen von Amul (6+): Der Spieler erhält W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wurf kann dazu genutzt werden einen verpatzten Treffer-/Verwundungs-/Rüstungs-/Rettungs- oder Regenerations-Wurf zu wiederholen. Alle nicht genutzten Wiederholungswürfe verfallen am Ende des Spielzugs des Spielers.

Kampfmagie (BM)

Lehre der Zerstörung

Dunkle Hand des Todes (5+): Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer

Finsternis der Verzweiflung (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Einheit erleidet einen Abzug von -3 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Schatten des Todes (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Staubhand (5+): Eine gegnerische Einheit in BTB mit dem Spruchwirker erleidet W6 S4 Treffer.

Wind des Todes (9+): Magisches Geschöß, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer

Wort der Schmerzen (9+): Fluch, Reichweite 24". KG und BF der Zieleinheit wird auf '1' reduziert. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Lehre des Nurgle

Eitrige Beulen (8+): Magisches Geschöß, Reichweite 24". Verursacht W6 S4 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Gesegnete Pocken (7+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -1 auf KG, BF, S und MW (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Herrliche Geschwüre (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Reizende Pusteln (7+): Magisches Geschöß, Reichweite 24". Ein beliebiges gegnerisches Modell in Sichtlinie erleidet einen S4 Treffer, der Rüstungswürfe ignoriert. Die Zielauswahl erfolgt wie bei der Sonderregel Zielsicher. Ein einzelnes Modell kann nur einmal pro Magiephase von diesem Spruch betroffen sein.

Schorfige Krätze (8+): Fluch, Reichweite 18". Das Ziel-Charaktermodell in Sichtlinie erhält -1 Widerstand (bis zu Min. 1) bis zum Ende des Spiels.

Verzehrende Pestilenz (11+): Fluch, Reichweite 24". Bleibt im Spiel. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird sowie zu Beginn der Magiephase jedes Spielers erleidet das Ziel W6 S3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Lehre des Slaanesh

Berausende Folter (7+): Fluch, Reichweite 24". Ziel-Charaktermodell (jedoch nicht sein Reittier) attackiert die Einheit, der sich das Charaktermodell angeschlossen hat. Modelle werden automatisch getroffen und die Treffer wie Beschuss verteilt. Lebenspunktverluste zählen nicht zum Kampfergebnis, können aber einen Paniktest auslösen.

Glückseliger Schmerz (8+): Magisches Geschöß, Reichweite 12", verursacht W6 S6 Treffer

Höllenschrei (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

Köstliche Marter (8+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit ist Unnachgiebig bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Leidenschaftliche Zuckungen (10+): Fluch, Reichweite 18". Wähle Effekt A), B) oder C):

- A) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Bewegungsphase nicht angreifen und, außer eine Neuformierung durchzuführen, sich nicht bewegen.
- B) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Magiephase keine Sprüche wirken.
- C) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Fernkampfphase keine Fernkampfangriffe durchführen.

Verzückende Qualen (8+): Unterstützung oder Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet W6 S3 Treffer am Ende jeder Magiephase (beider Spieler). Ist die Zieleinheit Slaanesh zugehörig, erhält sie Raserei. Ist die Zieleinheit nicht Slaanesh zugehörig, leidet sie unter Blödheit. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Lehre des Tzeentch

Blaues Feuer der Metamorphose (9+): Mag. Geschöß, Reichweite 24", verursacht 2W6 S(2+W3) Treffer

Gelbes Feuer der Transformation (4+): Unterstützung. Der Zauberwirker, sein Reittier und seine Einheit (inkl. Charaktermodelle darin) erhalten einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Grünes Feuer der Verwirrung (9+): Direktschaden, Reichweite 24". Die Zieleinheit attackiert sich selbst. Jedes Modell führt eine einzelne Attacke aus (die Waffe wählt der Chaos Spieler). Treffer werden wie Beschuss verteilt. Hat keinen Effekt auf Reittiere sowie Charaktermodelle. Modelle, die durch "Grünes Feuer der Verwirrung" Schaden erleiden, profitieren nicht von der Sonderregel "Blocken".

Pandämonium (8+): Bleibt im Spiel. Gegnerische Einheiten erhalten keinen Vorteil durch 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'.
Rotes Feuer der Veränderung (5+): Magisches Geschöß, Reichweite 30", verursacht W6 S(W6) Treffer

Violettes Feuer des Tzeentch (7+): Direktschaden, Reichweite 24". Die Zieleinheit muss einen Moralwerttest ablegen. Wird dieser verpatzt, erleidet die Einheit eine Anzahl von Lebenspunktverlusten, die der Differenz, um den der Test verpatzt wurde, entspricht und die Rüstungswürfe ignorieren. Die Lebenspunktverluste werden wie Beschuss verteilt.





ZUSAMMENSTELLUNG

Alle Chaosarmeen folgen den Zusammenstellungsregeln der „Reich des Chaos“ Armeen.

Der Spieler hat die Wahl

- a) eine 'reine' Chaos Armee auszuwählen, die nur Einheiten aus einer einzigen Liste enthält, oder
- b) eine Armee auszuwählen, die Kriegermeuten mehrerer Chaos Listen (Tiemenschen, Dämonen des Chaos, Krieger des Chaos) enthält.

Stammes-Einheiten: Eine Stammes-Einheit ist eine KERN Einheit mit derselben Zugehörigkeit wie der Kriegsherr (siehe unten). Für Kriegsherren ohne Zugehörigkeit (d.h. Ungeteiltes Mal) zählen alle KERN Einheiten als Stammes-Einheiten.

Reich des Chaos Armeen

- Eine 'Reich des Chaos' Armee umfasst 1+ Kriegermeuten.
- Eine Kriegermeute umfasst einen Kriegsherrn (Charaktermodell) und sein Gefolge (Einheiten), die von einer einzelnen Liste gewählt werden. Jedes Gefolge muss mindestens eine Stammes-Einheit beinhalten und für das Gefolge müssen mindestens so viele Punkte wie für den Kriegsherrn ausgegeben werden.
- Die Kriegermeute, die den Armeegeneral enthält, ist die Haupt-Kriegermeute. Sie ist die einzige Kriegermeute, die mehr als ein Charaktermodell, Kommandantenauswahlen und den AST enthalten darf. Mindestens die Hälfte der Punkte der Armee müssen für die Haupt-Kriegermeute ausgegeben werden (z.B. mindestens 1000p bei einer Armeegröße von 2000p).
- Alle Kriegermeuten (d.h. die gesamte Armee) können von 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!' profitieren.
- Charaktermodelle dürfen sich nur Einheiten anschließen, die zu derselben Kriegermeute wie sie selbst gehören.
- Um Charaktermodelle mit einem Mal auswählen zu können, muss mindestens eine Einheit mit derselben Zugehörigkeit wie ihr Mal in der Kriegermeute enthalten sein (d.h. in der Haupt-Kriegermeute schaltet eine einzelne Einheit mit einer Zugehörigkeit das entsprechende Mal für alle Charaktermodelle in der Haupt-Kriegermeute frei). Diese Einheit kann auch gleichzeitig als Stammes-Einheit zählen.

Übersicht:

1 Haupt-Kriegermeute
Größe der Kriegermeute: min. 50% der Punkte der Armee
Kriegsherr: • Armeegeneral Hat der Kriegsherr ein Mal, dann darf sein Gefolge nur Charaktermodelle und Einheiten mit derselben Zugehörigkeit oder ohne Zugehörigkeit enthalten.
Gefolge: • 0-1 AST • 1+ Stammes-Einheit • Eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen. Für jedes Mal muss mindestens eine Einheit mit derselben Zugehörigkeit ausgewählt werden. • Eine beliebige Anzahl von Einheiten • Punktkosten des Gefolges ≥ Punktkosten des Kriegsherrn (Armeegeneral)

0+ Kriegermeuten
Kriegsherr: • 1 Held Hat der Kriegsherr ein Mal, dann darf sein Gefolge nur Einheiten mit derselben Zugehörigkeit oder ohne Zugehörigkeit enthalten
Gefolge: • 1+ Stammes-Einheit • Eine beliebige Anzahl von Einheiten • Punktkosten des Gefolges ≥ Punktkosten des Kriegsherrn

ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Lord	4	8	3	5	5	3	8	5	9	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktekosten: 180p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätz. Handw.	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
Flegel	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Hellebarde	+20p	W Behände Klinge	+25p
Lanze	+20p	W Schwert der Macht	+30p
		W Berserkerschwert	+50p
Chaosross mit Harnisch	+25p	W Höllenfeuer Schwert	+50p
Dämonisches Reittier	+40p	W Riesenzahn	+55p
Mantikor	+150p	W Reißzahn	+55p
Chaosdrache	+360p	W Äxte des Khorgor	+65p
Chaos Streitwagen	+Xp	W Chaos Runenschwert	+70p
Blutbestie Streitwagen	+Xp	W Chaosdämonen Schwert	+85p
E Schwarze Zunge	+25p		
E Helm der Vielen Augen	+30p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+20p
E Buch der Geheimnisse	+50p	A Verzauberter Schild	+20p
		A Schild der Vergeltung	+30p
X Gunst der Götter (c)	+5p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+35p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	A Rüstung der Verdammnis	+50p
X Hörner (c)	+15p	A Chaos Runenschild	+50p
X Trollhaut (c)	+15p		
X Schwall der Kor. (c)	+25p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Tentakel (c)	+25p	T Chaosamulett	+35p
X Leuchfeuer des Chaos	+35p	T Verhöhndendes Amulett	+45p
X Gespaltene Hufe (c)	+50p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
		T Auge der Götter	+60p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Lord des Khorne	4	8	3	5	5	3	8	5	9	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktekosten: 210p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätz. Handw.	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
Flegel	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Hellebarde	+20p	W Behände Klinge	+25p
Lanze	+20p	W Schwert der Macht	+30p
		W Axt des Khorne	+40p
Chaosross mit Harnisch	+25p	W Berserkerschwert	+50p
Dämonisches Reittier	+40p	W Höllenfeuer Schwert	+50p
Moloch des Khorne	+55p	W Riesenzahn	+55p
Mantikor	+150p	W Reißzahn	+55p
Chaosdrache	+360p	W Äxte des Khorgor	+65p
Chaos Streitwagen	+Xp	W Chaos Runenschwert	+70p
Blutbestie Streitwagen	+Xp	W Chaosdämonen Schwert	+85p
E Halsband des Khorne	+15p		
E Schwarze Zunge	+25p	A Dargans Karmesin. Rüstung	+20p
E Helm der Vielen Augen	+30p	A Verzauberter Schild	+20p
		A Schild der Vergeltung	+30p
		A Rüstung der Gequälten Seelen	+35p
X Gunst der Götter (c)	+5p	A Rüstung der Verdammnis	+50p
X Champion des Khorne (c)	+10p	A Chaos Runenschild	+50p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	A Spruchfresser	+65p
X Hörner (c)	+15p		
X Trollhaut (c)	+15p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Jünger des Khorne (c)	+20p	T Chaosamulett	+35p
X Schwall der Kor. (c)	+25p	T Verhöhndendes Amulett	+45p
X Tentakel (c)	+25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
X Leuchfeuer des Chaos	+35p	T Auge der Götter	+60p
X Gespaltene Hufe (c)	+50p		
X Präsenz des Khorne (c)	+40p		

Sonderregeln: Mal des Khorne





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Lord des Nurgle	4	8	3	5	5	3	8	5	9	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktekosten: 200p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätz. Handw.	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
Flegel	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Hellebarde	+20p	W Behände Klinge	+25p
Lanze	+20p	W Schwert der Macht	+30p
Sänfte des Nurgle	+55p	W Eiterkeule	+35p
Chaosross mit Harnisch	+25p	W Berserkerschwert	+50p
Dämonisches Reittier	+40p	W Höllenfeuer Schwert	+50p
Mantikor	+150p	W Riesenzahn	+55p
Chaosdrache	+360p	W Reißzahn	+55p
Chaos Streitwagen	+Xp	W Äxte des Khorgor	+65p
Blutbestie Streitwagen	+Xp	W Chaos Runenschwert	+70p
E Schwarze Zunge	+25p	W Chaosdämonen Schwert	+85p
E Schrupfkopf	+30p		
E Helm der Vielen Augen	+30p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+20p
E Stab der Fäulnis	+30p	A Verzauberter Schild	+20p
E Buch der Geheimnisse	+50p	A Schild der Vergeltung	+30p
		A Rüstung der Gequälten Seelen	+35p
		A Rüstung der Verdammnis	+50p
X Gunst der Götter (c)	+5p	A Chaos Runenschild	+50p
X Hörner (c)	+15p		
X Trollhaut (c)	+15p		
X Nurgling Befall (c)	+20p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Schwall der Kor. (c)	+25p	T Chaosamulett	+35p
X Tentakel (c)	+25p	T Verhöhndendes Amulett	+45p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
X Gespaltene Hufe (c)	+50p	T Auge der Götter	+60p
X Fettleibig (c)	+50p		
X Fliegenwolke (c)	+55p		

Sonderregeln: Mal des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Lord des Tzeentch	4	8	3	5	5	3	8	5	9	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktekosten: 200p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätz. Handw.	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
Flegel	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Hellebarde	+20p	W Behände Klinge	+25p
Lanze	+20p	W Schwert der Macht	+30p
		W Berserkerschwert	+50p
Chaosross mit Harnisch	+25p	WHöllener Schwert	+50p
Dämonisches Reittier	+40p	W Schwert der Veränderung	+50p
Flugdämon des Tzeentch	+45p	W Riesenzahn	+55p
Mantikor	+150p	W Reißzahn	+55p
Chaosdrache	+360p	W Äxte des Khorgor	+65p
Chaos Streitwagen	+Xp	W Chaos Runenschwert	+70p
Blutbestie Streitwagen	+Xp	W Chaosdämonen Schwert	+85p
E Allsehender Spiegel	+15p		
E Schwarze Zunge	+25p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+20p
E Helm der Vielen Augen	+30p	A Verzauberter Schild	+20p
E Buch der Geheimnisse	+50p	A Schild der Vergeltung	+30p
		A Rüstung der Gequälten Seelen	+35p
		A Rüstung der Verdammnis	+50p
X Gunst der Götter (c)	+5p	A Chaos Runenschild	+50p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p		
X Hörner (c)	+15p		
X Trollhaut (c)	+15p	T Chaosamulett	+30p
X Auserwählter des Tzeentch (c)	+20p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Schwall der Kor. (c)	+25p	T Verhöhndendes Amulett	+45p
X Tentakel (c)	+25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	T Auge der Götter	+60p
X Gespaltene Hufe (c)	+50p	T Tzeentchs Goldauge	+75p

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Lord des Slaanesh	4	8	3	5	5	3	8	5	9	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktekosten: 200p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätz. Handw.	+15p	W Säbel des Skultar	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Seelenspalter	+20p
Flegel	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Hellebarde	+20p	W Behände Klinge	+25p
Lanze	+20p	W Schwert der Macht	+30p
		W Berserkerschwert	+50p
Chaosross mit Harnisch	+25p	W Höllenfeuer Schwert	+50p
Dämonisches Reittier	+40p	W Peitsche der Freuden	+50p
Slaaneshbestie	+45p	W Riesenzahn	+55p
Mantikor	+150p	W Reißzahn	+55p
Chaosdrache	+360p	W Äxte des Khorgor	+65p
Chaos Streitwagen	+Xp	W Chaos Runenschwert	+70p
Blutbestie Streitwagen	+Xp	W Chaosdämonen Schwert	+85p
E Amulett des Slaanesh	+20p		
E Schwarze Zunge	+25p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+20p
E Helm der Vielen Augen	+30p	A Verzauberter Schild	+20p
E Zepter der Dominanz	+35p	A Schild der Vergeltung	+30p
E Fesseln des Slaanesh	+50p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+35p
E Buch der Geheimnisse	+50p	A Rüstung der Verdammnis	+50p
		A Chaos Runenschild	+50p
X Gunst der Götter (c)	+5p		
X Bestialisches Antlitz (c)	+10p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Hörner (c)	+15p	T Chaosamulett	+35p
X Trollhaut (c)	+15p	T Verhöhndendes Amulett	+45p
X Verlockung des Slaanesh (c)	+25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
X Schwall der Kor. (c)	+25p	T Auge der Götter	+60p
X Tentakel (c)	+25p		
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	X Gespaltene Hufe (c)	+50p
X Beherrschung des Geistes (c)	+40p	X Lähmende Aura (c)	+50p

Sonderregeln: Mal des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos Zauberer	4	5	3	4	4	3	5	2	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Level 4 Zauberer. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktekosten: 60p

Optionen:

Schleier der Dunkel. PM 3/5+	+35p	A Dargans Karm. Rüstung	+20p
Schattenross PM 3/4+	+35p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+35p
Dunkle Wut PM 3/5+	+50p	A Rüstung der Verdammnis	+50p
BM Staubhand	+35p		
BM Schatten des Todes	+35p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Dunkle Hand des Todes	+50p	E Buch der Geheimnisse	+50p
BM Finsternis der Verzweiflung	+50p		
BM Wort der Schmerzen	+50p	T Horn der Blutjagd	+30p
BM Wind des Todes	+75p	T Chaosamulett	+35p
		T Verhöhndendes Amulett	+45p
Chaosross mit Harnisch	+25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
Dämonisches Reittier	+40p	T Auge der Götter	+60p
Mantikor	+150p		
Chaos Streitwagen	+Xp	S Spruch-Homunkulus	+10p
Blutbestie Streitwagen	+Xp	S Stab der Zauberei	+20p
X Gunst der Götter (c)	+5p	S Bannrolle	+30p
X Hörner (c)	+10p	S Energiestein	+30p
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p	S Kampf-Homunkulus	
	+30p		
X Trollhaut (c)	+15p	S Energie-Homunkulus	+50p
X Schwall der Kor. (c)	+25p	S Schädel des Katam	+50p
X Tentakel (c)	+25p		
X Gespaltene Hufe (c)	+50p		

Sonderregeln: keine





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos											
Zauberer des Nurgle	4	5	3	4	4	3	5	2	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Level 4 Zauberer. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 80p

Optionen:

Segen der Götter PM 3/5+ +35p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+20p
Segen des Nurgle PM 3/6+ +60p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+35p
Quellender Eiter PM 3/5+ +50p	A Rüstung der Verdammnis	+50p
BM Schorfäge Krätze +50p		
BM Herrliche Geschwüre +50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Reizende Pusteln +50p	E Schrumpfkopf	+30p
BM Eitrige Beulen +60p	E Stab der Fäulnis	+30p
BM Gesegnete Pocken +60p	E Buch der Geheimnisse	+50p
BM Verzehrende Pestilenz +75p		
Sänfte des Nurgle +55p	T Horn der Blutjagd	+30p
Chaosross mit Harnisch +25p	T Chaosamulett	+35p
Dämonisches Reittier +40p	T Verhöhndes Amulett	+45p
Mantikor +150p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
Chaos Streitwagen +Xp	T Auge der Götter	+60p
Blutbestie Streitwagen +Xp		
X Gunst der Götter (c) +5p	S Spruch-Homunkulus	+10p
X Hörner (c) +10p	S Stab der Zauberei	+20p
X Trollhaut (c) +15p	S Bannrolle	+30p
X Nurgling Befall (c) +20p	S Energiestein	+30p
X Schwall der Kor. (c) +25p	S Kampf-Homunkulus	+30p
X Tentakel (c) +25p	S Energie-Homunkulus	+50p
X Gespaltene Hufe (c) +50p	S Schädel des Katam	+50p
X Fettleibig (c) +50p		
X Fliegenwolke (c) +55p		

Sonderregeln: Mal des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos											
Zauberer des Tzeentch	4	5	3	4	4	3	5	2	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Level 4 Zauberer. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 80p

Optionen:

Hellseherei PM 3/3+ +15p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+20p
Segen der Götter PM 3/5+ +35p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+35p
Zweites Z. Amul PM 3/6+ +50p	A Rüstung der Verdammnis	+50p
BM Gelbes Feuer d. Verw. +35p		
BM Pandämonium +50p	E Allsehender Spiegel	+15p
BM Rotes Feuer der Veränderung +50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Violettes Feuer des Tzeentch +60p	E Buch der Geheimnisse	+50p
BM Blaues Feuer d. Meta. +75p		
BM Grünes Feuer der Verwirrung +75p	T Chaosamulett	+30p
	T Horn der Blutjagd	+30p
Chaosross mit Harnisch +25p	T Verhöhndes Amulett	+45p
Dämonisches Reittier +40p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
Flugdämon des Tzeentch +45p	T Auge der Götter	+60p
Mantikor +150p	T Tzeentchs Goldauge	+75p
Chaos Streitwagen +Xp		
Blutbestie Streitwagen +Xp	S Spruch-Homunkulus	+10p
X Gunst der Götter (c) +5p	S Stab der Zauberei	+20p
X Hörner (c) +10p	S Bannrolle	+30p
X Bestialisches Antlitz (c) +15p	S Energiestein	+30p
X Trollhaut (c) +15p	S Kampf-Homunkulus	+30p
X Gespaltene Realität (c) +20p	S Energie-Homunkulus	+50p
X Auserwählter des Tzeentch (c) +20p	S Schädel des Katam	+50p
X Schwall der Kor. (c) +25p	S Stab des Wandels	+65p
X Segen des Tzeentch (c) +25p		
X Tentakel (c) +25p		
X Gespaltene Hufe (c) +50p		

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos											
Zauberer des Slaanesh	4	5	3	4	4	3	5	2	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Level 4 Zauberer. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche wählen.

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 80p

Optionen:

Segen der Götter PM 3/5+ +35p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+20p
Segen des Slaanesh PM 3/8+ +50p	A Rüstung d Gequälten Seelen	+35p
Zorn des Slaanesh PM 3/5+ +50p	A Rüstung der Verdammnis	+50p
BM Berauschede Folter +25p		
BM Höllenschrei +35p	E Amulett des Slaanesh	+10p
BM Glückseliger Schmerz +50p	E Schwarze Zunge	+25p
BM Köstliche Marter +50p	E Fesseln des Slaanesh	+35p
BM Verzückende Qualen +60p	E Zepter der Dominanz	+35p
BM Leidenschaftliche Zuckungen +75p	E Buch der Geheimnisse	+50p
Chaosross mit Harnisch +25p	T Horn der Blutjagd	+30p
Dämonisches Reittier +40p	T Chaosamulett	+35p
Slaaneshbestie +45p	T Verhöhndes Amulett	+45p
Mantikor +150p	T Krone des Ewigen Kampfes	+60p
Chaos Streitwagen +Xp	T Auge der Götter	+60p
Blutbestie Streitwagen +Xp		
X Gunst der Götter (c) +5p	S Spruch-Homunkulus	+10p
X Bestialisches Antlitz (c) +10p	S Stab der Zauberei	+20p
X Hörner (c) +10p	S Bannrolle	+30p
X Trollhaut (c) +15p	S Energiestein	+30p
X Lähmende Aura (c)+20p	S Kampf-Homunkulus	+30p
X Verlockung des Slaanesh (c) +25p	S Energie-Homunkulus	+50p
X Schwall der Kor. (c) +25p	S Schädel des Katam	+50p
X Tentakel (c) +25p		
X Beherrschung des Geistes (c) +40p		
X Gespaltene Hufe (c) +50p		

Sonderregeln: Mal des Slaanesh





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz	6	8	3	5	5	4	8	5	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 250p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Geflügelter Schrecken (c)	+25p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Leuchtfeuer des Chaos	+35p
X Dämonische Roben (c) +25p	X Seelenhunger (c)	+45p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Ätherklinge (c)	+45p
X Tentakel (c) +25p	X Avatar (c)	+75p

Magie: Das Modell darf für +15p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgerüstet werden, und muss dann 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche von den folgenden Sprüchen wählen:

Schleier der Dunkel. PM 2/5+ +25p	BM Staubhand	+35p
Schattenross PM 2/4+ +25p	BM Schatten des Todes	+35p
Dunkle Wut PM 2/5+ +35p	BM Dunkle Hand des Todes	+50p
	BM Finsternis der Verzweiflung	+50p
	BM Wort der Schmerzen	+50p
	BM Wind des Todes	+75p

Sonderregeln: Entsetzen, Dämonisch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz des Khorne	6	8	3	5	5	4	8	5	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 300p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Halsband des Khorne (c)	+15p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Jünger des Khorne (c)	+20p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Macht des Khorne (c)	+25p
X Geflügelter Schrecken (c) +25p	X Bannrolle	+30p
X Leuchtfeuer des Chaos +35p	X Kriegsaxt des Khorne (c)	+35p
X Ätherklinge (c) +45p	X Obsidian Rüstung (c)	+40p
X Avatar (c) +75p	X Rüstung des Khorne (c)	+55p

Sonderregeln: Entsetzen, Ewiger Hass, MR (1), Dämonisch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz des Nurgle	6	8	3	5	6	4	8	5	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 285p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Nurgling Befall (c)	+25p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Giftige Dämpfe (c)	+25p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Schleimspur (c)	+25p
X Tentakel (c) +25p	X Seuchenflegel (c)	+30p
X Geflügelter Schrecken (c) +25p	X Nurgles Fäulnis (c)	+35p
X Leuchtfeuer des Chaos +35p	X Strom der Fäulnis (c)	+35p
X Seelenhunger (c) +45p	X Fliegenwolke (c)	+50p
X Ätherklinge (c) +45p	X Stab des Nurgle	+50p
X Avatar (c) +75p	X Nurgles Auserwählter (c)	+55p
	X Flegel des Verfalls (c)	+65p

Magie: Das Modell darf für +15p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgerüstet werden, und muss dann 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche von den folgenden Sprüchen wählen:

Segen der Götter PM 2/5+ +25p	BM Schorfige Krätze	+50p
Segen des Nurgle PM 2/6+ +45p	BM Herrliche Geschwüre	+50p
Quellender Eiter PM 2/5+ +35p	BM Reizende Pusteln	+50p
	BM Eitrige Beulen	+60p
	BM Gesegnete Pocken	+60p

Sonderregeln: Entsetzen, Dämonisch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz des Slaanesh	6	8	3	5	5	4	8	5	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 275p

Optionen:

X Gunst der Götter (c) +5p	X Blick der Unterwerfung (c)	+20p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Verlockung des Slaanesh (c)	+25p
X Dämonische Roben (c) +25p	X Einullender Duft (c)	+25p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Seelenverschlinger (c)	+30p
X Geflügelter Schrecken (c) +25p	X Peiniger (c)	+50p
X Leuchtfeuer des Chaos	+35p	
X Seelenhunger (c)	+45p	
X Ätherklinge (c)	+45p	
X Avatar (c)	+75p	

Magie: Das Modell darf für +15p zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgerüstet werden, und muss dann 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche von den folgenden Sprüchen wählen:

Segen der Götter PM 2/5+ +25p	BM Berausende Folter	+25p
Segen des Slaanesh PM 2/8+ +35p	BM Höllenschrei	+35p
Zorn des Slaanesh PM 2/5+ +35p	BM Glückseliger Schmerz	+50p
	BM Köstliche Marter	+50p
	BM Verzückende Qualen	+60p
	BM Leidenschaftl. Zuckungen	+75p

Sonderregeln: Entsetzen, ASF, Dämonisch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenprinz des Tzeentch	6	8	4	5	5	4	8	5	9	3	Mon

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p Dämonische Geschenke.

Punktekosten: 295p

Optionen:

Hellseherei PM 3/3+ +15p	X Meister der Zauberei (c)	+10p
Segen der Götter PM 2/5+ +25p	X Gespaltene Realität (c)	+20p
Zweites Z. Amul PM 2/6+ +35p	X Gleißende Korona (c)	+25p
BM Gelbes Feuer d. Trans. +15p	X Energievortex (c)	+25p
BM Pandämonium +50p	X Segen des Tzeentch (c)	+25p
BM Rotes Feuer der Veränderung +50p	X Au. des Tzeentch (c)	+25p
BM Violettes Feuer des Tzeentch +60p	X Energie-Homunkulus	+50p
BM Blaues Feuer d. Metamorpho. +75p	X Spruchzerstörer	+75p
BM Grünes Feuer der Verwirrung +75p	X Doppelköpfig (c)	+75p
	X Tzeentchs Wille (c)	+75p

X Gunst der Götter (c) +5p	X Leuchtfeuer des Chaos	+35p
X Verzerrung des Chaos (c) +25p	X Seelenhunger (c)	+45p
X Dämonische Roben (c) +25p	X Ätherklinge (c)	+45p
X Dämonische Pracht (c) +25p	X Avatar (c)	+75p
X Geflügelter Schrecken (c) +25p		

Sonderregeln: Entsetzen, Dämonischer Rettungswurf (4+), Dämonisch





HELDEN

Hinweis: Die Armee darf nur einen einzigen AST enthalten!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandarte	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 115p

Optionen:

Chaosross mit Harnisch +15p	W Reißende Klinge	+10p
Dämonisches Reittier +40p	W Säbel des Skultar	+10p
Chaos Streitwagen +Xp	W Seelenspalter	+15p
Blutbestie Streitwagen +Xp	W Behände Klinge	+20p
B Blutbanner +25p	W Schlachtenklinge	+25p
B Kriegsbanner +35p	W Schwert der Macht	+25p
B Fleischbanner +50p	W Höllenfeuer Schwert	+40p
B Banner des Zorn +60p	W Riesenzahn	+45p
B Banner der Götter +100p	W Reißzahn	+45p
	W Berserkerschwert	+50p
X Gunst der Götter (c) +5p		
X Trollhaut (c) +10p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+15p
X Bestialisches Antlitz (c) +15p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+25p
X Hörner (c) +15p	A Rüstung der Verdammnis	+35p
X Schwall der Kor. (c) +25p		
X Tentakel (c) +25p	T Chaosamulett	+25p
X Gespaltene Hufe (c) +40p	T Horn der Blutjagd	+30p
	T Krone des Ewigen Kampfes	+40p
	T Verhöhnendes Amulett	+45p
	T Auge der Götter	+45p
	E Helm der Vielen Augen	+20p
	E Schwarze Zunge	+25p
	E Buch der Geheimnisse	+50p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandarte des Khorne	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 145p

Optionen:

Chaosross mit Harnisch +15p	W Reißende Klinge	+10p
Dämonisches Reittier +40p	W Säbel des Skultar	+10p
Moloch des Khorne +55p	W Seelenspalter	+15p
Chaos Streitwagen +Xp	W Behände Klinge	+20p
Blutbestie Streitwagen +Xp	W Schlachtenklinge	+25p
B Blutbanner +25p	W Schwert der Macht t	+25p
B Kriegsbanner +35p	W Axt des Khorne	+35p
B Banner der Wut +50p	W Höllenfeuer Schwert	+40p
B Fleischbanner +50p	W Riesenzahn	+45p
B Banner des Zorn +60p	W Reißzahn	+45p
B Banner der Götter +100p	W Berserkerschwert	+50p
X Gunst der Götter (c) +5p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+15p
X Champion des Khorne (c)+10p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+25p
X Trollhaut (c) +10p	A Rüstung der Verdammnis	+35p
X Bestialisches Antlitz (c) +15p		
X Hörner (c) +15p	T Chaosamulett	+25p
X Jünger des Khorne (c) +20p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Schwall der Kor. (c) +25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+40p
X Tentakel (c) +25p	T Verhöhnendes Amulett	+45p
X Gespaltene Hufe (c) +40p	T Auge der Götter	+45p
X Präsenz des Khorne (c) +40p		
	E Halsband des Khorne	+15p
	E Helm der Vielen Augen	+20p
	E Schwarze Zunge	+25p

Sonderregeln: Mal des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

0-1 Armeestandarte des Nurgle	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf
--------------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Chaosross mit Harnisch +15p	W Reißende Klinge	+10p
Dämonisches Reittier +40p	W Säbel des Skultar	+10p
Chaos Streitwagen +Xp	W Seelenspalter	+15p
Blutbestie Streitwagen +Xp	W Behände Klinge	+20p
Sänfte des Nurgle +50p	W Schlachtenklinge	+25p
B Blutbanner +25p	W Schwert der Macht	+25p
B Kriegsbanner +35p	W Eiterkeule	+30p
B Seuchenbanner +45p	W Höllenfeuer Schwert	+40p
B Fleischbanner +50p	W Riesenzahn	+45p
B Banner des Zorn +60p	W Reißzahn	+45p
B Banner der Götter +100p	W Berserkerschwert	+50p
X Gunst der Götter (c)+5p		
X Trollhaut (c) +10p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+15p
X Hörner (c) +15p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+25p
X Nurgling Befall (c) +15p	A Rüstung der Verdammnis	+35p
X Schwall der Kor. (c) +25p		
X Tentakel (c) +25p	T Chaosamulett	+25p
X Fliegenwolke (c) +35p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Fettleibig (c) +35p	T Krone des Ewigen Kampfes	+40p
X Gespaltene Hufe (c) +40p	T Verhöhnendes Amulett	+45p
	T Auge der Götter	+45p
	E Helm der Vielen Augen	+20p
	E Schwarze Zunge	+25p
	E Schrumpfkopf	+30p
	E Stab der Fäulnis	+30p
	E Buch der Geheimnisse	+50p

Sonderregeln: Mal des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	----	-----

0-1 Armeestandarte des Slaanesh	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Chaosross mit Harnisch +15p	W Reißende Klinge	+10p
Dämonisches Reittier +40p	W Säbel des Skultar	+10p
Slaaneshbestie +45p	W Seelenspalter	+15p
Chaos Streitwagen +Xp	W Behände Klinge	+20p
Blutbestie Streitwagen +Xp	W Schlachtenklinge	+25p
B Kriegsbanner +35p	W Schwert der Macht	+25p
B Standarte der Leidenschaft +50p	W Höllenfeuer Schwert	+40p
B Fleischbanner +50p	W Riesenzahn	+45p
B Banner des Zorn +60p	W Reißzahn	+45p
B Banner der Götter +100p	W Berserkerschwert	+50p
X Gunst der Götter (c)+5p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+15p
X Bestialisches Antlitz (c) +10p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+25p
X Trollhaut (c) +10p	A Rüstung der Verdammnis	+35p
X Hörner (c) +15p		
X Verlockung des Slaanesh (c) +25p	T Chaosamulett	+25p
X Schwall der Kor. (c) +25p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Tentakel (c) +25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+40p
X Gespaltene Hufe (c) +40p	T Verhöhnendes Amulett	+45p
X Beherrschung des Geistes (c) +40p	T Auge der Götter	+45p
X Lähmende Aura (c)+40p		
	E Amulett des Slaanesh	+15p
	E Helm der Vielen Augen	+20p
	E Schwarze Zunge	+25p
	E Zepter der Dominanz	+35p
	E Fesseln des Slaanesh	+40p
	E Buch der Geheimnisse	+50p

Sonderregeln: Mal des Slaanesh





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1											
Armeestandarte des Tzeentch	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 130p

Optionen:

Chaosross mit Harnisch +15p	W Reißende Klinge	+10p
Dämonisches Reittier +40p	W Säbel des Skultar	+10p
Flugdämon des Tzeentch +45p	W Seelenspalter	+15p
Chaos Streitwagen +Xp	W Behände Klinge	+20p
Blutbestie Streitwagen +Xp	W Schlachtenklinge	+25p
B Blutbanner +25p	W Schwert der Macht	+25p
B Kriegsbanner +35p	W Höllenfeuer Schwert	+40p
B Fluchstandarte +50p	W Schwert der Veränderung	+40p
B Fleischbanner +50p	W Riesenzahn	+45p
B Banner des Zorn +60p	W Reißzahn	+45p
B Banner der Götter +100p	W Berserkerschwert	+50p
X Gunst der Götter (c) +5p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+15p
X Trollhaut (c) +10p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+25p
X Bestialisches Antlitz (c) +15p	A Rüstung der Verdammnis	+35p
X Hörner (c) +15p		
X Auserwählter des Tzeentch (c) +20p	T Chaosamulett	+20p
X Schwall der Kor. (c) +25p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Tentakel (c) +25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+40p
X Gespaltene Hufe (c) +40p	T Auge der Götter	+40p
	T Verhöhndendes Amulett	+45p
	T Tzeentchs Goldauge	+50p
	E Allsehender Spiegel	+15p
	E Helm der Vielen Augen	+20p
	E Schwarze Zunge	+25p
	E Buch der Geheimnisse	+50p

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos Champion	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 90p

Optionen:

Schild +5p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handw. +15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe +20p	W Seelenspalter	+15p
Flegel +10p	W Behände Klinge	+20p
Hellebarde +15p	W Schlachtenklinge	+25p
Lanze +15p	W Schwert der Macht	+25p
	W Höllenfeuer Schwert	+40p
Chaosross mit Harnisch +15p	W Riesenzahn	+45p
Dämonisches Reittier +40p	W Reißzahn	+45p
Chaos Streitwagen +Xp	W Berserkerschwert	+50p
Blutbestie Streitwagen +Xp		
E Helm der Vielen Augen +20p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+15p
E Schwarze Zunge +25p	A Verzauberter Schild	+15p
E Buch der Geheimnisse +50p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+25p
	A Schild der Vergeltung	+25p
X Gunst der Götter (c) +5p	A Rüstung der Verdammnis	+35p
X Trollhaut (c) +10p	A Chaos Runenschild	+35p
X Bestialisches Antlitz (c) +15p		
X Hörner (c) +15p	T Chaosamulett	+25p
X Schwall der Kor. (c) +25p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Tentakel (c) +25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+40p
X Gespaltene Hufe (c) +40p	T Verhöhndendes Amulett	+45p
	T Auge der Götter	+45p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos Champion des Khorne	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 120p

Optionen:

Schild +5p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handw. +15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe +20p	W Seelenspalter	+15p
Flegel +10p	W Behände Klinge	+20p
Hellebarde +15p	W Schlachtenklinge	+25p
Lanze +15p	W Schwert der Macht	+25p
	W Axt des Khorne	+35p
Chaosross mit Harnisch +15p	W Höllenfeuer Schwert	+40p
Dämonisches Reittier +40p	W Riesenzahn	+45p
Moloch des Khorne +55p	W Reißzahn	+45p
Chaos Streitwagen +Xp	W Berserkerschwert	+50p
Blutbestie Streitwagen +Xp		
E Halsband des Khorne +15p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+15p
E Helm der Vielen Augen +20p	A Verzauberter Schild	+15p
E Schwarze Zunge +25p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+25p
	A Schild der Vergeltung	+25p
	A Rüstung der Verdammnis	+35p
	A Chaos Runenschild	+35p
X Gunst der Götter (c) +5p		
X Champion des Khorne (c) +10p		
X Trollhaut (c) +10p	T Chaosamulett	+25p
X Bestialisches Antlitz (c) +15p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Hörner (c) +15p	T Krone des Ewigen Kampfes	+40p
X Jünger des Khorne (c) +20p	T Verhöhndendes Amulett	+45p
X Schwall der Kor. (c) +25p	T Auge der Götter	+45p
X Tentakel (c) +25p		
X Gespaltene Hufe (c) +40p		
X Präsenz des Khorne (c) +40p		

Sonderregeln: Mal des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos Champion des Nurgle	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 105p

Optionen:

Schild +5p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handw. +15p	W Säbel des Skultar	+10p
Zweihandwaffe +20p	W Seelenspalter	+15p
Flegel +10p	W Behände Klinge	+20p
Hellebarde +15p	W Schlachtenklinge	+25p
Lanze +15p	W Schwert der Macht	+25p
	W Eiterkeule	+30p
Chaosross mit Harnisch +15p	W Höllenfeuer Schwert	+40p
Dämonisches Reittier +40p	W Riesenzahn	+45p
Chaos Streitwagen +Xp	W Reißzahn	+45p
Blutbestie Streitwagen +Xp	W Berserkerschwert	+50p
Sänfte des Nurgle +50p		
E Helm der Vielen Augen +20p		
E Schwarze Zunge +25p	A Dargans Karmesinr. Rüstung	+15p
E Schrumpfkopf +30p	A Verzauberter Schild	+15p
E Stab der Fäulnis +30p	A Rüstung der Gequälten Seelen	+25p
E Buch der Geheimnisse +50p	A Schild der Vergeltung	+25p
	A Rüstung der Verdammnis	+35p
	A Chaos Runenschild	+35p
X Gunst der Götter (c) +5p		
X Trollhaut (c) +10p		
X Hörner (c) +15p	T Chaosamulett	+25p
X Nurgling Befall (c) +15p	T Horn der Blutjagd	+30p
X Schwall der Kor. (c) +25p	T Krone des Ewigen Kampfes	+40p
X Tentakel (c) +25p	T Verhöhndendes Amulett	+45p
X Fliegenwolke (c) +35p	T Auge der Götter	+45p
X Fettleibig (c) +35p		
X Gespaltene Hufe (c) +40p		

Sonderregeln: Mal des Nurgle





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos Champion des Slaanesh	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf
Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände. Punktekosten: 105p											
Optionen:											
Schild	+5p		W Reißende Klinge							+10p	
Zusätz. Handw.	+15p		W Säbel des Skultar							+10p	
Zweihandwaffe	+20p		W Seelenspalter							+15p	
Flegel	+10p		W Behände Klinge							+20p	
Hellebarde	+15p		W Schlachtenklinge							+25p	
Lanze	+15p		W Schwert der Macht							+25p	
			W Höllenfeuer Schwert							+40p	
Chaosross mit Harnisch	+15p		W Peitsche der Freuden							+40p	
Dämonisches Reittier	+40p		W Riesenzahn							+45p	
Slaaneshbestie	+45p		W Reißzahn							+45p	
Chaos Streitwagen	+Xp		W Berserkerschwert							+50p	
Blutbestie Streitwagen	+Xp										
E Amulett des Slaanesh	+15p		A Dargans Karmesinr. Rüstung							+15p	
E Helm der Vielen Augen	+20p		A Verzauberter Schild							+15p	
E Schwarze Zunge	+25p		A Rüstung der Gequälten Seelen							+25p	
E Zepter der Dominanz	+35p		A Schild der Vergeltung							+25p	
E Fesseln des Slaanesh	+40p		A Rüstung der Verdammnis							+35p	
E Buch der Geheimnisse	+50p		A Chaos Runenschild							+35p	
X Gunst der Götter (c)	+5p		T Chaosamulett							+25p	
X Bestialisches Antlitz (c)	+10p		T Horn der Blutjagd							+30p	
X Trollhaut (c)	+10p		T Krone des Ewigen Kampfes							+40p	
X Hörner (c)	+15p		T Verhöhnendes Amulett							+45p	
X Verlockung des Slaanesh (c)	+25p		T Auge der Götter							+45p	
X Schwall der Kor. (c)	+25p										
X Tentakel (c)	+25p										
X Gespaltene Hufe (c)	+40p										
X Beherrschung des Geistes (c)	+40p										
X Lähmende Aura (c)	+40p										
Sonderregeln: Mal des Slaanesh											

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erhabener Chaos Champion des Tzeentch	4	7	3	5	4	2	7	4	8	1	Inf
Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände. Punktekosten: 105p											
Optionen:											
Schild	+5p		W Reißende Klinge							+10p	
Zusätz. Handw.	+15p		W Säbel des Skultar							+10p	
Zweihandwaffe	+20p		W Seelenspalter							+15p	
Flegel	+10p		W Behände Klinge							+20p	
Hellebarde	+15p		W Schlachtenklinge							+25p	
Lanze	+15p		W Schwert der Macht							+25p	
			W Höllenfeuer Schwert							+40p	
Chaosross mit Harnisch	+15p		W Schwert der Veränderung							+40p	
Dämonisches Reittier	+40p		W Riesenzahn							+45p	
Flugdämon des Tzeentch	+45p		W Reißzahn							+45p	
Chaos Streitwagen	+Xp		W Berserkerschwert							+50p	
Blutbestie Streitwagen	+Xp										
E Allsehender Spiegel	+15p		A Dargans Karmesinr. Rüstung							+15p	
E Helm der Vielen Augen	+20p		A Verzauberter Schild							+15p	
E Schwarze Zunge	+25p		A Rüstung der Gequälten Seelen							+25p	
E Buch der Geheimnisse	+50p		A Schild der Vergeltung							+25p	
			A Rüstung der Verdammnis							+35p	
X Gunst der Götter (c)	+5p		A Chaos Runenschild							+35p	
X Trollhaut (c)	+10p										
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p		T Chaosamulett							+20p	
X Hörner (c)	+15p		T Horn der Blutjagd							+30p	
X Auserwählter des Tzeentch (c)	+20p		T Krone d. Ewigen Kampf							+40p	
X Schwall der Kor. (c)	+25p		T Auge der Götter							+40p	
X Tentakel (c)	+25p		T Verhöhnendes Amulett							+45p	
X Gespaltene Hufe (c)	+40p		T Tzeentchs Goldauge							+50p	
Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)											

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Zauberer	4	5	3	4	4	2	5	1	8	1	Inf
Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen. Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände. Punktekosten: 35p											
Optionen:											
Schleier der Dunkel. PM 2/5+	+25p		A Dargans Karm. Rüstung							+15p	
Schattenross PM 2/4+	+25p		A Rüstung der Gequälten Seelen							+25p	
Dunkle Wut PM 2/5+	+35p		A Rüstung der Verdammnis							+35p	
BM Staubhand	+35p										
BM Schatten des Todes	+35p		E Schwarze Zunge							+25p	
BM Dunkle Hand des Todes	+50p		E Buch der Geheimnisse							+50p	
BM Finsternis der Verzweiflung	+50p										
BM Wort der Schmerzen	+50p		T Chaosamulett							+25p	
BM Wind des Todes	+75p		T Horn der Blutjagd							+30p	
			T Verhöhnendes Amulett							+45p	
Chaosross mit Harnisch	+15p		T Krone des Ewigen Kampfes							+45p	
Dämonisches Reittier	+40p		T Auge der Götter							+45p	
Chaos Streitwagen	+Xp										
Blutbestie Streitwagen	+Xp		S Spruch-Homunkulus							+10p	
X Gunst der Götter (c)	+5p		S Stab der Zauberei							+20p	
X Hörner (c)	+10p		S Bannrolle							+30p	
X Trollhaut (c)	+10p		S Energiestein							+30p	
X Bestialisches Antlitz (c)	+15p		S Schädel des Katam							+30p	
X Schwall der Kor. (c)	+25p		S Kampf-Homunkulus								
	+30p										
X Tentakel (c)	+25p		S Energie-Homunkulus							+50p	
X Gespaltene Hufe (c)	+40p										
Sonderregeln: keine											

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Zauberer des Nurgle	4	5	3	4	4	2	5	1	8	1	Inf
Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen. Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände. Punktekosten: 50p											
Optionen:											
Segen der Götter PM 2/5+	+25p		A Dargans Karmesinr. Rüstung							+15p	
Segen des Nurgle PM 2/6+	+45p		A Rüstung der Gequälten Seelen							+25p	
Quellender Eiter PM 2/5+	+35p		A Rüstung der Verdammnis							+35p	
BM Schorfige Krätze	+50p										
BM Herrliche Geschwüre	+50p		E Schwarze Zunge							+25p	
BM Reizende Pusteln	+50p		E Schrumpfkopf							+30p	
BM Eitrige Beulen	+60p		E Stab der Fäulnis							+30p	
BM Gesegnete Pocken	+60p		E Buch der Geheimnisse							+50p	
Chaosross mit Harnisch	+15p		T Chaosamulett							+25p	
Dämonisches Reittier	+40p		T Horn der Blutjagd							+30p	
Chaos Streitwagen	+Xp		T Verhöhnendes Amulett							+45p	
Blutbestie Streitwagen	+Xp		T Krone des Ewigen Kampfes							+45p	
Sänfte des Nurgle	+50p		T Auge der Götter							+45p	
X Gunst der Götter (c)	+5p										
X Hörner (c)	+10p		S Spruch-Homunkulus							+10p	
X Trollhaut (c)	+10p		S Stab der Zauberei							+20p	
X Nurgling Befall (c)	+15p		S Bannrolle							+30p	
X Schwall der Kor. (c)	+25p		S Energiestein							+30p	
X Tentakel (c)	+25p		S Schädel des Katam							+30p	
X Fettleibig (c)	+35p		S Kampf-Homunkulus								
X Fliegenwolke (c)	+35p										
	+30p										
X Gespaltene Hufe (c)	+40p		S Energie-Homunkulus							+50p	
Sonderregeln: Mal des Nurgle											





REITTIERE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Zauberer des Slaanesh	4	5	3	4	4	2	5	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Segen der Götter PM 2/5+ +25p A Dargans Karmesinr. Rüstung +15p

Segen des Slaanesh PM 2/8+ +35p A Rüstung d Gequälten Seelen +25p

Zorn des Slaanesh PM 2/5+ +35p A Rüstung der Verdammnis +35p

BM Berausende Folter +25p

BM Höllenschrei +35p E Amulett des Slaanesh +5p

BM Glückseliger Schmerz +50p E Fesseln des Slaanesh +25p

BM Köstliche Marter +50p E Schwarze Zunge +25p

BM Verückende Qualen +60p E Zepter der Dominanz +35p

BM Leidenschaftliche Zuckungen +75p E Buch d Geheimnisse +50p

Chaosross mit Harnisch +15p T Chaosamulett +25p

Dämonisches Reittier +40p T Horn der Blutjagd +30p

Slaaneshbestie +45p T Verhöhndes Amulett +45p

Chaos Streitwagen +Xp T Krone des Ewigen Kampfes +45p

Blutbestie Streitwagen +Xp T Auge der Götter +45p

X Gunst der Götter (c) +5p

X Bestialisches Antlitz (c) +10p S Spruch-Homunkulus +10p

X Hörner (c) +10p S Stab der Zauberei +20p

X Lähmende Aura (c) +10p S Bannrolle +30p

X Trollhaut (c) +10p S Energiestein +30p

X Verlockung des Slaanesh (c) +25p S Schädel des Katam +30p

X Schwall der Kor. (c) +25p S Kampf-Homunkulus +30p

X Tentakel (c) +25p S Energie-Homunkulus +50p

X Gespaltene Hufe (c) +40p

X Beherrschung des Geistes (c) +40p

Sonderregeln: Mal des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Zauberer des Tzeentch	4	5	3	4	4	2	5	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Chaosrüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Hellseherei PM 3/3+ +15p A Dargans Karmesinr. Rüstung +15p

Segen der Götter PM 2/5+ +25p A Rüstung der Gequälten Seelen +25p

Zweites Z. Amul PM 2/6+ +35p A Rüstung der Verdammnis +35p

BM Gelbes Feuer d. Verw. +35p

BM Pandämonium +50p E Allsehender Spiegel +15p

BM Rotes Feuer der Veränderung +50p E Schwarze Zunge +25p

BM Violettes Feuer des Tzeentch +60p E Buch der Geheimnisse +50p

BM Blaues Feuer d. Meta. +75p T Chaosamulett +20p

Chaosross mit Harnisch +15p T Horn der Blutjagd +30p

Dämonisches Reittier +40p T Krone des Ewigen Kampfes +40p

Flugdämon des Tzeentch +45p T Auge der Götter +40p

Chaos Streitwagen +Xp T Verhöhndes Amulett +45p

Blutbestie Streitwagen +Xp T Tzeentchs Goldauge +50p

X Gunst der Götter (c) +5p

X Hörner (c) +10p S Spruch-Homunkulus +10p

X Trollhaut (c) +10p S Stab der Zauberei +20p

X Bestialisches Antlitz (c) +15p S Bannrolle +30p

X Gespaltene Realität (c) +20p S Energiestein +30p

X Auserwählter des Tzeentch (c) +20p S Schädel des Katam +30p

X Schwall der Kor. (c) +25p S Kampf-Homunkulus +30p

X Tentakel (c) +25p S Energie-Homunkulus +50p

X Segen des Tzeentch (c) +25p

X Gespaltene Hufe (c) +40p

Sonderregeln: Mal des Tzeentch, Rettungswurf (6+)

Chaos / Blutbestie Streitwagen

Der Streitwagen wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt ein Besatzungsmitglied (nach Wahl des Chaos Spielers).

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaosross	8	3	0	4	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonisches Reittier	8	4	0	5	5	3	3	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Dämonisches Reittier

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Moloch des Khorne	7	5	0	5	5	3	2	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Chaosrüstung und Handwaffe.

Sonderregeln: Dämonisches Reittier, Todesstoß

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sänfte des Nurgle	4	3	0	3	3	1	3	6	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Sänfte des Nurgle, Magische Attacken

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Slaaneshbestie	10	4	0	4	4	3	5	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Dämonisches Reittier, Giftattacken (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flugdämon des Tzeentch	1	3	0	5	5	3	4	1	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell (15"), Dämonisches Reittier, Flugdämon des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Mantikor	6	5	0	5	5	4	5	4	5	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Todesstoß, Unkontrollierbar

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaosdrache	6	6	0	6	6	6	3	6	8	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (3+), Chaosdrache





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaosbarbaren	4	4	3	3	3	1	4	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Flegel
 Punktekosten: 10 Barbaren: 60p, Barbaren 11-20: je +5p, 21+: je +4p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Die Einheit darf ihre Flegel gegen eine der folgenden Auswahlen tauschen:

- Schilde +10p
- Zweihandwaffe +10p

Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:

- Mal des Khorne +35p
- Mal des Nurgle +2,5p/Modell
- Mal des Slaanesh +1,5p/Modell
- Mal des Tzeentch +1,5p/Modell

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

- B Blutbanner +25p B Banner der Wut (nur Khorne) +50p
- B Kriegsbanner +35p B Seuchenbanner (nur Nurgle) +45p
- B Fleischbanner +50p B Stand. d. Leid. (nur Slaanesh) +50p
- B Banner des Zorn +60p B Fluchstandarte (nur Tzeentch) +50p

Sonderregeln: Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaoskrieger	4	5	3	4	4	1	5	2	8	1	Inf
Champion	4	5	3	4	4	1	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Chaosrüstung
 Punkte: 10 Chaoskrieger: 140p, Krieger 11-20: je +12p, 21+: je +10p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p, Schild +2p/Modell

Die Einheit darf eines der folgenden Waffenupgrades erhalten:

- Zusätzliche Handwaffen +1p/Modell
- Zweihandwaffe +2p/Modell
- Hellebarde +2p/Modell

Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:

- Mal des Khorne +50p
- Mal des Nurgle +3p/Modell
- Mal des Slaanesh +2p/Modell
- Mal des Tzeentch +2p/Modell

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

- B Blutbanner +25p B Banner der Wut (nur Khorne) +50p
- B Kriegsbanner +35p B Seuchenbanner (nur Nurgle) +45p
- B Fleischbanner +50p B Stand. d. Leid. (nur Slaanesh) +50p
- B Banner des Zorn +60p B Fluchstandarte (nur Tzeentch) +50p

Sonderregeln: Blocken (Schild)

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaosritter	-	5	3	4	4	1	5	2	8	2	Kav
Champion	-	5	3	4	4	1	5	3	8	2	Kav
Chaosross	8(7)	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Chaosross mit Harnisch

Ausrüstung: Lanze, Chaosrüstung und Schild
 Punktekosten: 5 Chaosritter: 260p, Chaosritter 6+: je +40p
 Optionen: Standarte +25, Musiker +10, Champion +15p
 Die Einheit darf für +35p ihre Lanzen gegen Verzauberte Waffen tauschen.
 Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:

- Mal des Khorne +75p
- Mal des Nurgle +8p/Modell
- Mal des Slaanesh +6p/Modell
- Mal des Tzeentch +6p/Modell

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

- B Blutbanner +25p B Banner der Wut (nur Khorne) +50p
- B Kriegsbanner +35p B Seuchenbanner (nur Nurgle) +45p
- B Fleischbanner +50p B Stand. d. Leid. (nur Slaanesh) +50p
- B Banner des Zorn +60p B Fluchstandarte (nur Tzeentch) +50p

Sonderregeln: Schwere Kavallerie

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Chaoshund	7	4	0	4	3	1	3	1	5	2	Kav
Bestienmeister	6	5	3	4	4	1	5	2	8	1	(Inf)

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 5 Chaoshund: 45p, Chaoshund 6+: je +6p

Optionen: Die Einheit darf für +20p einen Bestienmeister mit Chaosrüstung enthalten, der als Champion zählt. (Der Bestienmeister ersetzt keinen Chaoshund.)

Sonderregeln: Entbehrlich

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Chaosbarbarenreiter	-	4	3	3	3	1	4	1	7	2	Kav
Champion	-	4	3	3	3	1	4	2	7	2	Kav
Streitross	8	3	0	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Leichte Rüstung (oder Schild)

Punktekosten: 5 Reiter: 60p + Nx5p, Reiter 6+: je +9p

Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p,

- Speer +1p/Modell, Flegel +3p/Modell,
- Wurfspeer +1p/Modell, Wurfaxt +2p/Modell,

Schilde (oder leichte Rüstung) +2p/Modell und die Einheit verliert die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.

Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:

- Mal des Khorne +50p
- Mal des Nurgle +5p/Modell
- Mal des Slaanesh +4p/Modell
- Mal des Tzeentch +3p/Modell

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

- B Blutbanner +25p B Banner der Wut (nur Khorne) +50p
- B Kriegsbanner +35p B Seuchenbanner (nur Nurgle) +45p
- B Fleischbanner +50p B Stand. d. Leid. (nur Slaanesh) +50p
- B Banner des Zorn +60p B Fluchstandarte (nur Tzeentch) +50p

Sonderregeln: Leichte Kavallerie

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Verdammt	6	4	0	4	4	1	5	2	8	1	Inf
-----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung

Punktekosten: 5 Verdammt: 90p, Verdammt 6+: je +12p

Sonderregeln: Raserei, Leichte Infanterie

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Harpie	4	3	0	3	3	1	4	1	6	1	Inf
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 5 Harpien: 50p + Nx10p, Harpie 6-20: je +10p

Sonderregeln: Fliegende Plänkler, Animalisch

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Auserkorene	4	6	3	4	4	1	5	2	9	1	Inf
Champion	4	6	3	4	4	1	5	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Verzauberte Waffe, Chaosrüstung und Schild (unabhängig davon wie die tatsächliche Ausrüstung des Modells aussieht)

Punktekosten: 10 Auserkorene: 225p + Nx25p, Auserkorene 11-20: je +25p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:

- Mal des Khorne +75p
- Mal des Nurgle +5p/Modell
- Mal des Slaanesh +4p/Modell
- Mal des Tzeentch +4p/Modell

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

- B Blutbanner +25p B Banner der Wut (nur Khorne) +50p
- B Kriegsbanner +35p B Seuchenbanner (nur Nurgle) +45p
- B Fleischbanner +50p B Stand. d. Leid. (nur Slaanesh) +50p
- B Banner des Zorn +60p B Fluchstandarte (nur Tzeentch) +50p

Sonderregeln: Unnachgiebig, Kriegerehre





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Streitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4	SW
Chaoskrieger	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-	-
Chaosross	8(7)	3	0	4	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: 3+ Rüstungswurf, 2 Chaoskrieger, 2 Chaosrösser mit Harnisch
Ausrüstung: Ein Chaoskrieger ist mit einer Hellebarde, der andere mit einer Handwaffe bewaffnet.

Punktekosten: 120p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee

Optionen: Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:

Mal des Khorne +20p

Mal des Nurgle +20p

Mal des Slaanesh +15p

Mal des Tzeentch +20p

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Blutbestie Streitwagen	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Chaoskrieger	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-	-
Blutbestie	6	3	0	5	-	-	2	3	-	-	-

Streitwagen: 3+ Rüstungswurf, 2 Chaoskrieger, 1 Blutbestie

Ausrüstung: Ein Chaoskrieger ist mit einer Hellebarde, der andere mit einer Handwaffe bewaffnet.

Punktekosten: 150p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee

Optionen: Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:

Mal des Khorne +20p

Mal des Nurgle +15p

Mal des Slaanesh +15p

Mal des Tzeentch +25p

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), Angst, Todesstoß (nur Blutbestie)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 3 Chaos Trolle: 135p, Chaos Troll 4+: je +40p

Sonderregeln: Angst, Blödsheit, Regeneration (4+), Trollkatze

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaosoger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	3	MoI
Champion	6	3	2	4	4	3	2	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung

Punktekosten: 3 Chaosoger: 100p, Chaosoger 4+: je +30p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p,

Schwere Rüstung +5p/Modell, Schild +5p/Modell

Zusätzlich darf die Einheit mit einer der folgenden Waffenoptionen ausgerüstet werden:

- Zusätzliche Handwaffen +20p

- Zweihandwaffe +40p

Sonderregeln: Angst, Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Drachenoger	7	4	2	5	4	4	2	3	8	3	MoI
Champion	7	4	2	5	4	4	2	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 3 Drachenoger: 200p + Nx30p, Drachenoger 4+: je +70p

Optionen: Champion +20p, Leichte Rüstung +5p/Modell

Zusätzlich darf die Einheit mit einer der folgenden Waffenoptionen ausgerüstet werden:

- Zusätzliche Handwaffen +50p

- Zweihandwaffe +60p

Sonderregeln: Angst, Schuppenhaut (5+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaos Kriegsschrein	4	5	3	4	5	5	5	5	8	5	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Punktekosten: 125p + Nx25p

Sonderregeln: Angst, Großes Ziel, Immunität gegen Psychologie, Rettungswurf (4+), Kriegsschrein, Unnachgiebig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schädelbrecher des Khorne	-	5	3	4	4	2	5	2	8	3	MoKav
Champion	-	5	3	4	4	2	5	3	8	3	MoKav
Moloch	7	5	0	5	-	-	2	2	-	-	-

Reittier: Moloch

Ausrüstung: Lanze, Chaosrüstung und Schild

Punktekosten: 3 Schädelbrecher: 300p + Nx30p, Schädelbr. 4-8: je +100p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p

Die Einheit darf für +50p ihre Lanzen gegen Verzauberte Waffen tauschen.

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

B Kriegsbanner +35p B Banner der Wut +50p

B Fleischbanner +50p B Banner des Zorn +60p

Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Angst, MR (1), Schuppenhaut (6+),

Raserei (nur Schädelbrecher), Todesstoß (nur Moloch),

Magische Attacken (nur Moloch)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fäulnisbringer	5	5	3	4	5	3	5	3	8	3	MoI
Champion	5	5	3	4	5	3	5	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Chaosrüstung, Schild, Zweihandwaffe, zusätzliche Handwaffe

Punktekosten: 3 Fäulnisbringer: 250p, Fäulnisbringer 4+: je +70p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

B Kriegsbanner +35p B Seuchenbanner (nur Nurgle) +50p

B Fleischbanner +50p B Banner des Zorn +60p

Sonderregeln: Immun gegen Psychologie, Mal des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Höllenreiter des Slaanesh	-	4	3	4	3	1	4	1	7	2	Kav
Champion	-	4	3	4	3	1	4	2	7	2	Kav
Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-	-

Reittier: Slaaneshpferd

Ausrüstung: Speer, Leichte Rüstung und Schild

Punktekosten: 5 Höllenreiter: 120p, Höllenreiter 6+: je +16p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +5p, Champion +15p

Die Einheiten darf für +10p ihre Speere gegen Höllengeißeln tauschen.

Eine Einheit mit einer Standarte darf eines der folgenden Banner erhalten.

B Kriegsbanner +35p B Standarte der Leidenschaft +50p

B Fleischbanner +50p B Banner des Zorn +60p

Sonderregeln: Angst, Mal des Slaanesh,

Giftattacken (1) (nur Slaaneshpferd),

Magische Attacken (nur Slaaneshpferd)





SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chaosriese	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 160p + Nx40p
 Optionen: Schuppenhaut (5+) +30p
 Sonderregeln: Riese

	B	K	B	S	W	L	I	A	M	E	Typ
	G	F	P						W	S	
Chaosbrut	2W	3	0	4	5	3	2	W6+	10	3	Mon
t	6							1			n

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 35p + Nx15p
 Sonderregeln: Angst, Unerschütterlich, Chaosbrut

(Bestie)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Drachenoger Shaggoth	7	6	3	5	6	6	4	5	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung (zählt als Bestie)
 Punktekosten: 250p + Nx25p, N = Anzahl aller Bestien in der Armee
 Optionen:
 Das Modell darf mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet werden:
 - Zusätzliche Handwaffen +30p
 - Zweihandwaffe +40p
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Immunität gegen Psychologie, Schuppenhaut (4+)

(Bestie)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schlächterbestie	6	3	0	6	5	6	4	5	7	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe (zählt als Bestie)
 Punktekosten: 225p + Nx25p, N = Anzahl aller Bestien in der Armee
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Unnachgiebig, Raserei, MR (1), Dämonischer Rettungswurf (5+), Rune der Verpflichtung

(Bestie)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Mutalith-Wandelbestie	6	3	0	5	5	6	4	4	7	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe (zählt als Bestie)
 Punktekosten: 225p + Nx25p, N = Anzahl aller Bestien in der Armee
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Immunität gegen Psychologie, Dämonischer Rettungswurf (5+), Mutalith-Wandelbestie

(Bestie)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Chimäre	6	4	0	5	5	4	2	5	6	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe (zählt als Bestie)
 Punktekosten: 200p + Nx25p, N = Anzahl aller Bestien in der Armee
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Entsetzen, Großes Ziel, Marschbewegungsblockierer, Feuiger Atem

(Todbringer)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Höllendämon	3	4	3	5	6	5	1	4	7	5	KM
Chaoszwerg	3	4	3	3	4	3	2	1	9	-	-

Todbringer: 1 Höllendämon mit 3 Chaoszwergen als Besatzung
 Ausrüstung: Handwaffe. Die Chaoszwerge tragen Schwere Rüstung.
 Punktekosten: 175p + Nx100p
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Immunität gegen Psychologie, Todbringer





NORSCA

SONDERREGELN

Einheitenspezifische Sonderregeln

Berserker: Nur Charaktermodelle mit der Sonderregel „Berserker“ dürfen sich Einheiten mit der Sonderregel „Berserker“ anschließen. Charaktermodelle mit der Sonderregel „Berserker“ dürfen sich nur Einheiten mit der Sonderregel „Berserker“ anschließen.

Entbehrlich: Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

Entschlossen: Die Einheit darf auch dann Marschieren, wenn eine gegnerische Einheit in Marschblockierreichweite (normalerweise 8“) ist.

Frostaura: Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit mindestens einem Modell mit dieser Sonderregel erleiden einen -1 auf ihre Trefferwürfe im Nahkampf. Nur Charaktermodelle mit der ‚Frostaura‘ Sonderregel dürfen sich Einheit mit der ‚Frostaura‘ Sonderregel anschließen. Einheiten mit der ‚Frostaura‘ Sonderregel sind selbst immun gegen diese Effekte.

Hinterhalt: Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen das Spiel in Reserve beginnen. Ab dem zweiten Spielzug wirft der Spieler zu Beginn jedes seiner Spielzüge für jede dieser Einheiten in Reserve einen W6, bei einer 4+ erscheint die entsprechende Einheit an einer beliebigen Spielfeldkante als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Addiere +1 auf diesen Wurf für jeden nachfolgenden Spielzug, bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

Kampflust: Zu Beginn der ‚Pflichtbewegungen‘ Phase wirf einen W6, wenn die Einheit nicht im Nahkampf ist und LOS zu einer gegnerischen Einheit hat. Bei einer ‚1‘ muss die Einheit die nächste gegnerische Einheit angreifen, die sie angreifen kann. Ist ein solcher Angriff nicht möglich, muss sich die Einheit sofort schnellstmöglich in Richtung der nächsten gegnerischen Einheit in LOS bewegen und darf sich in der folgenden ‚Restliche Bewegungen‘ Phase nicht mehr bewegen.

Letzter Hieb: Jedes Modell, das im Nahkampf bevor es zuschlagen konnte ausgeschaltet wurde, darf eine letzte Attacke (1A) mit allen Sonderregeln gegen das Modell ausführen, von dem es ausgeschaltet wurde. Dies gilt nicht für Aufpralltreffer.

Schlachtgesang: Eine Einheit mit dieser Sonderregel darf das Spiel mit einer der folgenden Hymnen beginnen:

- **Hymne der Vergeltung:** Die Einheit erhält *Ewiger Hass* (Die Einheit hasst alle Gegner und wiederholt verpatzte Trefferwürfe in jeder Nahkampfrunde). Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.
- **Hymne des Furors:** Die Einheit verursacht *Angst*.
- **Hymne des Spotts:** Die Einheit darf zu Beginn des gegnerischen Spielzugs eine Einheit in LOS verspotten, die nicht immun gegen Psychologie ist. Könnte die gegnerische Einheit die verspottende Einheit angreifen (prüfe sofort alle Bedingungen inkl. Angriffreichweite), muss die gegnerische Einheit einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, muss die gegnerische Einheit die verspottende Einheit angreifen oder darf sich in diesem Spielzug nicht freiwillig bewegen und die Armee/Einheit darf keine Moralwertboni von Charaktermodellen in der Einheit verwenden (inklusive General und AST). Jede Einheit kann pro Spielzug nur von einer Einheit verspottet werden.
- **Hymne des Untergangs:** Die Einheit erhält *Immunität gegen Psychologie*.

Zu Beginn jeder eigenen ‚Beginn des Zuges‘ Phase, darf jede Einheit mit dieser Sonderregel (in beliebiger Reihenfolge) einmal versuchen eine neue Hymne anzustimmen. Hierzu muss die Einheit einen Moralwerttest ablegen, wobei sie +1 für einen Musiker sowie +1 für jede befreundete Einheit innerhalb von 6“ erhält, die gerade die Hymne singt, die angestimmt werden soll. Ist der Test erfolgreich, singt die Einheit sofort die gewählte Hymne und erhält die entsprechende Sonderregel. Misslingt der Test, kann die Einheit die Hymne nicht anstimmen und behält die bisherige Hymne bei, falls sie bereits eine Hymne singt.

Eine Einheit bricht ihren Schlachtgesang sofort ab und verliert alle Sonderregeln der Hymne, in den folgenden Fällen:

- Der Test zum Anstimmen einer neuen Hymne misslingt mit einer Doppel-,6“.
- Die Einheit ist gebrochen.
- Die Einheit unterliegt der Raserei (inkl. Todesraserei).
- Der Gliederbonus, den die Einheit im Nahkampf erhalten würde, ist kleiner als 1 (aus welchen Gründen auch immer).

Eine Einheit darf nicht freiwillig ihren Schlachtgesang abbrechen.

Sklavenjäger: Diese Einheit wirft einen zusätzlichen Würfel bei der Ermittlung der Verfolgungsdistanz und entfernt den niedrigsten Würfelwurf.

Trampeln (X): Am Ende jeder Nahkampfrunde (Timing Schritt 6), in der das Modell nicht als Angreifer zählt, darf das Modell gegen eine Einheit in BTB vom Typ Inf, Schw oder Kav eine Trampeln Spezialattacke durchführen. Die Spezialattacke verursacht X Treffer mit der Profilstärke des Modells. Lebenspunktverluste zählen zum Kampfergebnis.

Werwolf: Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein und sich ausschließlich Einheiten aus Werwölfen anschließen.

RÜSTKAMMER

Eiswaffe: Magische Attacken

Reiterhammer: zueihändig, +2S im Angriff, +1S sonst

ERBSTÜCKE NORSCAS

W Barbarenaxt des Jarl Sigurd des Großen: Zueihandwaffe, jeder verursachte Lebenspunktverlust zählt doppelt zum Nahkampfergebnis

W Bärserkerbeile: Zusätzliche Handwaffe. Das Modell erhält Raserei.

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Eisäxte: Zusätzliche Handwaffen, AP(1)

W Eisklinge der Weißen Wanderer: Ein Modell, das durch die Waffe min. 1 Treffer (in einer Nahkampfrunde) erleidet, wirft sofort einen W6: bei einer 4+ ist die magische Waffe des getroffenen Modells zerstört.

W Frostaxt: Ignoriert Rüstungswürfe

W Frostzahn: Multiple Lebenspunktverluste (W3)

W Hammer des Thor: + 1S, AP(1)

W Harpune des Mammutjägers: Reichweite 16“, S6, WurfWaffe, Multiple Lebenspunktverluste (W3). Der Träger erhält zusätzlich +1B. Nur Für Modelle zu Fuß.

W Nordwind: Reichweite 24“, 3 Schüsse mit S4 AP(1), kein Abzug für Mehrfachschuss. Ist der Träger zu Fuß, erhält er zusätzlich +1B.

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Vollstrecker: KB

A Frostbrand: Schild. Modelle, die im NK eine natürliche ‚1‘, bei einem Trefferwurf gegen den Träger würfeln, erleiden jeweils einen S5 Treffer.

A Grendelschild: Schild. Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der Norsca Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.

A Hörnerhelm: +1 AS, Aufpralltreffer (1)

A Polarpelz: +1 AS

A Rüstung der Ahnen: Schwere Rüstung. Die Stärke von Treffern, die der Träger erleidet, wird um 1 verringert.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

A Werwolfumhang: Regeneration (5+)

T Blutstein: Rettungswurf (4+) gegen Treffer mit S5 oder höher

T Frostamulett: Rettungswurf (5+)

T Frostriesenhaut: Alle Nahkampfattacken gegen den Träger erleiden -1 auf den Trefferwurf.

T Hexeramulett: Rettungswurf (5+), MR2.

T Mantel der Stürme: Rettungswurf (3+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. magische Geschosse). Nur für Modelle zu Fuß.

E Favorit der Götter: PM 2/6+, Segen der Kalten Götter Spruch. Der Spruch kann jedoch nur auf eine Einheit gewirkt werden, der der Träger angeschlossen ist.

E Kopf des Frostdrachen: Atemwaffe S3

E Kriegshorn: Der Träger und seine Einheit können einen misslungenen Aufriebstest wiederholen. Einmalige Anwendung.

E Met der Verdammnis: Wirf einen W6 nach der Aufstellung. Der Träger und die Einheit, in der er sich befindet, erhalten: 1 Blöðheit, 2-4 Todesstoß, 5-6 Raserei. Hat keinen Effekt auf Reittiere oder andere Charaktermodelle in der Einheit. Nach der Aufstellung kann der Träger seine Einheit nicht verlassen oder sich anderen anschließen. Einmalige Anwendung.

E Ruf des Rudels: In einer eigenen ‚Restliche Bewegungen‘ Phase darf der Träger W2+1 Frostwölfe rufen. Die Einheit erscheint an einer beliebigen Spielfeldkante als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Einmalige Anwendung. Die Einheit ist 50SP wert.





S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Bärenatze: +1 auf Zauberwürfe (PM und BM).

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Knochen der Vorhersehung: PM 3/3+, Hellscherei: Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).

S Nordsturmamulett: Kann zu Beginn eines beliebigen Spielzugs aktiviert werden. Fliegende Modelle halbieren ihre Flugbewegung. Die Wirkung endet, nachdem beide Spieler einen Spielzug beendet haben. Einmalige Anwendung.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

B Banner der Klanwache: Die Einheit ignoriert „1“en beim Wurf für Kampfplust.

B Banner der Schlachtlust: Die Einheit erhält +1B und ignoriert Bewegungsabzüge für schwieriges Gelände. Zusätzlich dürfen alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12“ auch dann marschieren, wenn eine gegnerische Einheit in Marschblockierreichweite (normalerweise 8“) ist.

B Banner der Wilden Jagd: +W3“ Angriffsreichweite.

B Banner der Wilden Nordmänner: Der Träger und seine Einheit zählen im Nahkampf immer als in Überzahl befindlich.

B Banner des Kalten Landes: Einheiten, die auf dieses Modell und seine Einheit schießen, erleiden -1 BF (bis zu einem Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff.

B Nordwindbanner: Die Einheit verdreifacht ihre Bewegung beim Marschieren.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Rabenbanner der großen Armee: +W3 CR

B Seeräuberbanner: Die Einheit erhält die Sonderregel *Sklavenjäger*.

B Standarte des Frostfjords: Die Einheit erhält AP(1) im Nahkampf. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

B Werwolfsbanner: Die Einheit erhält Raserei.

GEBETE DES ULRIC

Einfache Magie (PM)

Schmetterschlag (5+): Jedes gegnerische Modell in BTB mit dem Spruchwirker erleidet einen Treffer der Stärke 4.

Winterhauch (5+): Jede gegnerische Einheit in BTB mit dem Spruchwirker oder seiner Einheit muss einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, erleidet die entsprechende Einheit in der nächsten Nahkampfphase -1 auf ihre Trefferwürfe.

Wolfsgeheil (5+): Unterstützung. Der Spruchwirker und seine Einheit addieren W3 Zoll auf ihre Angriffsreichweite bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Zorn des Ulric (5+): Unterstützung. Der Spruchwirker und seine Einheit sind immun gegen Angst, Entsetzen und Panik bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

LEHRE DER KALTEN GÖTTER

Einfache Magie (PM)

Segen der Kalten Götter (6+): Unterstützung, Reichweite 18“. Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Todesraserei (7+): Unterstützung, Reichweite 18“. Die Einheit erhält Raserei. Wenn sie bereits Raserei hat, erhält sie Todesraserei, die wie Raserei wirkt aber +2A (statt +1A) gewährt und zu Beginn der Nahkampfphase jedes Spielers W3 Lebenspunktverluste, die Rüstungswürfe ignorieren, bei der Einheit verursacht. Der Effekt endet, sobald der Spruch gebannt/beendet wird oder die Einheit einen Nahkampf verliert. Der Spruch hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Bleibt im Spiel.

Zweites Zeichen von Amul (6+): Der Spieler erhält W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wurf kann dazu genutzt werden einen verpatzten Treffer-/Verwundungs-/Rüstungs-/Rettungs- oder Regenerations-Wurf zu wiederholen. Alle nicht genutzten Wiederholungswürfe verfallen am Ende des Spielzugs des Spielers.

Kampfmagie (BM)

Frostklingen (7+): Unterstützung, Reichweite 18“. Bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers erhält die Einheit +1S auf Nah- und Fernkampfattacken. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Frostwind (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24“. Verursacht W6 S4 Treffer. Das Ziel erleidet -1 BF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Jagd der Wölfe (10+): Unterstützung, Reichweite 12“.

- Wähle einen Punkt im Sichtbereich der Zieleinheit. Die Einheit bewegt sich bis zu 2W6“ in die Richtung des Punkts (verwende den kürzesten Weg; die Einheit muss Schwenken und darf sich über den Punkt gerade hinaus bewegen). Die Einheit wird normal von Gelände betroffen. Falls sie in Kontakt mit einer Einheit oder unpassierbarem Gelände kommt, hält sie 1“ vor dem Hindernis an.
- Zusätzlich erhält die Einheit +2B bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.
- Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein.

Schrecken der Bestien (9+): Fluch, Reichweite 24“. Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Die Zieleinheit darf keine Angriffe ansagen oder durchführen, selbst wenn sie dazu gezwungen wäre (z.B. durch Raserei). Falls die Zieleinheit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ unterliegt und durch diese in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, beendet sie ihre Bewegung bereits 1“ vor der Einheit. Ferner erleidet die Zieleinheit -1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Infanterie (Typ Inf).

Vereisen (8+): Fluch, Reichweite 18“. Die Zieleinheit erleidet -1W und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Wind des Todes (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24“, verursacht 2W6 S4 Treffer





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Konnugr	4	7	5	5	4	3	6	4	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 100p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätz. Handwaffe	+15p	W Vollstrecker	+10p
Hellebarde	+15p	W Eisklinge d. Weißen Wanderer	+15p
Zweihandwaffe	+20p	W Behände Klinge	+20p
Bogen	+5p	W Bärserkerbeile	+25p
Wurfäxte	+10p	W Eisäxte	+25p
		W Schwert der Macht	+25p
Streitross	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Reiterhammer (nur beritten)	+20p	W Hammer des Thor	+35p
		W Harpune des Mammutjägers	+40p
T Frostamulett	+35p	W Nordwind	+40p
T Frostriesehaut	+35p	W Frostaxt	+45p
T Blutstein	+50p	W Frostzahn	+45p
T Mantel der Stürme	+50p	W Barbarenaxt des Jarl	+70p
E Kriegshorn	+20p	A Polarpelz	+10p
E Kopf des Frostdrachen	+25p	A Verzauberter Schild	+20p
E Favorit der Götter	+45p	A Hörnerhelm	+25p
E Met der Verdammnis	+35p	A Werwolfumhang	+30p
E Ruf des Rudels	+50p	A Frostbrand	+35p
		A Grendelschild	+35p
		A Rüstung der Ahnen	+35p

Sonderregel: *keine*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Stammesältester	4	3	3	3	4	3	3	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Optionen:

Segen der Kalten Götter PM3/6+	+60p	S Knochen der Vorher.	+15p
2tes Zeichen v. Amul PM3/6+	+50p	S Stab der Zauberei	+20p
Todesraserei PM 3/7+	+50p	S Bannrolle	+30p
BM Frostwind	+50p	S Energiestein	+30p
BM Frostklingen	+50p	S Nordsturmamulett	+35p
BM Schrecken der Bestien	+50p	S Bärenatze	+50p
BM Jagd der Wölfe	+50p		
BM Vereisen	+75p	T Frostamulett	+35p
BM Wind des Todes	+75p	T Blutstein	+50p
		T Mantel der Stürme	+50p
Streitross	+15p	T Hexeramulett	+65p
E Kriegshorn	+20p		
E Kopf des Frostdrachen	+25p		
E Met der Verdammnis	+35p		

Sonderregel: *keine*

HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 AST	4	6	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktekosten: 75p

Optionen:

Streitross	+10p	W Reißende Klinge	+5p
		W Vollstrecker	+10p
A Polarpelz	+5p	W Behände Klinge	+15p
A Hörnerhelm	+15p	W Eisklinge d. Weißen Wanderer	+15p
A Werwolfumhang	+20p	W Schwert der Macht	+20p
A Rüstung der Ahnen	+25p	W Schlachtenklinge	+20p
		W Hammer des Thor	+25p
T Frostamulett	+25p	W Frostaxt	+35p
T Frostriesehaut	+25p	W Frostzahn	+35p
T Blutstein	+35p		
T Mantel der Stürme	+35p	B Banner des Kalten Landes	+20p
		B Banner der Wilden Jagd	+25p
E Kopf des Frostdrachen	+25p	B Nordwindbanner	+25p
E Favorit der Götter	+45p	B Seerüberbanner	+25p
E Met der Verdammnis	+35p	B Kriegsbanner	+35p
E Ruf des Rudels	+50p	B Standarte des Frostfjords	+45p
		B Banner der Wilden Nordmänner	+50p
		B Werwolfsbanner	+50p
		B Banner der Schlachtlust	+60p
		B Rabenbanner der großen Armee	+70p

Sonderregel: *keine*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hersir	4	6	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 50p

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätz. Handwaffe	+10p	W Vollstrecker	+10p
Hellebarde	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Eisäxte	+15p
Bogen	+5p	W Eisklinge d. Weißen Wanderer	+15p
Wurfäxte	+10p	W Bärserkerbeile	+20p
Streitross	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Reiterhammer (nur beritten)	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
		W Hammer des Thor	+25p
T Frostamulett	+25p	W Frostaxt	+35p
T Frostriesehaut	+25p	W Frostzahn	+35p
T Blutstein	+35p	W Harpune des Mammutjägers	+40p
T Mantel der Stürme	+35p	W Nordwind	+40p
E Kriegshorn	+20p	A Polarpelz	+5p
E Kopf des Frostdrachen	+25p	A Verzauberter Schild	+15p
E Favorit der Götter	+45p	A Hörnerhelm	+15p
E Met der Verdammnis	+35p	A Werwolfumhang	+20p
E Ruf des Rudels	+50p	A Rüstung der Ahnen	+25p
		A Frostbrand	+30p
		A Grendelschild	+30p

Sonderregel: *keine*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Werwolf Alpha	7	5	-	5	5	4	5	4	9	3	Mol

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktekosten: 180p

Optionen:

E Kriegshorn	+20p	E Ruf des Rudels	+50p
E Favorit der Götter	+45p		

Sonderregeln: *Kampflost, Angst, Regeneration (5+), Werwolf, Ignoriert Schwieriges Gelände*





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Godi	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 25p

Optionen:

Segen der Kalten Götter PM2/6+ +45p	S Knochen der Vorher. +15p
2tes Zeichen v. Amul PM2/6+ +35p	S Energiestein +20p
Todesraserei PM 2/7+ +35p	S Stab der Zauberei +20p
BM Frostwind +50p	S Bannrolle +30p
BM Frostklingen +50p	S Bärenatze +30p
BM Schrecken der Bestien +50p	S Nordsturmamulett +35p
BM Jagd der Wölfe +50p	
BM Vereisen +75p	T Frostamulett +25p
BM Wind des Todes +75p	T Blutstein +35p
	T Mantel der Stürme +35p

Streitross +10p

E Kriegshorn +20p

E Kopf des Frostdrachen +25p

E Met der Verdammnis +35p

Sonderregeln: *keine*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ulricpriester	4	4	3	4	4	2	4	2	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 1-2 PM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Wolfsgeheil PM2/5+ +15p	W Reißende Klinge +5p
Zorn des Ulric PM2/5+ +25p	W Vollstrecker +10p
Winterhauch PM2/5+ +25p	W Behände Klinge +15p
Schmettertschlag PM2/5+ +35p	W Eisäxte +15p
	W Eisklinge d. Weißen Wanderer +15p
Schild +5p	W Bärskerbeile +20p
Zusätz. Handwaffe +10p	W Schwert der Macht +20p
Zweihandwaffe +15p	W Schlachtenklinge +20p
	W Hammer des Thor +25p
Streitross +10p	W Frostaxt +35p
	W Frostzahn +35p

E Met der Verdammnis +35p

E Ruf des Rudels +50p

T Frostamulett +25p

T Blutstein +35p

T Mantel der Stürme +35p

T Hexeramulett +40p

Sonderregeln: *MR (1)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Norsca Zwerg Thain	3	6	4	4	5	2	3	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 75p

Schild +5p	W Reißende Klinge +5p
Zusätz. Handwaffe +10p	W Vollstrecker +10p
Zweihandwaffe +15p	W Behände Klinge +15p
Wurfäxte +10p	W Eisäxte +15p
	W Eisklinge d. Weißen Wanderer +15p
T Frostamulett +25p	W Bärskerbeile +20p
T Frostriesenhaut +25p	W Schwert der Macht +20p
T Blutstein +35p	W Schlachtenklinge +20p
	W Hammer des Thor +25p
	W Frostaxt +35p
	W Frostzahn +35p

E Kriegshorn +20p

E Kopf des Frostdrachen +25p

A Polarpelz +5p

A Verzauberter Schild +15p

A Hörnerhelm +15p

A Werwolfumhang +20p

A Rüstung der Ahnen +25p

A Frostbrand +30p

A Grendelschild +30p

Sonderregeln: *Verbündete (Norsca Zwerge), Entschlossen*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Norsca Zwerg Furor	4	7	4	4	5	2	4	3	10	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffen oder eine Zweihandwaffe.

Punktkosten: 100p

Sonderregeln: *Verbündete (Norsca Zwerge), Raserei, Rettungswurf (6+), Berserker, Entschlossen*

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Streitross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: *keine*





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Axtkrieger	4	4	3	3	3	1	4	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild
 Punktekosten: 20 Axtkrieger: 120p, Axtkrieger 21+: je +4p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Die Einheit darf ihre Schilde kostenlos gegen Zweihandwaffen tauschen.
 B Banner des Kalten Landes +20p B Seeräuberbanner +25p
 B Banner der Klanwache +20p B Kriegsbanner +35p
 B Banner der Wilden Jagd +25p B Standarte des Frostfjords +45p
 B Nordwindbanner +25p B Werwolfsbanner +50p
 Sonderregeln: *Kampflust, Schlachtgesang, Blocken (Schild)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Speerträger	4	4	3	3	3	1	4	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild
 Punktekosten: 20 Speerträger: 140p, Speerträger 21+: je +4p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner des Kalten Landes +20p B Seeräuberbanner +25p
 B Banner der Klanwache +20p B Kriegsbanner +35p
 B Banner der Wilden Jagd +25p B Standarte des Frostfjords +45p
 B Nordwindbanner +25p B Werwolfsbanner +50p
 Sonderregeln: *Kampflust, Schlachtgesang, Anti-Kav (Speer)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Huscarl	4	5	3	4	3	1	4	1	8	1	Inf
Champion	4	5	3	4	3	1	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Schild
 Punktekosten: 10 Huscarl: 100p, Huscarl 11-20: je +8p, Huscarl 21+: je +6p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 Die Einheit darf ihre Schilde kostenlos gegen Zweihandwaffen tauschen.
 B Banner des Kalten Landes +20p B Seeräuberbanner +25p
 B Banner der Klanwache +20p B Kriegsbanner +35p
 B Banner der Wilden Jagd +25p B Standarte des Frostfjords +45p
 B Nordwindbanner +25p B Werwolfsbanner +50p
 Sonderregeln: *Kampflust, Schlachtgesang, Blocken (Schild)*

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Huscarl Wächter	4	5	3	4	3	1	4	1	8	1	Inf
Champion	4	5	3	4	3	1	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Speer, Schwere Rüstung und Schild
 Punktekosten: 10 Huscarl Wächter: 150, Huscarl Wächter 11-30: je +12p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner des Kalten Landes +20p B Kriegsbanner +35p
 B Nordwindbanner +25p B Standarte des Frostfjords +45p
 Sonderregeln: *Unnachgiebig, Todesstoß, Leibwache*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Frostwölfe	9	3	0	4	3	1	3	1	5	2	Kav
Bestienmeister	6	4	3	4	3	1	4	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 5 Frostwölfe: 40+Nx10p, Frostwolf 6+: je +6p
 Optionen: Die Einheit darf einen Bestienmeister für +10p erhalten, dieser zählt als Champion. (Der Bestienmeister ersetzt keinen Frostwolf.)
 Sonderregeln: *Entbehrlich*

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Leibeigener	4	3	3	3	3	1	3	1	6	1	Inf
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 20 Leibeigene 60p, Leibeigener 21+: je +2p
 Optionen: Musiker +5p, Speere +10p, Schilde je +0.5p/Modell
 Sonderregeln: *Entbehrlich*

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Bogenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Bogen
 Punktekosten: 10 Bogenschützen: 70p + Nx10p, Schütze 11-20: je +7p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p
 Sonderregeln: *Leichte Infanterie*

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Kundschafter	5	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	5	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Wurfspeer
 Punktekosten: 5 Kundschafter: 40p + Nx20p, Kundschafter 6-10: je +6p
 Optionen: Champion +5p
 Die Einheit darf ihre Wurfspeere gegen eine der folgenden Waffen tauschen:
 - Wurfäxte +1p/Modell
 - Bögen +1p/Modell
 Sonderregeln: *Plänkler, Kundschafter*

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Plünderer	5	4	3	3	3	1	4	1	7	1	Inf
Champion	5	4	3	3	3	1	4	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe
 Punktekosten: 10 Plünderer: 80p, Plünderer 11-20: je +6p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p,
 Wurfaxt +1p/Modell, Wurfspeer +1p/Modell
 Die Einheit darf ihre zusätzlichen Handwaffen für +10p gegen
 Zweihandwaffen tauschen.
 0-X Einheiten dürfen für je +30p die *Hinterhalt* Sonderregel erhalten, wobei
 X der Anzahl der Kerneinheiten in der Armee entspricht.
 Sonderregeln: *Kampflust, Leichte Infanterie, Sklavenjäger*

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Ulfhednar	5	4	3	4	3	1	4	1	8	1	Inf
Champion	5	4	3	4	3	1	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffen
 Punktekosten: 5 Ulfhednar: 90+Nx10p, Ulfhednar 6-10: je +12p
 Optionen: Champion +10p
 Die Einheit darf ihre zusätzlichen Handwaffen für +30p gegen
 Zweihandwaffen tauschen.
 Sonderregeln: *Plänkler, Raserei, Rettungswurf (5+), Letzter Hieb, Berserker*





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Reiter	-	4	3	3	3	1	4	1	7	2	Kav
Champion	-	4	3	3	3	1	4	2	7	2	Kav
Streitross	8	3	0	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross
 Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung
 Punktekosten: 5 Reiter: 50p + Nx20p, Reiter 6+: je +10p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p,
 Speer +1p/Modell,
 Wurfspieß +1p/Modell, Wurfaxt +2p/Modell,
 Schilde +2p/Modell und die Einheit verliert die Sonderregel
 'Leichte Kavallerie'.
 B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: *Leichte Kavallerie*

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Werwolf	7	3	3	5	4	3	4	3	8	3	Mol
Champion	7	3	3	5	4	3	4	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 3 Werwölfe: 170p + Nx20p, Werwolf 4+: je +50p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: *Kampflust, Angst, Regeneration (5+),
 Ignoriert Schwieriges Gelände*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kriegsmammut	6	3	0	6	6	6	2	5	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktekosten: 150p + Nx100p
 Sonderregeln: *Entsetzen, Großes Ziel, Immunität gegen Psychologie,
 Schuppenhaut (5+), Aufpralltreffer (W3), Trampeln (W3)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Frostriese	6	3	3	6	5	6	3	5	9	6	Mon

Ausrüstung: Eiswaffe
 Punktekosten: 150p + Nx50p,
 Sonderregeln: *Entsetzen, Unnachgiebig, Immunität gegen Psychologie,
 Großes Ziel, Frostaura*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Norsca Zwerge	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punktekosten: 10 Norsca Zwerge: 90p, Zwerg 11+: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Schild +1p/Modell, Zweihandwaffe +2p/Modell
 Sonderregel: *Verbündete (Norsca Zwerge), Blocken (Schild), Entschlossen*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Norsca Zwerge	4	4	3	4	4	1	2	1	10	1	Inf
Berserker	4	4	3	4	4	1	2	2	10	1	Inf
Champion	4	4	3	4	4	1	2	2	10	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzlichen Handwaffen.
 Punktekosten: 10 Berserker: 160p, Berserker 11+: je +10p
 Optionen: Champion +15p
 Die Einheit darf ihre zusätzlichen Handwaffen für +10p gegen
 Zweihandwaffen tauschen.
 Sonderregeln: *Verbündete (Norsca Zwerge), Raserei, Leichte Infanterie,
 Rettungswurf (6+), Berserker, Entschlossen*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Norsca	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Zwergenschütze	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust und Leichte Rüstung
 Punktekosten: 10 Zwergenschützen: 100p + Nx20p, Schütze 11-20: je +12p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Sonderregeln: *Verbündete (Norsca Zwerge), Entschlossen*





OGERKÖNIGREICHE

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Spähgnoblar: Alle Standartenträger (inklusive des Armeestandarten-trägers) werden von einem Spähgnoblar begleitet. Dieser reduziert die benötigten Modelle für ‚Fernkampfangriffe gegen Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten‘ (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘ in den Grundregeln) für Einheiten mit einer Standarte von 5(4) auf 3 Modelle.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Ausgehungert: Falls dieses Modell nicht im Nahkampf gebunden ist, muss es sich am Ende der Bewegungsphase näher an einer gegnerischen Einheit befinden, als zu Beginn dieser Bewegungsphase.

Einzelgänger: Dieses Modell darf nicht der Armeegeneral sein. Es darf sich nur Säbelzähntigereinheiten anschließen. Wenn dies der Fall ist, bewegt sich die Einheit weiterhin wie Leichte Kavallerie (mit der Geschwindigkeit des Jägers), allerdings darf der Jäger nach einer Marschbewegung nicht mehr schießen und hat beim Schießen auch keinen 360° Sichtbereich.

Entbehrlich: Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

Feuriger Atem: Atemwaffe, S3

Frostaure: Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit mindestens einem Modell mit dieser Sonderregel erleiden einen -1 auf ihre Trefferwürfe im Nahkampf. Nur Charaktermodelle mit der ‚Frostaure‘ Sonderregel dürfen sich Einheit mit der ‚Frostaure‘ Sonderregel anschließen. Einheiten mit der ‚Frostaure‘ Sonderregel sind selbst immun gegen diese Effekte.

Frostsplittersphäre: Wenn das Donnerhorn nicht marschiert ist, darf es in der Schussphase eine Frostsplittersphäre mit den folgenden Regeln abfeuern (das Donnerhorn profitiert hierbei nicht von Gleichmäßiger Gang): Katapult, Reichweite 6"-36", 3" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Fehlfunktion: das Modell schießt nicht und erleidet einen Lebenspunktverlust, der Schutzwürfe ignoriert.

Gleichmäßiger Gang: Die Reiter dürfen auch nach dem Marschieren schießen. Wenn das Reittier nicht marschiert ist, erleiden die Reiter keinen Abzug für Bewegen und Schießen.

Landhai: Die Einheit kann das Spiel in Reserve beginnen. Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielzugs ein W6 geworfen, bei einer 4+ erscheint die Einheit an einer beliebigen Spielfeldkante, als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Addiere +1 auf diesen Wurf für jeden nachfolgenden Spielzug, bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

Monstertöter: Dieses Modell wiederholt misslungene Verwundungswürfe gegen Große Ziele.

Ogerangriff: Aufpralltreffer (1), jedes Modell handelt seinen Aufpralltreffer mit +1S für jedes Modell in der entsprechenden Reihe direkt hinter sich ab, max. jedoch mit +2S.

Riese: siehe Kapitel ‚Riesen‘ in den Grundregeln

Schützende Tätowierungen: MR 1, Rettungswurf (6+).

Stimme ihres Meisters: Wenn sich diese Einheit innerhalb von 12" um einen Jäger befindet, verwendet sie dessen MW für Moralwerttests.

Streitsüchtig: Wenn diese Einheit zu Beginn ihres Spielzugs nicht im Nahkampf gebunden oder gebrochen ist, wirf einen W6. Bei einer ‚1‘ darf die Einheit in diesem Spielzug nichts tun.

Teil des Rudels: Diese Einheit darf niemals den Moralwert des Generals nutzen. Nur Jäger dürfen sich der Einheit anschließen.

Übellaunig: Wenn die Einheit am Ende der ‚Angriffe Ansagen‘ Phase noch keinen Angriff angesagt hat, jedoch die Möglichkeit hätte (wenn sich ein Gegner innerhalb der Angriffreichweite befindet und der Angriff auf diesen erlaubt wäre), muss sie einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, muss die Einheit die nächst mögliche gegnerische Einheit angreifen.

Wilder Haufen: Jedes Modell in der Einheit kann mit einer unterschiedlichen Waffe ausgerüstet werden und mit dieser kämpfen, d.h. es müssen nicht alle Regimentsmodelle dieser Einheit die gleiche Ausrüstung verwenden. Der kontrollierende Spieler entscheidet, welche Modelle als Verluste entfernt werden, wobei im Nahkampf Modelle in BTB mit gegnerischen Modellen zuerst entfernt werden müssen.

RÜSTKAMMER

Cathay-Langschwert: +1KG, +1I, AP (1), kann nicht mit anderen Waffen kombiniert werden, um als zusätzliche Handwaffe zu zählen.

Donnerrohr: Reichweite 12", S4, AP (1), Mehrfachschuss (W6), Gefährlich, keine Abzüge für Bewegen und Schießen sowie Mehrfachschuss.

Eisenfaust: Zählt als Schild.

Eiswaffe: Magische Attacken

Glücksgnoblar: Der Träger darf einen misslungenen Schutzwurf wiederholen. Einmalige Anwendung.

Großer Wurfspeer: Reichweite 12", S wie Träger +1, Wurfwaffe.

Harpunenschleuder: Reichweite 36", S5, Durchschlägt Glieder, Multipler Lebenspunktverlust (2) gegen Große Ziele.

Kanone der Himmelstitanen: Kanone, Reichweite 36", S10, Multipler Lebenspunktverlust (W3), Bewegen oder Schießen. Die Kartätsche hat die folgenden Werte: Atemwaffe, S5, AP (1).

Kettenfangeisen: Reichweite 6", S6, Todesstoß, Wurfwaffe

Ogerpistolenpaar: Reichweite 24", S4, AP (1), Mehrfachschuss (2), kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffreichweite ist. Zählt im Nahkampf als zusätzliche Handwaffe.

Schrottschleuder-Katapult: Katapult, Reichweite 12-48", S2(2), 5" Schablone, Todesstoß.

Schwertgnoblar: Eine zusätzliche Attacke im Nahkampf mit dem KG und der Initiative des Trägers sowie mit S2.

Spitzes Zeug: Reichweite 8", S2, Mehrfachschuss (2), Wurfwaffe

Zahngnoblar: Bevor der Träger einen Spruch wirkt, kann dieser eine beliebige Anzahl von Zahngnoblar verwenden, um seinen nächsten Zauberwurf um +1 je verwendetem Zahngnoblar zu erhöhen (PM und BM). Einmalige Anwendung.

ERBSTÜCKE DER TRAUERBERGE

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf.

W Blutbeil: Für jeden durch diese Waffe verursachten, nicht verhinderten Lebenspunktverlust erhält der Träger einen verlorenen Lebenspunkt zurück.

W Festungsknacker: +3S, Zweihandwaffe, ASL, für die Trefferwürfe des Trägers wird die Initiative statt des KG des Gegners verwendet.

W Fleischklopper: Zweihandwaffe, Multipler Lebenspunktverlust (W3)

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schädelpflücker: Todesstoß

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

A Gierfaust: +1 Rüstungswert. Wenn der Träger eine Verwundung durch einen Rüstungs- oder Rettungswurf verhindert, die durch eine magische Waffe im Nahkampf verursacht wurde, wird die Waffe zerstört. Zauberer verlieren eine Stufe (und einen zufälligen PM oder BM Spruch) für jede durch den Träger im Nahkampf verursachten und nicht verhinderten Lebenspunktverlust.

A Schädelplatte: +1 Rüstungswert. Sprüche die den Träger zum Ziel haben (nicht seine Einheit), gelten bei einer doppelten 1, 2 und 3 als Zauberpatzer.

A Schlundplatte: +1 Rüstungswert. Wenn der Träger einen Gegner in einer Herausforderung ausschaltet, erhält der Träger so viele Lebenspunkte zurück, wie der Gegner entsprechend seinem Profilwert zu Beginn des Spiels hatte. Sollte der Träger bereits volle Lebenspunkte haben, erhält er stattdessen einen zusätzlichen Lebenspunkt.

A Schmetterbauch: +1 Rüstungswert. Aufpralltreffer haben AP (1) und zählen als magische Attacken. Im Spielzug, in dem der Träger angreift, hat er eine Einheitenstärke von 6 (ES6). Nur für Modelle zu Fuß.

T Cathay-Gagat: Der Träger erhält einen Rettungswurf (3+) gegen durch Sprüche verursachte Verwundungen.

T Gemmensplitter: Rettungswurf (5+)

T Gnoblar Diebstein: MR 1 für jeden Stein, bis zu 2

T Schutztalisman: Rettungswurf (6+)

E Dämonenblut: Der Träger verursacht Entsetzen.

E Hand voll Lorbeerkränze: Der Träger und seine Einheit können einen misslungenen Aufriebstest wiederholen. Einmalige Anwendung.

E Jadelöwe: Der Träger und seine Einheit dürfen fehlgeschlagene Psychologietests wiederholen. Sobald der Träger flieht endet der Effekt für den Rest des Spiels.

E Silberrückenpelz: Gegner die den Träger im Nahkampf attackieren erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Zusätzlich erleidet der Träger (sowie eine Einheit Säbelzähntiger, der er sich angeschlossen hat) keine Abzüge für schwieriges Gelände. Nur Modelle zu Fuß.

E Steinauge: Zu Beginn jedes eigenen Spielzugs darfst du eine gegnerische Einheit auf dem Schlachtfeld wählen. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).



S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Gruts Sichel: Einmal pro Spielzug kann der Träger seiner Einheit einen Lebenspunktverlust zufügen (Schutzwürfe sind nicht gestattet, verursacht keine Panik), wodurch er einen zusätzlichen PD für seinen nächsten Spruch (BM oder PM) in dieser Magiephase erhält. Durch diesen Würfel kann die maximale Anzahl an Würfeln, welche durch die Stufe des Zauberers erlaubt ist, um 1 überschritten werden.

S Halblich-Kochbuch: Das Modell ignoriert den Effekt des ersten Zauberpatzers (PM oder BM), d.h. der Spruch misslingt aber es wird nicht auf der Zauberpatzer-Tabelle gewürfelt.

S Höllenherz: Kann zu Beginn einer gegnerischen Magiephase aktiviert werden. Gegnerische Zauberer erleiden während dieser Magiephase bei jedem Pasch einen Zauberpatzer. Hat keinen Effekt auf PM Sprüche. Einmalige Anwendung.

S Knallstab: PM 2/7+, Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht W6 S4 Treffer, für jeden Verwundungswurf von einer natürlichen '1' erleidet der Träger einen S6 Treffer.

S Schädelmaske: Gegner erleiden bei Moralwerttests, die durch den Träger oder seine Einheit verursacht werden, einen Abzug von -1 auf den Moralwert.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

B Drachenhautbanner: In dem Spielzug, in dem die Einheit des Trägers erfolgreich angegriffen hat, wiederholt sie alle Treffer- und Verwundungswürfe von natürlichen '1'en und die Gegner müssen erfolgreiche Rüstungswürfe wiederholen.

B Kannibalentotem: Im Kampf gegen eine Einheit vom Typ Monströse Infanterie wiederholt die Einheit des Trägers in der ersten Nahkampfrunde alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe. Ferner muss die Einheit im Kampf gegen Einheiten vom Typ Monströse Infanterie immer verfolgen, darf diese jedoch nicht überrennen.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Lumpenbanner: Die Einheit legt Paniktests mit 3W6 ab und ignoriert den höchsten Würfelwurf.

B Rhinostandarte: Modelle in der Einheit des Trägers wiederholen misslungene Verwundungswürfe bei Aufpralltreffern (Ogerangriff).

B Runenschlund: Wird ein Spruch erfolgreich auf diese Einheit gewirkt, wirf einen W6: bei einem Wurf von 2+ betrifft der Spruch eine befreundete Einheit innerhalb von 6" (nach Wahl des Ogerspielers). Diese Einheit muss kein legales Ziel sein (d.h. darf außer Reichweite und außer Sicht sein). Hat keinen Effekt bei Sprüchen, die keine bestimmte Einheit zum Ziel haben, und/oder wenn keine befreundete Einheit innerhalb von 6" ist.

GROSSE NAMEN

Ein Charaktermodell darf einen einzelnen Großen Namen erhalten. Sie zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt.

X Bergfresser: Verwundungswürfe von ,1' und ,2' misslingen immer gegen dieses Modell.

X Bestienschlächter: Das Modell ist immun gegen Psychologie. Bei Großen Zielen werden Lebenspunktverluste verdoppelt, welche im Nahkampf von diesem Modell mit einer nicht magischen Waffe verursacht werden.

X Mauerbrecher: Das Modell verursacht einen zusätzlichen Aufpralltreffer und erleidet keine Nachteile, wenn er eine verschanzte Einheit angreift. Hat keine Effekte auf berittene Modelle.

X Riesenbrecher: Das Modell erhält +1S, kann keine Herausforderungen ablehnen und kann niemals Fliehen als Angriffsreaktion wählen. Erfordert einen Riesen in der Armee.

X Schlundpilger: +1W und leidet unter Blödeheit.

X Sippenfresser: Befreundete Einheiten innerhalb von 6" wiederholen misslungene Paniktests.

X Sturmläufer: +1B

X Todpreller: Einmal pro Spiel muss ein gegnerisches Modell (inklusive Reittier etc.) alle erfolgreichen Verwundungswürfe gegen das Modell mit diesem großen Namen wiederholen. Erkläre dies nachdem die Verwundungswürfe geworfen wurden.

LEHRE DES GROSSEN SCHLUNDS

Einfache Magie (PM)

Appetitthappen (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit wiederholt im Nahkampf alle Verwundungswürfe von natürlichen '1'en. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Blutsuppe (3+): Unterstützung. Wirf einen W6: Bei einer 1 erleidet der Spruchwirker einen S6 Treffer, bei einer 2-6 erhält der Spruchwirker 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.

Stahlwanst (5+): Unterstützung. Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um den Zauberer erhalten Schuppenhaut (6+). Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Kampfmagie (BM)

Bullenherz (7+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +1S (inklusive Ogerangriff). Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Felshappen (10+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +1 Widerstand und wird Unnachgiebig. Endet zu Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers.

Hirnschmalz (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

Knochensplitter (8+): Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht 2W6 S2 Treffer, die Rüstungswürfe ignorieren.

Trollgedärm (10+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält MR (2) und Regeneration (4+). Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

LEHRE DES FEUERS

Einfache Magie (EM)

Flammendes Schwert des Rhuin (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Lodernde Flammen (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Einheiten, die auf die Zieleinheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff. Zusätzlich erleidet jedes gegnerische Modell in BTB mit der Zieleinheit einen S3 Treffer in jeder Magiephase beider Spieler, inklusive in der Magiephase, in der der Spruch gewirkt wird. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Kampfmagie (BM)

Aschewolke (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Brennender Schädel (8+): Wähle einen Punkt im Sichtbereich des Spruchwirkers, dann ziehe eine gerade 18" lange Linie vom Spruchwirker zu diesem Punkt. Der Schädel fliegt entlang dieser Linie, bis er deren Ende erreicht oder auf Sichtlinien blockierendes unpassierbares Gelände trifft. Alle Modelle unter dieser Linie erleiden einen S4 Treffer (wobei betroffene Modelle wie bei einer Kanonenkugel ermittelt werden). Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Der Spruch kann nicht verwendet werden, wenn der Spruchwirker oder seine Einheit im Nahkampf sind.

Feuerball (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer

Flammenschlag (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer

Glutatem (8+): Platziere die Flammenschablone so, dass sie den Spruchwirker in seinem Frontbereich berührt. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt. Jedes getroffene Modell erleidet einen S4 Treffer. Ist der Spruchwirker im Nahkampf, muss er stattdessen eine gegnerische Einheit in BTB auswählen. Diese Einheit erleidet W6 S4 Treffer.

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Tyrann	6	6	4	5	5	5	4	5	9	3	MoI

Ausrüstung: Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktkosten: 190p

Optionen:

Schwere Rüstung	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Schädelpflücker	+15p
Zweihandwaffe	+25p	W Schlachtenklinge	+25p
Cathay-Langschwert	+25p	W Behände Klinge	+25p
Ogerpistolenpaar	+25p	W Schwert der Macht	+30p
		W Festungsknacker	+50p
Glücksgnobl	+10p	W Fleischklopfer	+65p
Schwertgnobl (bis zu 2) je	+5p	A Gierfaust	+25p
		A Schmetterbauch	+35p
X Schlundpilger (c)	+10p	A Schlundplatte	+35p
X Bestienschlächter (c)+15p		A Schädelplatte	+35p
X Mauerbrecher (c)	+15p	T Gnoblar Diebstein (bis zu 2) je	+15p
X Sturmläufer (c)	+20p	T Schutztalesman	+25p
X Todpreller (c)	+20p	T Cathay-Gagat	+35p
X Bergfresser (c)	+25p	T Gemmensplitter	+65p
X Riesenbrecher (c)	+30p	E Hand voll Lorbeerkränze	+20p
X Sippenfresser	+35p	E Steinauge	+20p
		E Jadelöwe	+30p
		E Dämonenblut	+35p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fleischermeister	6	4	3	4	5	5	3	4	8	3	MoI

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 100p

Optionen:

Glücksgnobl	+10p	T Gnoblar Diebstein (bis zu 2) je	+15p
Zahngnobl (bis zu 3) je	+5p	T Schutztalesman	+25p
Blutsuppe PM 2/3+	+25p	T Cathay-Gagat	+35p
Stahlwanst PM 3/5+	+50p	T Gemmensplitter	+65p
Appetithappen PM 3/5+	+50p	S Halbling-Kochbuch	+20p
BM Bullenherz	+35p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Hirschmalz	+35p	S Schädelmaske	+25p
BM Knochensplitter	+50p	S Knallstab	+25p
BM Felshappen	+75p	S Bannrolle	+30p
BM Trollgedärm	+75p	S Energiestein	+30p
		S Höllenherz	+30p
W Schädelpflücker	+15p	S Gruts Sichel	+35p
W Blutbeil	+25p	E Steinauge	+20p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff

HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandarte	6	5	4	5	5	4	3	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 150p

Optionen:

Schwere Rüstung	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Glücksgnobl	+10p	W Schädelpflücker	+10p
Schwertgnobl (bis zu 2) je	+5p	W Behände Klinge	+20p
B Rhinoxstandarte	+20p	W Schwert der Macht	+25p
B Kannibalentotem	+25p	W Schlachtenklinge	+25p
B Lumpenbanner	+35p	A Gierfaust	+20p
B Kriegsbanner	+35p	A Schmetterbauch	+30p
B Runenschlund	+50p	A Schlundplatte	+30p
B Drachenhautbanner	+60p	A Schädelplatte	+30p
X Schlundpilger (c)	+10p	T Gnoblar Diebstein (bis zu 2) je	+15p
X Mauerbrecher (c)	+15p	T Schutztalesman	+20p
X Sturmläufer (c)	+20p	T Cathay-Gagat	+30p
X Todpreller (c)	+20p	T Gemmensplitter	+50p
X Riesenbrecher (c)	+20p	E Steinauge	+20p
X Bergfresser (c)	+25p	E Jadelöwe	+30p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fleischer	6	3	2	4	5	4	2	3	7	3	MoI

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 60p

Optionen:

Glücksgnobl	+10p	T Gnoblar Diebstein (bis zu 2) je	+15p
Zahngnobl (bis zu 2) je	+5p	T Schutztalesman	+20p
Blutsuppe PM 2/3+	+25p	T Cathay-Gagat	+30p
Stahlwanst PM 2/5+	+35p	T Gemmensplitter	+50p
Appetithappen PM 2/5+	+35p	S Halbling-Kochbuch	+20p
BM Bullenherz	+35p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Hirschmalz	+35p	S Schädelmaske	+25p
BM Knochensplitter	+50p	S Knallstab	+25p
BM Felshappen	+50p	S Bannrolle	+30p
W Schädelpflücker	+10p	S Energiestein	+30p
W Blutbeil	+20p	S Höllenherz	+30p
E Steinauge	+20p	S Gruts Sichel	+35p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Brecher	6	5	4	5	5	4	3	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 120p

Optionen:

Schwere Rüstung	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+15p	W Schädelpflücker	+10p
Zweihandwaffe	+20p	W Behände Klinge	+20p
Cathay-Langschwert	+15p	W Schwert der Macht	+25p
Ogerpistolenpaar	+25p	W Schlachtenklinge	+25p
		W Festungsknacker	+40p
Glücksgnobl	+10p	W Fleischklopfer	+50p
Schwertgnobl (bis zu 2)	je +5p	A Gierfaust	+20p
		A Schmetterbauch	+30p
		A Schlundplatte	+30p
E Hand voll Lorbeerkränze	+20p	A Schädelplatte	+30p
E Steinauge	+20p	X Schlundpilger (c)	+10p
E Jadelöwe	+30p	X Mauerbrecher (c)	+15p
T G. Diebstein (bis zu 2)	je +15p	X Sturmläufer (c)	+20p
T Schutztalesman	+20p	X Todpreller (c)	+20p
T Cathay-Gagat	+30p	X Riesenbrecher (c)	+25p
T Gemmensplitter	+50p	X Bergfresser (c)	+25p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Feuerbauch	6	3	2	4	5	4	2	3	7	3	MoI

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 100p

Optionen:

Glücksgnoblar	+10p	W Reißende Klinge	+5p
Zahngnoblar (bis zu 2)	je +5p	W Schädelpflücker	+10p
		W Schlachtenklinge	+15p
Lodernde Flammen PM 2/7+	+35p	W Schwert der Macht	+20p
Fla. Schwert d. Rhuin PM 2/5+	+50p		
BM Aschewolke	+50p	E Steinauge	+20p
BM Glutatem	+50p	E Jadelöwe	+30p
BM Brennender Schädel	+50p		
BM Feuerball	+50p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Flammenschlag	+75p	S Schädelmaske	+25p
		S Knallstab	+25p
T Cathay-Gagat	+30p	S Bannrolle	+30p
T Gemmensplitter	+30p	S Energiestein	+30p
		S Höllenherz	+30p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff, Feuiger Atem, Schützende Tätowierungen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Jäger	6	5	4	5	5	4	3	4	9	3	MoI

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Großer Wurfspieß. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 130p

Optionen:

Harpunenschleuder	+15p	W Reißende Klinge	+10p
Glücksgnoblar	+10p	W Schädelpflücker	+10p
Schwertgnoblar (bis zu 2)	je +5p	W Behände Klinge	+20p
Steinyak	+Xp	W Schwert der Macht	+25p
E Hand voll Lorbeerkränze	+20p	W Schlachtenklinge	+25p
E Steinauge	+20p	W Festungsknacker	+40p
E Jadelöwe	+30p	W Fleischklopfer	+50p
E Silberrückenpelz	+35p	A Gierfaust	+20p
X Schlundpilger (c)	+10p	A Schmetterbauch	+30p
X Bestienschlächter (c)	+15p	A Schlundplatte	+30p
X Mauerbrecher (c)	+15p	A Schädelplatte	+30p
X Sturmläufer (c)	+20p	T Gnoblar Diebstein (bis zu 2)	je +15p
X Todpreller (c)	+20p	T Schutztalesman	+20p
X Riesenbrecher (c)	+25p	T Cathay-Gagat	+30p
X Bergfresser (c)	+25p	T Gemmensplitter	+50p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff, Einzelgänger, Monstertöter

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Steinyak	7	3	-	6	6	6	2	5	5	6	Mon

Monster: Steinyak (ohne Ogerreiter)

Punktkosten: 175p + Nx50p

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3), Entsetzen, Gleichmäßiger Gang, Großes Ziel, Schuppenhaut (4+), Übellautig

KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Oger Bulle	6	3	2	4	4	3	2	3	7	3	MoI
Champion	6	3	2	4	4	3	2	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 3 Oger Bullen: 100p, Oger Bulle 4+: je +25p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p, Leichte Rüstung +3p/Modell, Eisenfäuste +5p/Modell, Zusätzliche Handwaffen +6p/Modell

B Rhinoxstandarte +20p B Lumpenbanner +35p

B Kannibalentotem +25p B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff, Blocken (Eisenfaust)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Eisenwänste	6	3	2	4	4	3	2	3	8	3	MoI
Champion	6	3	2	4	4	3	2	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Zweihandwaffe und Schwere Rüstung

Punktkosten: 3 Eisenwänste: 165p, Eisenwänst 4+: je +40p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p

B Rhinoxstandarte +20p B Lumpenbanner +35p

B Kannibalentotem +25p B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Angst, Ogerangriff

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gnoblar	4	2	3	2	3	1	3	1	5	1	Inf
Champion	4	2	3	2	3	1	3	2	5	1	Inf

Ausrüstung: Spitzes Zeugs

Punktkosten: 10 Gnoblars: 30p, Gnoblar 11+: je +2p

Optionen: Champion +5p

Sonderregeln: Streitsüchtig, Entbehrlich

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gnoblar	4	2	3	2	3	1	3	1	5	1	Inf
Fallensteller	4	2	4	2	3	1	3	1	5	1	Inf
Champion	4	2	4	2	3	1	3	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Spitzes Zeugs

Punktkosten: 8 Gnoblars: 50p, Gnoblar 9-15: je +5p

Optionen: Champion +5p

Sonderregeln: Streitsüchtig, Entbehrlich, Kundschafter, Plänkler, Stimme ihres Meisters





ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bleispucker	6	3	3	4	4	3	2	3	7	3	MoI
Champion	6	3	3	4	4	3	2	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Donnerrohr und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 2 Bleispucker: 90p + Nx10p, Bleispucker 3-5: je +50p
 Optionen: Musiker +10p, Champion +15p
 Sonderregeln: Angst, Ogerangriff

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Säbelzahn	8	4	-	4	4	2	4	3	4	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 2 Säbelzähne: 50p + Nx10p, Säbelzahn 3+: je +20p
 Sonderregeln: Angst, Leichte Kavallerie, Stimme ihres Meisters, Teil des Rudels

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Yheti	7	3	2	5	4	3	4	3	7	3	MoI
Champion	7	3	2	5	4	3	4	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Eiswaffe
 Punktkosten: 3 Yhetis: 200p, Yhetis 4+: je +40p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: Angst, Frostaura, Ignoriert Schwieriges Gelände

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schrottschleuder	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Gnoblar Schrotter	-	2	3	2	-	-	3	1	5	-	-
Rhinox	7	3	-	5	-	-	2	3	5	-	-

Streitwagen: 4+ Rüstungswurf, 6 Gnoblar-Schrotter, 1 Rhinox
 Ausrüstung: Schrottschleuder-Katapult
 Punktkosten: 125p + Nx25p
 Sonderregeln: Angst, Aufpralltreffer (W3+1), Übellaunig

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Verschlinger	6	3	1	5	5	4	3	4	9	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 60p + Nx20p
 Sonderregeln: Angst, Ausgehungert, Immunität gegen Psychologie, Landhai, Todesstoß, Unnachgiebig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Vielfraß	6	4	4	5	4	3	3	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Leichte Rüstung
 Punktkosten: 1 Vielfraß: 60p + Nx20p, Vielfraß 2+: je +60p
 Optionen: Schwere Rüstung: +5p/Modell
 Jedes Modell kann eine der folgenden Waffenoptionen wählen:
 - Zweihandwaffe +15p/Modell
 - Cathay-Langschwert +15p/Modell
 - Ogerpistolenpaar +15p/Modell
 Sonderregeln: Angst, Ogerangriff, Immunität gegen Psychologie, Unnachgiebig, Wilder Haufen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sklaven Riese	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 160p + Nx40p
 Sonderregeln: Riese

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Eisenspeier	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Bleispucker	-	3	3	4	-	-	2	3	7	-	-
Rhinox	7	3	-	5	-	-	2	3	5	-	-

Streitwagen: 4+ Rüstungswurf, 1 Bleispucker, 1 Rhinox
 Ausrüstung: Kanone der Himmelstitanen
 Punktkosten: 150p + Nx50p
 Sonderregeln: Angst, Aufpralltreffer (W3+1), Übellaunig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Rhinox-Reiter	-	3	2	4	4	4	2	3	7	4	MoKav
Champion	-	3	2	4	4	4	2	4	7	4	MoKav
Rhinox	7	3	-	5	-	-	2	3	-	-	-

Reittier: Rhinox
 Ausrüstung: Schwere Rüstung und Handwaffe
 Punktkosten: 2 Rhinox-Reiter: 190p + Nx30p, Rhinox-Reiter 3+: je +110p
 Standartenträger +25p, Musiker +10p, Champion +20p
 Die Einheit darf mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet werden:
 - Eisenfaust: kostenlos, die Einheit zählt als schwere Kavallerie
 - Zweihandwaffe: +15p/Modell, die Einheit zählt als schwere Kavallerie
 Der Champion darf für +15p ein Ogerpistolenpaar erhalten.
 B Rhinoxstandarte +20p B Lumpenbanner +35p
 B Kannibalentotem +25p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Angst, Aufpralltreffer (1), Übellaunig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Steinyak	7	3	3	6	6	6	2	5	5	6	Mon
Ogerreiter	-	3	3	4	-	-	2	3	7	-	-

Monster: Steinyak und 1 Ogerreiter
 Ausrüstung: Der Ogerreiter ist mit einem Ketten-Fangeisen ausgerüstet.
 Punktkosten: 200p + Nx50p
 Optionen: Der Ogerreiter kann sein Ketten-Fangeisen kostenlos gegen einen Großen Wurfspieß tauschen.
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3), Entsetzen, Gleichmäßiger Gang, Großes Ziel, Schuppenhaut (4+), Übellaunig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Donnerhorn	6	3	3	6	6	6	2	4	5	6	Mon
Ogerreiter	-	3	3	4	-	-	2	3	7	-	-

Monster: Donnerhorn und 2 Ogerreiter
 Ausrüstung: 1 Reiter hat ein Ketten-Fangeisen,
 1 Reiter hat eine Harpunenschleuder
 Punktkosten: 200p + Nx50p
 Sonderregeln: Entsetzen, Frostaura, Frostsplittersphäre, Gleichmäßiger Gang, Großes Ziel, Schuppenhaut (5+)





ORKS & GOBLINS

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Goblinhorde: Falls die Armee keine Orks (egal welchen Typs) enthält, darf die Armee 0-2 Kommandanten enthalten.

Größe is bessa: Alle Einheiten der Orks&Goblins haben eine **Größe (X)**. Einheiten ignorieren Panik, die durch Einheiten mit einem geringeren Größewert wie ihrem eigenen verursacht wird.

Grünhäute: Alle Modelle in der Armee gelten als Grünhäute (dies hat keinen unmittelbaren Effekt).

Stinkndä Elfanz: Alle Goblins haben Angst vor Elfen (jeder Art), wenn sie ihnen nicht mindestens 2:1 überlegen sind. Vergleiche die Anzahl von „Goblköpfen“ mit den „Elfenköpfen“, nicht ES.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Dickhäutig: Das Reittier gewährt +2 Rüstungswert (statt +1).

Fanatics:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fanatic	2W6	-	-	5	3	1	3	*	10	1	Inf

Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie

Versteckt: Fanatics beginnen das Spiel versteckt in der Nachtgoblin Einheit, mit der sie gekauft wurden, der sogenannten Hosteinheit.

Fanatics loslassen: Fanatics müssen sofort losgelassen werden, sobald eine gegnerische Einheit innerhalb von 8" zur Hosteinheit kommt. Handle die Fanatics einen nach dem anderen ab. Benenne hierzu für jeden Fanatic einen Punkt an einer beliebigen Kante der Hosteinheit und wirf 2W6" für die Bewegung des Fanatics. Sobald alle Fanatics sich bewegt haben und eventueller Schaden abgehandelt wurde, kann die gegnerische Einheit ihre Bewegung fortsetzen, falls ihr Spieler das wünscht.

Fanatics werden nicht losgelassen, wenn die Hosteinheit gebrochen ist.

Matsch!: Bewegt sich ein Fanatic in Kontakt mit einer Einheit, verursacht er W6 S5 AP (1) Treffer und bewegt sich dann in einer geraden Linie durch die Einheit hindurch. Würde ein Fanatic seine Bewegung innerhalb einer Einheit beenden, bewegt er sich solange geradeaus weiter, bis er seine Bewegung außerhalb einer Einheit beenden kann oder bis er vernichtet ist.

Amok: Fanatics können nicht angegriffen werden, jedoch können sich Modelle durch sie hindurch bewegen bzw. angreifen. Jede Einheit, die sich durch einen Fanatic hindurchbewegt erleidet W6 S5 AP (1) Treffer. Einheiten, die ihre Bewegung auf einem Fanatic beenden, erleiden weitere W3 S5 AP (1) Treffer und der Fanatic wird als Verlust entfernt. Fanatics können von Sprüche oder von Fernkampfangriffen als Ziel gewählt werden und zählen als einzelne Modelle bzw. Plänkler. Einheiten, die auf Fanatics schießen, dürfen ihre Schüsse aufteilen, um auf mehrere Fanatics zu zielen.

Außer Kontrolle: Anstelle sich normal zu bewegen, bewegen sich Fanatics zufällig in der Pflichtbewegungsphase (jedoch nur im Spielzug des O&G Spielers). Handle alle Fanatics einen nach dem anderen in beliebiger Reihenfolge ab. Jeder Fanatic bewegt sich 2W6" in gerader Linie in eine mit einem Abweichungswürfel bestimmte Richtung.

Ein Fanatic wird sofort als Verlust entfernt, sobald:

- er in Kontakt mit der Spielfeldkante oder einem Geländestück, außer eine Hügel, kommt.

- er in Kontakt mit einem anderen Fanatic kommt.

- ein Pasch für seine Bewegung gewürfelt wird (dies gilt nicht, wenn der Fanatic aus einer Einheit losgelassen wird).

Generelles:

- Fanatics verursachen W6 S5 AP (1) Treffer bei jeder Einheit, mit der sie in Kontakt kommen. Diese Treffer zählen als Nahkampftreffer und werden wie Beschuss verteilt.

- Durch Fanatics verursachte Verluste verursachen keine Paniktests.

- Fanatics dürfen nicht freiwillig losgelassen werden.

- Zur Ermittlung der Siegpunkte wird nur die Hosteinheit selbst berücksichtigt, d.h. einzelne Fanatics gewähren keine Siegpunkte.

Fiese Schlitzas: Fiese Schlitzas beginnen das Spiel verborgen in ihrer Einheit. Der Goblinspieler darf eine beliebige Anzahl an fiesen Schlitzas zu Beginn jedes seiner Spielzüge oder zu Beginn jeder Nahkampfphase enttarnen. Wenn ein fieser Schlitzas enttarnt wird, platziert er ihn in BTB mit dem Gegner (im Nahkampf) oder im ersten Glied der Einheit (wenn die Einheit nicht im Nahkampf ist). Falls möglich, wird ein Regimentsmodell der Einheit ans Ende der Einheit gestellt, um Platz zu machen. Falls keines vorhanden ist, darf ein Charaktermodell bewegt werden. Ein Fieser Schlitzas, der zu Beginn einer Nahkampfphase enttarnt wird, erhält die Sonderregel ASF bis zum Ende des Spielzugs. Fiese Schlitzas werden genau wie Einheitenchampions behandelt. Versteckte fiese Schlitzas können auf keine Weise Schaden erleiden.

Flußtroll-Haut: Ein Gegner, der diese Einheit im Nahkampf attackiert, erleidet einen Malus von -1 auf seine Trefferwürfe.

Großer Höhlensquig: Zufallsbewegung (3) mit den folgenden Ausnahmen: Das Modell hat einen Sichtbereich von 360°, d.h. es kann sich in alle Richtungen bewegen. Es ignoriert schwieriges Gelände bei der Bewegung. Wird das Charaktermodell ausgeschaltet, das den großen Höhlensquig reitet, behandle den Großen Höhlensquig wie außer Kontrolle geratene Kettensquigs (siehe unten) mit der Ausnahme, dass er nur 3 S5 Treffer bei Einheiten verursacht, durch die er sich hindurchbewegt, und nur 1 S5 Treffer bei Einheiten, die ihn angreifen.

Hauer: Wildschweine erhalten +2S in der ersten Nahkampfunde, wenn sie angreifen

Kettensquigs: Zufallsbewegung (3) mit den folgenden Ausnahmen: Das Modell hat einen Sichtbereich von 360°, d.h. es kann sich in alle Richtungen bewegen. Es ignoriert schwieriges Gelände bei der Bewegung. Statt seine Bewegung bei Kontakt mit Einheiten zu beenden, bewegt es sich durch sie hindurch. Falls die Bewegung innerhalb einer Einheit enden würde, bewege das Modell in der gleichen Richtung durch die Einheit hindurch und platziere ihn 1" hinter der Einheit. Nachdem das Modell sich einmal durch eine Einheit hindurchbewegt hat, gerät es außer Kontrolle und bewegt sich von nun an in zufällige Richtungen, d.h. der Abweichungswürfel wird verwendet, um die Bewegungsrichtung zu ermitteln, wenn das Modell sich bewegt. Wenn für die Kettensquigs nachdem sie außer Kontrolle geraten sind, ein Pasch mit zwei oder drei Würfeln bei der Ermittlung der zufälligen Bewegung gewürfelt wird, kollabieren die Kettensquigs am Ende ihrer Bewegung und das Modell wird als Verlust entfernt. Jede Einheit, durch die sich das Modell bewegt, erleidet W6+3 S5 Treffer. Falls ein Gegner einen erfolgreichen Angriff auf die Kettensquigs durchführen kann, erleidet die angreifende Einheit sofort W6 S5 Treffer und die Kettensquigs werden als Verlust entfernt. Es findet kein Nahkampf statt und eine Überrennbewegung ist nicht erlaubt.

Kriegsbemalung: Rettungswurf (6+)

Kurbelwagen: Zufallsbewegung (2) mit den folgenden Ausnahmen: Falls das Modell in Kontakt mit unpassierbarem Gelände kommt, erleidet es W6 S6 Treffer und wird 1" vor dem Gelände mit einer Ausrichtung deiner Wahl positioniert. Falls das Modell in Kontakt mit einer befreundeten Einheit kommt, erleidet die Einheit 2W6 S4 Treffer und das Modell wird 1" vor der Einheit mit einer Ausrichtung deiner Wahl positioniert.

Netzgitze: Zu Beginn jeder Nahkampfphase darf eine Einheit, die Netzgitze enthält, Netze auf eine Einheit in BTB werfen. Wirf einen W6, um den Effekt zu bestimmen. Bei einer 1' erleidet die Einheit mit dem Netzgitz -1S bis zum Ende des Spielzugs. Bei einer 2+ erleidet die gegnerische Zielinheit -1S bis zum Ende des Spielerzugs. Jede Einheit kann nur einmal pro Spielzug von Netzen betroffen sein, d.h. max. -1S.

Riese: Siehe Sonderregeln für Riesen

Spinnennetzschrein: Befreundete Zauberer innerhalb von 12" erhalten +1 auf ihre Zauberwürfe (BM und PM).

Squig Hoppaz: Zufallsbewegung (3) mit den folgenden Ausnahmen: Als Plänkler hat die Einheit einen Sichtbereich von 360 Grad, d.h. sie kann sich in alle Richtungen bewegen und ignoriert schwieriges Gelände während ihrer Bewegung. Um die Einheit zu bewegen, wähle ein Modell der Einheit und lege die Bewegungsrichtung fest, dann würfelle, um die Bewegungsdistanz zu ermitteln und bewege das Modell die ermittelte Distanz in die gewählte Richtung. Danach werden alle verbleibenden Modelle der Einheit vollständig innerhalb von 3" um das erste Modell positioniert, aber nicht weiter als das erste Modell, d.h. Modelle können nur rechts, links oder hinter dem Modell platziert werden, aber nicht davor (siehe das Diagramm unten). Modelle, die nicht platziert werden können, ohne in Kontakt mit der Spielfeldkante, unpassierbarem Gelände oder innerhalb von 1" zu einer Einheit zu kommen, werden ausgeschaltet. Falls das erste Modell in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt und die gegnerische Einheit den Angriff annimmt, dann müssen soweit möglich alle Squigs der Einheit in BTB mit der gegnerischen Einheit gebracht werden (jedoch nur auf der den Squigs zugewandten Kante, d.h. es gibt kein umzingeln!), unabhängig von der tatsächlichen Bewegungsdistanz jedes Modells.

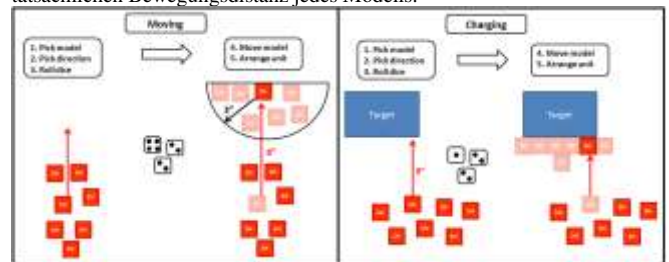


Diagramme zur Erläuterung der Squig Hoppaz Bewegung





Squigs: Die Einheit besteht aus Squigs und Squigtreibern. Die vorderen Glieder der Einheit werden zuerst mit Squigs aufgefüllt, dann mit den Squigtreibern. Treffer aus Fernkampfangriffen werden zufällig zwischen Squigs (1-5) und Treibern (6) verteilt. Falls zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 3 Squigs pro Treiber vorhanden sind oder die Einheit im Nahkampf aufgerieben wird, explodiert die Einheit. Wenn die Einheit explodiert, erhält jede Einheit (Freund oder Feind) innerhalb von 6“ einen S5 Treffer pro volle 3 verbliebene Squigs. Die Einheit wird danach als Verlust entfernt.

Stänkerei: Wirf in jeder eigenen ‚Beginn des Zuges‘ Phase einen W6 für jede Einheit mit einer ES von 5+, die nicht im Nahkampf gebunden oder gebrochen ist. Bei einem Wurfresultat von ‚1‘ stänkert die Einheit. Wirf einen W6, um den Effekt der Stänkerei auf folgender Tabelle zu ermitteln:

Stänkereitabelle		
1	Schnappt se euch!	Zänkerei (siehe unten). Zusätzlich verursacht die Einheit W3 S4 Treffer bei der nächsten befreundeten Einheit innerhalb von 8“, die ebenfalls den Regeln für Stänkerei unterliegt. Falls es mehrere zulässige Ziele gibt, ermittle zufällig, welche Einheit betroffen ist. Hierdurch verursachte Verluste lösen keinen Paniktest aus.
2-5	Zänkerei	Die Einheit darf in dieser Bewegungsphase weder Angriffe ansagen noch sich bewegen. Charaktermodelle dürfen sich der Einheit nicht anschließen oder diese verlassen, noch können sie sich innerhalb der Einheit bewegen. Kein Modell der Einheit darf in der Schussphase schießen. Zauber wirken ist erlaubt.
6	Waaagh!	Die Einheit bewegt sich sofort W6“ auf den nächsten Gegner in Sichtweite zu. <ul style="list-style-type: none"> Falls dies die Einheit in Kontakt mit einem Gegner bringen sollte, bewegt sich die Einheit nicht. Stattdessen muss die Einheit in der Bewegungsphase einen Angriff auf den nächsten Gegner in Sichtweite ansagen. Falls es kein legales Ziel geben sollte, bewegt sich die Einheit W6“ gerade vorwärts. Falls Sie dadurch in Kontakt mit unpassierbarem Gelände oder einer befreundeten Einheit kommen würde, hält sie 1“ vor dem Hindernis an.

Stänkerei Unterdrücken: Einheiten innerhalb von 6“ dieser Einheit/dieses Modells wiederholen misslungene Stänkereitests. Diese Sonderregel darf nicht angewendet werden, wenn diese Einheit/dieses Modell gebrochen ist.

Trollkotze: Anstatt normal anzugreifen, kann die Einheit sich entscheiden, ihre spezielle Kotzattacke einzusetzen. Hierbei verursacht jedes Modell einen S5 Treffer, gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist, bei einem feindlichen Modell in BTB.

Zauberpilz (X): Das Modell startet das Spiel mit X Zauberpilzen. Bevor das Modell einen Spruch wirkt, darf es eine beliebige Anzahl seiner verbleibenden Pilze einsetzen, um den folgenden Zauberwurf zu verstärken. Jeder eingesetzte Pilz wird wie ein zusätzlicher Energiewürfel behandelt (durch die Pilze darf das Limit für Energiewürfel überschritten werden), mit der Ausnahme, dass das Modell für jede ‚1‘, die mit diesen Zauberpilzwürfeln geworfen wurde, einen Lebenspunktverlust erleidet, gegen den keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind. Falls das Modell hierdurch ausgeschaltet wird, der Spruch jedoch erfolgreich gewirkt wurde, wird der Effekt des Zauberspruchs trotzdem abgehandelt. Ferner dürfen Zauberpilzwürfel niemals wiederholt werden. Eine Anwendung pro Pilz.

RÜSTKAMMER

Große Spieße: Die Einheit ist mit einem großen Spieß ausgerüstet. Wenn die Einheit über mindestens ein Glied mit 5 Modellen hinter dem ersten Glied verfügt, verursacht sie 1 S5 Aufpralltreffer, der Multipler Lebenspunktverlust (W3) gegen Große Ziele verursacht.

Kamikazekatapult: Katapult, Reichweite 12-48“. Das Kamikazekatapult verwendet keine Schablone, stattdessen erleidet die Einheit unter dem Einschlagpunkt W6 S5 AP(1) Treffer. Ferner darf der Goblin Spieler den Einschlagpunkt bis zu W3“ auf den ursprünglichen Zielpunkt zubewegen.

Netzschleuder: Katapult, Reichweite 12-48“, 5“-Schablone, S2(2). Jede Einheit, die mindestens einen Treffer erleidet, erleidet einen Malus von -1 KG und -1 I bis zum Ende des nächsten Spielzugs der Netzschleuder. Fehlfunktion: die Waffe feuert nicht und das Modell erleidet einen Lebenspunktverlust, der Schutzwürfe ignoriert.

Spalta: Modelle zu Fuß erhalten AP (1) in jeder ersten Nahkampfrunde.

Speerschleuder: Reichweite 48“, S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder

Steinschleuder: Katapult, Reichweite 12-60“, 3“-Schablone, S4(8), Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe.

GLITZAKRAMZ DER GRÜNHÄUTE

W Bashaz Blutigä Breitaxt: Spalta und Raserei. +W6 A statt +1A für Raserei. Das Modell ist gezwungen diese Waffe zu verwenden, kann niemals seine Raserei verlieren und kann sich keinen Einheiten anschließen. Nur für Modelle zu Fuß.

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Garstiga Stecha: AP (3)

W Hintahältige Klinge: Das Modell erhält +1A, wenn es in der Flanke oder +2A wenn es im Rücken einer Einheit kämpft.

W Kloppas Kloppkeulä: +2S

W Kurlags Klävärä Klingä: Spalta. Der Träger wiederholt misslungene Trefferwürfe.

W Martogs Mächtiga Metzla: +1KG, +1S, +1I

W Porkoz Spitza Spieße: Zählt als Speer. Während eines Angriffs erhält der Träger +1A für jedes Glied der angegriffenen Einheit, das einen Gliederbonus gewährt. Nur für berittene Modelle.

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Shagaz Schreiendes Schwert: +1A und +1S, für jedes gegnerische Charaktermodell innerhalb von 12“.

W Snoggas Squigschläga: +3A bis zum Ende des Spielzugs. Die Anwendung muss zu Beginn der Nahkampfphase angesagt werden. Einmalige Anwendung, anschließend zählt die Waffe als magische Handwaffe.

W Spalta des Letzt'n Waaagh!: Wirf zu Beginn jeder Nahkampfphase einen W6. Bis zum Ende der Nahkampfphase erhält das Modell:

1-2: +3A und +1S; 3-4: +2A und +2S, 5-6: +1A und +3S.

W Wollopas Einwegwunda: Die Anwendung muss vor dem Trefferwurf im Nahkampf angesagt werden. Der Träger erhält S10 bis zum Ende des Spielzugs. Einmalige Anwendung, anschließend zählt die Waffe als magische Handwaffe.

A Eis'nhautschild: Schild. Der Träger wiederholt misslungene Rüstungswürfe.

A Hoggs Höllisch Harta Harnisch: Rüstung, die einen 2+ Rüstungswurf verleiht. Nur für Modelle zu Fuß.

A Hopplaz Helm: +1 Rüstungswurf, Rettungswurf (5+)

A Rüstung des Gork: Schwere Rüstung, +1W

A Rüstung des Mork: Schwere Rüstung, MR(2)

A Schnappschild: Schild. Modelle, die im NK eine natürliche ‚1, bei einem Trefferwurf gegen den Träger würfeln, erleiden jeweils einen S5 Treffer.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswurf gewährt (statt +1)

T Amulett der Beschützigung: Rettungswurf (4+)

T Götzenbild des Mork: Gegner erleiden im Nahkampf -1 auf ihre Trefferwürfe gegen den Träger.

T Grünglühendes Amulett: Falls der Träger oder seine Einheit das Ziel eines Spruchs wird, darf er versuchen den Spruch zu absorbieren, anstatt zu versuchen ihn zu bannen. Falls er den Spruch absorbieren will, wirf die gleiche Anzahl von Würfeln, die zum Wirken des Spruchs verwendet wurden. Wenn alle Würfel eine 2+ zeigen, so zählt der Spruch als gebannt. Falls eine oder mehrere ‚1‘en geworfen werden, so konnte der Spruch nicht gebannt werden und der Träger des Amuletts wird zusätzlich ausgeschaltet (ohne Schutzwürfe jeglicher Art) und als Verlust entfernt. Der Gegenstand kann nicht gegen Sprüche eingesetzt werden, die mit Totaler Energie gewirkt wurden.

T Halsband des Zorga: Reittiere und Monster treffen den Träger nur bei Trefferwürfen von 6.

T Magische Kriegsbemalung: Rettungswurf (5+), MR(1)

T Trollaugenkette: Regeneration (4+)

T Umms Besta Bosshelm: Rettungswurf (5+)





E Aaaargh!-Pilze: Du darfst den Wurf zur Ermittlung der verursachten Treffer für jeden Fanatic wiederholen, der aus der Einheit des Trägers losgelassen wurde. Einmalige Anwendung.

E Eisenrücken-Keiler: Das Modell verursacht W3 Aufpralltreffer mit S5. Nur für Modelle, die auf einem Wildschwein reiten.

E Guzzlas Mutmacha: Würfle zu Beginn des Spiels, welchen Effekt das Gebraü auf den Träger hat: 1-2 Blöðheit, 3-4 Hass, 5-6: Hass und Raserei.

E Imbads Eis'nbeissa: Todesstoß

E Krone der Herrschaft: Das Modell kann seinen Moralwert für einen Moralwerttest (incl. eines möglichen Wiederholungswurfs) auf MW 10 erhöhen. Sage die Anwendung vor dem Würfeln des Tests an. Kann in Kombination mit ‚Inspirierende Gegenwart‘ verwendet werden. Einmalige Anwendung.

E Maas Kartä: Träger erhält die Sonderregel ‚Kundschafter‘. Nur für Modelle zu Fuß.

E Nibblaz Koppnussklunka: PM1/3+, ‚Kopfnuss Zauberspruch, falls du eine natürliche ‚1‘ beim Zauberspruch würfelst, erleidet der Träger einen S5 Treffer.

E Stonkaz Stahlstampfa: +1A mit der Profilstärke des Trägers, zählt als eine magische Attacke aber keine anderen Sonderregeln des Modells kommen zur Anwendung.

E Trickreicha Anhänga: Modelle in BTB (Freund und Feind) verlieren ihren Rettungswurf (solange sie in BTB sind).

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Buzzgobs Knorrige Krücke: Einmal pro Magiephase darf der Träger alle(!) Würfel neu werfen, die zum Wirken eines Spruchs verwendet wurden (BM und PM). Der Wiederholungswurf ist selbst dann erlaubt, wenn der erste Zauberspruch erfolgreich war, er kann jedoch keinen Zauberspruch verhindern, d.h. wenn der erste Zauberspruch ein Zauberspruch war, darf der Wiederholungswurf nicht verwendet werden. Ein Wiederholungswurf kann Totale Energie bewirken.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Ikone des Mork: +1 PD für jede eigene Orkeinheit (jeder Art) aus 20+ Modellen, die sich innerhalb von 24“ und im Nahkampf befindet. Auf diesem Wege generierte PD können nur vom Träger verwendet werden.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Stab des Badduumm: +1 auf Zaubersprüche (BM und PM)

S Waaagh! Farbe: +2 auf Zaubersprüche (BM und PM), wenn der Träger im Nahkampf gebunden ist.

S Zahnkette: Einmal pro Spiel darf der Träger das Würfergebnis eines einzelnen Würfels, der zum Wirken eines Spruchs verwendet wurde, um +1 modifizieren (BM und PM). Kann einen Zauberspruch verhindern und Totale Energie bewirken. Einmalige Anwendung.

S Zaubersackendes Zeppter: In der gegnerischen Magiephase darfst einen gegnerischen PD nehmen und ihn deinem DD Pool hinzufügen.

B Borkz Standarte: Die Einheit ignoriert den ersten misslungenen Stänkereitest im Spiel. Einmalige Anwendung.

B Gorks Waaagh Banner: Die Einheit erhält +1B.

B Grotz Rebellenbanner: Alle Goblins in der Einheit (inklusive Charaktermodelle) erhalten +1MW.

B Guffz Flagge: Die Einheit wiederholt ihren ersten misslungenen Paniktest im Spiel. Einmalige Anwendung.

B Halbmondbanner: Der Träger und seine Einheit sind Unnachgiebig.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Morks Geistertotem: MR (2), gegnerische magische Gegenstände von Modellen, die sich in BTB mit dem Träger befinden, funktionieren nicht.

B Noggs Blutauschbanner: Alle Grünhäute in der Einheit, die in BTB mit einem gegnerischen Modell sind, erhalten +1A. Hat keinen Effekt auf Reittiere. Die Anwendung muss zu Beginn der Nahkampfphase angesagt werden. Einmalige Anwendung.

B Spinnenbanner: Modelle in der Einheit erhalten Giftattacken (1) im Nahkampf. Falls Modelle der Einheit bereits über Giftattacken verfügen, so wird der Wert der Giftattacken für diese um 1 erhöht. Hat keinen Effekt auf magische Waffen.

LEHRE VON GORK UND MORK

Lehrenattribut

Falls mindestens eine Einheit aus 20+ Orks (jeder Art) sich innerhalb von 12“ um den Zauberer im Nahkampf befindet, erhält er +1 auf Zaubersprüche.

Einfache Magie (PM)

Gorks Außawählta (5+): Unterstützung, Reichweite 12“. Das Zielcharaktermodell erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Morks Führung (3+): Unterstützung. Alle Einheiten innerhalb von 6“ bestehen automatisch ihren nächsten Stänkereitest.

Schnappt'se Jungz (5+): Unterstützung, Reichweite 18“. Die Einheit wiederholt natürliche ‚1‘en bei Trefferwürfen im Nahkampf bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Kampfmagie (BM)

Gork wirts schon richt'n (8+): Fluch, Reichweite 24“. Die Zieleinheit erleidet bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers einen Malus von -1 auf ihre Treffer- und Verwundungswürfe sowie -1 auf ihren Rüstungswert.

Gorks Blick (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24“, verursacht W6 S4 Treffer

Gorks Fäuste (10+): Direktschaden, Reichweite 24“, 5“ Schablone, S4, AP(1). Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab.

Gorks Fuß (12+): Direktschaden, Reichweite 48“, 3“ Schablone, S6. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab.

Gorks Hand (10+): Unterstützung, Reichweite 24“.

- Wähle einen Punkt im Sichtbereich der Zieleinheit. Die Einheit bewegt sich 2W6“ in die Richtung des Punkts (verwende den kürzesten Weg; die Einheit muss Schwenken und hält am Zielpunkt nicht an, d.h. sie bewegt sich geradeaus weiter). Die Einheit wird normal von Gelände betroffen. Falls sie in Kontakt mit einer Einheit oder unpassierbarem Gelände kommt, hält sie 1“ vor dem Hindernis an.
- Zusätzlich erhält die Einheit +2B bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.
- Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein.

Hirnbersta (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24“, verursacht 2W6 S4 Treffer

Jetz' geht's los! (9+): Unterstützung, Reichweite 18“. Eine im Nahkampf gebundene Zieleinheit führt sofort eine Nahkampfrunde durch. Angriffsboni kommen nicht zur Geltung. Gegnerische Einheiten dürfen nicht zurückschlagen und es wird kein Kampfergebnis ermittelt. Jede Einheit kann nur einmal pro Magiephase von diesem Spruch betroffen sein.

Kopfnuss (7+): Magisches Geschoss, Reichweite 24“. Ein beliebiges gegnerisches Modell in Sichtlinie erleidet einen S4 Treffer, der Rüstungswürfe ignoriert. Die Zielauswahl erfolgt wie bei der Sonderregel Zielsicher. Ein einzelnes Modell kann nur einmal pro Magiephase von diesem Spruch betroffen sein.

Morks Blick (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24“, verursacht W6 S3 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarzork Waaaghboss	4	7	3	5	5	3	4	4	9	1	Inf

Ausrüstung: Spalta und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 150p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzlicher Spalta	+15p	W Behände Klinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Schlachtenklinge	+25p
Speer	+10p	W Schwert der Macht	+25p
Wildschwein	+25p	W Kurlags Klävärä Klingä	+30p
Lindwurm	+200p	W Kloppas Kloppkeulä	+40p
Wildschwein Streitwagen +Xp		W Martogs Mächtiga Metzla	+40p
T Halsband des Zorga +10p		W Porkoz Spitzza Spieða	+50p
T Grünglühendes Amulett +20p		W Bashaz Blutigä Breitaxt	+60p
T Umms Besta Bosshelm +35p		W Spalta des Letztn Waaagh	+90p
T Trollaugenkette +60p		A Verzauberter Schild	+20p
E Imbads Eis'nbeissa +15p		A Morks Rüstung	+30p
E Stonkaz Stahlstampfa +25p		A Schnappschild	+35p
E Krone der Herrschaft +25p		A Gorks Rüstung	+40p
E Maaas Karte +25p		A Hoggs Höllisch Harta Harni.	+50p
E Guzzlas Mutmacha +30p		A Eis'nhautschild	+75p
E Eisenrückn-Keiler +30p			

Sonderregeln: Stänkerei Unterdrücken, Größe (4)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork Waaaghboss	4	6	3	5	5	3	4	4	9	1	Inf

Ausrüstung: Spalta und schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 110p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzlicher Spalta	+15p	W Behände Klinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Schlachtenklinge	+25p
Speer	+10p	W Schwert der Macht	+25p
Wildschwein	+25p	W Kurlags Klävärä Klingä	+30p
Lindwurm	+200p	W Kloppas Kloppkeulä	+40p
Wildschwein Streitwagen +Xp		W Martogs Mächtiga Metzla	+50p
T Halsband des Zorga +10p		W Porkoz Spitzza Spieða	+50p
T Grünglühendes Amulett +20p		W Bashaz Blutigä Breitaxt	+60p
T Umms Besta Bosshelm +35p		W Spalta des Letztn Waaagh	+90p
T Trollaugenkette +60p		A Verzauberter Schild	+20p
E Imbads Eis'nbeissa +15p		A Morks Rüstung	+30p
E Stonkaz Stahlstampfa +25p		A Schnappschild	+35p
E Krone der Herrschaft +25p		A Gorks Rüstung	+40p
E Maaas Karte +25p		A Hoggs Höllisch Harta Harni.	+50p
E Guzzlas Mutmacha +30p		A Eis'nhautschild	+75p
E Eisenrückn-Keiler +30p			

Sonderregeln: Größe (3)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Wildork Waaaghboss	4	6	3	5	5	3	4	4	9	1	Inf
---------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Spalta. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 120p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+15p
Zusätzlicher Spalta	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Zweihandwaffe	+25p	W Behände Klinge	+25p
Speer	+15p	W Schwert der Macht	+30p
		W Kurlags Klävärä Klingä	+35p
Wildschwein	+25p	W Kloppas Kloppkeulä	+45p
Lindwurm	+200p	W Bashaz Blutigä Breitaxt	+50p
Wildschwein Streitwagen +Xp		W Martogs Mächtiga Metzla	+55p
		W Porkoz Spitzza Spieða	+55p
E Imbads Eis'nbeissa +15p		W Spalta des Letztn Waaagh	+95p
E Guzzlas Mutmacha +20p		T Halsband des Zorga	+10p
E Stonkaz Stahlstampfa +25p		T Grünglühendes Amulett	+20p
E Krone der Herrschaft +25p		T Götzenbild des Mork	+35p
E Maaas Karte +25p		T Magische Kriegsbemalung	+35p
E Eisenrückn-Keiler +30p		T Trollaugenkette	+60p

Sonderregeln: Raserei, Kriegsbemalung, Größe (3)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Goblin Waaaghboss	4	5	3	4	4	3	4	4	8	1	Inf
--------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 65p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zus. Handwaffe	+10p	W Hintahältige Klingä	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Snoggas Squigschläga	+20p
Speer	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Kurzbogen	+5p	W Behände Klinge	+20p
Wolf	+15p	W Garstiga Stecha	+25p
Riesenspinne	+15p	W Schwert der Macht	+25p
Gigantula	+40p	W Wollopas Einwegwunda	+35p
Wolfstreitwagen	+Xp	W Kloppas Kloppkeulä	+45p
T Halsband des Zorga +10p		W Martogs Mächtiga Metzla	+45p
T Grünglühendes Amulett +20p		W Porkoz Spitzza Spieða	+50p
T Umms Besta Bosshelm +35p		A Verzauberter Schild	+20p
T Trollaugenkette +60p		A Eis'nhautschild	+35p
E Trickreiche Anhänger +20p		A Schnappschild	+35p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p		A Morks Rüstung	+40p
E Maaas Karte +25p		A Hoggs Höllisch Harta Harni.	+40p
E Nibblaz Koppnussklunka +25p		A Gorks Rüstung	+50p
E Krone der Herrschaft +30p		A Hopplaz Helm	+50p

Sonderregeln: Größe (2)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Nachtgoblin Waaaghboss	4	5	3	4	4	3	5	4	7	1	Inf
-------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 55p

Optionen:

Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zus. Handwaffe	+10p	W Hintahältige Klingä	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Snoggas Squigschläga	+20p
Speer	+5p	W Schlachtenklinge	+20p
Kurzbogen	+5p	W Behände Klinge	+20p
Großer Höhlensquig +50p		W Garstiga Stecha	+25p
T Halsband des Zorga +10p		W Schwert der Macht	+25p
T Grünglühendes Amulett +20p		W Wollopas Einwegwunda	+35p
T Umms Besta Bosshelm +35p		W Kloppas Kloppkeulä	+45p
T Trollaugenkette +60p		W Martogs Mächtiga Metzla	+45p
A Verzauberter Schild +20p		W Shagaz Schreiendes Schwert	+60p
A Eis'nhautschild +20p		E Aaaaargh!-Pilze	+20p
A Schnappschild +35p		E Trickreiche Anhänger	+20p
A Morks Rüstung +40p		E Stonkaz Stahlstampfa	+20p
A Hoggs Höllisch Harta H. +40p		E Maaas Karte	+25p
A Hopplaz Helm +45p		E Nibblaz Koppnussklunka	+25p
A Gorks Rüstung +50p		E Krone der Herrschaft	+35p

Sonderregeln: Hass (Zwerge), Größe (2)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork Meisterschamane	4	3	3	4	5	3	2	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Schnappt'se Jungz PM3/5+ +35	S Waaagh! Farbe	+10p
Morks Führung PM 3/3+ +35p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Jetz' geht's los! +35p	S Bannrolle	+30p
BM Kopfnuss +50p	S Energiestein	+30p
BM Gorks Blick +50p	S Zahnkette	+30p
BM Gorks Hand +50p	S Götzenbild des Mork	+50p
BM Hirnbersta +75p	S Stab des Badduumm	+50p
BM Gorks Fäuste +75p	S Buzzgobs Knorrige Krücke	+75p
Wildschwein +25p	T Halsband des Zorga	+10p
Lindwurm +200p	T Grünglühendes Amulett	+20p
Wildschwein Streitwagen +Xp	T Umms Besta Bosshelm	+35p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p	T Amulett der Beschützigung	+75p
E Maaas Karte +25p		
E Krone der Herrschaft +30p	E Eisenrückn-Keiler	+30p

Sonderregeln: Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Nachtgoblin Meisterschamane	4	2	3	3	4	3	3	1	6	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe und W3 Zaubapilzä. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 70p

Optionen:

Gorks Außawählta PM 3/5+ +25p	S Stab der Zauberei	+20p
Morks Führung PM 3/3+ +35p	S Bannrolle	+30p
BM Kopfnuss +50p	S Energiestein	+30p
BM Morks Blick +50p	S Zahnkette	+30p
BM Gork wirds schon richt'n +50p	S St. des Badduumm	+50p
BM Gorks Hand +50p	S Buzzgobs Knorrige Krücke	+75p
BM Hirnbersta +75p	S Zauberkockendes Zepter	+75p
BM Gorks Fuß +75p	E Stonkaz Stahlstampfa	+10p
	E Aaaargh!-Pilze	+20p
T Halsband des Zorga +10p	E Trickreiche Anhänga	+20p
T Grünglühendes Amulett +20p	E Maaas Karte	+25p
T Umms Besta Bosshelm +35p	E Nibblaz Koppnussklunka	+25p
T Amulett der Beschützigung +75p	E Kr. der Herrschaft	+40p

Sonderregeln: Zaubapilzä (W3), Hass (Zwerge), Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildork Meisterschamane	4	3	3	4	5	3	2	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 65p

Optionen:

Schnappt'se Jungz PM3/5+ +35	S Waaagh! Farbe	+10p
Morks Führung PM 3/3+ +35p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Jetz' geht's los! +35p	S Bannrolle	+30p
BM Kopfnuss +50p	S Energiestein	+30p
BM Gorks Blick +50p	S Zahnkette	+30p
BM Gorks Hand +50p	S Ikone des Mork	+50p
BM Hirnbersta +75p	S Stab des Badduumm	+50p
BM Gorks Fäuste +75p	S Buzzgobs Knorrige Krücke	+75p
Wildschwein +25p	T Halsband des Zorga	+10p
Lindwurm +200p	T Grünglühendes Amulett	+20p
Wildschwein Streitwagen +Xp	T Götzenbild des Mork	+25p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p	T Schütz. Kriegsbemalung	+35p
E Maaas Karte +25p	T Trollaugenkette	+60p
E Krone der Herrschaft +30p	E Eisenrückn-Keiler	+30p

Sonderregeln: Raserei, Kriegsbemalung, Größe (3)

HELDEN

Hinweis: Die Armee darf nur einen einzigen AST enthalten!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Schwarzork AST	4	6	3	4	5	2	3	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Spalta und schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 120p

Optionen:

Wildschwein +15p	W Reißende Klinge	+5p
Wildschwein Streitwagen +Xp	W Behände Klinge	+15p
B Guffz Flagge +25p	W Schlachtenklinge	+20p
B Gorks Waaagh Banner +30p	W Schwert der Macht	+20p
B Kriegsbanner +35p	W Kurlags Klävrä Klingä	+25p
B Noggs Blutauschbanna +50p	W Kloppas Kloppkeulä	+40p
B Morks Geistatotem +65p	W Porkoz Spitzä Spießä	+45p
E Imbads Eis'nbeissa +15p	W Bashaz Blutigä Breitaxt	+50p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p	W Martogs Mächtiga Metzla	+50p
E Guzzlas Mutmacha +20p	T Halsband des Zorga	+5p
E Eisenrückn-Keiler +30p	T Grünglühendes Amulett	+20p
A Gorks Rüstung +30p	T Umms Besta Bosshelm	+25p
A Morks Rüstung +30p	T Trollaugenkette	+40p
A Hoggs Höllisch Harta Harni. +40p		

Sonderregeln: Stänkerei Unterdrücken, Größe (4)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Goblin Meisterschamane	4	2	3	3	4	3	2	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 45p

Optionen:

Gorks Außawählta PM 3/5+ +25p	S Stab der Zauberei	+20p
Morks Führung PM 3/3+ +35p	S Bannrolle	+30p
BM Kopfnuss +50p	S Energiestein	+30p
BM Morks Blick +50p	S Zahnkette	+30p
BM Gork wirds schon richt'n +50p	S St. des Badduumm	+50p
BM Gorks Hand +50p	S Buzzgobs Knorrige Krücke	+75p
BM Hirnbersta +75p	S Zauberkockendes Zepter	+75p
BM Gorks Fuß +75p	T Halsband des Zorga	+10p
	T Grünglühendes Amulett	+20p
Wolf +15p	T Umms Besta Bosshelm	+35p
Riesenspinne +15p	T Amulett der Beschützigung	+75p
Gigantula +40p	E Stonkaz Stahlstampfa	+10p
Wolfstreitwagen +Xp	E Trickreiche Anhänga	+20p
	E Maaas Karte	+25p
	E Nibblaz Koppnussklunka	+25p
	E Krone der Herrschaft	+35p

Sonderregeln: Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Ork AST	4	5	3	4	5	2	3	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Spalta und schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 90p

Optionen:

Wildschwein +15p	W Reißende Klinge	+5p
Wildschwein Streitwagen +Xp	W Behände Klinge	+15p
B Guffz Flagge +25p	W Schlachtenklinge	+20p
B Gorks Waaagh Banner +30p	W Schwert der Macht	+20p
B Kriegsbanner +35p	W Kurlags Klävrä Klingä	+25p
B Noggs Blutauschbanna +50p	W Kloppas Kloppkeulä	+40p
B Morks Geistatotem +65p	W Martogs Mächtiga Metzla	+40p
E Imbads Eis'nbeissa +15p	W Porkoz Spitzä Spießä	+45p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p	W Bashaz Blutigä Breitaxt	+50p
E Guzzlas Mutmacha +20p	T Halsband des Zorga	+5p
E Eisenrückn-Keiler +30p	T Grünglühendes Amulett	+20p
A Gorks Rüstung +30p	T Umms Besta Bosshelm	+25p
A Morks Rüstung +30p	T Trollaugenkette	+40p
A Hoggs Höllisch Harta Harni. +40p		

Sonderregeln: Größe (3)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Wildork AST	4	5	3	4	5	2	3	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Spalta. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 95p

Optionen:

Wildschwein	+15p	W Reißende Klinge	+10p
Wildschwein Streitwagen +Xp		W Schlachtenklinge	+20p
		W Behände Klinge	+20p
B Gorks Waaagh Banner +30p		W Schwert der Macht	+25p
B Kriegsbanner	+35p	W Kurlags Klävärä Klingä	+30p
B Noggs Blutauschbanna +50p		W Bashaz Blutigä Breitaxt	+40p
B Morks Geistatotem +65p		W Kloppas Kloppkeulä	+45p
		W Martogs Mächtiga Metzla	+45p
E Guzzlas Mutmacha +10p		W Porkoz Spitzza Spieða	+50p
E Imbads Eis'nbeissa +15p		T Halsband des Zorga	+5p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p		T Grünglühendes Amulett	+20p
E Eisenrückn-Keiler +30p		T Götzenbild des Mork	+25p
		T Magische Kriegsbemalung	+25p
		T Trollaugenkette	+40p

Sonderregeln: Raserei, Kriegsbemalung, Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarzork Gargboss	4	6	3	4	5	2	3	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Spalta und schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 95p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzlicher Spalta	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Speer	+5p	W Schwert der Macht	+20p
Wildschwein	+15p	W Kurlags Klävärä Klingä	+25p
Wildschwein Streitwagen +Xp		W Kloppas Kloppkeulä	+40p
T Halsband des Zorga +5p		W Porkoz Spitzza Spieða	+45p
T Grünglühendes Amulett +20p		W Bashaz Blutigä Breitaxt	+50p
T Umms Besta Bosshelm +25p		W Martogs Mächtiga Metzla	+50p
T Trollaugenkette +40p		A Verzauberter Schild	+15p
E Imbads Eis'nbeissa +15p		A Gorks Rüstung	+30p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p		A Morks Rüstung	+30p
E Guzzlas Mutmacha +20p		A Schnappschild	+30p
E Maaas Karte +25p		A Hoggs Höllisch Harta Harni.	+40p
E Eisenrückn-Keiler +30p		A Eis'nhautschild	+50p

Sonderregeln: Stänkerei Unterdrücken, Größe (4)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Goblin AST	4	4	3	4	4	2	3	3	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 60p

Optionen:

Wolf	+10p	W Reißende Klinge	+5p
Riesenspinne	+10p	W Behände Klinge	+15p
Gigantula	+40p	W Hintahältige Klingä	+20p
Wolfstreitwagen	+Xp	W Garstiga Stecha	+20p
		W Snoggas Squigschläga	+20p
B Guffz Flagge	+25p	W Schlachtenklinge	+20p
B Gorks Waaagh Banner +30p		W Schwert der Macht	+20p
B Kriegsbanner	+35p	W Wollopas Einwegwunda	+25p
B Grotz Rebellbanner +50p		W Kloppas Kloppkeulä	+40p
B Noggs Blutauschbanna +50p		W Martogs Mächtiga Metzla	+40p
B Spinnenbanner +50p		W Porkoz Spitzza Spieða	+45p
T Halsband des Zorga +5p		A Hoggs Höllisch Harta Harni.	+30p
T Grünglühendes Amulett +20p		A Gorks Rüstung	+30p
T Umms Besta Bosshelm +25p		A Morks Rüstung	+35p
T Trollaugenkette +40p		A Hopplaz Helm	+35p
E Trickreiche Anhänger +20p		E Stonkaz Stahlstampfa	+20p
		E Nibblaz Koppnussklunka	+25p

Sonderregeln: Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork Gargboss	4	5	3	4	5	2	3	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Spalta und schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 65p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzlicher Spalta	+10p	W Behände Klinge	+15p
Zweihandwaffe	+15p	W Schlachtenklinge	+20p
Speer	+5p	W Schwert der Macht	+20p
Wildschwein	+15p	W Kurlags Klävärä Klingä	+25p
Wildschwein Streitwagen +Xp		W Kloppas Kloppkeulä	+40p
T Halsband des Zorga +5p		W Martogs Mächtiga Metzla	+40p
T Grünglühendes Amulett +20p		W Porkoz Spitzza Spieða	+45p
T Umms Besta Bosshelm +25p		W Bashaz Blutigä Breitaxt	+50p
T Trollaugenkette +40p		A Verzauberter Schild	+15p
E Imbads Eis'nbeissa +15p		A Gorks Rüstung	+30p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p		A Morks Rüstung	+30p
E Guzzlas Mutmacha +20p		A Schnappschild	+30p
E Maaas Karte +25p		A Hoggs Höllisch Harta Harni.	+40p
E Eisenrückn-Keiler +30p		A Eis'nhautschild	+50p

Sonderregeln: Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Nachtgoblin AST	4	4	3	4	4	2	4	3	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 55p

Optionen:

B Guffz Flagge	+25p	W Reißende Klinge	+5p
B Gorks Waaagh Banner +30p		W Behände Klinge	+15p
B Kriegsbanner	+35p	W Hintahältige Klingä	+20p
B Halbmondbanner +50p		W Garstiga Stecha	+20p
B Noggs Blutauschbanna +50p		W Snoggas Squigschläga	+20p
B Spinnenbanner +50p		W Schlachtenklinge	+20p
T Halsband des Zorga +5p		W Schwert der Macht	+20p
T Grünglühendes Amulett +20p		W Wollopas Einwegwunda	+25p
T Umms Besta Bosshelm +25p		W Kloppas Kloppkeulä	+40p
T Trollaugenkette +40p		W Martogs Mächtiga Metzla	+40p
E Aaaargh!-Pilze +20p		A Hoggs Höllisch Harta Harni.	+30p
E Trickreiche Anhänger	+20p	A Gorks Rüstung	+30p
E Stonkaz Stahlstampfa	+20p	A Hopplaz Helm	+30p
E Nibblaz Koppnussklunka	+25p	A Morks Rüstung	+35p

Sonderregeln: Hass (Zwerg), Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildork Gargboss	4	5	3	4	5	2	3	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Spalta. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 70p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzlicher Spalta	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Behände Klinge	+20p
Speer	+10p	W Schwert der Macht	+25p
		W Kurlags Klävärä Klingä	+30p
Wildschwein	+15p	W Bashaz Blutigä Breitaxt	+40p
Wildschwein Streitwagen +Xp		W Kloppas Kloppkeulä	+45p
		W Martogs Mächtiga Metzla	+45p
E Guzzlas Mutmacha +10p		W Porkoz Spitzza Spieða	+50p
E Imbads Eis'nbeissa +15p		T Halsband des Zorga	+5p
E Stonkaz Stahlstampfa +20p		T Grünglühendes Amulett	+20p
E Maaas Karte +25p		T Götzenbild des Mork	+25p
E Eisenrückn-Keiler +30p		T Magische Kriegsbemalung	+25p
		T Trollaugenkette	+40p

Sonderregeln: Raserei, Kriegsbemalung, Größe (3)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Goblin Gargboss	4	4	3	4	4	2	3	3	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 35p
 Optionen:
 Schild +5p W Reißende Klinge +5p
 Zus. Handwaffe +10p W Behände Klinge +15p
 Zweihandwaffe +15p W Hintahältige Klinge +20p
 Speer +5p W Garstige Stecha +20p
 Kurzbogen +5p W Snoggas Squigschläge +20p
 Wolf +10p W Schlachtenklinge +20p
 Riesenspinne +10p W Schwert der Macht +20p
 Gigantula +40p W Wollopas Einwegwunda +25p
 Wolfstreitwagen +Xp W Klopas Kloppeulä +40p
 W Martogs Mächtiga Metzla +40p
 T Halsband des Zorga +5p W Porkoz Spitzä Spießä +45p
 T Grünglühendes Amulett +20p A Verzauberter Schild +15p
 T Umms Besta Bosshelm +25p A Eis'nhautschild +25p
 T Trollaugenkette +40p A Schnappschild +25p
 E Trickreiche Anhänge +20p A Hoggs Höllisch Harta Harni. +30p
 E Stonkaz Stahlstampfa +20p A Gorks Rüstung +30p
 E Maaas Karte +25p A Morks Rüstung +35p
 E Nibblaz Koppnussklunka+25p A Hopplaz Helm +35p
 Sonderregeln: Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Nachtgoblin Gargboss	4	4	3	4	4	2	4	3	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 30p
 Optionen:
 Schild +5p W Reißende Klinge +5p
 Zus. Handwaffe +10p W Behände Klinge +15p
 Zweihandwaffe +15p W Hintahältige Klinge +20p
 Speer +5p W Garstige Stecha +20p
 Kurzbogen +5p W Snoggas Squigschläge +20p
 Großer Höhlensquig +50p W Schlachtenklinge +20p
 T Halsband des Zorga +5p W Schwert der Macht +20p
 T Grünglühendes Amulett +20p W Wollopas Einwegwunda +25p
 T Umms Besta Bosshelm +25p W Klopas Kloppeulä +40p
 T Trollaugenkette +40p W Martogs Mächtiga Metzla +40p
 A Verzauberter Schild +15p
 E Aaaargh!-Pilze +20p A Eis'nhautschild +15p
 E Trickreiche Anhänge +20p A Schnappschild +25p
 E Stonkaz Stahlstampfa +20p A Hoggs Höllisch Harta Harni. +30p
 E Maaas Karte +25p A Hopplaz Helm +30p
 E Nibblaz Koppnussklunka+25p A Gorks Rüstung +30p
 A Morks Rüstung +35p
 Sonderregeln: Hass (Zwerge), Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork Schamane	4	3	3	3	4	2	2	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.
 Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 30p
 Optionen:
 Schnappt'se Jungz PM2/5++25p S Waaagh! Farbe +10p
 Morks Führung PM 2/3+ +25p S Stab der Zauberei +20p
 BM Jetz' geht's los! +35p S Bannrolle +30p
 BM Kopfnuss +50p S Energiestein +30p
 BM Gorks Blick +50p S Stab des Badduumm +30p
 BM Gorks Hand +50p S Zahnkette +30p
 BM Hirnbersta +75p S Ikone des Mork +50p
 Wildschwein +15p T Halsband des Zorga +5p
 Wildschwein Streitwagen +Xp T Grünglühendes Amulett +20p
 E Stonkaz Stahlstampfa +10p T Umms Besta Bosshelm +25p
 E Maaas Karte +25p
 E Eisenrückn-Keiler +30p
 Sonderregeln: Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildork Schamane	4	3	3	3	4	2	2	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.
 Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 40p
 Optionen:
 Schnappt'se Jungz PM2/5++25p S Waaagh! Farbe +10p
 Morks Führung PM 2/3+ +25p S Stab der Zauberei +20p
 BM Jetz' geht's los! +35p S Bannrolle +30p
 BM Kopfnuss +50p S Energiestein +30p
 BM Gorks Blick +50p S Stab des Badduumm +30p
 BM Gorks Hand +50p S Zahnkette +30p
 BM Hirnbersta +75p S Ikone des Mork +50p
 Wildschwein +15p T Halsband des Zorga +5p
 Wildschwein Streitwagen+Xp T Grünglühendes Amulett +20p
 E Stonkaz Stahlstampfa +10p T Götzenbild des Mork +15p
 E Maaas Karte +25p T Schütz. Kriegsbemalung +25p
 E Eisenrückn-Keiler +30p T Trollaugenkette +40p
 Sonderregeln: Raserei, Kriegsbemalung, Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Goblin Schamane	4	2	3	3	3	2	2	1	6	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.
 Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 25p
 Optionen:
 Gorks Außawählta PM 2/5++15p S Stab der Zauberei +20p
 Morks Führung PM 2/3++25p S Bannrolle +30p
 BM Kopfnuss +50p S Energiestein +30p
 BM Morks Blick +50p S Stab des Badduumm +30p
 BM Gork wirts schon richt'n +50p S Zahnkette +30p
 BM Gorks Hand +50p T Halsband des Zorga +5p
 BM Hirnbersta +75p T Grünglühendes Amulett +20p
 T Umms Besta Bosshelm +25p
 Wolf +10p E Stonkaz Stahlstampfa +10p
 Riesenspinne +10p E Trickreiche Anhänge +20p
 Wolfstreitwagen +Xp E Maaas Karte +25p
 E Nibblaz Koppnussklunka +25p
 Sonderregeln: Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Nachtgoblin Schamane	4	2	3	3	3	2	3	1	5	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.
 Ausrüstung: Handwaffe und 1 Zaubapilz. Bis zu 50p magische Gegenstände.
 Punktkosten: 40p
 Optionen:
 Gorks Außawählta PM 2/5+ +15p S Stab der Zauberei +20p
 Morks Führung PM 2/3+ +25p S Bannrolle +30p
 BM Kopfnuss +50p S Energiestein +30p
 BM Morks Blick +50p S Stab des Badduumm +30p
 BM Gork wirts schon r. +50p S Zahnkette +30p
 BM Gorks Hand +50p E Stonkaz Stahlstampfa +10p
 BM Hirnbersta +75p E Aaaargh!-Pilze +20p
 T Halsband des Zorga +5p E Trickreiche Anhänge +20p
 T Grünglühendes Amulett +20p E Maaas Karte +25p
 T Umms Besta Bosshelm +25p E Nibblaz Koppnussklunka +25p
 Sonderregeln: Zaubapilzä (1), Hass (Zwerge), Größe (2)





Reittiere

Wildschwein/Wolf Streitwagen

Der Streitwagen wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft. Das Charaktermodell ersetzt ein Besatzungsmitglied (nach Wahl des O&G Spielers).

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wolf	9	3	-	3	3	1	3	1	3	2	Kav

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riesenspinne	7	3	-	3	3	1	4	1	2	2	Kav

Sonderregeln: Giftattacken (1), Ignoriert Schwieriges Gelände

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildschwein	7	3	-	3	4	1	3	1	3	2	Kav

Sonderregeln: Dickhäutig, Hauer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gigantula	7	3	-	4	4	3	4	3	7	3	Mon

Sonderregeln: Angst, Giftattacken (1), Ignoriert Schwieriges Gelände

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Großer Höhlensquig	3W6	4	-	5	4	3	3	3	3	3	Mon

Sonderregeln: Angst, Immunität gegen Psychologie, Großer Höhlensquig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Lindwurm	6	5	-	5	5	5	3	3	6	5	Mon

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Giftattacken (1), Schuppenhaut (4+)

KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork	4	3	3	3	4	1	2	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	4	4	1	2	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Spalta, leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 10 Orks: 70p, Ork 11-20: je +5p, Ork 21+: je +4p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p

Die Einheit darf eines der folgenden Waffenupgrades erhalten:

- darf ihre Spaltas gegen Speere tauschen für +20p

- darf kostenlos ihre Schilde gegen zusätzliche Spaltas tauschen

B Borkz Standarte +15p B Gorks Waaagh Banner +30p

B Guffz Flagge +25p B Kriegsbanner +35p

B Noggs Blutauschbanna +25p

Sonderregeln: Stänkerei, Anti-Kav (Speer), Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork Bogenschütze	4	3	3	3	4	1	2	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	4	4	1	2	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Bogen und leichte Rüstung

Punktkosten: 10 Ork Bogenschützen: 50p + Nx10p, 11-20: je +6p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p

B Borkz Standarte +10p B Gorks Waaagh Banner +20p

B Guffz Flagge +15p B Kriegsbanner +35p

B Noggs Blutauschbanna +15p

Sonderregeln: Stänkerei, Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildork	4	3	3	3	4	1	2	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	4	4	1	2	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Spalta und Schild

Punktkosten: 10 Wildorks: 100p, 11-20: je +7p, Wildork 21+: je +5p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p,

Große Spieße +5p

Die Einheit darf eines der folgenden Waffenupgrades erhalten:

- darf ihre Spaltas gegen Speere tauschen für +20p

- darf ihre Schilde gegen zusätzliche Spaltas tauschen für +10p

B Borkz Standarte +20p B Gorks Waaagh Banner +30p

B Noggs Blutauschbanna +25p B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Stänkerei, Raserei, Kriegsbemalung, Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildork Bogenschütze	4	3	3	3	4	1	2	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	4	4	1	2	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Bogen

Punktkosten: 10 Wildork Bogenschützen: 80p + Nx10p, 11-20: je +8p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p

B Borkz Standarte +15p B Gorks Waaagh Banner +30p

B Noggs Blutauschbanna +20p B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Stänkerei, Raserei, Kriegsbemalung,

Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	1	Inf
Champion	4	2	3	3	3	1	2	2	6	1	Inf
Fieser Schlitzza	4	2	3	3	3	1	2	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 20 Goblins: 70p, Goblin 21+: je +2p

Optionen: Standarte +15p, Musiker +5p, Champion +10p

Fiese Schlitzza +15p pro Modell (0-3 pro Einheit)

Die Einheit darf eines der folgenden Waffenupgrades erhalten:

- Speere +10p

- darf kostenlos ihre Schilde gegen Kurzbögen tauschen

B Borkz Standarte +10p B Gorks Waaagh Banner +30p

B Noggs Blutauschbanna +15p B Spinnenbanner +30p

B Guffz Flagge +25p B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Stänkerei, Größe (2)

Fiese Schlitzza:

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe

Sonderregeln: Fiese Schlitzza, Todesstoß, AP (1), Ausweichen (6+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	1	Inf
Champion	4	2	3	3	3	1	3	2	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Punktkosten: 20 Nachtgoblins: 60p, Nachtgoblin 21+: je +2p

Optionen: Standarte +15p, Musiker +5p, Champion +10p,

Netzgitze +40p (Netzgitze Sonderregel)

Die Einheit darf eines der folgenden Waffenupgrades erhalten:

- Speere +10p

- darf kostenlos ihre Schilde gegen Kurzbögen tauschen

Die Einheit kann ein Upgrade zum Beklopptenversteck für Nx10p erhalten.

Ein Beklopptenversteck kann bis zu 3 Fanatics für je +20p enthalten.

(Hinweis: Spieler müssen nicht offenbaren, welche Nachtgoblineinheiten Beklopptenverstecke sind)

B Noggs Blutauschbanna +15p B Spinnenbanner +30p

B Borkz Standarte +20p B Gorks Waaagh Banner +30p

B Guffz Flagge +25p B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Stänkerei, Hass (Zwerge), Größe (2)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Snotlingschwarm	4	2	3	2	2	3	3	3	10	3	Schw

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 2 Snotlingschwärme: 50p, Schwarm 3-10: +20p pro Modell
 Sonderregeln: Unerschütterlich (Schwarm), Klein, Größe (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Goblin Wolfsreiter	-	2	3	3	3	1	2	1	6	2	Kav
Champion	-	2	3	3	3	1	2	2	6	2	Kav
Wolf	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Wolf
 Ausrüstung: Leichte Rüstung
 Punktkosten: 5 Goblin Wolfsreiter: 55p + Nx5p, Wolfsreiter 6+: je +9p
 Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p,
 Speer +1p/Modell, Kurzbogen +1p/Modell,
 Schild kostenlos aber die Einheit verliert "Leichte Kavallerie"
 B Borkz Standarte +15p B Gorks Waaagh Banner +30p
 B Guffz Flagge +25p B Kriegsbanner +35p
 B Noggs Blutauschbanna +30p
 Sonderregeln: Stänkerei, Leichte Kavallerie, Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Goblin Spinnenreiter	-	2	3	3	3	1	2	1	6	2	Kav
Champion	-	2	3	3	3	1	2	2	6	2	Kav
Riesenspinne	7	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Riesenspinne
 Ausrüstung: Speer und Schild
 Punkte: 5 Goblin Spinnenreiter: 60p + Nx5p, Spinnenreiter 6+: je +10p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p,
 Kurzbogen +1p/Modell
 B Borkz Standarte +15p B Gorks Waaagh Banner +30p
 B Guffz Flagge +25p B Kriegsbanner +35p
 B Noggs Blutauschbanna +30p B Spinnenbanner +50p
 Sonderregeln: Stänkerei, Leichte Kavallerie, Giftattacken (1) (nur Spinnen),
 Ignoriert Schwieriges Gelände, Größe (2)

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork Moscha	4	4	3	4	4	1	2	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	4	4	1	2	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Spalta, leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Ork Moschas: 100p, 11-20: je +8p, 21+: je +7p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Die Einheit darf eines der folgenden Waffenupgrades erhalten:
 - darf ihre Spaltas gegen Speere tauschen für +30p
 - darf ihre Schilde gegen zusätzliche Spaltas tauschen für +10p
 B Borkz Standarte +25p B Noggs Blutauschbanna +35p
 B Guffz Flagge +25p B Kriegsbanner +35p
 B Gorks Waaagh Banner +30p
 Sonderregeln: Stänkerei, Anti-Kav (Speer), Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildork Moscha	4	4	3	4	4	1	2	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	4	4	1	2	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Spalta und Schild
 Punktkosten: 10 Wildork Moschas: 130p, 11-20: je +10p, 21+: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Große Spieße +5p

Die Einheit darf eines der folgenden Waffenupgrades erhalten:
 - darf ihre Spaltas gegen Speere tauschen für +30p
 - darf ihre Schilde gegen zusätzliche Spaltas tauschen für +20p
 B Borkz Standarte +30p B Kriegsbanner +35p
 B Gorks Waaagh Banner +30p B Noggs Blutauschbanna +40p
 Sonderregeln: Stänkerei, Raserei, Kriegsbemalung, Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarzork	4	4	3	4	4	1	2	1	8	1	Inf
Champion	4	5	3	4	4	1	2	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe, Spalta, zusätzlicher Spalta,
 Schwere Rüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Schwarzorks: 140p, 11-20: je +12p, 21+: je +9p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 B Guffz Flagge +25p B Noggs Blutauschbanna +35p
 B Gorks Waaagh Banner +30p B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Stänkerei Unterdrücken, Größe (4)

(Squigherde)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Squig	4	4	0	5	3	1	3	2	3	1	Inf
Squigtreiba	4	2	3	3	3	1	3	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Speer (nur Squigtreiba)
 Punktkosten: 2 Herden (2 Squigtreiba + 3 Squigs pro Herde): 100p,
 Herde 3-5: +35p pro Herde
 Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Squigs, Größe (2),
 Hass (Zwerge) (nur Squigtreiba)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Squig Hoppa	3W6	4	-	5	3	1	3	2	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 5 Squig Hoppaz: 100p, Squig Hoppa 6-10: je +10p
 Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Plänkler, Squig Hoppaz,
 Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ork Schweinreiter	-	3	3	3	4	1	2	1	7	2	Kav
Ork WS Moscha	-	4	3	4	4	1	2	1	7	2	Kav
Champion	-	4	3	4	4	1	2	2	7	2	Kav
Wildschwein	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Wildschwein
 Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 5 Wildschweinreiter: 100p, Wildschweinreiter 6+: je +15p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p
 0-1 Einheit Ork Wildschweinreiter darf für +6p/Modell zu Ork
 Wildschweinreiter Moschas aufgewertet werden.
 B Borkz Standarte +25p B Kriegsbanner +35p
 B Guffz Flagge +25p B Noggs Blutauschbanna +40p
 B Gorks Waaagh Banner +30p
 Sonderregeln: Stänkerei, Dickhäutig, Hauer, Größe (3)





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildork Schweinereiter	-	3	3	3	4	1	2	1	7	2	Kav
Wildork WS Moscha	-	4	3	4	4	1	2	1	7	2	Kav
Champion	-	4	3	4	4	1	2	2	7	2	Kav
Wildschwein	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Wildschwein

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe

Punktkosten: 5 Wildork Wildschweinreiter: 125p, Wildork WS 6+: je +20p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p

Die Einheit darf kostenlos ihre zusätzlichen Handwaffen gegen Speere und Schilde tauschen.

0-1 Einheit Wildork Wildschweinreiter darf für +10p/Modell zu Wildork Wildschweinreiter Moschas aufgewertet werden.

B Borkz Standarte +30p B Kriegsbanner +35p

B Gorks Waaagh Banner +30p B Noggs Blutauschbanna +50p

Sonderregeln: Stänkerei, Dickhäutig, Raserei, Kriegsbemalung, Hauer, Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wolfstreitwagen	-	-	-	5	4	3	-	-	-	4	SW
Goblin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	-
Wolf	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 5+, 3 Goblins, 2 Wölfe

Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Kurzbögen bewaffnet.

Punktkosten: 60p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wildschwein-streitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4	SW
Ork	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	-
Wildschwein	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 4+, 2 Orks, 2 Wildschweine

Ausrüstung: Die Besatzung ist mit Speeren bewaffnet.

Punktkosten: 80p + Nx10p, N = Anzahl aller Streitwagen in der Armee

Optionen:

Die Besatzung kann kostenlos zu Wildorks aufgewertet werden und erhält dann zusätzlich die Sonderregel: Raserei (Nur Wildork-Besatzung).

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+2), Hauer, Größe (3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Speerschleuda	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	1	-

Kriegsmaschine: 3 Goblin Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 40p + Nx10p

Sonderregeln: Speerschleuder, Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Steinschleuda	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	1	-

Kriegsmaschine: 3 Goblin Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 40p + Nx30p

Sonderregeln: Steinschleuder, Größe (2)

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riese	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 160p + Nx40p

Sonderregeln: Riese, Größe (5)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 3 Trolle: 135p, Troll 4+: je +40p

Optionen: Die Einheit kann für die folgenden Kosten zu Steintrollen oder Flutrollen aufgewertet werden:

- Flutrolle +50p, zusätzliche Sonderregel: Flutroll-Haut

- Steintrolle +50p, zusätzliche Sonderregeln: MR (2), Schuppenhaut (6+)

Sonderregeln: Angst, Blötheit, Regeneration (4+), Trollkotze, Größe (4)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kurbelwagen	2W6	-	-	4	4	3	-	-	-	4	SW
Snotlingbesatzung	-	2	3	2	-	-	3	3	10	-	-

Streitwagen: Rüstungswurf 6+, 1 Snotlingbesatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 30p + Nx20p

Sonderregeln: Unerschütterlich, Kurbelwagen, Aufpralltreffer (2W6), Größe (1)

Hinweis: Diese Einheit zählt bezüglich der Punktkosten nicht zur Anzahl der Streitwagen in der Armee!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kamikazekatapult	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	1	-

Kriegsmaschine: 3 Goblin Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 50p + Nx30p

Sonderregeln: Kamikazekatapult, Größe (2)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kettensquigs	3W6	4	-	5	4	3	3	S	3	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 40p + Nx40p

Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Kettensquigs, Größe (4)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Arachnarok	7	2	-	5	5	8	2	8	6	8	Mon
Goblin	-	2	3	3	-	-	2	1	-	-	-

Monster: Arachnarok und 8 Goblins

Ausrüstung: Die Goblins sind mit Kurzbögen und einer Netzschleuder bewaffnet

Punktkosten: 225p + Nx50p

Optionen: Das Modell darf für +25p die Netzschleuder durch einen

Spinnennetzschrein ersetzen (Spinnennetzschrein Sonderregel).

Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (4+), Giftattacken (1),

Immunität gegen Psychologie, Ignoriert Schwieriges Gelände,

Größe (5)





SKAVEN

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Fersengeld!: Skaven Einheiten fliehen einen zusätzlichen Zoll, d.h. in der Regel 2W6+1".

Heilige Dreizehn: Jeder Zauberwurf (BM und PM) von ,13' (nach Modifikatoren) führt dazu, dass der Spruch mit Totaler Energie gewirkt wird. Zwei oder mehr ,6'en bewirken keine ,Totale Energie', außer sie sind Teil eines Zauberwurfs von ,13'. Mehrere ,1'en verursachen immer noch einen Zauberpatzer, auch bei einem Zauberwurf von ,13'.

Koratteralschaden: Alle Skaven Einheiten können auch gegnerische Einheiten, die im Nahkampf mit befreundeten Einheiten gebunden sind, als Ziel für Fernkampfangriffe, Magische Geschosse und Direktschadensprüche auswählen. Effekte mit Schablonen werden wie üblich abgehandelt, d.h. sie betreffen, wen die Schablone berührt. Die Trefferlinie der Warpblichtkanone zählt für diese Sonderregel als Schablone. Jeder Treffer von Magischen Geschossen, Direktschadensprüchen und Fernkampfangriffen ohne Schablone, den eine im Nahkampf gebundene gegnerische Einheit erleiden würde, geht bei einer 4+ auf die befreundete Einheit über, mit der die gegnerische Einheit im Nahkampf gebunden ist. Ist die gegnerische Einheit mit mehreren befreundeten Einheiten im Nahkampf gebunden, werden die Treffer, unter den befreundeten Einheiten zufällig aufgeteilt.

Macht durch Masse: Jede Skaven Einheit erhält +1 MW für jeden Punkt Gliederbonus, den die Einheit im Nahkampf erhalten würde, bis zu einem Maximum von +3.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Befehl von Hinten: Das Charaktermodell darf in im letzten Glied einer Einheit positioniert werden und gewährt trotzdem alle Boni, als befände es sich im ersten Glied der Einheit. Das Charaktermodell kann nur Herausforderungen aussprechen oder annehmen, wenn es in BTB mit einem Gegner ist. Ist die Einheit, aber nicht das Charaktermodell im Nahkampf darf das Charaktermodell in der Bewegungsphase die Einheit verlassen, im letzten Glied bleiben oder sich in BTB mit einem Gegner bewegen.

Bestienmeute:

- Die Einheit besteht aus Rattenogern und Meutenbändigern. Glieder werden zuerst mit Rattenogern und erst dann mit Meutenbändigern gebildet. Enthält die Einheit einen einzelnen Rattenoger, darf die Einheit auch Formationen mit einer Frontbreite von weniger als 60mm einnehmen.
- Verteile Fernkampftreffer zufällig mit einem W6 unter den Rattenogern (1-5) und Meutenbändigern (6).
- Sind keine Meutenbändiger mehr Teil der Einheit, leidet die Einheit an Blöhdheit.
- Im Nahkampf müssen Meutenbändiger nicht ins erste Glied nachrücken, solange genug Rattenoger übrig sind, damit sich die Meutenbändiger dahinter verbergen können (zwei Meutenbändiger passen hinter einen Rattenoger).
- Meutenbändiger werden für die Berechnung von Gliederboni ignoriert.
- Wenn alle Rattenoger ausgeschaltet wurden, ist die Einheit vernichtet. Wird die Einheit im Nahkampf vernichtet, zählen auf diese Weise vernichtete Meutenbändiger nicht zum Kampfergebnis.
- Charaktermodelle können sich dieser Einheit nicht anschließen.

Entbehrlich: Die Einheit verursacht keine Panik bei befreundeten Einheiten, die nicht selbst Entbehrlich sind.

Höllengrubenbrut: Zufallsbewegung (3), mit folgenden Ausnahmen: Falls das Modell in Kontakt mit einer befreundeten Einheit kommt, erleidet die Einheit W3 S6 Treffer und das Modell wird 1" vor der Einheit mit einer Ausrichtung deiner Wahl positioniert. Das Modell flieht 3W6+1" und verfolgt 3W6".

Kein Anführer: Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein. Außerdem dürfen Einheiten nicht den MW dieses Modells für Moralwerttests verwenden und sich auch nicht aufgrund dieses Modells unterhalb von 25% Einheitenstärke wieder sammeln.

Pockenratte: Die Pockenratte zählt als normales Reittier, d.h. sie kann nicht attackiert werden, gewährt ihrem Reiter einen 6+ Rüstungswurf, etc. Zusätzlich zählt das Modell weiterhin als Infanterie mit ES 1 und kann daher z.B. von Fernkampfangriffen nicht in Einheiten gezielt beschossen werden. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, ermittelt diese ihren Gliederbonus so, als wäre der von der Pockenratte eingenommene Platz mit Regimentsmodellen besetzt.

Rattenflut: Riesenratten kämpfen mit zwei Gliedern.

Rattenmeute: Die Einheit besteht aus Riesenratten und Meutenbändigern. Glieder werden zuerst mit Riesenratten und erst dann mit Meutenbändigern gebildet. Verteile Fernkampftreffer zufällig mit einem W6 unter den Riesenratten (1-5) und Meutenbändigern (6). Sind keine Meutenbändiger

mehr Teil der Einheit, muss die Einheit wenn möglich einen Angriff durchführen. Hierzu wird, nachdem alle Angriffe angesagt wurden, gemessen, ob sich eine gegnerische Einheit in Angriffsreichweite befindet. Wenn sie nicht angreift, muss sich die Einheit so schnell wie möglich auf die nächste gegnerische Einheit zu bewegen. Charaktermodelle können sich dieser Einheit nicht anschließen.

Skaven Assassine:

- Alle Attacken dieses Modells (im Nah- und Fernkampf) zählen als magisch und haben die Giftattacken (1) und die Todesstoß Sonderregeln. Dies betrifft nicht magische Gegenstände (wie z.B. die Bronzesphäre).
- Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein. Nur Clan Eshin Einheiten (d.h. Schattenläufer und Gossensäufer) können seinen Moralwert nutzen.

Tunnelteam: Das Tunnelteam darf das Spiel in Reserve beginnen. In diesem Fall wird nach dem Aufstellen und vor dem ersten Spielzug ein (einheitenspezifischer) Marker (mit 25mm Durchmesser) für die Einheit irgendwo auf dem Spielfeld platziert. Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielzugs ein W6 geworfen, bei einer 5+ erscheint die Einheit in der „Restliche Bewegungen“ Phase. Falls die Einheit nicht erscheint, addiere +1 auf diesen Wurf für jeden Spielzug nach dem Zweiten. Bei einer natürlichen ,1' gilt der Wurf immer als misslungen.

Erscheint das Tunnelteam, wirf den Artillerie- und den Abweichungswürfel. Bewege den Marker die vom Artilleriewürfel angegebene Distanz (in Zoll) in Richtung des Abweichungswürfels. Weicht der Marker vom Spielfeld ab, gilt das Tunnelteam als Verlust. Zeigt der Abweichungswürfel einen Treffer, weicht der Marker nicht ab. Zeigt der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol, weicht der Marker nicht ab, aber das Tunnelteam verliert W3 Modelle (nur normale Gossensäufer), wodurch jedoch kein Paniktest ausgelöst wird.

Wenn der Marker keine Einheit berührt, wird das Tunnelteam (inklusive eines möglicherweise die Einheit begleitenden Warpbohrers) vollständig innerhalb von 3" um den Tunnelmarker platziert. Modell, die nicht platziert werden können, ohne in Kontakt mit der Spielfeldkante, unpassierbarem Gelände oder in 1" zu einer gegnerischen Einheit zu kommen, werden ausgeschaltet.

Wenn der Marker zumindest teilweise unter einer gegnerischen Einheit liegt, wird das Tunnelteam (inkl. Warpbohrer) in BTB und damit im Nahkampf mit der gegnerischen Einheit positioniert, zählt aber nicht als Angreifer, d.h. es wird in Initiativreihenfolge attackiert. Die gegnerische Einheit kann keine Angriffsreaktion ansagen und muss den Angriff annehmen. Das Tunnelteam wird auf der Seite der gegnerischen Einheit positioniert, auf der die meisten Modelle des Tunnelteams legal aufgestellt werden können. Gibt es mehrere solche Seiten, wird das Tunnelteam auf der Seite positioniert, die dem Marker am nächsten ist. Bestimme die Seite zufällig, falls mehrere solcher Seiten gleichweit vom Marker entfernt sind. Das Tunnelteam wird so nah wie möglich zum Marker in einer Formation positioniert, die auf die gegnerische Einheit ausgerichtet ist und die Anzahl der attackierenden Modelle maximiert. Ist nicht genügend Platz, um alle Modelle des Tunnelteams legal aufzustellen, zählt jedes Modell als Verlust, das nicht aufgestellt werden kann. Wenn der Marker zumindest teilweise unter einer befreundeten Einheit liegt, wird das Tunnelteam wie bei einer gegnerischen Einheit platziert, die Einheiten sind aber nicht in Nahkampf gebunden.

Wenn das Tunnelteam erscheint und nicht im Nahkampf gebunden wird, darf es sich noch bewegen (aber nicht angreifen).

Verborgen: Anstelle das Modell während der Aufstellung zu platzieren, kann es das Spiel verborgen in einer Einheit Klanratten, Sturmratte, Schattenläufer oder Gossensäufer beginnen. Es kann nicht mehr als 1 Modell in einer Einheit verborgen werden. Ein Assassine zählt nicht zum Limit der Charaktermodelle pro Einheit, aber es darf zu keiner Zeit mehr als 1 Assassine Teil einer Einheit sein (ob verborgen oder nicht). Der Skaven Spieler darf den Assassinen zu Beginn jedes seiner Spielzüge oder zu Beginn jeder Nahkampfphase entarnen. Sobald der Assassine entarnet ist, platziere ihn in BTB mit dem Gegner (im Nahkampf) oder im ersten Glied (falls die Einheit nicht im Nahkampf ist). Falls möglich, wird ein Regimentsmodell der Einheit verdrängt, falls nicht darf auch ein Charaktermodell bewegt werden, um Platz zu machen. Falls die Einheit, die den Assassinen enthält, vernichtet wird, bevor der Assassine entarnet wird, so ist der Assassine ausgeschaltet und zählt als Verlust. Ein verborgener Assassine kann auf keinerlei Weise Schaden erhalten.

Vorhut: Nach der Aufstellung aber bevor ermittelt wird, wer den ersten Spielzug hat, darf die Einheit sich bis zu ihrer Bewegungsfähigkeit bewegen, d.h. keine Marschbewegung. Diese Sonderregel kann nicht genutzt werden, wenn die Einheit als Kundschafter aufgestellt wurde.





Waffenteam:

- Waffenteams sind eigenständige Einheiten, müssen aber zusammen mit und innerhalb von 3“ um die Einheit aufgestellt werden, als deren Upgrade das Waffenteam gekauft wurde (Dies zählt als eine Platzierung für die Aufstellung).
- Solange sich ein Waffenteam innerhalb von 3“ um eine Haupteinheit befindet, kann sie deren Moralwert für Moraltests benutzen. Dies beinhaltet den höheren Moralwert aufgrund eines angeschlossenen Charaktermodells oder Inspirierender Gegenwart.
- Wird ein Waffenteam von einem Fernkampfangriff getroffen, darf es jeden Treffer bei einer 4+ auf eine Haupteinheit innerhalb von 3“ übertragen, die mindestens 5 Modelle umfasst. Dies funktioniert genauso wie die „Achtung, Sir!“ Regel (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘ in den Grundregeln).
- Als Haupteinheiten zählen: Klanratten, Sturmratte, Seuchenmönche, Schattenläufer und Gossenläufer.

Warpsteinhappen (X): Das Modell startet das Spiel mit X Warpsteinhappen. Bevor das Modell einen Spruch wirkt, darf es eine beliebige Anzahl seiner verbleibenden Warpsteinhappen einsetzen, um den folgenden Zauberwurf zu verstärken. Jeder eingesetzte Warpsteinhappen wird wie ein zusätzlicher Energiewürfel behandelt (durch die Warpsteinhappen darf das Limit für Energiewürfel überschritten werden), mit der Ausnahme, dass das Modell für jede ‚1‘, die mit diesen Warpsteinhappenwürfeln geworfen wurde, einen Lebenspunktverlust erleidet, gegen den keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind. Falls das Modell hierdurch ausgeschaltet wird, der Spruch jedoch erfolgreich gewirkt wurde, wird der Effekt des Zauberspruchs trotzdem abgehandelt. Ferner dürfen Warpsteinhappen niemals wiederholt werden. Eine Anwendung pro Warpsteinhappen.

RÜSTKAMMER

Ding-Schredder: Anstelle im Nahkampf normal zu attackieren, verursacht das Modell bei einer Einheit in seiner Front (nach Wahl des Skaven Spielers) eine Anzahl an S4 Treffern, die dem Wurf eines Artilleriewürfels entspricht und die wie Beschuss verteilt werden. Zusätzlich erleiden Gegner -1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie das Modell im Nahkampf attackieren. Fehlfunktion: Das Modell erleidet einen Lebenspunktverlust, der zum Kampfergebnis zählt.

Giftwindkugeln: Reichweite 8“, verwundet auf 4+, Wurfwaffe, Gefährlich, ignoriert Rüstungswürfe.

Giftwindmörser: Katapult, Reichweite 6“-36“, 3“ Schablone, Treffer verwunden auf die 4+, ignoriert Rüstungswürfe. Fehlfunktion: 1-2: Zerstört, 3-4: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht und kann auch nächsten Spielzug nicht abgefeuert werden, 5-6: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht.

Jezzail: Reichweite 36“, S6 AP (1), Bewegen oder Schießen, Gefährlich, Magische Attacken

Kriegssänfte: Das Modell erhält +1 Rüstungswert sowie zwei zusätzliche Attacken mit KG4 und S4, die jedoch nicht von Ausrüstung oder Sonderregeln des Modells profitieren. Zusätzlich zählt das Modell weiterhin als Infanterie mit ES 1 und kann daher z.B. von Fernkampfangriffen nicht in Einheiten gezielt beschossen werden. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, ermittelt diese ihren Gliederbonus so, als wäre der von der Kriegssänfte eingenommene Platz mit Regimentsmodellen besetzt.

Peitsche: Der Träger darf im Nahkampf 1 Attacke über ein Glied Rattenoger oder bis zu drei Glieder Riesenratten hinweg durchführen.

Ratlingkanone: Reichweite 24“, S4, AP (1), 2W6 Schüsse, Gefährlich, erleidet keinen Abzug für Mehrfachschuss. Wird das Modell beim Stehen & Schießen zerstört, bevor der Angreifer seine Angriffsbewegung vollenden kann (z.B. aufgrund von misslungenen ‚Gefährlich‘ Tests), wird der Angriff so behandelt, als wäre die angegriffene Einheit außer Reichweite der angreifenden Einheit geflohen, d.h. der Angreifer darf den Angriff umlenken oder es kommt zu einem misslungenen Angriff.

Mehr Dakka: Vor dem Abfeuern der Ratlingkanone darf der Skaven Spieler sich dazu entscheiden 3W6 anstelle von 2W6 abzufeuern. Werden beim Wurf für die Anzahl der Schüsse jedoch zwei oder mehr ‚6‘en gewürfelt, wird das Modell nach dem Abfeuern der Schüsse zerstört.

Rauchbomben: Immer, wenn dieses Modell aus einem Nahkampf flieht, in dem es alleine gekämpft hat, müssen alle Einheiten, die dieses Modell verfolgen wollen, einen W6 werfen: 1-3: die Einheit darf nicht verfolgen (selbst wenn die Einheit verfolgen müsste, etwa aufgrund von Raserei oder Hass), 4-6: die Rauchbomben haben keine Auswirkungen auf die Einheit.

Seuchenklaukatapult: Katapult, Reichweite 12“-48“, 5“ Schablone, S2(2), ignoriert Rüstungswürfe. Eine Einheit, die durch die Waffe einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Fehlfunktion: 1-2: Zerstört, 3-4: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht und kann auch nächsten Spielzug nicht abgefeuert werden, 5-6: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht.

Seuchenschleuder: Zählt als Flegel. Zusätzlich erleidet zu Beginn jeder Nahkampfphase (Timing Schritt 1) jedes Modell (Freund und Feind), das mit mindestens einem mit einer Seuchenschleuder bewaffneten Modell in BTB ist, einen S3 Treffer, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Im Fall eines berittenen Monsters/Streitwagen, erleiden sowohl das Monster/ der Streitwagen als auch das Charaktermodell einen Treffer. Lebenspunktverluste zählen zum Kampfergebnis. Modelle, die mit einer Seuchenschleuder bewaffnet sind, sind immun gegen den Effekt und erleiden durch diesen keine Treffer.

Verdammnisklinge: Magische Attacken, Multipler Lebenspunktverlust (W3)

Warpblitzkanone: Reichweite 8W6“. Um die Waffe abzufeuern, wähle einen Zielpunkt, der sich in LOS befindet und eine gegnerische Einheit berührt. Dann ziehe eine Gerade mit einer Länge von 8W6“ von der Mündung in Richtung des Zielpunkts. Triff der Schuss einen Hügel, ein Gebäude oder Felsen, dann endet die Gerade an der Kante des Geländestücks. Der Schuss trifft automatisch jede Einheit unter der Linie. Die Anzahl der Treffer pro Einheit wird wie bei einer Kanonenkugel ermittelt. Stärke = Artilleriewürfel, Multipler Lebenspunktverlust (W3), magische Attacken. Fehlfunktion: 1-2: Zerstört, 3-4: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht und kann auch nächsten Spielzug nicht abgefeuert werden, 5-6: Die Waffe schießt mit S10 in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung.

Warpbohrer: Das Modell kann ein Tunnelteam begleiten. In diesem Fall darf das Tunnelteam den Wurf für das Erscheinen wiederholen und erleidet keine Verluste bei einem Fehlfunktionsergebnis. Im Nahkampf hat das Modell 3A mit S5, AP (1), Gefährlich.

Warpenergiekondensator: Das Modell darf bis zu 3 PD zum Wirken von BM Sprüchen verwenden.

Warpflammenwerfer: Flammenwerfer, Reichweite 0“, S4, AP (1). Eine Einheit, die durch die Waffe einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Fehlfunktion: 1-2: Zerstört, 3-4: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht und kann auch nächsten Spielzug nicht abgefeuert werden, 5-6: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht.

Warpsteinpistole: Reichweite 10“, S5, AP (1), Gefährlich, kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist.





GERÄTSCHAFTEN DER SKAVEN

Höllenglocke

Altar der Gehörnten Ratte: Solange die Höllenglocke als auch das Charaktermodell darauf im Spiel sind, erhalten sie und ihre Einheit die folgenden Sonderregeln:

- Unnachgiebig
- Immunität gegen Psychologie

Diese Regeln gehen sofort verloren, wenn entweder die Höllenglocke oder das Charaktermodell darauf ausgeschaltet werden.

Segen der Gehörnten Ratte: Die Höllenglocke gewährt sich selbst und dem Charaktermodell darauf einen Rettungswurf (4+).

Über den Massen:

- Das Charaktermodell auf der Glocke hat einen Sichtbereich von 360°.
- Das Charaktermodell verliert die Sonderregel „Befehl von Hinten“, darf aber Herausforderungen ablehnen. Lehnt es eine Herausforderung ab, wird das Modell nicht bewegt, aber das Charaktermodell kann diese Nahkampfrunde weder attackieren noch attackiert werden. Das Ablehnen einer Herausforderung hat sonst keine weiteren negativen Auswirkungen.

In die Schlacht geschoben:

- Die Höllenglocke muss in die Schlacht geschoben werden und muss deshalb das Spiel innerhalb einer Einheit Klanratten oder Sturmratte beginnen.
- Die Höllenglocke wird immer mittig im ersten Glied platziert und zählt als ein Modell für jedes Glied, dass sein Base belegt, d.h. es müssen sich mindestens 4 weitere Modelle in einem Glied befinden, damit die Einheit den Gliederbonus für das Glied erhält.
- Die Höllenglocke darf die Einheit nie verlassen oder sich anderen Einheiten anschließen.

Bewegung:

- Die Einheit hat eine Bewegungsfähigkeit von 2M +1M für jeden Punkt Gliederbonus, den es im Nahkampf erhalten würde, bis zu maximal +3M. Dieser Bonus kann nur verloren gehen, wenn Modelle für den Gliederbonus fehlen, nicht aber durch andere Effekte (wie z.B. Sprüche).
- Die Höllenglocke erleidet durch Hindernisse und Gelände wie ein Streitwagen Schaden (d.h. W6 S6 Treffer), darf aber marschieren.

Fernkampfangriffe gegen die Höllenglocke:

- Gegner dürfen die Höllenglocke oder die Einheit, die die Höllenglocke schiebt, als Ziel für Fernkampfangriffe wählen.
- Fernkampftreffer gegen die Höllenglocke werden zwischen der Höllenglocke (1-5) und Charaktermodell darauf (6) aufgeteilt.

Nahkampf:

- Die Höllenglocke kämpft wie ein berittenes Monster.

Zerstörung der Höllenglocke: Wenn die Höllenglocke zerstört wird, ordne die Einheit neu, entweder (Wahl des Skavenspielers)

- durch Ersetzen des Modells mit bis zu 15 Modellen (inkl. dem Charaktermodell auf der Höllenglocke, falls es noch lebt) von den hinteren Gliedern der Einheit. Dabei wird die Breite der Einheit beibehalten.
ODER
- durch Ersetzen des Modells mit bis zu 5 Modellen (inkl. dem Charaktermodell auf der Höllenglocke, falls es noch lebt) und dem Reduzieren der Breite der Einheit um zwei Modelle. In diesem Fall verbleibt der Mittelpunkt der Front an seiner Position.

Dieses Neuordnen darf nicht dazu genutzt werden, die Anzahl der an diesem Kampf beteiligten Einheiten zu verringern (wenn möglich). Einheiten in Flanke oder Front werden nach vorne bewegt, um in Kontakt zu bleiben. Ebenso muss, falls eine der Optionen dazu führt, dass weniger Einheiten im Kampf verbleiben als bei der anderen, die Option verwendet werden, bei der die meisten Einheiten im Kampf verbleiben.

Die Glocke läuten:

- In jeder eigenen Magiephase kann die Glocke geläutet werden. Um sie zu läuten, wirf bis zu 3W6 und sieh das Ergebnis auf der Höllenglockentabelle unten nach.
- Fällt dabei ein Pasch (außer bei einer dreifachen 6), erleidet die Höllenglocke sofort einen Lebenspunktverlust (gegen den keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind) und die schiebende Einheit W6 S5 Treffer.

Wurf Ergebnis

- 1 Nichts passiert.
- 2-4 Die die Höllenglocke schiebende Einheit bewegt sich sofort W6" gerade vorwärts. Die Einheit wird von Gelände normal betroffen. Falls die Einheit mit unpassierbarem Gelände, der Spielfeldkante oder einer eigenen Einheit in Kontakt kommt, hält die Einheit 1" vor dem Hindernis an. Falls die Bewegung ausreicht, um in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit zu kommen, zählt die

Bewegung als Angriff und die angegriffene Einheit darf ihre Angriffsreaktion ansagen.

- 5-8 Alle Skaveneinheiten in 24" wiederholen alle Psychologie- und Aufriebstests bis zur nächsten eigenen Magiephase.
- 9-10 Die Höllenglocke wirkt sofort Versengen als gebundenen Spruch mit PM 2/5+. Ein Zauberputzer hat keine Auswirkungen.
- 11-12 Alle Modelle mit W7 oder höher erleiden einen Lebenspunktverlust, der Rüstungswürfe ignoriert.
- 13 Jede gegnerische Einheit innerhalb von 24" erleidet W3 S4 Treffer. Zusätzlich kämpft die schiebende Einheit bis zur nächsten eigenen Magiephase aus einem zusätzlichen Glied (falls möglich).
- 14-16 Alle befreundeten Modelle innerhalb von 12" erhalten +1A bis zur nächsten eigenen Magiephase.
- 17 Alle befreundeten Skaveneinheiten innerhalb von 24" bewegen sich sofort W6" gerade vorwärts (siehe Ergebnis "2-4"). Zusätzliche erhalten alle Modelle in der schiebenden Einheit +1A bis zur nächsten eigenen Magiephase.
- 18 Die Höllenglocke erleidet sofort W3 Lebenspunktverluste (gegen die keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind), das Charaktermodell erleidet 1 Lebenspunktverlust (gegen den keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind) und die schiebende Einheit erleidet 2W6 S5 Treffer.

Seuchenmenetekel

Ikone der Gehörnten Ratte: Solange das Seuchenmenetekel noch über mindestens einen Lebenspunkt verfügt, können das auf dem Seuchenmenetekel reitende Charaktermodell und die Einheit, die das Seuchenmenetekel schiebt, ihre Raserei nicht verlieren.

In die Schlacht geschoben

- Das Seuchenmenetekel muss in die Schlacht geschoben werden und muss deshalb das Spiel innerhalb einer Einheit Seuchenmönche beginnen.
- Das Seuchenmenetekel wird immer mittig im ersten Glied platziert und zählt als ein Modell für jedes Glied, dass sein Base belegt, d.h. es müssen sich mindestens 4 weitere Modelle in einem Glied befinden, damit die Einheit den Gliederbonus für das Glied erhält.
- Das Seuchenmenetekel darf die Einheit nie verlassen oder sich anderen Einheiten anschließen.

Bewegung:

- Die Einheit hat eine Bewegungsfähigkeit von 2M +1M für jeden Punkt Gliederbonus, den es im Nahkampf erhalten würde, bis zu maximal +3M. Dieser Bonus kann nur verloren gehen, wenn Modelle für den Gliederbonus fehlen, nicht aber durch andere Effekte (wie z.B. Sprüche).
- Das Seuchenmenetekel erleidet durch Hindernisse und Gelände wie ein Streitwagen Schaden (d.h. W6 S6 Treffer), darf aber marschieren.

Fernkampf:

Fernkampfangriffe gegen das Seuchenmenetekel:

- Gegner dürfen das Seuchenmenetekel oder die Einheit, die das Seuchenmenetekel schiebt, als Ziel für Fernkampfangriffe wählen.
- Fernkampftreffer gegen das Seuchenmenetekel werden zwischen dem Seuchenmenetekel (1-5) und Charaktermodell darauf (6) aufgeteilt.

Qualmender Tod:

- Wenn die Einheit nicht im Nahkampf gebunden ist, kann das Seuchenmenetekel einen speziellen Fernkampfangriff ausführen. Platziere hierzu die Flammenschablone komplett im Sichtbereich des Seuchenmenetekels und mit dem breiten Ende in Kontakt mit dem Seuchenmenetekel. Verwende die Schablonenregeln, um zu ermitteln wie viele magische S4 Treffer, die Rüstungswürfe ignorieren, Einheiten unter der Schablone erleiden. Kann nicht Stehen & Schießen.

Nahkampf:

- Das Seuchenmenetekel kämpft wie ein berittenes Monster.
- Die Besatzung verfügt über 6 Attacken, die bereits die Raserei der Besatzung berücksichtigen.
- Zusätzlich zu den Attacken des Charaktermodells und der Besatzung, hat das Seuchenmenetekel eine Spezialattacke, die es am Ende jeder der Nahkampfrunde (Timing Schritt 6) durchführt. Hierbei erleidet eine Einheit in BTB mit dem Seuchenmenetekel (nach Wahl des Skaven Spielers) W6 magische S4 Treffer, die Rüstungswürfe ignorieren. Lebenspunktverluste zählen zum Kampfergebnis.

Zerstörung des Seuchenmenetekels: Wenn das Seuchenmenetekel zerstört wird, ordne die Einheit neu entweder (Wahl des Skavenspielers)

- durch Ersetzen des Modells mit bis zu 15 Modellen (inkl. dem Charaktermodell auf dem Seuchenmenetekel, falls es noch lebt) von den hinteren Gliedern der Einheit. Dabei wird die Breite der Einheit beibehalten.
ODER
- durch Ersetzen des Modells mit bis zu 5 Modellen (inkl. dem Charaktermodell auf dem Seuchenmenetekel, falls es noch lebt) und





dem Reduzieren der Breite der Einheit um zwei Modelle. In diesem Fall verbleibt der Mittelpunkt der Front an seiner Position.

Dieses Neuordnen darf nicht dazu genutzt werden, die Anzahl der an diesem Kampf beteiligten Einheiten zu verringern (wenn möglich). Einheiten in Flanke oder Front werden nach vorne bewegt, um in Kontakt zu bleiben. Ebenso muss, falls eine der Optionen dazu führt, dass weniger Einheiten im Kampf verbleiben als bei der anderen, die Option verwendet werden, bei der die meisten Einheiten im Kampf verbleiben.

Todesrad

Bewegung: Zufallsbewegung (3), mit den folgenden Ausnahmen: Wenn das Todesrad in Kontakt mit unpassierbarem Gelände kommt, erleidet es W6 S6 Treffer und wird 1" vor dem Gelände mit einer Ausrichtung deiner Wahl positioniert. Das Modell flieht 3W6+1" und verfolgt 3W6"

Fernkampf: Wenn das Todesrad zu Beginn der eigenen Fernkampfphase nicht im Nahkampf gebunden ist, muss es auf die nächste sichtbare Einheit (Freund oder Feind) schießen, hierfür hat es einen Sichtbereich von 360°. Das Todesrad gibt 3 Schüsse ab, die automatisch treffen, als magische Attacken zählen, eine Stärke entsprechend einem Wurf eines Artilleriewürfels (es wird einmal für alle drei Schüsse gewürfelt) und eine Reichweite haben, die der doppelten gewürfelten Stärke in Zoll" entspricht. Sind mehrere Einheiten gleich weit entfernt, darf der Skaven Spieler eine dieser Einheiten wählen. Sind keine Einheiten in Reichweite, gehen die Schüsse ins Leere, es wird jedoch trotzdem ein Artilleriewürfel geworfen, um zu ermitteln, ob eine Fehlfunktion auftritt. Fehlfunktion: 1-2: Das Todesrad erleidet W3 Lebenspunktverluste, 3-4: Das Todesrad erleidet einen Lebenspunktverlust und wird in eine Richtung ausgerichtet, die mit dem Abweichungswürfel ermittelt wird, 5-6: Die Bewegung des Todesrades wird bis zur nächsten eigenen Fernkampfphase auf 2W6" reduziert (fliehen 2W6+1", verfolgen 2W6").

Nahkampf: In der Runde, in der das Todesrad angreift, verursacht es W6 Aufpralltreffer. In allen anderen Nahkampfrunden verursacht das Todesrad W3 S6 Treffer bei einer Einheit in seiner Front (nach Wahl des Skaven Spielers), die wie Aufpralltreffer verteilt werden.

WERKZEUGE DER WELTHERRSCHAFT

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Klinge der Schwarzen Wut: +2A

W Lähmendes Schwert: ASF

W Pestilenzklinge: Jedes Modell, das durch diese Waffe einen Lebenspunktverlust erlitten hat, muss zu Beginn jeder seiner eignen Spielzüge einen W6 werfen. Bei einer 1-3 erleidet das Modell einen Lebenspunktverlust, der Rüstungswürfe ignoriert.

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Tränenklinge: Giftattacken (2), Multipler Lebenspunktverlust (W3)

W Verzweigungsklinge: +2S

W Warp Klinge: Treffer ignorieren Rüstungswürfe

W Wirkklinge: Träger erhält KG10.

A Rostharnisch: Schwere Rüstung. Wenn ein Treffer keinen Rüstungswurf erlaubt (z.B. wegen zu hohem Rüstungswurfmodifikator oder einer Sonderregel), wird der Treffer ignoriert und der Rostharnisch ist zerstört.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

A Vorsichtiger Schild: Schild. 1 Modell in BTB verliert 1A. Alternativ darf der Träger zu Beginn des Kampfes ansagen, dass er in dieser Kampfrunde nicht attackiert, wodurch das Modell 2A verliert. Der Skaven Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke(n).

A Warpsteinrüstung: Rüstung, die einen 4+ Rüstungswurf gewährt. Jeder erfolgreiche Rüstungswurf im Nahkampf verursacht einen S4 Treffer bei dem Modell, das die entsprechende Verwundung verursacht hatte.

T Düsterraum: Rettungswurf (3+) gegen Fernkampfangriffe

T Finsterring: MR (1)

T Räucherschädel: Rettungswurf (5+)

T Verzerzte Krone der Gehörnten Ratte: Regeneration (4+)

T Warpsteinamulett: Rettungswurf (4+). Bei einem Rettungswurf von „1“ ist das Amulett zerstört (wenn das Modell mehrere Treffer gleichzeitig erleidet, müssen die Schutzwürfe nacheinander abgehandelt werden).

E Bronzesphäre: Kann in der Fernkampfphase anstelle einer Schusswaffe eingesetzt werden. Platziere den Zielpunkt innerhalb von 8" vom Träger und wirf einen Artillerie- und ein Abweichungswürfel. Bei einem Fehlfunktionssymbol wird der Einschlagpunkt zentral über dem Träger platziert. Falls der Artilleriewürfel eine Zahl zeigt, wird der Einschlagpunkt wie folgt ermittelt: Zeigt der Abweichungswürfel ein Treffersymbol ist der Zielpunkt der Einschlagpunkt. Falls der Abweichungswürfel kein Treffersymbol zeigt, weicht der Zielpunkt eine Distanz (in Zoll) in Richtung des Abweichungswürfels ab, die der Hälfte der vom Artilleriewürfel angezeigten Zahl entspricht, und bestimmt den Einschlagpunkt. Anschließend wird die 3" Schablone mit dem Loch über dem Einschlagpunkt platziert und abgehandelt. Die Treffer der Schablone haben eine Stärke, die 8 minus der Initiative des getroffenen Modells beträgt (bis zu einem Minimum von S1). Große Ziele erleiden W3 Lebenspunktverluste. Einmalige Anwendung.

E Skalm: Stellt alle Lebenspunkte des Trägers oder eines Modells in BTB wieder her. Kann zu Beginn jeder Phase im Spielzug jedes Spielers eingesetzt werden. Einmalige Anwendung.

E Skavenbräu: Wirf einen W6 nach der Aufstellung. Der Träger und die Einheit, in der er sich befindet, erhalten: 1 Blödeheit, 2-3 Raserei, 4-5 Hass, 6 Raserei, Hass und die Einheit, in der er sich befindet, erleidet zu Beginn jedes eigenen Spielzugs W3 Lebenspunktverluste, die Rüstungswürfe ignorieren. Hat keinen Effekt auf andere Charaktermodelle in der Einheit. Nach der Aufstellung kann der Träger seine Einheit nicht verlassen oder sich anderen anschließen. Einmalige Anwendung.

E Warpsteintalisman: Der Träger kann einmal im Spiel einen einzelnen W6 (bei Treffer-, Verwundungs-, Schutz-, Zauber- oder Bannwürfen, sowie bei Moralwerttests) wiederholen.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Warpspruchrolle: PM 2/5+, Direktschaden, Reichweite 18", 3" Schablone, S3, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Einmalige Anwendung.





B Banner der Vier Schwarzen Winde: Fliegende Modelle, die diese Einheit angreifen, müssen ihre Bodenbewegung verwenden.

B Banner des Brennenden Hasses: Einheit erhält Hass (selbst wenn sie immun gegen Psychologie ist). Wenn die Einheit nicht im Nahkampf gebunden ist und keinen Angriff angesagt hat, wirft einen W6 zu Beginn jeder eigenen Pflichtbewegungsphase: 1-3 Die Einheit muss sich so schnell wie möglich auf den nächsten sichtbaren Gegner zu bewegen und kann sich in der Restliche Bewegungen Phase nicht mehr bewegen, 4+ Die Einheit kann sich in der Restliche Bewegungen Phase normal bewegen.

B Heilige Standarte der Gehörnten Ratte: Der Träger und seine Einheit verursachen Angst.

B Kriegsbanner: +1 CR

B Schattenbanner: Der Träger und seine Einheit erhalten einen Rettungswurf (4+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magischen Geschossen) mit S4 oder weniger.

B Schwarmbanner: Die Einheit erhält für Überzahl einen Bonus von +2CR (anstelle von +1CR).

B Sturmbanner: Kann zu Beginn eines beliebigen Spielzugs aktiviert werden. Fliegende Modelle halbieren ihre Flugbewegung, Fernkampfangriffe erleiden -1 auf den Trefferwurf und Fernkampfangriffe ohne BF (außer Magischen Geschossen) sind nur bei einer 4+ erlaubt. Die Wirkung endet, nachdem beide Spieler einen Spielzug beendet haben. Einmalige Anwendung.

LEHRE DER GEHÖRNTEN RATTE

Einfache Magie (PM)

Giftsegen (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Giftattacken (1) im Nahkampf. Hat die Einheit bereits Giftattacken, erhöht sich ihr Wert um +1. Bleibt im Spiel.

Schattenpelz (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Schwefelsprung (5+): Unterstützung. Kann auf sich selbst oder ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (in beiden Fällen) innerhalb von 12" gewirkt werden. Das Modell darf sofort irgendwo auf dem Spielfeld platziert werden, jedoch nicht innerhalb von 1" von gegnerischen Einheiten und nicht in unpassierbarem Gelände.

Todesraserei (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Raserei. Wenn sie bereits Raserei hat, erhält sie Todesraserei, die wie Raserei wirkt aber +2A (statt +1A) gewährt und zu Beginn der Nahkampfphase jedes Spielers W3 Lebenspunktverluste, die Rüstungswürfe ignorieren, bei der Einheit verursacht. Der Effekt endet, sobald der Spruch gebannt/beendet wird oder die Einheit einen Nahkampf verliert. Der Spruch hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Bleibt im Spiel.

Kampfmagie (BM)

Heulender Warpsturm (8+): Alle Flieger halbieren ihre Flugbewegung (d.h. normalerweise 10"), alle nichtmagischen Fernkampfangriffe erleiden -1 auf den Trefferwurf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Pestodem (8+): Platziere die Flammenschablone so, dass sie den Spruchwiker in seinem Frontbereich berührt. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt. Jedes getroffene Modell erleidet einen S3 Treffer, der Rüstungswürfe ignoriert. Ist der Spruchwiker im Nahkampf, muss er stattdessen eine gegnerische Einheit in BTB auswählen. Diese Einheit erleidet W6 S3 Treffer, die Rüstungswürfe ignorieren.

Seuche (11+): Fluch, Reichweite 24". Bleibt im Spiel. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird sowie zu Beginn der Magiephase jedes Spielers erleidet das Ziel W6 S3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Ungezieferflut (7+): Magiewirbel. Platziere die 3" Schablone in Kontakt mit der Front des Spruchwirkers und bewege sie dann 4W6" direkt vom Spruchwiker in eine Richtung in seinem Frontbereich weg. Jede Einheit, die von der Schablone berührt wird (außer dem Spruchwiker), erleidet 3W6 S2 Treffer.

Verdorren (8+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -1W und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Versengen (10+): Direktschaden, Reichweite 24", 3" Schablone, S4. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

Warpblitz (7+): Magisches Geschoss, Reichweite 24". Verursacht W6 S5 Treffer. Wirft für jede natürliche ,1' beim Verwundungswurf einen W6: bei einer 1-2 erleidet der Spruchwiker einen Lebenspunktverlust, gegen den keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.

Wolke der Fäulnis (9+): Alle Einheiten innerhalb von 12" können betroffen sein. Gegnerische Einheiten werden automatisch, Skaveneinheiten bei 4+ und Clan Pestilenz Einheiten (Seuchenpriester, Seuchennöche, Seuchenschleuderer und Seuchenklauenkatapulte) bei 5+ betroffen. Der Zauberwiker selbst ist von dem Effekt nicht betroffen. Alle betroffenen Einheiten erleiden W6 S4 Treffer, die Rüstungswürfe ignorieren.

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kriegsherr	5	6	4	4	4	3	7	4	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 100p

Optionen:

Pockenratte	+35p	Knochenreißer-Rattenoger	+65p
Kriegssänfte	+50p		
Schild	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Zusätzliche Handwaffe	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Hellebarde	+15p	W Behände Klinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Schwert der Macht	+25p
Warpstein Pistole	+10p	W Lähmendes Schwert	+25p
T Finsterring	+15p	W Klinge der Schwarzen Wut	+40p
T Räucherschädel	+35p	W Wirkklinge	+45p
T Warpsteinamulett	+50p	W Verzweiflungsklinge	+50p
T Dusterumhang	+50p	W Warp Klinge	+50p
T Krone der G. Ratte	+60p	W Tränenklinge	+70p
E Warpsteintalisman	+25p	A Verzauberter Schild	+20p
E Bronzesphäre	+50p	A Vorsichtiger Schild	+25p
E Skalm	+50p	A Warpsteinrüstung	+35p
E Skavenbräu	+50p	A Rostharnisch	+40p

Sonderregeln: Befehl von Hinten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Grauer Prophet	5	3	3	3	4	3	5	1	6	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe und W3 Warpsteinhappen. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 60p

Optionen:

Schwefelsprung PM 2/5+ +30p	T Finsterring	+15p
Giftsegen PM 3/7+ +50p	T Räucherschädel	+35p
Schattenpelz PM 3/5+ +50p	T Warpsteinamulett	+50p
Todesraserei PM 3/7+ +50p	T Dusterumhang	+50p
BM Pestilenzodem +50p	T Krone der Gehörnten Ratte	+60p
BM Ungezieferflut +50p	E Warpsteintalisman	+25p
BM Heulender Warpsturm +50p	E Skalm	+50p
BM Warpblitz +50p	E Skavenbräu	+50p
BM Wolke der Fäulnis +75p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Seuche +75p	S Bannrolle	+30p
BM Versengen +75p	S Energiestein	+30p
BM Verdorren +75p	S Warpspruchrolle	+30p
Höllenglocke +250p		

Sonderregeln: Befehl von Hinten, Warpsteinhappen (W3)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Rattendämon	7	8	0	6	5	5	10	5	8	5	Mon

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Verdammnisklinge.

Punktkosten: 450p

Optionen:

Schwefelsprung PM 2/5+ +30p	BM Pestilenzodem	+50p
Giftsegen PM 3/7+ +50p	BM Ungezieferflut	+50p
Schattenpelz PM 3/5+ +50p	BM Heulender Warpsturm	+50p
Todesraserei PM 3/7+ +50p	BM Warpblitz	+50p
	BM Wolke der Fäulnis	+75p
	BM Seuche	+75p
	BM Versengen	+75p
	BM Verdorren	+75p

Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Immunität gegen Psychologie, Unnachgiebig, Rettungswurf (5+), Kein Anführer

HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandarte	5	5	4	4	4	2	6	3	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 75p

Optionen:

B Schwarmbanner +25p	W Reißende Klinge	+5p
B Banner des Br.Hasses +25p	W Behände Klinge	+15p
B Banner der 4 S.Winde +30p	W Schlachtenklinge	+20p
B Kriegsbanner +35p	W Schwert der Macht	+20p
B Schattenbanner +35p	W Lähmendes Schwert	+20p
B Heilige Standarte der GR+50p	W Warp Klinge	+35p
B Sturmbanner +60p	W Wirkklinge	+35p
	W Verzweiflungsklinge	+40p
T Finsterring +15p	W Klinge der Schwarzen Wut	+40p
T Räucherschädel +25p	A Warpsteinrüstung	+25p
T Warpsteinamulett +35p	A Rostharnisch	+40p
T Dusterumhang +35p	E Warpsteintalisman	+25p
T Krone der G. Ratte +40p	E Skalm	+35p

Sonderregeln: Befehl von Hinten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Häuptling	5	5	4	4	4	2	6	3	6	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Schild +5p	W Reißende Klinge	+5p
Zusätzliche Handwaffe+10p	W Behände Klinge	+15p
Hellebarde +10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zweihandwaffe +15p	W Schwert der Macht	+20p
Warpstein Pistole +10p	W Lähmendes Schwert	+20p
T Finsterring +15p	W Warp Klinge	+35p
T Räucherschädel +25p	W Wirkklinge	+35p
T Warpsteinamulett +35p	W Verzweiflungsklinge	+40p
T Dusterumhang +35p	W Klinge der Schwarzen Wut	+40p
T Krone der G. Ratte +40p	A Verzauberter Schild	+15p
E Warpsteintalisman +25p	A Vorsichtiger Schild	+25p
E Skalm +35p	A Warpsteinrüstung	+25p
E Bronzesphäre +50p	A Rostharnisch	+40p
E Skavenbräu +50p		

Sonderregeln: Befehl von Hinten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Seuchenpriester	5	5	3	4	5	2	5	3	6	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p mag. Gegenstände.

Punktkosten: 60p

Optionen:

Schattenpelz PM 2/5+ +35p	W Reißende Klinge	+10p
Giftsegen PM 3/7+ +50p	W Schlachtenklinge	+20p
Todesraserei PM 3/7+ +50p	W Behände Klinge	+20p
BM Pestilenzodem +50p	W Schwert der Macht	+25p
BM Ungezieferflut +50p	W Lähmendes Schwert	+25p
BM Wolke der Fäulnis +75p	W Pestilenzklinge	+30p
BM Seuche +75p	W Klinge der Schwarzen Wut	+40p
BM Verdorren +75p	W Wirkklinge	+45p
	W Verzweiflungsklinge	+50p

Zusätzliche Handwaffe +10p

Flegel +10p	W Warp Klinge	+50p
Seuchenschleuder +20p	T Finsterring	+15p
Seuchenmenetekel +150p	T Räucherschädel	+25p
	T Warpsteinamulett	+35p
	T Dusterumhang	+35p
S Stab der Zauberei +20p	T Krone der Gehörnten Ratte	+40p
S Bannrolle +30p	E Warpsteintalisman	+25p
S Energiestein +30p	E Skalm	+35p
S Warpspruchrolle +30p	E Skavenbräu	+50p

Sonderregeln: Raserei





B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Warlocktechniker 5 3 4 4 3 2 4 1 5 1 Inf

Ausrüstung: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 1. Es kennt den BM Warpblitz Spruch und darf 0-1 PM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe und 1 Warpsteinhappen. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 80p

Optionen:

Schwefelsprung PM 2/5+ +30p	T Finsterring	+15p
Schattenpelz PM 2/5+ +35p	T Räucherschädel	+25p
Warpsteinpistole +10p	T Warpsteinamulett	+35p
Warpenergiekondensator +10p	T Düstenumhang	+35p
	T Krone der Gehörnten Ratte	+40p

S Stab der Zauberei +20p

S Bannrolle +30p E Warpsteintalisman +25p

S Energiestein +30p E Skalm +35p

S Warpspruchrolle +30p

Sonderregeln: Kein Anführer, Warpsteinhappen (1)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Assassine 6 7 5 4 4 2 8 3 8 1 Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe und Wurfsterne. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 125p

Optionen:

Rauchbomben +20p	W Klinge der Schwarzen Wut	+15p
	W Lähmendes Schwert	+15p
E Warpsteintalisman +25p	W Warpklinge	+15p
E Skalm +35p	W Wirklinge	+15p
E Bronzesphäre +50p	W Verzweiflungsklinge	+25p
E Skavenbräu +50p	W Tränenklinge	+50p
T Finsterring +15p		
T Düstenumhang +35p		

Sonderregeln: Kundschafter, Ausweichen (4+), Vorhut, Verborgene, Skaven Assassine

Reitdinge

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Pockenratte 6 3 0 4 4 1 3 1 2 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Gifttacken (1), Pockenratte

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Knochenreißer-Rattenoger 6 4 1 5 5 3 3 3 5 3 Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Angst

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Seuchenmenetekel 2+X - - - 6 6 - - - 6 Einzigartig

Seuchemönch - 3 - 3 - - 3 2 - - -

Das Seuchenmenetekel wird von einer Besatzung bestehend aus drei Seuchemönchen begleitet.

Sonderregeln: Angst, Großes Ziel, MR (2), Seuchenmenetekel

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Höllenglocke 2+X - - - 6 6 - - - 6 Einzigartig

Rattenoger - 3 - 5 - - 3 3 - - -

Die Höllenglocke wird von einem Rattenoger begleitet.

Sonderregeln: Angst, Großes Ziel, MR (2), Höllenglocke

KERN

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Klanratte 5 3 3 3 3 1 4 1 5 1 Inf

Champion 5 3 3 3 3 1 4 2 5 1 Inf

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 20 Klanratten: 100p, Klanratte 21+: je +3p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p, Speere +20p

B Schwarmbanner +25p B Kriegsbanner +35p

B Banner des Brenn. Hasses +25p B Schattenbanner +35p

B Banner der 4 Schw. Winde +30p B Heilige Stand. der GR +50p

Die Einheit darf eines der folgenden Waffenteams erhalten: Ding-Schredder, Giftwindmörser, Ratlingkanone oder Warpflammenwerfer.

Sonderregeln: Anti-Kav (Speer)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Sturmratte 5 4 3 3 3 1 5 1 5 1 Inf

Champion 5 4 3 3 3 1 5 2 5 1 Inf

Ausrüstung: Hellebarde und Schwere Rüstung

Punktkosten: 10 Sturmratte: 80p, Sturmratte 11-20: je +7p, 21+: je +5p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p,

Schilde +1p/Modell

B Schwarmbanner +25p B Kriegsbanner +35p

B Banner des Brenn. Hasses +25p B Schattenbanner +35p

B Banner der 4 Schw. Winde +30p B Heilige Stand. der GR +50p

Die Einheit darf eines der folgenden Waffenteams erhalten: Ding-Schredder, Giftwindmörser, Ratlingkanone oder Warpflammenwerfer.

Sonderregeln: keine

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Schattenläufer 6 3 3 3 3 1 5 1 6 1 Inf

Champion 6 3 4 3 3 1 5 1 6 1 Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe und Wurfsterne

Punktkosten: 10 Schattenläufer: 80p, Schattenläufer 11-20: je +5p

Options: Champion +5p, Schleudern +10p

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Vorhut

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Skavensklave 5 2 2 3 3 1 4 1 2 1 Inf

Champion 5 2 2 3 3 1 4 2 2 1 Inf

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 20 Skavensklaven: 60p, Skavensklave 21+: je +2p

Optionen: Musiker +5p, Champion +10p, Speere +10p, Schleudern +20p,

Schilde je +0.5p/Modell

Sonderregeln: Entbehrlich

Waffenteams (nur als Aufwertung)

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Waffenteam 5 3 3 3 3 2 4 1 5 2 Inf

Ausrüstung: Handwaffe + die entsprechende Waffe des Waffenteams

Punktkosten: **Ding-Schredder** 55p

Giftwindmörser 50p + Nx10p

Ratlingkanone 50p + Nx10p

Warpbohrer 60p

Warpflammenwerfer 45p + Nx10p

Sonderregeln: Waffenteam





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riesenratte	6	3	1	3	3	1	4	1	3	1	Inf
Meutenbändiger	6	3	3	3	3	1	4	1	6	1	Inf

Ausrüstung: Peitsche (nur Meutenbändiger)
 Punktkosten: 2 Meuten (1 Meutenbändiger + 6 Riesenratten je Meute): 60p,

Meute 3+: je +20p
 Sonderregeln: Rattenmeute, Rattenflut

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Rattenschwarm	6	3	1	2	2	5	4	5	10	3	Schw

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 2 Rattenschwärme: 90p, Rattenschwarm 3-10: je +30p
 Sonderregeln: Plänkler, Unerschütterlich (Schwarm), Klein, Entbehrlich

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Seuchenmönch	5	3	2	3	4	1	3	1	5	1	Inf
Champion	5	3	2	3	4	1	3	2	5	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe
 Punktkosten: 10 Seuchenmönche: 80p, 11-20: je +7p, 21+: je +5p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Schwarmbanner +25p B Kriegsbanner +35p
 B Banner des Brenn. Hasses +25p B Schattenbanner +35p
 B Banner der 4 Schw. Winde +30p B Heilige Stand. der GR +50p
 Sonderregeln: Raserei

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gossensäufer	6	4	4	3	3	1	5	1	7	1	Inf
Champion	6	4	4	3	3	1	5	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe und Wurfsterne
 Punktkosten: 5 Gossensäufer: 60p + Nx10p, 6-10: je +10p
 Optionen: Champion +10p, Schleudern je +1p/Modell,
 Giftattacken (1) (nur Handwaffe & Wurfsterne) je +2p/Modell,
 Tunnelteam (Sonderregel) +20p
 Die Einheit darf ein Warpbohrer Waffenteam erhalten.
 Sonderregeln: Kundschafter, Plänkler, Ausweichen (6+), Vorhut

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Giftwindkrieger	5	3	3	3	3	1	4	1	5	1	Inf
Champion	5	3	4	3	3	1	4	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Giftwindkugeln
 Punktkosten: 5 Giftwindkrieger: 50p + Nx10p, Giftwindkrieger 6-10: je +8p
 Optionen: Champion +5p
 Sonderregeln: Plänkler

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Jezzail Team	5	3	3	3	3	1	4	2	5	2	Inf
Champion	5	3	4	3	3	1	4	2	5	2	Inf

Ausrüstung: Jezzail, Leichte Rüstung und Pavise
 Punktkosten: 3 Jezzail Teams: 40p + Nx20p, Jezzail Team 4-10: je +20p
 Optionen: Champion +10p
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Rattenoger	6	3	1	5	4	3	3	3	5	3	MoI
Meutenbändiger	6	3	3	3	3	1	4	1	6	1	-

Ausrüstung: Peitsche (nur Meutenbändiger)
 Punktkosten: 2 Meuten (1 Meutenbändiger + 1 Rattenoger je Meute): 100p,
 Meute 3-4: je +50p, Meute 5+: je +40p
 Sonderregeln: Angst (nur Rattenoger), Raserei (nur Rattenoger),
 Bestienmeute

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Seuchenschleuderer	5	3	2	3	4	1	3	1	5	1	Inf
Champion	5	3	2	3	4	1	3	2	5	1	Inf

Ausrüstung: Seuchenschleuder
 Punktkosten: 5 Seuchenschleuderer: 100p + Nx10p, 6-10: je +14p
 Optionen: Champion +10p
 Sonderregeln: Plänkler, Raserei, Hass

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Warpblitzkanone	-	-	-	-	6	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	5	3	3	3	3	1	4	1	6	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzung, Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 100p + Nx25p
 Sonderregeln: Warpblitzkanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Seuchenklauenkatapult	-	-	-	-	6	3	-	-	-	-	KM
Seuchenbesatzung	5	3	2	3	4	1	3	1	6	1	-

Kriegsmaschine: 3 Seuchenbesatzung, Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 55p + Nx25p
 Sonderregeln: Seuchenklauenkatapult

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Todesrad	3W6	-	-	6	6	5	1	*	-	5	SW
Besatzung	-	3	3	3	-	-	4	W6	7	-	-

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 125p + Nx50p
 Sonderregeln: Todesrad, Aufpralltreffer (W6), Entsetzen, Großes Ziel,
 Immunität gegen Psychologie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Höllengrubenbrut	3W6	3	1	6	5	6	4	W6+3	8	6	Mon

Ausrüstung: wie Handwaffe
 Punktkosten: 225p + Nx50p
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3), Entsetzen, Großes Ziel, Unnachgiebig,
 Regeneration (4+), Immunität gegen Psychologie, Höllengrubenbrut





SÖLDNER

SONDERREGELN

Einheitenspezifische Sonderregeln

Legendäres Regiment: Das Regiment ist einmalig. Legendäre Regimenter werden üblicherweise von einem (oder mehreren) namhaften Champion(s) angeführt. Namhafte Champions werden in allen Belangen wie gewöhnliche Champions behandelt. Soweit nicht anders angegeben, ist der namhafte Champion wie der Rest der Einheit ausgerüstet. Modelle, deren Name nur in Klammern angegeben ist, werden in allen Belangen wie gewöhnliche Modelle ihres entsprechenden Typs behandelt.

Leibwache des Zahlmeisters: Solange ein Charaktermodell mit der Sonderregel ‚Zahlmeister‘ der Einheit angeschlossen ist, ist die Einheit unnachgiebig.

Wilder Haufen: Jedes Modell in der Einheit kann mit einer unterschiedlichen Waffe ausgerüstet werden und mit dieser kämpfen, d.h. es müssen nicht alle Regimentsmodelle dieser Einheit die gleiche Ausrüstung verwenden. Der kontrollierende Spieler entscheidet, welche Modelle als Verluste entfernt werden, wobei im Nahkampf Modelle in BTB mit gegnerischen Modellen zuerst entfernt werden müssen.

Zahlmeister: Der Zahlmeister zählt als Armeestandardenträger mit allen entsprechenden Sonderregeln. Ferner erhalten befreundete Einheiten innerhalb von 12“ einen Bonus von +1 auf Paniktests. Ist der Zahlmeister nicht auf dem Spielfeld (aus welchen Gründen auch immer), erleiden alle befreundete Einheit einen Malus von -1 auf Paniktest. Der Zahlmeister darf nie der Armeegeneral sein.

Zwerge:

- Zwergische Magieresistenz: Gegnerische Sprüche, die eine Zwergeneinheit als Ziel haben, erleiden -1 auf den Zauberspruch.
- Erbfeindschaft: Alle Zwerge hassen alle Arten von Grünhäuten.
- Entschlossen: Alle Zwerge dürfen auch dann Marschieren, wenn eine gegnerische Einheit in Marschblockierreichweite (normalerweise 8“) ist.

RÜSTKAMMER

Cathay-Langschwert: +1KG, +1I, AP (1), kann nicht mit anderen Waffen kombiniert werden, um als zusätzliche Handwaffe zu zählen.

Halbling Suppenkatapult: Katapult, Reichweite 6“-36“, 3“ Schablone, S3(3), AP (3).

Kanone: Kanone, Reichweite 60“, S10, ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3)

Ogerpistolenpaar: Reichweite 24“, S4, AP (1), Mehrfachschuss (2), kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist. Zählt im Nahkampf als zusätzliche Handwaffe.

ERBSTÜCKE TILEAS

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Der Kettenigel: Morgenstern, AP (2)

W Purpurlanze: Lanze mit Todesstoß

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Schwert der Stärke: +2S

W Seeschlangendolche: Zusätzliche Handwaffe, Giftattacken (2)

A Gromrilkürass: 4+ Rüstungswurf

A Krimwulfs Krallenschild: Schild. Modelle erleiden im Nahkampf -1 auf ihre Trefferwürfe gegen den Träger.

A Montis Eisenschild: Schild. Träger ignoriert den ersten erlittenen Treffer im Spiel.

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Glückstalisman: Rettungswurf (5+)

T Jons Citrintalisman: Wenn der Träger das erste Mal im Spiel einen oder mehrere Lebenspunkte verliert (nach Schutzwürfen), reduziere die Anzahl der erlittenen Lebenspunkte um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Der so verhinderte Lebenspunktverlust zählt nicht zum Kampfergebnis.

T Trollwurzelbräu: Regeneration (4+), Blötheit

T Veteranensiegel: Verwundungswürfe von ‚1‘ und ‚2‘ misslingen immer gegen dieses Modell.

T Zauberamulett: Rettungswurf (5+), MR2.

E Alchemistenkugel: Kann in der Fernkampfphase anstelle einer Schusswaffe eingesetzt werden. Platziere den Zielpunkt innerhalb von 8“ vom Träger und wirf einen Artillerie- und ein Abweichungswürfel. Bei einem Fehlfunktionssymbol wird der Einschlagpunkt zentral über dem Träger platziert. Falls der Artilleriewürfel eine Zahl zeigt, wird der Einschlagpunkt wie folgt ermittelt: Zeigt der Abweichungswürfel ein Treffersymbol ist der Zielpunkt der Einschlagpunkt. Falls der Abweichungswürfel kein Treffersymbol zeigt, weicht der Zielpunkt eine Distanz (in Zoll) in Richtung des Abweichungswürfels ab, die der Hälfte der vom Artilleriewürfel angezeigten Zahl entspricht, und bestimmt den Einschlagpunkt. Anschließend wird die 3“ Schablone mit dem Loch über dem Einschlagpunkt platziert und abgehandelt. Die Treffer der Schablone haben S4 und ignorieren Rüstungswürfe. Einmalige Anwendung.

E Tiefe Taschen: Der Träger und seine Einheit bestehen automatisch ihren ersten Aufriebstest im Spiel. Kann nicht in einem Spielzug verwendet werden, in dem der Träger eine Herausforderung abgelehnt hat. Einmalige Anwendung.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

S Tileanisches Tarot: PM 3/3+, Hellseherei: Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).

B Düsterland Banner: Die Einheit erhält +1B.

B Kriegsbanner: +1 zum Kampfergebnis.

B Sturmstachel Standarte: Jedes Modell der Einheit erhält beim ersten erfolgreichen Angriff im Spiel die Sonderregel Aufpralltreffer (1), die mit S3 abgehandelt werden.



DIE 8 LEHREN DER MAGIE

Jeder Söldner-Zauberer gehört einem der 8 Magieorden an und muss eine der folgenden Lehren auswählen. Der Zauberer hat nur Zugriff zu den Sprüchen der entsprechenden Spruchliste.

- Kommandanten Charaktermodelle zahlen die Punktekosten, die unter 'K' angegeben sind und dürfen bis zu 3 Würfel zum Wirken von PM Sprüchen dieser Lehre verwenden (d.h. PM3).
- Helden Charaktermodelle zahlen die Punktekosten, die unter 'H' angegeben sind und dürfen bis zu 2 Würfel zum Wirken von PM Sprüchen dieser Lehre verwenden (d.h. PM2).
- Sprüche mit Punktekosten von '-' stehen dem Zauberer nicht zur Verfügung.

Lehre der Schatten

Spruch	H	K
PM Nebel der Schatten (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) gegen Nahkampfangriffe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	35p	50p
PM Schattenross (4+): Unterstützung, Reichweite 18". Einheiten, die auf die Zieleinheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff. Zusätzlich erleidet jedes gegnerische Modell in BTB mit der Zieleinheit einen S3 Treffer in jeder Magiephase beider Spieler, inklusive in der Magiephase, in der der Spruch gewirkt wird. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	25p	35p
PM Schleichende Schatten (5+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit kann nicht marschieren bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	15p	25p
BM Grube der Schatten (12+): Direktschaden, Reichweite 24", 3" Schablone, S4, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch mindestens einen Verlust erleidet, halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	-	75p
BM Krone des Taidron (8+): Jede Einheit (Freund und Feind) innerhalb von 12" erleidet W6 S4 Treffer. Hat keinen Effekt auf den Spruchwinker.	50p	50p
BM Nagendes Flüstern (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die <i>Immun gegen Psychologie</i> sind.	35p	35p
BM Schatten des Todes (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	35p
BM Schleier der Finsternis (10+): Unterstützung, Reichweite 12". <ul style="list-style-type: none"> • Wähle einen Punkt im Sichtbereich der Zieleinheit. Die Einheit bewegt sich bis zu 2W6" in die Richtung des Punkts (verwende den kürzesten Weg; die Einheit muss Schwenken und darf sich über den Punkt gerade hinaus bewegen). Die Einheit wird normal von Gelände betroffen. Falls sie in Kontakt mit einer Einheit oder unpassierbarem Gelände kommt, hält sie 1" vor dem Hindernis an. • Zusätzlich erhält die Einheit +2B bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. • Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein. 	50p	50p
BM Trugbild (6+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	35p

Lehre des Feuers

Spruch	H	K
PM Flammendes Schwert des Rhuin (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
PM Lodernde Flammen (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Einheiten, die auf die Zieleinheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff. Zusätzlich erleidet jedes gegnerische Modell in BTB mit der Zieleinheit einen S3 Treffer in jeder Magiephase beider Spieler, inklusive in der Magiephase, in der der Spruch gewirkt wird. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
PM Segen von Aqshy (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Ist das Ziel des Spruchs eine Kriegsmaschine (Typ: KM), so erhält diese für Fernkampfangriffe die Sonderregel „Verheerend“ bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Verheerend: Einheiten, die durch diese Attacke einen oder mehrere Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.	15p	25p
BM Aschewolke (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Brennender Schädel (8+): Wähle einen Punkt im Sichtbereich des Spruchwirkers, dann ziehe eine gerade 18" lange Linie vom Spruchwinker zu diesem Punkt. Der Schädel fliegt entlang dieser Linie, bis er deren Ende erreicht oder auf Sichtlinien blockierendes unpassierbares Gelände trifft. Alle Modelle unter dieser Linie erleiden einen S4 Treffer (wobei betroffene Modelle wie bei einer Kanonenkugel ermittelt werden). Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere Verluste erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Der Spruch kann nicht verwendet werden, wenn der Spruchwinker oder seine Einheit im Nahkampf sind.	50p	50p
BM Feuerball (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
BM Feuerwall (10+): Direktschaden, Reichweite 24", alle Treffer werden mit S4 abgehandelt. Platziere eine Schablone, die der Größe der Zieleinheit entspricht (oder ein Marker) auf der Zieleinheit. Ermittle für alle Modelle in der Front der Zieleinheit, ob diese von der Schablone betroffen werden. Plänkler erleiden stattdessen W3 Treffer. Der Spruch dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Falls sich die Zieleinheit vor Ende des Spruchs bewegen möchte, muss sie einen Moralwerttest bestehen. Falls die Einheit zur Bewegung gezwungen wird (z.B. auf der Flucht) oder Immun gegen Psychologie ist, besteht sie diesen Test automatisch. Wenn sich die Einheit bewegt, wird für jedes Modell in der Einheit ermittelt, ob es von der Schablone betroffen ist und der Spruch endet nachdem die Treffer abgehandelt wurden.	-	75p
BM Flammenschlag (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p
BM Glutatem (8+): Platziere die Flammenschablone so, dass sie den Spruchwinker in seinem Frontbereich berührt. Treffer werden entsprechend den Regeln für Schablonen ermittelt. Jedes getroffene Modell erleidet einen S4 Treffer. Ist der Spruchwinker im Nahkampf, muss er stattdessen eine gegnerische Einheit in BTB auswählen. Diese Einheit erleidet W6 S4 Treffer.	50p	50p

Lehre des Lichts

Spruch	H	K
PM Heilung (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.	25p	35p
PM Lichtschild (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	45p	60p
PM Schnell wie das Licht (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +2B und +2I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	50p
BM Brennender Blick (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer. Zusätzlich erleidet die Zieleinheit -1 BF bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Lichtwächter (9+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Zieleinheit ist Unnachgiebig und immun gegen Psychologie bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ist die Zieleinheit gebrochen, sammelt sie sich anstelle der oben genannten Effekte sofort, selbst wenn ihre Einheitenstärke weniger als 25% beträgt.	50p	50p
BM Phas Erleuchtung (6+): Fluch, Reichweite 24". Einheiten, die die Zieleinheit mit Fernkampfangriffen angreifen, wiederholen misslungene Trefferwürfe. Dauert bis zum Ende des Spielzugs an.	50p	50p
BM Sonnenfeuer (10+): Jede gegnerische Einheit innerhalb von 12" erleidet W6 S5 Treffer.	75p	75p
BM Verwirrendes Funkeln (6+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	35p
BM Wiederbelebung (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit erhält W3 Infanteriemodelle (ES 1) oder 1 Kavalleriemodell (ES 2) zurück. Der Spruch wirkt nur bei Einheiten vom Typ Infanterie oder Kavallerie. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Einheiten können nur Modelle zurückgewinnen bis zur Anzahl der Modelle, mit der sie das Spiel begonnen haben. Wiederbelebte Modelle der Kommandogruppe kehren als (normale) Regimentsmodelle ihrer Einheit zurück.	-	60p

Lehre des Metalls

Spruch	H	K
PM Eisenhaut (5+): Unterstützung. Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um den Zauberer erhalten Schuppenhaut (6+). Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	50p
PM Gebot des Stahls (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält AP (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.	35p	50p
PM Schmiedefeuer (5+): Unterstützung. Alle Fehlfunktionen, die befreundete Kriegsmaschinen innerhalb von 12" erleiden, haben keine Auswirkungen, außer dass die Kriegsmaschine nicht schießt. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	15p	25p
BM Befehl des Glühenden Eisens (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S3 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind	50p	50p
BM Destillation Geschmolzenen Silbers (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p
BM Gebot des Messings (6+): Fluch, Reichweite 36". Die als Ziel ausgewählte Einheit vom Typ Kriegsmaschine oder Streitwagen darf sich bis zum Ende ihres nächsten Spielzugs nicht bewegen (außer fliehen) und nicht schießen.	50p	50p
BM Geist der Schmiede (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt misslungene Rüstungswürfe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	60p	60p
BM Gesetz des Goldes (8+): Fluch, Reichweite 24". Der Spieler der Zieleinheit muss einen magischen Gegenstand benennen, der von einem Modell in dieser Einheit getragen wird. Wirf einen W6: 1-3 der magische Gegenstand kann bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers nicht verwendet werden, 4-6 der magische Gegenstand kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden.	50p	50p

BM Transmutation des Bleis (7+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers einen Malus von -1 auf ihre Treffer- und Verwundungswürfe im Nahkampf sowie -1 auf ihren Rüstungswert.	50p	50p
--	-----	-----

Lehre der Himmel

Spruch	H	K
PM Hellscherei (3+): Wähle eine Einheit auf dem Schlachtfeld. Dein Gegner muss alle verborgenen Modelle und magischen Gegenstände dieser Einheit offenbaren (aber nicht welches Modell genau sie hat).	15p	15p
PM Himmlicher Schild (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	25p	35p
PM Zweites Zeichen von Amul (6+): Der Spieler erhält W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wurf kann dazu genutzt werden einen verpatzten Treffer-/Verwundungs-/Rüstungs-/Rettungs- oder Regenerations-Wurf zu wiederholen. Alle nicht genutzten Wiederholungswürfe verfallen am Ende des Spielzugs des Spielers.	35p	50p
BM Blitzschlag (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 36", verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
BM Blizzard (8+): Fluch, Reichweite 36". Die Zieleinheit erleidet -1KG und -1BF sowie einen Malus von -1 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	50p	50p
BM Gunst der Sterne (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit wiederholt natürliche, 1'en bei Treffer- und Verwundungswürfen bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Komet von Casandora (12+): Direktschaden, Reichweite 36", 3" Schablone, S5, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Falls die Zieleinheit nicht immun gegen Psychologie ist, hat sie die Wahl sofort (2W6"/3W6") zur nächsten Spielfeldkante zu fliehen und ist dann gebrochen. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab.	-	75p
BM Tornado (12+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit wird sofort W3+1" direkt vom Spruchwinker weg bewegt und ihre Front in eine zufällige Richtung gedreht (ermittelt mit einem Abweichungswürfel). Kommt die Einheit dabei in Kontakt mit unpassierbarem Gelände, einer Spielfeldkante oder einer Einheit, hält sie 1" vor dem Hindernis an. Hat keinen Effekt auf im Nahkampf gebundene Einheiten.	-	50p
BM Uranons Donnerkeil (8+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind	60p	60p



Lehre des Todes

Spruch	H	K
PM Todessehnsucht (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Immunität gegen Angst, Entsetzen und Panik bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	25p	35p
PM Schicksal des Todes (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Todesstoß. Verfügt die Einheit bereits über Todesstoß, so erfolgt dieser bereits bei einer 5+. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	25p	35p
PM Schleier der Dunkelheit (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	25p	35p
BM Aura des Schreckens (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.	35p	35p
BM Dunkle Hand des Todes (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer	50p	50p
BM Finsternis der Verzweigung (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Einheit erleidet einen Abzug von -3 auf alle auf den Moralwert basierenden Tests bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Seelenraub (7+): Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 12" als Ziel. Die Zieleinheit erleidet 1 Lebenspunktverlust, der Rüstungswürfe ignoriert und wie Beschuss verteilt wird. Der Spruchwirker erhält 1 Lebenspunkt hinzu (bis zu einem Maximum, das der doppelten Anzahl der Lebenspunkte im Profil des Modells entspricht), falls das Ziel den Lebenspunkt tatsächlich verliert, d.h. Lebenspunktverluste, die durch Rettungswürfe verhindert werden, zählen nicht, jedoch Lebenspunkte, die durch Regeneration zurück gewonnen werden.	50p	50p
BM Verdorren (8+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -1W und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	75p	75p
BM Wind des Todes (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer	75p	75p

Lehre des Lebens

Spruch	H	K
PM Fleisch aus Stein (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.	45p	60p
PM Rankenwall (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit zählt, als verteidigte sie einen Zaun (zu allen Seiten). Dauert bis zu Beginn des nächsten Spielzugs des Spruchwirkers.	25p	35p
PM Toxische Gabe (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Giftattacken (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat die Einheit bereits Giftattacken, erhöht sich ihr Wert um +1. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.	35p	50p
BM Geschenk des Lebens (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Das Zielmodell erhält alle verlorenen Lebenspunkte zurück. Im Fall eines berittenen Monsters (/Streitwagens), wähle entweder das Monster oder den Reiter als Ziel des Spruchs.	50p	50p
BM Meister des Waldes (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 AP(1) Treffer	50p	50p
BM Nachwachsen (9+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält die Sonderregel Regeneration (4+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	60p	60p
BM Schlingwurzel-Fluch (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	50p	50p
BM Seuche (11+): Fluch, Reichweite 24". Bleibt im Spiel. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird sowie zu Beginn der Magiephase jedes Spielers erleidet das Ziel W6 S3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.	75p	75p
BM Wildwuchs (7+): Fluch oder Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit zählt als befände sie sich in	50p	50p

schwierigem Gelände und in leichter Deckung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.		
--	--	--

Lehre der Bestien

Spruch	H	K
PM Dunkle Wut (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit wiederholt Verwundungswürfe von natürlichen '1'en bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.	35p	50p
PM Sturheit des Ochsens (5+): Unterstützung, Reichweite 72". Die gebrochene Zieleinheit sammelt sich sofort, selbst wenn ihre Einheitenstärke weniger als 25% beträgt.	15p	25p
PM Zorn des Bären (4+): Unterstützung, Reichweite 18". Das ausgewählte Charaktermodell mit ES1 erhält +2A, +1S und +1W bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ein Modell, das von diesem Spruch betroffen ist, kann keine Waffen oder Schilde einsetzen.	25p	35p
BM Heulen der Bestie (8+): Bleibt im Spiel. Gegnerische Einheiten erhalten keinen Vorteil durch 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'.	50p	50p
BM Jagd der Wölfe (10+): Unterstützung, Reichweite 12". <ul style="list-style-type: none"> Wähle einen Punkt im Sichtbereich der Zieleinheit. Die Einheit bewegt sich bis zu 2W6" in die Richtung des Punkts (verwende den kürzesten Weg; die Einheit muss Schwenken und darf sich über den Punkt gerade hinaus bewegen). Die Einheit wird normal von Gelände betroffen. Falls sie in Kontakt mit einer Einheit oder unpassierbarem Gelände kommt, hält sie 1" vor dem Hindernis an. Zusätzlich erhält die Einheit +2B bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein. 	50p	50p
BM Schmaus der Krähen (6+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S3 Treffer	50p	50p
BM Schrecken der Bestien (9+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit halbiert ihre B (inklusive ihrer Reittiere). Flieger müssen ihre Bodenbewegung nutzen, die jedoch nicht halbiert wird. Die Zieleinheit darf keine Angriffe ansagen oder durchführen, selbst wenn sie dazu gezwungen wäre (z.B. durch Raserei). Falls die Zieleinheit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ unterliegt und durch diese in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit kommt, beendet sie ihre Bewegung bereits 1" vor der Einheit. Ferner erleidet die Zieleinheit -1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Infanterie (Typ Inf).	50p	50p
BM Speer des Jägers (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24". Verursacht ein Treffer wie von einer Speerschleuder (S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder).	50p	50p
BM Ungezieferflut (7+): Magiewirbel. Platziere die 3" Schablone in Kontakt mit der Front des Spruchwirkers und bewege sie dann 4W6" direkt vom Spruchwirker in eine Richtung in seinem Frontbereich weg. Jede Einheit, die von der Schablone berührt wird (außer dem Spruchwirker), erleidet 3W6 S2 Treffer.	50p	50p

ZUSAMMENSTELLUNG

- Die Armee muss genau ein (1) Modell mit der Sonderregel Zahlmeister enthalten.





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
General	4	6	5	4	4	3	6	4	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 90p

Optionen:

Schwere Rüstung	+10p	W Reißende Klinge	+10p
Schild	+10p	W Behände Klinge	+20p
Morgenstern	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zusätzl. Handwaffe	+10p	W Purpurlanze	+25p
Hellebarde	+15p	W Schwert der Macht	+25p
Zweihandwaffe	+20p	W Der Kettenigel	+40p
Speer (beritten)	+5p	W Seeschlangendolche	+40p
Lanze	+15p	W Schwert der Stärke	+45p
Bogen	+5p	A Verzauberter Schild	+20p
Armbrust	+10p	A Gromrilkürass	+25p
Pistole	+10p	A Montis Eisenschild	+25p
Pistolenpaar	+20p	A Krimwulfs Krallenschild	+45p
		T Veteranensiegel	+15p
Streitross	+15p	T Glückstalisman	+35p
Harnisch	+10p	T Jons Citrintalisman	+40p
Pegasus	+50p	T Trollwurzelbräu	+50p
		E Alchemistenkugel	+25p
		E Tiefe Taschen	+50p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Meisterzauberer	4	3	3	3	4	3	3	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche aus einer (einzig) Lehre der 8 Lehren der Magie auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 50p

Optionen:

Streitross	+15p	T Glückstalisman	+35p
Harnisch	+10p	T Jons Citrintalisman	+40p
Pegasus	+50p	T Trollwurzelbräu	+50p
		T Zauberamulett	+65p
E Alchemistenkugel	+25p	S Tileanisches Tarot	+15p
E Tiefe Taschen	+50p	S Stab der Zauberei	+20p
		S Bannrolle	+30p
		S Energiestein	+30p

Sonderregeln: keine

HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kampfzauberer	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche aus einer (einzig) Lehre der 8 Lehren der Magie auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 25p

Optionen:

Streitross	+10p	T Trollwurzelbräu	+30p
Harnisch	+5p	T Glückstalisman	+35p
		T Jons Citrintalisman	+40p
E Alchemistenkugel	+25p	S Tileanisches Tarot	+15p
E Tiefe Taschen	+50p	S Stab der Zauberei	+20p
		S Energiestein	+30p
		S Bannrolle	+30p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zahlmeister	4	4	4	4	4	2	4	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 65p

Optionen:

Schwere Rüstung	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Schild	+5p	W Behände Klinge	+15p
Morgenstern	+5p	W Purpurlanze	+20p
Zusätzl. Handwaffe	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Hellebarde	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Der Kettenigel	+30p
Speer (beritten)	+5p	W Seeschlangendolche	+30p
Lanze	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Bogen	+5p	A Verzauberter Schild	+15p
Armbrust	+10p	A Gromrilkürass	+20p
Pistole	+10p	A Montis Eisenschild	+25p
Pistolenpaar	+20p	A Krimwulfs Krallenschild	+30p
		T Veteranensiegel	+10p
Streitross	+10p	T Trollwurzelbräu	+30p
Harnisch	+5p	T Glückstalisman	+35p
		T Jons Citrintalisman	+40p
		E Alchemistenkugel	+25p
		E Tiefe Taschen	+50p

Sonderregeln: Zahlmeister

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hauptmann	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 40p

Optionen:

Schwere Rüstung	+5p	W Reißende Klinge	+5p
Schild	+5p	W Behände Klinge	+15p
Morgenstern	+5p	W Purpurlanze	+20p
Zusätzl. Handwaffe	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Hellebarde	+10p	W Schwert der Macht	+20p
Zweihandwaffe	+15p	W Der Kettenigel	+30p
Speer (beritten)	+5p	W Seeschlangendolche	+30p
Lanze	+10p	W Schwert der Stärke	+35p
Bogen	+5p	A Verzauberter Schild	+15p
Armbrust	+10p	A Gromrilkürass	+20p
Pistole	+10p	A Montis Eisenschild	+25p
Pistolenpaar	+20p	A Krimwulfs Krallenschild	+30p
		T Veteranensiegel	+10p
Streitross	+10p	T Trollwurzelbräu	+30p
Harnisch	+5p	T Glückstalisman	+35p
Pegasus	+50p	T Jons Citrintalisman	+40p
		E Alchemistenkugel	+25p
		E Tiefe Taschen	+50p

Sonderregeln: keine

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Streitross	8	3	-	3	3	1	3	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Pegasus	8	3	-	4	4	3	4	2	6	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Pike und schwere Rüstung

Punktkosten: 10 Pikenträger: 90p, Pikenträger 11-15: je +8p,

Pikenträger 16-20: je +6p, Pikenträger 21+: je +5p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Dürsterland Banner +30p B Kriegsbanner +35p

B Sturmstachel Standarte +35p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Armbrustschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust

Punktkosten: 10 Armbrustschützen: 70p + Nx10p, Schütze 11-20: je +8p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p

B Dürsterland Banner +30p B Kriegsbanner +35p

B Sturmstachel Standarte +35p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Duellist	5	4	3	3	3	1	4	1	7	1	Inf
Champion	5	4	3	3	3	1	4	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 8 Duellisten: 40p + Nx10p, Duellist 9-12: je +5p

Optionen: Champion +10p

Wurfmesser +1p/Modell, Pistole +5p/Modell

Die Einheit darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Schild +1p/Modell

- zusätzliche Handwaffe +2p/Modell

Die Einheit kann für +30p zu Kundschaftern aufgewertet werden.

Sonderregeln: Plänkler, Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Leichter Reiter	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Champion	-	3	3	3	3	1	3	2	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Leichte Rüstung

Punktkosten: 5 Reiter: 60p + Nx5p, Reiter 6+: je +9p

Optionen: Standarte +15p, Musiker +10p, Champion +10p

Speer +1p/Modell, Bogen +2p/Modell

Die Einheit darf für +2p/Modell mit Schilden ausgestattet werden, verliert dann jedoch die Sonderregel ‚Leichte Kavallerie‘.

B Dürsterland Banner +30p B Kriegsbanner +35p

B Sturmstachel Standarte +35p

Sonderregeln: Leichte Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwerer Reiter	-	4	3	3	3	1	3	1	8	2	Kav
Champion	-	4	3	3	3	1	3	2	8	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild

Punktkosten: 5 Reiter: 100p, Reiter 6+: je +16p

Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p

B Dürsterland Banner +30p B Kriegsbanner +35p

B Sturmstachel Standarte +35p

Sonderregeln: Schwere Kavallerie

PIRAZZOS VERLORENE LEGION

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Pirazzo	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf
Schütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf
Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 5 Schützen, inklusive dem namhaften Champion Pirazzo, einem Standartenträger und einem Musiker, sowie 5 Pikenträgern.

Ausrüstung: Schützen sind mit Armbrust und schwerer Rüstung ausgestattet. Pikenträger sind mit Pike und schwerer Rüstung ausgestattet. Pirazzo ist mit zusätzlicher Handwaffe, Armbrust und schwerer Rüstung ausgestattet.

Punktkosten: 170p

Optionen:

0-5 weitere Schützen: je +10p, Pikenträger 6-10: je +8p,

Pikenträger 11-15: je +6p, Pikenträger 16+: je +5p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*, *Gemischte Formation*

Gemischte Formation: Alle Schützen bilden das erste Glied der Einheit und alle Pikenträger bilden entsprechende Glieder hinter den Schützen. Erleidet die Einheit Verluste, so werden immer zuerst Pikenträger als Verluste entfernt, unabhängig davon, welche Modelle (außer Pirazzo) ausgeschaltet wurden. Erst wenn alle Pikenträger ausgeschaltet wurden, werden Schützen als Verluste entfernt. Wird Pirazzo ausgeschaltet, so wird das Modell von Pirazzo entfernt und ein Pikenträger, falls vorhanden, wird in einen Schützen umgewandelt, der den Platz von Pirazzo einnimmt. Die Einheit darf keine Formationsänderung durchführen, die zu einer Formation führt, in der nicht alle Schützen und kein Pikenträger im ersten Glied der Einheit sind.

RICCOS REPUBLIKANISCHE GARDE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ricco	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf
Pikenträger	4	4	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Pikenträgern inklusive dem namhaften Champion Ricco, einem Standartenträger und einem Musiker.

Ausrüstung: Pike und schwere Rüstung. Ricco ist mit zusätzlicher Handwaffe und schwerer Rüstung ausgestattet.

Punktkosten: 170p, Pikenträger 11-15: je +8p, Pikenträger 16+: je +6p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*

LEOPOLDS LEOPARDENKOMPANIE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Leopold	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf
Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Pikenträgern inklusive dem namhaften Champion Leopold, einem Standartenträger und einem Musiker.

Ausrüstung: Pike und schwere Rüstung. Leopold ist mit einer Pistole und schwerer Rüstung ausgestattet.

Punktkosten: 170p, Pikenträger 11-15: je +8p, Pikenträger 16+: je +6p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*, *Immunität gegen Psychologie*

BRUDERSCHAFT VON ALCATANI

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Roderigo	4	4	4	4	3	2	4	2	8	1	Inf
Pikenträger	4	2	2	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Pikenträgern inklusive dem namhaften Champion Roderigo, einem Standartenträger und einem Musiker.

Ausrüstung: Pike und schwere Rüstung. Roderigo ist mit zusätzlicher Handwaffe und schwerer Rüstung ausgestattet.

Punktkosten: 170p, Pikenträger 11-15: je +8p, Pikenträger 16+: je +6p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*, *Unnachgiebig*





VESPEROS VENDETTA

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Vespero	5	6	5	4	4	2	6	3	8	1	Inf
Duellist	5	4	3	3	3	1	4	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 5 Duellisten inklusive dem namhaften Champion Vespero.

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe und Wurfessern. Vespero ist mit zusätzlicher Handwaffe, Wurfessern und der Maske des Todes ausgestattet.

Punktkosten: 125p, Duellist 6-12: je +10p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Plänkler, Ausweichen (6+)*

E Maske des Todes: Der Träger und seine Einheit verursachen Angst.

SCHARFSCHÜTZEN VON MIRAGLIANO

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Maximilian	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf
Schütze	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Schützen inklusive dem namhaften Champion Maximilian, einem Standartenträger und einem Musiker.

Ausrüstung: Armbrust und leichte Rüstung.

Punktkosten: 150p, Schütze 11-20: je +11p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*

AL MUKTARS WÜSTENHUNDE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Al Muktar	-	5	5	4	4	2	5	3	8	2	Kav
Scheich Shufti	-	4	4	4	3	2	4	2	8	2	Kav
Wüstenhund	-	3	3	3	3	1	3	1	7	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 5 Wüstenhunden inklusive dem namhaften Champion Al Muktar, dem namhaften Champion Scheich Achmed Shufti, dem Standartenträger (Ibn) und einem Musiker.

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Schild. Der Scheich Achmed Shufti ist mit einem Schild und dem Krummsäbel von Dakisir ausgestattet. Der Standartenträger trägt das Schwarze Banner der Muktarhin.

Punktkosten: 230p, Wüstenhund 6+: je +10p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Leichte Kavallerie*

W Krummsäbel von Dakisir: +2S im Angriff, +1S sonst.

B Schwarze Banner der Muktarhin: +W3 CR

BRAGANZAS BELAGERER

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Braganza	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf
Belagerer	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Belagerern inklusive dem namhaften Champion Luca Braganza, einem Standartenträger und einem Musiker.

Ausrüstung: Armbrust, schwere Rüstung und Pavise. Luca Braganza ist mit einer Pistole, Armbrust und schwerer Rüstung ausgestattet.

Punktkosten: 170p, Belagerer 11-20: je +11p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*

VOLANDS VENATOREN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Voland	-	5	5	4	4	2	5	3	8	2	Kav
Venator	-	4	3	4	3	1	3	1	8	2	Kav
Streitross	8(7)	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 5 Venatoren inklusive dem namhaften Champion Voland, einem Standartenträger und einem Musiker.

Reittier: Streitross mit Harnisch

Ausrüstung: Lanze, schwere Rüstung und Schild

Punktkosten: 215p, Venator 6+: je +16p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Schwere Kavallerie*

ANAKONDAS AMAZONEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Anakonda	5	5	5	3	3	2	3	1	8	1	Inf
Amazone	5	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Amazonen inklusive dem namhaften Champion Anakonda, der Standartenträgerin (Kolibri) und der Musikerin (Piranha).

Ausrüstung: Klängen der Alten und leichte Rüstung

Punktkosten: 140p, Amazone 11-20: je +10p

Sonderregeln: *Leichte Infanterie, Rettungswurf (6+), magische Attacken*

Klingen der Alten: Das Modell zählt als mit Hellebarde und Wurfspeeren bewaffnet.





ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zwergen- krieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Zwergenkrieger: 100p, Krieger 11-20: je +9p, 21+: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Schild +1p/Modell, Zweihandwaffe +2p/Modell
 Sonderregeln: *Zwerge*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zwergen- schütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust und leichte Rüstung
 Punktkosten: 10 Zwergenschützen: 100p + Nx20p, Schütze 11-20: je +12p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p
 Sonderregeln: *Zwerge*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Halbling- krieger	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	Inf
Champion	4	2	4	2	2	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Speer, leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 20 Halblingkrieger: 100p, Krieger 21+: je +3p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Sonderregeln: *Anti-Kav (Speer)*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Halbling- schütze	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	Inf
Champion	4	2	5	2	2	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Bogen
 Punktkosten: 10 Halblingschützen: 70p + Nx20p, Schütze 11-20: je +7p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +5p
 Sonderregeln: *Leichte Infanterie*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	3	MoI
Champion	6	3	2	4	4	3	2	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 3 Oger: 120p, Oger 4+: je +30p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +20p,
 leichte Rüstung +6p/Modell, Schild +4p/Modell
 Zusätzlich darf die Einheit eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:
 - Zusätzliche Handwaffen +20p
 - Zweihandwaffen +40p
 - Hellebarden +30p
 Sonderregeln: *Angst*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Norsca Marodeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7	1	Inf
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	7	1	Inf

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Schild
 Punktkosten: 10 Marodeure: 80p, 11-20: je +6p, 21+: je +5p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Die Einheit darf ihre Schilde gegen eine der folgenden Auswahlen tauschen:
 - zusätzliche Handwaffen kostenlos
 - Flegel +10p
 - Zweihandwaffen +20p
 Sonderregeln: *Raserei*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Leibwache des Zahlmeisters	4	4	3	3	3	1	3	1	8	1	Inf
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Hellebarde und schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Leibwachen: 80p, 11-30: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Düsterland Banner +30p B Kriegsbanner +35p
 B Sturmstachel Standarte +35p
 Sonderregeln: *Leibwache des Zahlmeisters*

DIE KOMPANIE DER GEFALLENEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Richter Kreugar	4	4	0	4	5	2	4	3	8	1	Inf
Gefallener	4	2	0	3	3	1	2	1	3	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Gefallenen inklusive dem namhaften Champion Richter Kreugar, einem Standartenträger und einem Musiker.

Ausrüstung: Schild und leichte Rüstung. Richter Kreugar ist mit einem Schild und schwerer Rüstung sowie seinem unheiligen Schwert Schatten und dem Dunklen Juwel der Verfluchten ausgestattet. Der Standartenträger trägt das Banner der Verwünschung.

Punktkosten: 265p, Gefallener 11-30: je +10p
 Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Kompanie der Gefallenen, Untot, Unabhängig, Hass (Untote)* (nur Richter Kreugar)

Kompanie der Gefallenen:

- Die Einheit erhält für jedes mit einer Nahkampfattacke ausgeschaltete Modell mit 1 LP einen (1) Gefallenen hinzu.
- Wenn Richter Kreugar ausgeschaltet wird, beginnen die Gefallenen, zu Staub zu zerfallen. Die Einheit muss daher am Ende der Phase, in der Richter Kreugar ausgeschaltet wird, und zu Beginn jedes ihrer folgenden Spielzüge einen Moralwerttest ablegen. Die Einheit erleidet für jeden Punkt, um den sie den Test verpatzt hat, einen Lebenspunktverlust. Gegen diese Lebenspunktverluste dürfen keinerlei Schutzwürfe durchgeführt werden.
- Die Einheit darf nur Marschieren, solange Richter Kreugar noch nicht ausgeschaltet wurde.

Unabhängig: Die Einheit erhält keinen Vorteil durch 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'. Außerdem kann sich kein Charaktermodell der Einheit anschließen.

Untot:

- Immunität gegen Psychologie
- Zerfall: Wenn die Einheit einen Nahkampf verliert, legt diese keinen Aufriebstest ab, sondern erleidet für jeden Punkt, um den sie den Nahkampf verloren hat, einen Lebenspunktverlust. Richter Kreugar ist davon nur betroffen, wenn seine Einheit zerstört wird und noch nicht zugewiesene Wunden übrig sind. Gegen diese Lebenspunktverluste sind keinerlei Schutzwürfe erlaubt.
- Verursachen Angst
- Untote können als Angriffsreaktion nur 'Angriff annehmen' wählen.

W Schatten: +1S, Todesstoß

T Dunkles Juwel der Verfluchten: Rettungswurf (4+)

B Banner der Verwünschung: Die Einheit erleidet durch Zerfall einen Lebenspunktverlust weniger.





RUGLUDS RÜSTIGE SCHÜTZ'N

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ruglud	4	5	3	4	5	2	3	3	8	1	Inf
Rüstiger Schütze	4	3	3	3	4	1	2	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Rüstigen Schützen inklusive dem namhaften Champion Ruglud, dem Standartenträger (Made) und einem Musiker.

Ausrüstung: Spalta, Armbrust und schwere Rüstung. Der Standartenträger trägt das Rüstige Banner.

Punktkosten: 200p, Rüstiger Schütze 11-20: je +10p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Rüstige Stänkerei, Grünhäute, Grünhaut Panik ignorieren*

Grünhäute: Modelle dieser Einheit gelten als Grünhäute (dies hat keinen unmittelbaren Effekt).

Grünhaut-Panik ignorieren: Einheiten mit der Sonderregel *Grünhäute* werden ignoriert, wenn für diese Einheit ermittelt wird, ob sie einen Paniktest ablegen muss.

Rüstige Stänkerei: Wirf in jeder eigenen ‚Beginn des Zuges‘ Phase für diese Einheit einen W6, falls die Einheit eine ES von 5+ hat und nicht im Nahkampf gebunden oder gebrochen ist. Bei einem Wurfresultat von ‚1‘ stänkert die Einheit. Wirf einen W6, um den Effekt der Stänkerei zu ermitteln:

1-2: Zeigen wa den‘, was da Armbrüstä könn‘!: Willst‘ä Ärga? (siehe unten). Zusätzlich verursacht die Einheit W3 S4 Treffer bei der nächsten sichtbaren Einheit (Freund oder Feind) innerhalb von 30“. Falls es mehrere zulässige Ziele gibt, ermittle zufällig, welche Einheit betroffen ist. Hierdurch verursachte Verluste lösen keinen Paniktest aus.

3-6: Willst‘ä Ärga?: Die Einheit darf in dieser Bewegungsphase weder Angriffe ansagen noch sich bewegen. Charaktermodelle dürfen sich der Einheit nicht anschließen oder diese verlassen, noch können sie sich innerhalb der Einheit bewegen. Kein Modell der Einheit darf in der Schussphase schießen. Zauber wirken ist erlaubt.

Spalta: Modelle zu Fuß erhalten AP (1) in jeder ersten Nahkampfrunde.

B Rüstige Banner: +1CR

OGLAH KHANS WOLFSREITER

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Oglah Khan	-	5	4	4	4	2	3	3	7	2	Kav
Hobgoblin	-	3	3	3	3	1	2	1	6	2	Kav
Wolf	9	3	0	3	3	-	3	1	-	-	-

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 6 Hobgoblin-Wolfsreitern inklusive dem namhaften Champion Oglah Khan, einem Standartenträger und einem Musiker.

Reittier: Wölfe

Ausrüstung: Speer, Bogen, leichte Rüstung und Schild. Oglah Khan ist mit Speer, Bogen, leichte Rüstung und Schild sowie dem Pelz des Wulfag ausgestattet.

Punktkosten: 215p, Hobgoblin-Wolfsreiter 7+: je +15p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Leichte Kavallerie, Grünhäute, Lakaien*

Grünhäute: Modelle dieser Einheit gelten als Grünhäute (dies hat keinen unmittelbaren Effekt).

Lakaien:

- Stänkerei: In der ‚Beginn des Zuges‘ Phase wirf einen W6, falls die Einheit ES5+ hat und nicht gebrochen oder im Nahkampf gebunden ist. Bei einer ‚1‘ kann die Einheit in diesem Spielzug weder einen Angriff ansagen noch sich bewegen oder schießen.
- Nur Charaktere mit der ‚Lakaien‘ Sonderregel dürfen sich dieser Einheit anschließen.

E Pelz des Wulfag: Der Träger und seine Einheit müssen aus dem Nahkampf fliehende Gegner immer verfolgen. Ferner werfen sie für die Ermittlung der Verfolgungsdistanz einen zusätzlichen W6.

BEORG BÄRENSCHLAG & DIE BÄRSERKER VON URSLO

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Beorg	4	5	0	5	5	3	3	4	8	1	Inf
Bärserker	4	4	3	4	3	1	4	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Bärserkern inklusive dem namhaften Champion Beorg, dem Standartenträger (Oerl des Jungen) und einem Musiker.

Ausrüstung: Leichte Rüstung und Schild. Beorg ist nur mit einer Handwaffe und dem Bärenzahntalisman ausgestattet. Der Standartenträger trägt das Bärenbanner.

Punktkosten: 280p, Bärserker 11-20: je +8p, 21+: je +7p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Raserei*

T Bärenzahntalisman: Rettungswurf (4+)

B Bärenbanner: Die Einheit verliert nie Raserei (und erhält Raserei zurück, wenn sie verloren geht).

GOLGFAGS OGER

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Golgfag	6	5	2	5	5	4	3	5	8	3	MoI
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	3	MoI

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 4 Ogern inklusive dem namhaften Champion Golgfag, dem Standartenträger (Skaff) und einem Musiker.

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe und schwere Rüstung.

Punktkosten: 340p, Oger 5+: je +35p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Angst*

LUMPIN CROOPS KAMPFHÄHNE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Lumpin Croop	4	3	5	3	3	2	6	2	9	1	Inf
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Halblingen inklusive dem namhaften Champion Lumpin Croop, dem Standartenträger (Ned Schinkenfaust) und einem Musiker.

Ausrüstung: Bogen. Lumpin Croop ist mit Bogen und leichter Rüstung ausgestattet.

Punktkosten: 155p, Halbling 11-20: je +7p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Leichte Infanterie, Kundschafter*

LONG DRONGS SLAYERPIRATEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Long Drong	4	6	4	4	4	2	4	3	10	1	Inf
Slayerpirat	4	4	3	3	4	1	3	1	9	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 10 Slayerpiraten inklusive dem namhaften Champion Long Drong, einem Standartenträger und einem Musiker.

Ausrüstung: Slayerpistolen

Punktkosten: 200p, Slayerpirat 11-20: je +15p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Unerschütterlich, Zwerge*

Slayerpistolen: Das Modell zählt als mit einem Pistolenpaar bewaffnet und führt im Nahkampf alle Attacken mit S4, AP(1) aus.





SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Vielfraß	6	4	4	5	4	3	3	4	8	3	Mol

Ausrüstung: Leichte Rüstung

Punktkosten: 1 Vielfraß: 60p + Nx40p, Vielfraß 2+: je +60p

Optionen: Schwere Rüstung: +5p/Modell

Jedes Modell kann eine der folgenden Waffenooptionen wählen:

- Zweihandwaffe +15p/Modell
- Cathay-Langschwert +15p/Modell
- Ogerpistolenpaar +15p/Modell

Sonderregeln: Angst, Immunität gegen Psychologie, Unnachgiebig, Wilder Haufen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	4	3	4	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 75p + Nx25p

Sonderregeln: *Kanone*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Halbling Suppenkatapult	-	-	-	-	5	3	-	-	-	-	KM
Halblingbesatzung	4	2	4	2	2	1	5	1	8	1	-

Kriegsmaschine: 3 Halblingbesatzungsmitglieder

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 25p + Nx25p

Sonderregeln: *Halbling Suppenkatapult*

TICHI-HUICHIS ECHSENREITER

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Tichi-Huichi	-	4	4	4	3	2	5	3	7	2	Kav
Großkamm	-	3	3	3	2	1	4	1	6	2	Kav
Hörnerechse	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 6 Großkamm-Hörnerechsenreitern inklusive dem namhaften Champion Tichi-Huichi, einem Standartenträger und einem Musiker.

Reittier: Hörnerechse

Ausrüstung: Speer und Schild

Punktkosten: 240p, Großkamm 7+: je +18p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Schuppenhaut (6+), Angst, Dickhäutig, Giftattacken (1), Vorgetäuschter Angriff, Kaltblütig*

Dickhäutig: Das Reittier gewährt +2 Rüstungswert (statt +1).

Kaltblütig: Die Einheit wirft bei auf dem MW basierenden Tests jeweils 3W6 und ignoriert den höchsten Würfelwurf.

Vorgetäuschter Angriff: Wenn diese Einheit angegriffen hat und in der folgenden Nahkampfphase den Nahkampf verliert oder dieser unentschieden ausgeht, muss sich die Einheit zurückziehen. Wenn sie den Nahkampf gewonnen hat, kann sie sich dazu entscheiden, sich ebenfalls zurückziehen. Ein Rückzug wird nach den gleichen Regeln wie eine Fluchtbewegung aus einem Nahkampf abgehandelt, wobei die Einheit hierbei keine Panik verursacht, sich am Ende ihrer Fluchtbewegung automatisch sammelt und nicht von der gegnerischen Einheit verfolgt werden darf.

MENGLIS SKALPJÄGER

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Mengil Häuter	5	6	6	4	3	2	7	3	9	1	Inf
Skalpjäger	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 6 Skalpjägern inklusive dem namhaften Champion Mengil Häuter, einem Standartenträger und einem Musiker.

Ausrüstung: Zweihandwaffe, schwere Rüstung und Repetierarmbrust. Mengil ist mit einer Zweihandwaffe, schwerer Rüstung und einer Repetier-Handarmbrust ausgestattet. Der Standartenträger trägt das Banner von Kalad. Punktkosten: 275p, Skalpjäger 7-10: je +20p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Plänkler, Hass (Hochelfen), Kundschafter, Todesstoß, Häuter*

Häuter: Die Einheit darf nie verfolgen, auch wenn sie durch Psychologie dazu gezwungen wäre (z.B. durch Hass). Jede gegnerische Einheit, die die Skalpjäger im Nahkampf aufreiben oder vernichten, gewährt zusätzliche 100 SP.

Repetier-Handarmbrust: Reichweite 8", S3, Mehrfachschuss (3), kein Abzug für Bewegen und Schießen sowie für lange Reichweite. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist.

B Banner von Kalad: Einheiten, die auf diese Einheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff.

VOGELMENSCHEN VON CATRAZZA

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Daddallo	4	4	4	3	3	2	3	1	8	1	Inf
Vogelmensch	4	3	3	3	3	1	3	1	7	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus 5 Vogelmenschen inklusive dem namhaften Champion Daddallo.

Ausrüstung: Leichte Armbrust

Punktkosten: 110p, Vogelmenschen 6-10: je +15p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Fliegende Plänkler, Schießen im Flug*
Schießen im Flug: Die Vogelmenschen erleiden keinen Abzug für Bewegen und Schießen, sofern sie sich nicht zu Fuß bewegen.

Leichte Armbrust: Reichweite 24", S3, AP (1)

ASARNIL DER DRACHENPRINZ

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Asarnil	5	7	4	4	3	2	7	4	9	1	Inf
Thalui-Sethai	6	6	0	6	6	6	3	5	8	6	Mon

Berittenes Monster: Asarnil zählt als Charaktermodell und reitet auf dem Drachen Thalui-Sethai (monströses Reittier).

Ausrüstung: Asarnil ist mit Lanze, schwere Rüstung und Schild sowie dem Drachenherzamaulett ausgerüstet.

Punktkosten: 460p (160p für Asarnil, 300p für Thalui-Sethai)

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*

Thalui-Sethai hat die Sonderregeln *Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (3+)* und *Drachenfeuer* (Atemwaffe, S4).

Außerdem wird bei Würfeln für Thalui-Sethai auf der Monster Reaktionstabelle +1 zum Ergebnis addiert. Bei einer natürlichen 6 darf der Spieler von Asarnil ein Ergebnis von der Monster Reaktionstabelle wählen.

T Drachenherzamaulett: Einheiten, die auf Asarnil und Thalui-Sethai schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff.





BRONZINOS KAVALLERIEKANONEN

Legendäres Regiment: Das Regiment umfasst Bronzino, der als Charaktermodell zählt, sowie 1-3 Kavalleriekanonen. Das Regiment (inklusive Bronzino) wird zusammen mit allen anderen Kriegsmaschinen der Armee aufgestellt, wobei Bronzino und alle Kavalleriekanonen so platziert werden müssen, dass kein Modell des Regiments mehr als 3“ von einem anderen Modell des Regiments entfernt ist. Im Spiel agieren die Modelle unabhängig voneinander als separate Einheiten und gewähren unabhängig voneinander SP.

Bronzino oder Kavalleriekanonen können nicht unabhängig voneinander angeheuert werden.

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bronzino	-	5	5	4	4	2	5	3	8	2	Kav
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-

Reittier: Streitross

Ausrüstung: Schwere Rüstung

Punktkosten: 75p

Sonderregeln: *Kavalleriegeschützmeister*

Kavalleriegeschützmeister: Bronzino darf in der Fernkampfphase eine Kriegsmaschine innerhalb von 3“ anleiten:

- Kanone: der Artilleriewürfel darf beim Wurf für Aufschlagpunkt wiederholt werden.
- Kavalleriekanone: der Artilleriewürfel darf beim Wurf für Aufschlagpunkt wiederholt werden.

Benenne welche Kriegsmaschine angeleitet wird, bevor die entsprechende Kriegsmaschine abgefeuert wird.

Bronzino kann keine Kriegsmaschine anleiten, wenn er im Nahkampf gebunden ist.

Wird Bronzino von einem Fernkampfangriff getroffen, darf er jeden Treffer bei einer 4+ auf befreundete Kriegsmaschinen innerhalb von 3“ übertragen. Dies funktioniert genauso wie die „Achtung, Sir!“ Regel (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘ in den Grundregeln).

Ferner dürfen Kavalleriekanonen innerhalb von 6“ von Bronzino seinen Moralwert verwenden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kavalleriekanone	-	-	-	-	6	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	8	3	3	3	3	1	3	1	7	1	-

Kriegsmaschine: 3 Besatzungsmitglieder

Ausrüstung: Handwaffe und Zugpferd (im Profil berücksichtigt)

Punktkosten: 75p + Nx25p

Sonderregeln: *Kavalleriekanone, Mobil*

Mobil:

- Kavalleriekanonen dürfen marschieren.
- Kavalleriekanonen dürfen ‚Angriff annehmen‘ oder ‚Fliehen‘ als Angriffsreaktion wählen.

Kavalleriekanone: Kanone, Reichweite 24“, S7, ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3)

MALAKAI MAKAISSONS GOBLINSCHNITTER

Legendäres Regiment: Das Regiment umfasst Malakai Makaiison, der als Charaktermodell zählt, sowie einen Goblinschnitter. Das Regiment (inklusive Malakai Makaiison) wird zusammen mit allen anderen Kriegsmaschinen der Armee aufgestellt, wobei Malakai Makaiison innerhalb von 3“ vom Goblinschnitter platziert werden muss. Im Spiel agieren die Modelle unabhängig voneinander als separate Einheiten und gewähren unabhängig voneinander SP.

Malakai Makaiison oder der Goblinschnitter können nicht unabhängig voneinander angeheuert werden.

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Malakai Makkaiison	4	5	5	4	4	2	3	3	10	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe und eine Zwergenbündelmuskete

Punktkosten: 90p

Sonderregeln: *Zwerge, Unerschütterlich, Slayermaschinenist*

Slayermaschinenist: Wenn Malakai Makaiison nicht im Nahkampf gebunden ist und sich innerhalb von 3“ vom Goblinschnitter befindet, darf er, anstelle in der Schussphase selbst zu schießen, den Goblinschnitter anleiten, wodurch der Goblinschnitter den BF von Malakai Makaiison zum Schießen verwendet.

Wird Malakai Makaiison von einem Fernkampfangriff getroffen und befindet sich innerhalb von 3“ um den Goblinschnitter, darf er jeden Treffer bei einer 4+ auf den Goblinschnitter übertragen. Dies funktioniert genauso wie die „Achtung, Sir!“ Regel (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘ in den Grundregeln).

Zwergenbündelmuskete: Reichweite 24“, S4, AP (1), Bewegen oder Schießen, Mehrfachschuss (3), kein Abzug von -1 für Stehen & Schießen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Goblinschnitter	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Slayerassistent	3	4	3	3	4	1	2	1	10	1	-

Kriegsmaschine: 3 Slayerassistenten

Ausrüstung: Zweihandwaffe

Punktkosten: 135p

Sonderregeln: *Zwerge, Unerschütterlich, Goblinschnitter*

Goblinschnitter: Reichweite 48“, S4, AP(1). Bei einem erfolgreichen Trefferwurf, erleidet die Zieleinheit W3 Treffer für jedes Glied aus mindestens 3 Modellen der Zieleinheit bis maximal 5W3. Zieleinheiten ohne ein entsprechendes Glied erleiden W3 Treffer.





RIESEN VON ALBION

Legendäres Regiment: Das Regiment umfasst Hengus, der als Charaktermodell zählt, sowie zwei Riesen (Bologs und Cachtorr). Das Regiment (inklusive Hengus) wird zusammen aufgestellt, wobei Hengus und die Riesen so platziert werden müssen, dass kein Modell des Regiments mehr als 3" von einem anderen Modell des Regiments entfernt ist. Im Spiel agieren die Modelle unabhängig voneinander als separate Einheiten und gewähren unabhängig voneinander SP.

Hengus oder die Riesen können nicht unabhängig voneinander angeheuert werden.

Sonderregeln: *Legendäres Regiment*

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hengus	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Hengus ist ein Zauberer der Stufe 2 und kennt die Sprüche Dunkle Wut PM2/5+, BM Schmaus der Krähen und BM Jagd der Wölfe aus der Lehre der Bestien.

Ausrüstung: Hengus ist mit dem Oggumstab ausgestattet.

Punktkosten: 185p

Sonderregeln: *Druide Albions*

Druide Albions:

- Wenn Hengus einen der Riesen (Bologs und Cachtorr) als Ziel für einen Unterstützungszauber wählt, wird die Komplexität des Spruchs für den Zauberwurf halbiert (aufgerundet).
- Wird Hengus von einem Fernkampfangriff getroffen, darf er jeden Treffer bei einer 4+ auf einen der Riesen (Bologs und Cachtorr) innerhalb von 3" übertragen. Dies funktioniert genauso wie die „Achtung, Sir!“ Regel (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘ in den Grundregeln).

T Oggumstab: Rettungswurf (5+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riese	6	3	3	6	5	6	3	S	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 440p (je 220p für Bologs und Cachtorr)

Sonderregeln: *Riese*

Riese: siehe Kapitel ‚Riesen‘ in den Grundregeln

HEXENJÄGER

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Johann van Hal	4	5	5	4	4	2	5	3	9	1	Inf
Wilhelm Hasburg	4	4	3	4	4	2	4	2	8	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus dem namhaften Champion Johann van Hal und dem namhaften Champion Wilhelm Hasburg.

Ausrüstung: Johann ist mit einem Pistolenpaar sowie dem Pflock des Sigmar ausgestattet. Wilhelm ist mit dem Heiligen Stab ausgestattet und kennt die Gebete Unbeugsame Rechtschaffenheit PM2/7+ und Hammer des Sigmar PM2/5+.

Punktkosten: 300p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Plänkler, MR (1),*

Immunität gegen Psychologie, magische Attacken,

Hass (Skaven, Dämonen und Untote),

Sigmars Segen (nur Wilhelm)

Sigmars Segen: Wilhelm kann als Sigmarpriester versuchen Sprüche zu bannen, als wäre er ein Zauberer.

W Heiliger Stab: +2S, verwundet alle Skaven, Dämonen und Untote automatisch.

W Pflock des Sigmar: Zweihändig. Gegen Untote und Dämonen wird die Stärke des Trägers verdoppelt und jede Verwundung verursacht Multipler Lebenspunktverlust (W3).

PM Hammer des Sigmar (5+): Unterstützung, Reichweite 12". Die Einheit erhält +1 auf ihre Verwundungswürfe im Nahkampf bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

PM Unbeugsame Rechtschaffenheit (7+): Unterstützung. Der Spruchwinker und seine Einheit sind Unnachgiebig bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

GOTREK & FELIX

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gotrek Gurnisson	4	8	4	4	6	3	5	4	10	1	Inf
Felix Jaeger	4	5	5	4	4	2	5	3	8	1	Inf

Legendäres Regiment: Die Einheit besteht aus dem namhaften Champion Gotrek Gurnisson und dem namhaften Champion Felix Jaeger.

Ausrüstung: Gotrek ist mit Gotreks Axt ausgestattet. Felix ist mit leichter Rüstung und dem Runenschwert Karaghul ausgestattet.

Punktkosten: 505p

Sonderregeln: *Legendäres Regiment, Plänkler, Unerschütterlich,*

Rettungswurf (4+), Gotreks Verhängnis, Slayer (nur Gotrek)

Gotreks Verhängnis: Spruchwinker (Freund oder Feind), die Gotrek und Felix als Ziel für einen Spruch auswählen, erleiden bei jedem Pasch einen Zauberpatzer.

Slayer:

- Letzter Hieb: Jedes Modell, das im Nahkampf bevor es zuschlagen konnte ausgeschaltet wurde, darf eine letzte Attacke (1A) mit allen Sonderregeln gegen das Modell ausführen, von dem es ausgeschaltet wurde. Dies gilt nicht für Aufpralltreffer.
- Der Tod muss warten: Verwundungswürfe von natürlichen '6'en verursachen Multipler Lebenspunktverlust (W3).
- Professioneller Killer: Ist die Stärke einer Attacke des Modells kleiner als der Widerstand des Ziels, wird die Stärke der Attacke auf den Wert des Widerstands des Ziels angehoben.

W Gotreks Axt: Für jeden Treffer, den Gotrek im Nahkampf verursacht, erhält Gotrek eine weitere Attacke, für welche ein regulärer Treffer- und Verwundungswurf durchgeführt wird. Diese Bonusattacken generieren keine zusätzlichen Attacken. Ferner werden Lebenspunktverluste gegen Modelle mit W5 oder mehr verdoppelt.

W Karaghul: +2A. Gegen Drachen (jeder Art) werden misslungene Treffer- und Verwundungswürfe wiederholt.





VAMPIRFÜRSTEN

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Armeegeneral:

Der General der Vampirfürstenarmee muss ein Zauberer sein und ist der führende Kopf der untoten Armee, was schwerwiegende Konsequenzen mit sich bringt, falls er ausgeschaltet wird. Am Ende der Phase, in der der General der Vampirfürstenarmee ausgeschaltet wurde (nach möglichen Schutzwürfen, d.h. wenn das Modell als Verlust entfernt wird), wird ein Moralwerttest für jede Einheit in der Armee durchgeführt. Jede Einheit erleidet für jeden Punkt, um den sie ihren jeweiligen Test verpatzt hat, einen Lebenspunktverlust. Gegen diese Lebenspunktverluste dürfen keinerlei Schutzwürfe durchgeführt werden. Charaktermodelle bestehen diesen Test automatisch und erleiden durch diese Regel niemals Lebenspunktverluste.

Untot:

- Immunität gegen Psychologie
- Zerfall: Wenn eine untote Einheit einen Nahkampf verliert, legt diese keinen Aufriebstest ab, sondern erleidet für jeden Punkt, um den sie den Nahkampf verloren hat, einen Lebenspunktverlust. Charaktermodelle in Einheiten sind davon nur betroffen, wenn ihre Einheit zerstört wird und noch nicht zugewiesene Wunden übrig sind. Bei mehreren Charaktermodellen in einer Einheit werden diese Wunden gleichmäßig verteilt (überzählige dann zufällig). Gegen diese Lebenspunktverluste sind keinerlei Schutzwürfe erlaubt.
- Verursachen Angst
- Untote können als Angriffsreaktion nur ‚Angriff annehmen‘ wählen.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Armeestandarte: Einheiten innerhalb von 12" um die Armeestandarte erleiden durch Zerfall einen Lebenspunktverlust weniger.

Beschwörung des Todes: Das Modell erhält für jedes ausgeschaltete Modell sofort einen Lebenspunkt zurück.

Blutdurst: Wirf einen W6 für jedes von diesem Modell ausgeschaltete Modell: für jede „6“ erhält dieses Modell sofort einen verlorenen LP zurück.

Geisterhaftes Kreischen: Fernkampfangriff, der in der Fernkampfphase eingesetzt werden kann. Dieser Angriff kann auch im Nahkampf gegen eine Einheit, die mit diesem Modell in BTB ist, eingesetzt werden. Wenn die Zieleinheit innerhalb von 8" ist, wirf 2W6+2 und ziehe den Moralwert der Zieleinheit ab. Verwende hierzu den Moralwert, den die Einheit für Psychologietests verwenden würde (d.h. den höchsten innerhalb der Einheit, inkl. von Modifikatoren, Inspirierende Gegenwart, etc.). Das Ergebnis entspricht der Anzahl an S5 Treffern, die Rüstungswürfe ignorieren, die die Zieleinheit erleidet (bei einem negativen Ergebnis werden keine Treffer verursacht). Falls das Ziel immun gegen Psychologie ist, müssen erfolgreiche Verwundungswürfe wiederholt werden. Diese Treffer gelten als magisch.

Gespentische Jäger: Alle Attacken dieser Einheit gelten als magisch. Charaktermodelle können sich dieser Einheit nicht anschließen.

Heftiger Angriff: +1S im Angriff

Hexenthron: Der Hexenthron ist ein Streitwagen, der dem Vampir auf ihm die folgenden Sonderregeln gewährt:

- Rettungswurf (5+)
- Kampf des Willens: Gegnerische Einheiten in BTB erleiden -1 KG. Ferner erleiden Modelle, die auf den Hexenthron schießen, -1BF.
- Blutspiegel (PM 2/5+): Unterstützung, auf sich selbst. Dieses Modell wiederholt im Nahkampf natürliche ‚1‘en bei Treffer- und Verwundungswürfen bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Dieser Spruch hat keinen Effekt auf Aufpralltreffer.

Körperlos: Die Einheit hat magische Attacken und ist immun gegen nicht-magische Attacken. Die Einheit kann sich durch Hindernisse und jedes Gelände bewegen ohne durch diese Bewegungsabzüge oder Schaden zu erleiden. Die Einheit kann ihre Bewegung nicht in unpassierbarem Gelände beenden. Nur Körperlose Charaktermodelle können sich einer Körperlosen Einheit anschließen.

Kriegerehre: Jedes Modell mit Kriegerehre darf Herausforderungen aussprechen und annehmen. Ferner, muss wann immer möglich ein Modell mit Kriegerehre eine Herausforderung annehmen.

Pestatem: Atemwaffe, S3, Giftattacken (1)

Reiter zwischen den Welten: Die Einheit kann sich durch Hindernisse und jedes Gelände bewegen ohne durch diese Bewegungsabzüge oder Schaden zu erleiden. Die Einheit kann ihre Bewegung nicht in unpassierbarem Gelände beenden.

Reliquienschrein: Dunkle Aura des Reliquienschreins (PM 3/5+): Unterstützung. Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12" um dieses Modell erhalten die Sonderregel Regeneration (6+). Einheiten, die bereits über die Sonderregel Regeneration (X+) verfügen, verbessern stattdessen den Schutzwurf der Regeneration um +1, bis zu einem Maximum von 4+. Der Spruch hat keinen Effekt auf Charaktermodelle. Der Spruch dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Der Spruch wird bei einem Zauberpatzer nicht zerstört.

Seelenernte: Diese Einheit darf sich in der ‚Restliche Bewegungen‘ Phase durch gegnerische Einheiten bewegen, falls sie ihre Bewegung außerhalb von 1" von gegnerischen Einheiten entfernt beenden kann. Ferner darf die Einheit am Ende ihrer Bewegung eine einzelne gegnerische Einheit attackieren, durch welche sie sich in der ‚Restliche Bewegungen‘ Phase bewegt hat. Die attackierte Einheit erleidet eine Anzahl S5 Treffer, welche der Anzahl an Sensenreiter in dieser Einheit entspricht. Die Treffer zählen als Nahkampftreffer und werden wie Treffer durch Beschuss verteilt. Hierdurch verursachte Verluste verursachen keine Paniktests.

Tobende Bestie: Gegnerische Einheiten, die in der Flanke oder im Rücken dieser Einheit kämpfen, erhalten keine entsprechenden Boni auf das Kampfergebnis.

Tödliches Kreischen: Wie Geisterhaftes Kreischen, wobei der Wurf für die Anzahl der Treffer wiederholt werden darf.

Unsterbliche Wut: Das Modell wiederholt natürliche ‚1‘en bei Trefferwürfen im Nahkampf.

Vigor Mortis: Wenn dieses Modell das Ziel von Vanhels Totentanz oder Unheilige Kraft wird, dann werden zusätzlich zu diesem Modell alle Zombieeinheiten innerhalb von 6" zu diesem Modell von dem Spruch Effekt betroffen. Ferner erhält eine Zombieeinheit, die sich innerhalb von 6" zu diesem Modell befindet, 1 zusätzliches Modell zurück, wenn sie das Ziel von Anrufung von Nehek wird.

Wanken: Die Einheit kann nicht marschieren, es sei denn der Armeegeneral befindet sich zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 12". Die Einheit kann aber immer noch am Marschieren gehindert werden.

RÜSTKAMMER

Fluchklinge: Todesstoß, magische Attacken

Geisterfeuer: Gegnerische Sprüche, die innerhalb von 24" von einem oder mehreren Geisterfeuern gewirkt werden, erleiden -1 auf Zauberwürfe (PM und BM).

UNHEILIGE ARTEFAKTE

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Bluttrinker: Der Träger erhält die Sonderregel "Blutdurst", die bereits bei einer '5+' anstelle von einer '6' funktioniert.

W Grabklinge: Wenn sich der Träger einer Einheit Skelette oder Zombies angeschossen hat, erhält die Einheit für jedes mit dieser Waffe ausgeschaltete Modell mit 1 LP 1 neues Skelett/ ein neues Zombie hinzu. Ansonsten zählt die Waffe als magische Handwaffe ohne weitere Eigenschaften.

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwarze Axt des Krell: Zweihandwaffe. Jedes Modell, das 1+ Lebenspunkte durch die Axt verloren hat, muss zu Beginn jeder Magiephase einen W6 werfen: Bei einer 1-2 erleidet das Modell einen weiteren Lebenspunktverlust, der Rüstungswürfe ignoriert.

W Schwert der Könige: Todesstoß, der bereits bei einer '5+' anstelle von einer '6' funktioniert.

W Schwert der Macht: +1S

A Geschundenes Kettenhemd: Rüstung, die einen 2+ Rüstungswurf gewährt, der nicht verbessert werden kann.

A Helm des Grauens: +1 Rüstungswert. Der Träger verursacht Entsetzen.

A Knochenrüstung: Schwere Rüstung. Die Rüstung zerbröseln beim ersten misslungenen Rüstungswurf (oder Verwundung, die Rüstungswürfe ignoriert). Der Lebenspunktverlust, durch den die Knochenrüstung zerbröseln wird, wird ignoriert. Falls der Treffer Multiple Lebenspunktverluste verursacht, erleidet das Modell einen Lebenspunktverlust weniger.

A Verfluchtes Schild von Mousillon: Schild. Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der Träger entscheidet welches Modell und welche Attacke.





- T Armbänder aus Schwarzem Gold:** Rettungswurf (3+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. magische Geschosse)
T Krone der Verdammten: Rettungswurf (4+). Der Träger leidet unter Blödsheit (auch wenn er immun gegen Psychologie ist.)
T Obsidianamulett: MR (1)
T Ring der Nacht: Rettungswurf (5+)
T Talisman des Schutzes: Rettungswurf (6+)

E Mantel der Nebel und Schatten: Der Träger ist Körperlos.
E Verfluchtes Buch: Gegner, die den Träger oder seine Einheit im Nahkampf attackieren, erleiden -1 auf ihre Trefferwürfe.

- S Bannrolle:** Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.
S Buch des Arkhan: Wenn der Träger 'Vanhels Totentanz' wirkt, darf er wählen, dass der Effekt alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um die Zieleinheit betrifft.
S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.
S Necronomicon: Wenn der Träger die 'Anrufung von Nehek' auf eine Einheit Zombies oder Skelette wirkt, darf er wählen, dass der Effekt alle Skelett- und Zombieeinheiten innerhalb von 6" um die Zieleinheit betrifft. Werden 3 oder mehr Einheiten, inklusive der Zieleinheit von dem Spruch betroffen, wirft einen W6 (nachdem die Effekte des Spruchs abgehandelt wurden): Bei einer 1 zerbröselst das Necronomicon zu Staub und kann nicht mehr benutzt werden.
S Schädelstab: Zu Beginn der Magiephase des Trägers muss der Gegner alle magischen Gegenstände innerhalb von 12" offenlegen. Zusätzlich darf der Träger Würfe auf der Zauberpatzertabelle wiederholen.
S Schwarzer Periapt: Der Träger darf einen ungenutzten PD oder DD aus seinem Pool in jeder Magiephase speichern. Zu Beginn der nächsten Magiephase wirft einen W6: bei einer 4+ kann der Würfel in dieser Magiephase verwendet werden, bei einer 1-3 ist der Würfel verloren.
S Stab der Verdammnis: Wenn der Träger 'Unheiliger Segen' wirkt, darf er wählen, dass der Effekt alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um die Zieleinheit betrifft.
S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

- B Banner der Hügelgräber:** Die Einheit wiederholt natürliche ,1'en bei Trefferwürfen im Nahkampf. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.
B Banner der Toten Legion: Wenn der Träger und seine Einheit einen Kampf gewinnen, zählen sie immer als in Überzahl, wenn bestimmt wird, ob der Aufriebstestmodifikator verdoppelt wird oder nicht
B Banner der Verdammnis: Der Träger und seine Einheit erhalten einen Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. magische Geschosse).
B Höllenbanner: Der Träger und seine Einheit verursachen Entsetzen.
B Kreischendes Banner: Gegnerische Einheiten, die einen durch diese Einheit verursachten Angsttest ablegen, werfen einen zusätzlichen Würfel und ignorieren den niedrigsten Würfelwurf.
B Kriegsbanner: +1 CR

VAMPIRKRÄFTE

Vampire dürfen mehrere Vampirkräfte erhalten. Sie zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt.

- X Aura Finsterer Erhabenheit:** Ist der Vampir der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* sowie die Reichweite, innerhalb der Einheiten marschieren können 18".
X Bezauberndes Wesen: Zu Beginn jeder Nahkampffase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Vampir Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, darf das Modell in dieser Runde den Vampir nicht attackieren. Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind.
X Blitzschnell: Ausweichen (5+)
X Dunkler Akolyth: +1 PD in jeder Magiephase, der nur vom Vampir verwendet werden kann.
X Eisensehnen: +1S
X Erstarnte Verzückung: Zu Beginn jeder Nahkampffase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Vampir Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, darf das Modell in dieser Runde nicht attackieren. Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind.
X Erwecker der Toten: Der Vampire beschwört 1 zusätzliches Skelett bzw. 1 zusätzlichen Zombie, wenn er den Spruch Anrufung von Nehek auf eine Einheit Skelette bzw. Zombies wirkt.
X Fledermäuse Rufen: In einer eigenen 'Restliche Bewegungen' Phase darf der Vampir 1 Fledermausschwarm rufen. Die Einheit erscheint an einer beliebigen Spielfeldkante als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Einmalige Anwendung. Die Einheit ist 50SP wert.
X Fledermausgestalt: Der Vampir kann fliegen. Nur für Modelle zu Fuß.
X Fluch des Blutes: Regeneration (4+)
X Ghoule Rufen: In einer eigenen 'Restliche Bewegungen' Phase darf der Vampir W3 Ghoule rufen. Die Einheit erscheint an einer beliebigen Spielfeldkante als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Einmalige Anwendung. Die Einheit ist 50SP wert.
X Hypnose: Zu Beginn jeder Nahkampffase muss ein Modell in BTB (nach Wahl des Vampir Spielers) einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, darf das Modell nicht attackieren und alle Attacken gegen das Modell treffen automatisch in dieser Runde. (Wird die Hypnose gegen ein Regimentsmodell eingesetzt, müssen die Attacken aufgeteilt werden. Es gibt kein Overkill!) Hat keine Wirkung auf Modelle die Immun gegen Psychologie sind.
X Infiltrierende Klauen: Giftattacken (1)
X Klingenschild: Ein Modell in BTB verliert eine Attacke, wobei der Vampir Spieler entscheidet welches Modell und welche Attacke.
X Meister der Schwarzen Künste: Spruchreichweiten des Modells werden um 6" erhöht. Hat keine Auswirkung auf Sprüche ohne Reichweite.
X Nehekharas Erbe: +1 auf Zauberwürfe (PM und BM)
X Rote Wut: Raserei
X Schmetterschlag: AP (1)
X Seelenhunger: Magische Attacken
X Todesstoß: Todesstoß
X Unheilige Vorahnung: Der Vampir darf einen Würfel bei einem Zauberwurf oder einem Bannwurf wiederholen (PM und BM). Kann Zauberpatzer verhindern oder Totale Energie bewirken. Einmalige Anwendung.
X Verlorene Unschuld: ASF
X Wandelnder Tod: +1CR wenn der Vampir im Nahkampf ist. Hat keinen Effekt, wenn der Vampir sich einer Einheit angeschlossen hat. Nur für Modelle zu Fuß.
X Wölfe Rufen: In einer eigenen 'Restliche Bewegungen' Phase darf der Vampir W3 Todeswölfe rufen. Die Einheit erscheint an einer beliebigen Spielfeldkante als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Einmalige Anwendung. Die Einheit ist 50SP wert.
X Wolfsgestalt: Der Vampir hat B9. Nur für Modelle zu Fuß.





LEHRE DER NEKROMANTIE

Einfache Magie (PM)

Anrufung von Nehek (6+):

- Unterstützung, Reichweite 18", betrifft eine Einheit
- Es werden folgende Modelle beschworen:
 - 1W6: Skelette
 - 1W6+1: Zombies
 - 1W3: Verfluchte, Todeswölfe, Ghoule
 - 1: alle anderen Modelle mit 1 LP im Profil
 - Modelle mit 2+ LP im Profil erhalten (heilen) 1 Lebenspunkt zurück, es können aber keine zusätzlichen Modelle geschaffen werden.

Es können nur Regimentsmodelle beschworen werden, d.h. keine Kommandogruppenmodelle. Beschworene Modelle sind wie die Zieleinheit ausgerüstet.

Umfasst die Zieleinheit 5 oder mehr Modelle, werden beschworene Modelle hinten in der Einheit eingereiht. Auf diese Weise kann die Anzahl der Glieder der Einheit vergrößert werden, nicht aber die Anzahl der Reihen.

Umfasst die Zieleinheit weniger als 5 Modelle, so müssen beschworene Modelle zuerst dazu verwendet werden, das erste Glied auf 5 Modelle (inkl. Charaktermodelle) aufzufüllen (falls möglich). Weitere beschworene Modelle werden anschließend dahinter aufgestellt und bilden weitere Glieder.

Modelle, die wegen unpassierbarem Gelände oder gegnerischen Einheiten innerhalb von 1" nicht aufgestellt werden können, zählen als Verlust. Gegnerische Einheiten, die mit der Zieleinheit im Nahkampf gebunden sind, werden für die 1" Regel ignoriert, jedoch dürfen nur dann beschworene Modelle platziert werden, wenn für diese Platz ist, d.h. es werden keine Einheiten verschoben.

- Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.
- Durch den Spruch kann die Zieleinheit über ihre Einheitengröße zu Beginn des Spiels vergrößert werden, nicht aber über ihre maximale Einheitengröße (siehe Einheitenbeitrag).
- Der Spruch wird bei einem Zauberpatzer nicht zerstört.
- Beschworene Modelle sind keine zusätzlichen Siegpunkte wert. Für die Bestimmung von Siegpunkten wird die Einheitengröße zu Beginn des Spiels verwendet.

Unheiliger Segen (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Eine Einheit mit der Sonderregel 'Wanken' verdoppelt ihre Initiative und erhält +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Vanhels Totentanz (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Eine von dem Spruch betroffene Einheit mit der Sonderregel 'Wanken' (inkl. Charaktermodellen in der Einheit ohne diese Sonderregel) kann sich bis zu 8" bewegen aber nicht angreifen. Jede Einheit kann pro Magiephase nur einmal von dem Spruch betroffen sein.

Kampfmagie (BM)

Blutmonddämmerung (8+): Bleibt im Spiel. Gegnerische Einheiten erhalten keinen Vorteil durch 'Inspirierende Gegenwart' und 'Haltet die Stellung!'.

Fluch der Jahre (11+): Fluch, Reichweite 24", Bleibt im Spiel. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird sowie zu Beginn der Magiephase jedes Spielers wird für jedes Modell in der Zieleinheit ein W6 geworfen. Bei einer '6' erleidet das entsprechende Modell einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Nagashs Todesblick (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht 2W6 S4 Treffer.

Nagendes Flüstern (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

Seelenfresser (7+): Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 12" als Ziel. Die Zieleinheit erleidet 1 Lebenspunktverlust, der Rüstungswürfe ignoriert und wie Beschuss verteilt wird. Der Spruchwinker erhält 1 zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück, falls das Ziel den Lebenspunkt tatsächlich verliert, d.h. Lebenspunktverluste, die durch Rettungswürfe verhindert werden, zählen nicht, jedoch Lebenspunkte, die durch Regeneration zurückgewonnen werden.

Staubhand (5+): Eine gegnerische Einheit in BTB mit dem Spruchwinker erleidet W6 S4 Treffer.

Tote Beschwören (12+): Erschafft eine neue Einheit von Skelettkriegern mit 2W6+3 Regimentsmodellen, die vollständig innerhalb von 12" um den Spruchwinker und nicht näher als 1" zu gegnerischen Einheiten platziert werden muss. Das erste Glied der Einheit muss aus genau 5 Modellen bestehen. Diese Einheit ist 100 Siegpunkte wert.

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Vampirfürst	6	7	5	5	5	4	8	5	10	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 3. Es muss 1-2 PM und 1-3 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 150p magische Gegenstände (inkl. Vampirkräfte).

Punktkosten: 200p

Optionen:

Lanze	+20p	Geflügelter Albtraum	+125p
Nachtmahr mit Harnisch	+35p	Zombiedrache	+250p
Vanhels Totentanz PM 3/5+	+35p	W Bluttrinker	+50p
Unheiliger Segen PM 3/5+	+35p	T Obsidianamulett	+15p
Anrufung von Nehek PM 2/6+	+60p	T Tal. des Schutzes	+20p
BM Nagendes Flüstern	+35p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Staubhand	+35p	S Schwarzer Periapt	+25p
BM Blutmonddämmerung	+50p	S Bannrolle	+30p
BM Seelenfresser	+50p	S Energiestein	+30p
BM Fluch der Jahre	+75p		
BM Nagashs Todesblick	+75p		
X Bezauberndes Wesen (c)	+10p	X Eisensehnen (c)	+25p
X Seelenhunger (c)	+10p	X Wandelnder Tod (c)	+35p
X Schmetterschlag (c)	+15p	X Hypnose	+40p
X Erwecker der Toten (c)	+15p	X Fledermausgestalt (c)	+45p
X Todesstoß (c)	+15p	X Dunkler Akolyth	+50p
X Meister der Schw. Künste (c)	+20p	X Verlorene Unschuld (c)	+50p
X Erstarrte Verückung (c)	+20p	X Nehekharas Erbe (c)	+50p
X Unheilige Vorahnung	+20p	X Blitzschnell (c)	+50p
X Aura Finsterer Erhabenheit	+25p	X Wölfe Rufen	+50p
X Klingenschild (c)	+25p	X Fledermäuse Rufen	+100p

Sonderregeln: Blutdurst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ghoulkönig	6	8	4	5	5	4	7	5	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 3. Es muss 1-2 PM und 1-3 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 150p magische Gegenstände (inkl. Vampirkräfte).

Punktkosten: 275p

Optionen:

Flederbestie	+Xp		
Vanhels Totentanz PM 3/5+	+35p	BM Blutmonddämm.	+50p
Unheiliger Segen PM 3/5+	+35p	BM Seelenfresser	+50p
Anrufung von Nehek PM 2/6+	+60p	BM Nagashs Todes.	+75p
BM Nagendes Flüstern	+35p	BM Fluch der Jahre	+75p
BM Staubhand	+35p		
X Seelenhunger (c)	+10p	X Aura Finsterer Erhabenheit	+25p
X Todesstoß (c)	+15p	X Wandelnder Tod (c)	+35p
X Erwecker der Toten (c)	+15p	X Fluch des Blutes (c)	+50p
X Infizierende Klauen (c)	+15p	X Verlorene Unschuld (c)	+50p
X Rote Wut (c)	+20p	X Wölfe Rufen	+50p
X Wolfsgestalt (c)	+20p	X Ghoule Rufen	+50p
X Eisensehnen (c)	+25p		

Sonderregeln: Regeneration (5+), Unsterbliche Wut, Blutdurst

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Meisternekromant	4	3	3	3	4	3	3	1	8	1	Inf
-------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 2-3 PM und 1-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 125p

Optionen:

Anrufung von Nehek PM 3/6+	+0p	BM Seelenfresser	+50p
Vanhels Totentanz PM 3/5+	+35p	BM Nagashs Todes.	+75p
Unheiliger Segen PM 3/5+	+35p	BM Fluch der Jahre	+75p
BM Nagendes Flüstern	+35p	BM Tote Beschwören	+75p
BM Blutmonddämmerung	+50p		
S Stab der Zauberei	+20p	A Knochenrüstung	+50p
S Schwarzer Periapt	+25p	T Obsidianamulett	+15p
S Schädelstab	+25p	T Ring der Nacht	+35p
S Bannrolle	+30p	T Armbänder aus Schwar. Gold	+45p
S Energiestein	+30p	T Krone der Verdammten	+60p
S Buch des Arkhan	+50p	E Verfluchtes Buch	+50p
S Stab der Verdammnis	+50p	E Mantel der Nebel und Schatten	+75p
S Necronomicon	+75p		

Sonderregeln: keine

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Lahmia Vampirfürstin	6	7	5	5	5	4	8	5	10	1	Inf
-----------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 3. Es muss 1-2 PM und 1-3 BM Sprüche auswählen.

Reittier: Hexenthron

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände (inkl. Vampirkräfte).

Punktkosten: 475p (200p für die Vampirfürstin, 275p für den Hexenthron)

Optionen:

Vanhels Totentanz PM 3/5+	+35p	W Bluttrinker	+50p
Unheiliger Segen PM 3/5+	+35p	T Obsidianamulett	+15p
Anrufung von Nehek PM 2/6+	+60p	T Tal. des Schutzes	+20p
BM Nagendes Flüstern	+35p	S Stab der Zauberei	+20p
BM Staubhand	+35p	S Schwarzer Periapt	+25p
BM Blutmonddämmerung	+50p	S Bannrolle	+30p
BM Seelenfresser	+50p	S Energiestein	+30p
BM Fluch der Jahre	+75p		
BM Nagashs Todesblick	+75p		
X Bezauberndes Wesen (c)	+10p	X Blitzschnell (c)	+25p
X Seelenhunger (c)	+10p	X Hypnose	+40p
X Schmetterschlag (c)	+15p	X Verl. Unschuld (c)	+50p
X Erstarrte Verückung (c)	+20p	X Nehekharas Erbe (c)	+50p
X Unheilige Vorahnung	+20p	X Wölfe Rufen	+50p
X Aura Finsterer Erhabenheit	+25p	X Fledermäuse Rufen	+100p

Sonderregeln: Blutdurst

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Blutdrachenfürst	6	9	5	5	5	4	8	5	10	1	Inf
-------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	-----

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 1. Es muss 0-1 PM und 0-1 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung. Bis zu 150p magische Gegenstände (inkl. Vampirkräfte).

Punktkosten: 250p

Optionen:

Schild	+15p	W Schlachtenklinge	+25p
Zusätzl. Handwaffe	+15p	W Behände Klinge	+25p
Zweihänder	+25p	W Schwert der Macht	+30p
Lanze	+20p	T Obsidianamulett	+15p
		T Talisman. des Schutzes	+20p
Nachtmahr mit Harnisch	+35p	Vanhels Totentanz PM 2/5+	+25p
Geflügelter Albtraum	+125p	Unheiliger Segen PM 2/5+	+25p
Zombiedrache	+250p	Anrufung von Nehek PM 2/6+	+60p
		BM Staubhand	+35p
		BM Blutmonddämmerung	+50p
X Schmetterschlag (c)	+15p	X Klingenschild (c)	+25p
X Todesstoß (c)	+15p	X Eisensehnen (c)	+25p
X Rote Wut (c)	+20p	X Wandelnder Tod (c)	+35p
X Aura Finsterer Erhabenheit	+25p		

Sonderregeln: keine





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Necrarch Vampirfürst	6	5	5	4	5	4	8	5	10	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 150p magische Gegenstände (inkl. Vampirkräfte).

Punktkosten: 175p

Optionen:

Nachtmahr mit Harnisch +35p Geflügelter Albtraum +125p
Zombiedrache +250p

Vanhels Totentanz PM 3/5+ +35p T Obsidianamulett +15p

Unheiliger Segen PM 3/5+ +35p T Tal. des Schutzes +20p

Anrufung von Nehek PM 3/6+ +75p S Stab der Zauberei +20p

BM Nagendes Flüstern +35p S Schwarzer Periapt +25p

BM Staubhand +35p S Bannrolle +30p

BM Blutmonddämmerung +50p S Energiestein +30p

BM Seelenfresser +50p

BM Fluch der Jahre +75p

BM Nagashs Todesblick +75p

X Seelenhunger (c) +10p X Fledermausgestalt (c) +45p

X Erwecker der Toten (c) +15p X Dunkler Akolyth +50p

X Meister der Schw. Künste (c) +20p X Nehekhars Erbe (c) +50p

X Unheiliger Vorahnung +20p X Fledermäuse Rufen +100p

X Aura Finsterer Erhabenheit +25p
Sonderregeln: Blutdurst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fluchfürst	4	5	0	5	5	3	5	4	9	1	Inf

Equipment: Fluchklinge und Schwere Rüstung. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 125p

Optionen:

Zweihandwaffe +20p W Schwert der Könige +15p

Schild +10p W Schwert der Macht +20p

Skelettpferd mit Harnisch +25p W Behände Klinge +20p

T Obsidianamulett +15p W Schlachtenklinge +25p

T Talisman des Schutzes +15p W Grabklinge +30p

T Ring der Nacht +35p W Schwarze Axt des Krell +50p

T Krone der Verdammten +60p A Verfluchtes Schild von Mour. +35p

A Geschundenes Kettenhemd +45p

Sonderregeln: Wanken

HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Fluchherold	4	4	0	4	5	2	4	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Fluchklinge und Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner.

Punktkosten: 100p

Optionen:

Skelettpferd mit Harnisch +15p W Schwert der Könige +15p

B Kreischendes Banner +35p W Behände Klinge +15p

B Kriegsbanner +35p W Schlachtenklinge +20p

B Banner der Verdammnis +50p W Schwert der Macht +20p

B Banner der Toten Legion +50p W Grabklinge +20p

B Höllenbanner +50p A Gesch. Kettenhemd +30p

A Helm des Grauens +35p

T Obsidianamulett +15p

T Ring der Nacht +25p

Sonderregeln: Wanken, Armeestandarte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Banshee	6	3	0	3	3	2	3	1	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 75p + Nx25

Sonderregeln: Wanken, Körperlos, Entsetzen, Geisterhaftes Kreischen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fluchseschal	4	4	0	4	5	2	4	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Fluchklinge und Schwere Rüstung. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 80p

Optionen:

Zweihandwaffe +15p W Schwert der Könige +15p

Schild +5p W Behände Klinge +15p

Skelettpferd mit Harnisch +15p W Schlachtenklinge +20p

W Schwert der Macht +20p

W Grabklinge +20p

A Verfl. Schild von Mour.+30p W Schwarze Axt des Krell +40p

A Geschun.Kettenhemd +30p T Obsidianamulett +15p

A Helm des Grauens +35p T Ring der Nacht +25p

Sonderregeln: Wanken

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gespent	6	3	0	3	3	2	3	3	7	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe.

Punktkosten: 65p + Nx25

Sonderregeln: Wanken, Körperlos, Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Vampir	6	6	4	5	4	3	6	4	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 0-1 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 75p magische Gegenstände (inkl. Vampirkräfte).

Punktkosten: 115p

Optionen:

Lanze +15p Nachtmahr mit Harnisch +25p

Vanhels Totentanz PM 2/5+ +25p W Bluttrinker +35p

Unheiliger Segen PM 2/5+ +25p T Obsidianamulett +15p

BM Nagendes Flüstern +35p T Tal. des Schutzes +15p

BM Staubhand +35p

BM Blutmonddämmerung +50p BM Seelenfresser +50p

X Verlorene Unschuld (c) +35p X Nehekhars Erbe (c) +35p

X Erstarrte Verückung (c) +20p X Schmetterschlag (c) +10p

X Bezauberndes Wesen (c) +10p X Seelenhunger (c) +10p

X Blitzschnell (c) +35p X M. der Schw. K. (c) +15p

X Fledermausgestalt (c) +45p X Todesstoß (c) +10p

X Unheiliger Vorahnung +20p X Klingenschild (c) +25p

Sonderregeln: Blutdurst

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Nekromant	4	3	3	3	3	2	3	1	7	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 1-2 PM und 0-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.

Punktkosten: 85p

Optionen:

Anrufung von Nehek PM 2/6+ +0p A Knochenrüstung +50p

Vanhels Totentanz PM 2/5+ +25p E Mantel der Nebel&Schatten +50p

Unheiliger Segen PM 2/5+ +25p S Stab der Zauberei +20p

BM Nagendes Flüstern +35p S Schwarzer Periapt +25p

BM Seelenfresser +35p S Schädelstab +25p

BM Blutmonddämmerung +50p S Bannrolle +30p

BM Nagashs Todesblick +75p S Energiestein +30p

T Obsidianamulett +15p S Buch des Arkhan +35p

T Ring der Nacht +25p S Stab der Verdammnis +35p

T Armbänder aus Schw. Gold. +30p

Sonderregeln: keine





Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skelettpferd	8	2	0	3	3	1	2	1	3	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Wanken, Reiter zwischen den Welten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Nachtmahr	8	3	0	4	4	1	2	1	3	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Geflügelter Albtraum	6	4	0	5	5	4	2	3	4	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zombiedrache	6	3	0	6	5	6	2	5	8	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Schuppenhaut (5+), Pestatem

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hexenthron	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Blasse Magd	-	5	3	5	-	-	5	2	7	-	-
Geisterhorde	8	3	0	3	-	-	1	2W6	-	-	-

Streitwagen: 5+ Rüstungswurf, 2 Blasse Mägde und 1 Geisterhorde
Sonderregeln: Großes Ziel, Reiter zwischen den Welten, Entsetzen, Rettungswurf (5+), Aufpralltreffer (W3+1), Hexenthron, ASF (nur Blasse Mägde)

Flederbestie

Die Flederbestie wird unabhängig vom Charaktermodell in der entsprechenden Sektion gekauft.

KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skelettkrieger	4	2	0	3	3	1	2	1	3	1	Inf
Champion	4	2	0	3	3	1	2	2	3	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Leichte Rüstung und Schild
Punktkosten: 10 Skelettkrieger: 80p, Skelettkrieger 11-40: je +8p
Optionen: Standard +20p, Musiker +5p, Champion +10p
B Banner der Hügelgräber +20p B Kriegsbanner +35p
B Kreischendes Banner +35p B Banner der Verdammnis +50p
Sonderregeln: Wanken, Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Skelett Speerträger	4	2	0	3	3	1	2	1	3	1	Inf
Champion	4	2	0	3	3	1	2	2	3	1	Inf

Ausrüstung: Speer, Leichte Rüstung und Schild
Punktkosten: 10 Skelett Speerträger: 90p, Skelett Speerträger 11-40: je +8p
Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
B Banner der Hügelgräber +30p B Kriegsbanner +35p
B Kreischendes Banner +35p B Banner der Verdammnis +50p
Sonderregeln: Wanken, Anti-Kav(Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zombie	4	2	0	3	3	1	1	1	2	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
Punktkosten: 15 Zombies: 90p, Zombie 16-40: je +6p
Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p
Sonderregeln: Wanken

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ghoul	5	3	0	3	4	1	3	2	5	1	Inf
Champion	5	3	0	3	4	1	3	3	5	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
Punktkosten: 10 Ghoule: 110p, Ghoul 11-30: je +9p
Optionen: Champion +10p
Sonderregeln: Leichte Infanterie, Giftattacken (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Todeswolf	9	3	0	3	3	1	3	1	3	2	Kav
Champion	9	3	0	3	3	1	3	2	3	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe
Punktkosten: 5 Todeswölfe: 40p + Nx10p, Todeswolf 6-20: je +10p
Optionen: Champion +10p
Sonderregeln: Wanken, Leichte Kavallerie, Heftiger Angriff

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Verfluchter	4	3	0	4	4	1	3	1	6	1	Inf
Champion	4	3	0	4	4	1	3	2	6	1	Inf

Ausrüstung: Fluchklingen, Schwere Rüstung und Schild
Punktkosten: 10 Verfluchte: 150p, Verfluchter 11-30: je +15p
Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
Die Einheit darf kostenlos ihre Schilde gegen Zweihandwaffen oder Hellebarden austauschen oder für +1 Punkt pro Modell mit Hellebarden oder +2 Punkte pro Modell mit Zweihandwaffen ausgerüstet werden.
B Banner der Hügelgräber +30p B Kriegsbanner +35p
B Kreischendes Banner +35p B Banner der Verdammnis +50p
Sonderregeln: Wanken, Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fluchritter	-	3	0	4	4	1	3	1	6	2	Kav
Champion	-	3	0	4	4	1	3	2	6	2	Kav
Skelettpferd	8(7)	2	0	3	-	-	2	1	-	-	-

Reittier: Skelettpferd mit Harnisch
Ausrüstung: Fluchklinge, Schwere Rüstung und Schild
Punktkosten: 5 Fluchritter: 140p, Fluchritter 6-12: je +24p
Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p, Lanzen +20p
B Banner der Hügelgräber +40p B Kriegsbanner +35p
B Kreischendes Banner +35p B Banner der Verdammnis +50p
Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Reiter zwischen den Welten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Fledermaus-schwarm	1	3	0	2	2	5	3	5	3	3	Schw

Ausrüstung: Handwaffe
Punktkosten: 2 Fledermausschwärme: 100p, Schwarm 3-10: je +30p
Sonderregeln: Fliegende Plänkler (10")





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riesenfledermaus	1	3	0	3	3	2	3	2	3	2	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 2 Riesenfledermäuse: 60p, Riesenfledermaus 3-10: je +20p
 Sonderregeln: Fliegende Einheit

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Leichenwagen	-	-	-	4	4	4	-	-	-	4	Mon
Leichensammler	-	3	0	3	-	-	2	1	5	-	-
Zombie Horde	4	2	0	3	-	-	1	2W6	-	-	-

Monster: Leichenwagen, 1 Leichensammler und 1 Zombie Horde
 Ausrüstung: Der Leichensammler ist mit einer Handwaffe ausgerüstet.
 Punktkosten: 85p
 Optionen: Geisterfeuer +40p
 Sonderregeln: Wanken, Aufpralltreffer (W3+1), Regeneration (4+), Vigor Mortis

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Geister	6	3	0	3	3	4	1	4	4	3	Inf

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 1 Geister: 40p + Nx30p, Geister 2-5: je +50p
 Sonderregeln: Wanken, Körperlos, Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Vargheist	6	3	0	5	4	3	4	3	7	3	MoI
Champion	6	3	0	5	4	3	4	4	7	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 3 Vargheists: 180p + Nx30p, Vargheist 4-10: je +50p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: Raserei, Fliegende Einheit

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gruftschrecken	5	3	0	4	5	3	2	3	5	3	MoI
Champion	5	3	0	4	5	3	2	4	5	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 3 Gruftschrecken: 170p, Gruftschrecken 4-10: je +50p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: Regeneration (5+), Giftattacken (1)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Sensenritter	-	3	0	3	3	1	2	1	5	2	Kav
Champion	-	3	0	3	3	1	2	2	5	2	Kav
Skelettpferd	8	2	0	3	-	-	2	1	-	-	-

Reittier: Skelettpferd
 Ausrüstung: Zweihandwaffe
 Punktkosten: 5 Sensenritter: 150p, Sensenritter 6-10: je +30p
 Optionen: Champion +15p
 Sonderregeln: Wanken, Leichte Kavallerie, Reiter zwischen den Welten, Dämonischer Rettungswurf (4+), Seelenernte, Gespenstische Jäger

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Cairn Gespenster	6	3	0	3	3	2	2	2	5	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe
 Punktkosten: 3 Cairn Gespenster: 90p + Nx50p, Gespenst 4-10: je +40p
 Sonderregeln: Wanken, Körperlos, Plänkler, Entsetzen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Varghulf	8	5	0	5	5	4	4	5	7	4	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 150p + Nx35p
 Sonderregeln: Entsetzen, Hass, Regeneration (4+), Tobende Bestie, Marschbewegungsblockierer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flederbestie	6	3	0	5	6	6	3	4	4	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 200p + Nx50p
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Tödliches Kreischen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Blutritter	-	5	0	5	4	2	5	2	7	3	MoKav
Champion	-	5	0	5	4	2	5	3	7	3	MoKav
Nachtmahr	8(7)	3	0	4	-	-	2	1	-	-	-

Reittier: Nachtmahr mit Harnisch
 Ausrüstung: Lanzen, Schwere Rüstung und Schild
 Punktkosten: 3 Blutritter: 240p + Nx30p, Blutritter 4-8: je +90p
 Optionen: Standarte +25p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner der Hügelgräber +75p B Kriegsbanner +35p
 B Kreischendes Banner +35p B Banner der Verdammnis +50p
 Sonderregeln: Schwere Kavallerie, Raserei, Kriegerehre
Hinweis: Die min. Basegröße für Blutritter Modelle ist 50mm x 75mm.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schwarze Kutsche	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Gespenst	-	3	0	3	-	-	2	3	7	-	-
Skelettpferd	8	3	0	3	-	-	2	1	-	-	-

Streitwagen: 4+ Rüstungswurf, 1 Gespenst, 2 Skelettpferde
 Ausrüstung: Das Gespenst ist mit einer Zweihandwaffe ausgerüstet.
 Punktkosten: 125p + Nx50p
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+1), Reiter zwischen den Welten, Entsetzen, Dämonischer Rettungswurf (5+), Beschwörung des Todes

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Mortisschrein	-	-	-	5	5	5	-	-	-	5	SW
Leichenherr	-	3	0	3	-	-	2	1	5	-	-
Banshee Schwarm	-	3	0	3	-	-	3	3	-	-	-
Geisterhorde	8	3	0	3	-	-	1	2W6	-	-	-

Streitwagen: 5+ Rüstungswurf, 1 Leichenherr, 1 Banshee Schwarm und 1 Geisterhorde
 Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 200p + Nx50p
 Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3+1), Großes Ziel, Regeneration (5+), Reiter zwischen den Welten, Entsetzen, Reliquienschrein, Geisterhaftes Kreischen



WALDELFFEN

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Bogenkunst der Asrai: Alle Waldelfen erleiden keinen Abzug von -1 für 'Bewegen und Schießen'.

Kinder des Waldes: Alle Einheiten ignorieren Bewegungsabzüge für das Durchqueren von Wäldern. Flieger dürfen ebenfalls ihre Flugbewegung in einem Wald beginnen und beenden.

Krieger des Waldes: Der Waldelfenspieler darf immer darauf bestehen, dass mindestens 2 Wälder auf dem Spielfeld platziert werden.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Ablenken: Zu Beginn jeder Nahkampfphase darf eine Einheit Kampftänzer ein Modell, mit dem es im Nahkampf gebunden ist, zwingen, all seine Attacken auf die Einheit Kampftänzer (inkl. Charaktermodellen, die Teil der Einheit sind) zu richten. 'Ablenken' hat keine Auswirkung auf Modelle, die in einer Herausforderung kämpfen.

Anpirschen: Gegner, welche diese Einheit im Fernkampf angreifen, erleiden einen zusätzlichen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Zusätzlich darf diese Einheit nach den Regeln für Kundschafter aufgestellt werden, wobei sie solange sie sich außer Sicht eines Gegners befindet, die Minimaldistanz zu gegnerischen Einheiten ignorieren darf. Alternativ darf diese Einheit im Sichtbereich gegnerischer Einheiten aufgestellt werden, wenn sie mindestens 12" von diesen entfernt ist.

Blattschuss: Schüsse, die von diesem Modell auf kurze Reichweite abgefeuert werden, erhalten die Sonderregel Todesstoß. Dieser Effekt kann nicht mit magischen Bögen genutzt werden.

Giftatem: Atemwaffe, S2, AP (3)

Kampftänzer:

- Kampftänze von Loec: Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss jede im Nahkampf gebundene Einheit Kampftänzer einen der folgenden Kampftänze von Loec auswählen, dessen Wirkung bis zu Beginn der nächsten Nahkampfphase anhält. Es ist nicht gestattet, denselben Tanz in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfrunden zu wählen:
 - Klingensturm: wiederhole misslungene Trefferwürfe von natürlichen '1'en
 - Todeswirbel: Todesstoß
 - Schattentanz: Rettungswurf (4+) gegen Nahkampfangriffe
 - Schlangentanz: ASF und -1A
- Nur Charaktermodelle mit der Sonderregel „Kampftänzer“ dürfen sich Einheiten mit der Sonderregel „Kampftänzer“ anschließen. Charaktermodelle mit der Sonderregel „Kampftänzer“ dürfen sich nur Einheiten mit der Sonderregel „Kampftänzer“ anschließen.

Schüler des Loec: Ein Modell mit dieser Sonderregel profitiert jeden Spielzug von den Effekten von zwei Kampftänzen von Loec. Solange es sich nicht um die exakt gleiche Kombination aus zwei Tänzen handelt, darf das Modell einen einzelnen Kampftanz auch in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfrunden wählen. Ist das Modell einer Einheit Kampftänzer angeschlossen, muss es den Kampftanz der Einheit auch als einen seiner beiden Kampftänze wählen.

Schützende Tätowierungen: MR (1), Rettungswurf (6+)

Töchter der Ewigkeit: Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche

Vorgetäuschter Angriff: Wenn diese Einheit angegriffen hat und in der folgenden Nahkampfphase den Nahkampf verliert oder dieser unentschieden ausgeht, muss sich die Einheit zurückziehen. Wenn sie den Nahkampf gewonnen hat, kann sie sich dazu entscheiden, sich ebenfalls zurückziehen. Ein Rückzug wird nach den gleichen Regeln wie eine Fluchtbewegung aus einem Nahkampf abgehandelt, wobei die Einheit hierbei keine Panik verursacht, sich am Ende ihrer Fluchtbewegung automatisch sammelt und nicht von der gegnerischen Einheit verfolgt werden darf.

Wächter des Bannwaldes: Wenn diese Einheit aufgestellt wird, muss sich der Waldelfenspieler entscheiden, ob die Einheit das Spiel mit oder ohne die Sonderregel 'Leichte Infanterie' beginnt. Zu Beginn jeder 'Restliche Bewegung' Phase, in der die Einheit sich nicht im Nahkampf befindet, darf die Einheit die Sonderregel 'Leichte Infanterie' nach Wahl des Waldelfenspielers erhalten oder verlieren.

Waldgeist:

- Alle Waldgeister besitzen die Sonderregel 'Immunität gegen Psychologie'.
- Alle Attacken (Fern- und Nahkampf) der Waldgeister zählen als magische Attacken.
- Charaktermodelle mit der Sonderregel "Waldgeist" dürfen sich nur Einheiten anschließen, die ebenfalls die Sonderregel "Waldgeist" besitzen. Einheiten mit der Sonderregel "Waldgeist" dürfen sich nur Charaktermodelle anschließen, die ebenfalls die Sonderregel

"Waldgeist" besitzt. Ein Baumältester darf sich keinen Einheiten anschließen.

Würgewurzeln: Reichweite 6", S4, kein Stehen & Schießen. Kann auch nach dem Marschieren abgefeuert werden. Die Attacke hat 2W6 Schüsse, deren Trefferwürfe wie bei einer Schablonenwaffe abgehandelt werden (siehe 'Schablonen' in den Grundregeln).

Zirkel des Tiefen Waldes: Diese Einheit darf in jeder eigenen Magiephase einen der folgenden Zauber wirken:

- Ishas Dornenranken (PM 2/5+): Fluch, Reichweite 18". Falls sich die Zieleinheit in ihrer nächsten Bewegungsphase bewegt, erleidet sie W6 S3 Treffer. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase an.
- Ishas Segen (PM 2/5+): Unterstützung, Reichweite 18". Platziere einen Marker auf der Zieleinheit. Jedes Mal, wenn die Einheit einen Lebenspunktverlust erleiden würde, wird ein Marker entfernt und der Lebenspunktverlust wird ignoriert.

RÜSTKAMMER

Asrai-Langbogen: Reichweite 30", S3. S4 auf kurze Reichweite, wenn der Träger zu Fuß ist.

Schwarzdorn-Wurfspeer: Reichweite 12", S4, Wurfwaffe

Waffen der Ewigen Wache: Das Modell zählt, als würde es mit einem Speer kämpfen. Zusätzlich erhält es +1A gegen ein gegnerisches Modell in BTB.

ERBSTÜCKE VON ATHEL LOREN

W Behände Klinge: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf

W Dairhs Schnitter: Wiederhole misslungene Trefferwürfe. Gegen Dairhs Schnitter müssen gegnerische Modelle erfolgreiche Rüstungswürfe wiederholen.

W Der Bogen von Loren: Reichweite 30", S4, AP (2). Die Anzahl der Schüsse entspricht der Anzahl der Attacken des Trägers. Keine Abzüge für Mehrfachschuss.

W Klingen des Loec: Zählt als zusätzliche Handwaffe. Zusätzlich wiederholt der Träger misslungene Verwundungswürfe im Nahkampf.

W Kralle des Jägers: Asrai-Langbogen, Zielsicher

W Reißende Klinge: AP (1)

W Schattenbogen: Asrai-Langbogen, ignoriert Rüstungswürfe.

W Schlachtenklinge: +1A

W Schwert der Macht: +1S

W Speer der Morgenröte: Zählt als Speer. Gegnerische Einheiten, die einen Lebenspunktverlust erleiden, erleiden bis zum Ende der Phase -1 auf ihre Trefferwürfe.

W Zwilichtspeer: Zählt als Speer. Todesstoß

A Dornenrüstung: Leichte Rüstung. Fernkampfangriffe gegen den Träger erleiden -1 auf Trefferwürfe. Befindet sich der Träger vollständig in einem Wald, erhöht sich der Abzug auf -2. Nur für Modelle zu Fuß.

A Eichenrüstung: Leichte Rüstung, Regeneration (4+)

A Feenrüstung: Rettungswurf (4+) gegen magische Nahkampfangriffe

A Helm der Jagd: +1 Rüstungswert. +1KG und +1A im Angriff.

A Rairarians Mantel: Leichte Rüstung. Wenn sich der Träger innerhalb von 6" um einen Wald oder in einem Wald befindet, erhält er einen Rettungswurf (4+).

A Verzauberter Schild: Schild, der +2 Rüstungswert gewährt (statt +1)

T Amarantbrotsche: Rettungswurf (3+) gegen nicht magische Attacken

T Bernsteinamulett: Nur für Modelle zu Fuß. Gegner in BTB erhalten die Sonderregel „ASL“.

T Frostsplitter: Attacken gegen den Träger und sein Reittier erleiden im Nahkampf -1 auf den Trefferwurf. Ein Reittier mit der Sonderregel „Großes Ziel“ profitiert nicht von diesem Effekt und wird wie gewöhnlich getroffen. Ferner erhalten Einheiten mit der Sonderregel „Waldgeist“, die ihren Spielzug innerhalb von 6" vom Träger beginnen, die Sonderregel "Blödheit" bis zu Beginn ihres nächsten Spielzugs.

T Funkenstern: Rettungswurf (4+) gegen Fernkampfangriffe (inkl. Magischen Geschossen). Modelle, die den Träger im Nahkampf attackieren möchten, müssen einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, benötigt das Modell in dieser Nahkampfphase natürliche ,6'en, um den Träger zu treffen.

T Harfe der Barden: Der Träger, sein Reittier sowie seine Einheit können sich ohne Abzüge durch schwieriges Gelände bewegen. Zusätzlich erhalten sie einen Rettungswurf (5+).

T Kristallweherjuwel: Der Träger und sein Reittier erhalten einen Rettungswurf (3+). Ein Reittier mit der Sonderregel „Großes Ziel“ profitiert nicht von diesem Effekt. Der Gegenstand wird zerstört, sobald sein Rettungswurf das erste Mal misslingt.



T Mercius Ehre: Der Träger sowie Gegner, die den Träger attackieren, erhalten keinerlei S-Boni durch Waffen.

E Elynets Brosche: Der Träger und seine Einheit wiederholen misslungene Psychologietests.

E Gwythercs Horn: Aktiviere Gwythercs Horn zu Beginn eines Spielzugs des Trägers. Der Träger und seine Einheit erhalten bis zum nächsten Spielzug des Trägers die Sonderregel 'Immunität gegen Psychologie'. Einmalige Anwendung.

E Horn der Asrai: Aktiviere das Horn der Asrai zu Beginn eines gegnerischen Spielzugs. Gegnerische Einheiten, die den Träger angreifen können, müssen einen Moralwerttest ablegen. Wenn dieser misslingt, muss die gegnerische Einheit den Träger angreifen. Einmalige Anwendung.

E Mondstein der Verborgenen Pfade: Wenn sich der Träger sowie seine Einheit am Ende einer eigenen Bewegungsphase vollständig in einem Wald befinden, darf dieser (inkl. der Einheit) vom Spielfeld entfernt werden und vollständig, mit einer beliebigen Ausrichtung in einem beliebigen Wald platziert werden. Einmalige Anwendung.

E Pfeilhagel des Verderbens: Reichweite 30", S4, Mehrfachschuss (3W6). Einmalige Anwendung.

E Seelenstein: Alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 6" um den Träger erleiden -1 MW.

S Bannrolle: Bannt automatisch einen gegnerischen Spruch, ohne dass dafür DD aufgewendet werden müssen. Einmalige Anwendung.

S Energiestein: +2 PD zum Wirken eines Spruchs. Verwendete Würfel dürfen das Stufen-Limit überschreiten. Einmalige Anwendung.

S Ranus Herzstein: Der Träger darf einen Würfel bei einem Zauberwurf oder einem Bannwurf wiederholen (PM und BM). Kann Zauberpatzer verhindern oder Totale Energie bewirken. Einmalige Anwendung.

S Seherkristall: Zum Bannen jedes Spruchs, der vom Gegner mit mehr als 3 PD gewirkt wird, darf der Träger 1 zusätzlichen, kostenlosen DD verwenden.

S Stab der Bergulme: Der Träger wiederholt misslungene Bannwürfe.

S Stab der Zauberei: +1 auf Bannwürfe.

B Banner der Brillanz: Gegnerische Einheiten innerhalb von 12" um die Einheit des Trägers (statt der regulären 8") dürfen nicht Marschieren.

B Herbstlaubbanner: Gegnerische Einheiten, die von dieser Einheit im Nahkampf aufgerieben wurden und fliehen, werfen für ihre Fluchtdistanz 1W6 weniger.

B Königliche Standarte der Ariel: Der Träger und seine Einheit verursachen Angst. Zusätzlich erhalten alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12" MR (1).

B Kriegsbanner: +1 CR

B Mittwinterbanner: Aktiviere das Mittwinterbanner zu Beginn eines beliebigen Spielzugs. Die Einheit ist bis zum Ende des Spielzugs Unerschütterlich. Das Banner darf nicht von Plänkern oder von gebrochenen Einheiten genutzt werden. Einmalige Anwendung.

B Standarte des Frühlingserwachens: Die Einheit darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite ist.

FEEN

Charaktermodelle, die Waldgeister sind, dürfen mehrere Feen erhalten, andere Charaktermodelle nur eine einzige Fee. Feen zählen gegen das Limit für magische Gegenstände, sind jedoch keine magischen Gegenstände, d.h. Effekte, die magische Gegenstände betreffen, haben keinen Effekt.

X Blutfeen: Der Träger hat im Nahkampf +W6 zusätzliche magische Attacken, die mit dem KG des Trägers, I4 und S3 durchgeführt werden. Ausrüstung und Sonderregel des Trägers haben keinen Effekt auf diese Attacken.

X Elmsfeuer: Alle Attacken des Trägers sowie seiner Einheit zählen als magische Attacken.

X Flimmerlichter: +1 DD

X Fluchfeen: Reichweite 18", S4, Zielsicher, magische Fernkampftacke, die immer auf die 3+ trifft. Darf sowohl zusätzlich zu einer anderen Fernkampfwaffe als auch auf ein anderes Ziel abgeschossen werden. Darf nicht Stehen & Schießen.

X Gifffeen: Fernkampfangriff mit einem Sichtbereich von 360°, Reichweite 6", W6 S3 magische Schüsse, die immer auf die 4+ treffen. Darf sowohl zusätzlich zu einer anderen Fernkampfwaffe, als auch auf ein anderes Ziel abgeschossen werden. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffsreichweite und/oder außerhalb des Sichtbereichs ist.

X Schreckensfeen: Der Träger verursacht Entsetzen.

X Spinnlinge: Der Träger wird in Herausforderungen nur bei einem Trefferwurf von einer natürlichen ,6' getroffen.

X Wirrlichter: PM 2/6+, Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erhält in ihrem nächsten Spielzug die Sonderregel "Blödheit". Hat keinen Effekt gegen Einheiten mit der Sonderregel „Immunität gegen Psychologie“.

LEHRE VON ATHEL LOREN

Einfache Magie (PM)

Athels Zorn (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält AP (1) (Nah- und Fernkampf) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf magische Gegenstände.

Geheime Pfade (5+): Unterstützung. Kann auf sich selbst oder ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (in beiden Fällen) innerhalb von 12" gewirkt werden. Platziere das Modell vollständig innerhalb eines Waldes, jedoch nicht näher als 1" an einer feindlichen Einheit.

Rankenwall (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit zählt, als verteidigte sie einen Zaun (zu allen Seiten). Dauert bis zu Beginn des nächsten Spielzugs des Spruchwirkers.

Kampfmagie (BM)

Ariels Segen (7+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers Regeneration (5+).

Geisterkrieger (6+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit verursacht Angst. Verursacht die Einheit bereits Angst, verursacht sie Entsetzen. Der Effekt dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Ruf der Wilden Jagd (10+): Unterstützung, Reichweite 18". Jedes Modell in der Zieleinheit erhält bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers +1A (Reittiere sind nicht betroffen) und +2B.

Schlingwurzeln-Fluch (8+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit erleidet -1B, -1KG, -1BF und -1I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Speer des Orion (9+): Magisches Geschoss, Reichweite 24". Verursacht ein Treffer wie von einer Speerschleuder (S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder).

Wildwuchs (7+): Fluch oder Unterstützung, Reichweite 18". Die Zieleinheit zählt als befände sie sich in schwierigem Gelände und in leichter Deckung bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Zorn des Waldes (5+): Magisches Geschoss, Reichweite 24", verursacht W6 S4 Treffer.

LEHRE VON LOEC

Einfache Magie (PM)

Fata Morgana (5+): Fluch, Reichweite 24". Die Zieleinheit kann nicht marschieren bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Nebel der Schatten (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) gegen Nahkampfangriffe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Tödlicher Streich (5+): Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält Todesstoß. Verfügt die Einheit bereits über Todesstoß, so erfolgt dieser bereits bei einer 5+. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Kampfmagie (BM)

Loecs Gaunerei (7+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit muss bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers alle erfolgreichen Rüstungs- und Rettungswürfe wiederholen (betrifft nicht die Sonderregel Regeneration).

Nagendes Flüstern (8+): Fluch, Reichweite 18", benötigt Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Paniktest ablegen. Wirkt nicht auf Einheiten, die *Immun gegen Psychologie* sind.

Trugbild (6+): Fluch, Reichweite 18". Die Zieleinheit erleidet -2 KG (bis zu einem Minimum von 1) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hochgeborener	5	7	6	4	3	3	8	4	10	1	Inf

Ausrüstung: Asrai-Langbogen. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktkosten: 140p

Optionen:

Schild	+5p	W Reißende Klinge	+10p
Leichte Rüstung	+5p	W Schattenbogen	+20p
Zus. Handwaffe	+10p	W Schlachtenklinge	+20p
Zweihandwaffe	+20p	W Behände Klinge	+20p
Speer	+5p	W Schwert der Macht	+25p
		W Zwielijkspeer	+25p
Elfenross	+15p	W Kralle des Jägers	+25p
Riesennadler	+50p	W Speer der Morgenröte	+35p
Walddrache	+300p	W Daihs Schnitter	+50p
		W Der Bogen von Loren	+60p
E Gwythercs Horn	+15p	A Dornenrüstung	+15p
E Elynets Brosche	+20p	A Verzauberter Schild	+15p
E Horn der Asrai	+25p	A Helm der Jagd	+20p
E Mondstein der Verb. Pfade	+25p	A Feenrüstung	+35p
E Pfeilhagel des Verderbens	+50p	A Railarians Mantel	+50p
E Seelenstein	+50p	A Eichenrüstung	+65p
X Spinnlinge	+25p	T Merciws Ehre	+15p
X Wirrlichter	+25p	T Frostsplitter	+25p
X Blutfeen	+25p	T Kristallweiherjuwel	+30p
X Giftfeen	+25p	T Bernsteinamulett	+35p
X Fluchfeen	+25p	T Funkenstern	+40p
X Elmsfeuer	+25p	T Amaranbrosche	+60p
X Schreckensfeen	+50p	T Harfe der Barden	+75p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zauberweber	5	4	4	3	3	3	5	1	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 4. Es muss 1-2 PM und 2-4 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Asrai-Langbogen. Bis zu 100p magische Gegenstände.
Punktkosten: 55p

Optionen:

Rankenwall PM 3/5+	+35p	T Frostsplitter	+25p
Geheime Pfade PM 3/5+	+35p	T Kristallweiherjuwel	+30p
Athels Zorn PM 3/5+	+50p	T Funkenstern	+40p
BM Geisterkrieger	+35p	T Amaranbrosche	+60p
BM Zorn des Waldes	+50p	T Harfe der Barden	+75p
BM Ariels Segen	+50p	E Gwythercs Horn	+15p
BM Schlingwurzel-Fluch	+50p	E Elynets Brosche	+20p
BM Speer des Orion	+50p	E Mondstein der verb. Pfade	+35p
BM Wildwuchs	+50p	E Seelenstein	+50p
BM Ruf der Wilden Jagd	+60p		
Elfenross	+15p	X Spinnlinge	+25p
Riesennadler	+50p	X Wirrlichter	+25p
S Ranus Herzstein	+20p	X Blutfeen	+25p
S Stab der Zauberei	+20p	X Giftfeen	+25p
S Seherkristall	+25p	X Fluchfeen	+25p
S Bannrolle	+30p	X Elmsfeuer	+25p
S Energiestein	+30p	X Schreckensfeen	+50p
S Stab der Bergulme	+60p		

Sippe der Zauberer

Ein Zauberweber darf der Sippe der Zauberer beitreten. Er erhält die Waldgeist Sonderregel und muss eines der folgenden Reittiere wählen:

Ross der Isha	+25p
Einhorn	+70p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Baumältester	5	5	0	6	6	6	2	5	9	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 300p + Nx50p, N = Anzahl aller Baummenschen in der Armee

Optionen:

X Wirrlichter	+25p	X Fluchfeen	+25p
X Blutfeen	+25p	X Flimmerlichter	+50p
X Giftfeen	+25p	X Spinnlinge	+75p

Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Unnachgiebig, Schuppenhaut (3+), Waldgeist, Würge wurzeln, Rankenwall PM 2/5+

Hinweis: Diese Einheit zählt zur Anzahl der Baummenschen in der Armee!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Meister-schattentänzer	5	8	6	4	3	3	8	4	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 1-3 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe. Bis zu 100p magische Gegenstände.

Punktkosten: 200p

Optionen:

Fata Morgana PM 3/5+	+25p	T Frostsplitter	+25p
Tödlicher Streich PM 3/5+	+35p	T Merciws Ehre	+35p
Nebel der Schatten PM 3/5+	+50p	T Kristallweiherjuwel	+30p
BM Trugbild	+35p	T Bernsteinamulett	+35p
BM Nagendes Flüstern	+35p	T Funkenstern	+40p
BM Loecs Gaunerei	+50p	T Harfe der Barden	+50p
		T Amaranbrosche	+60p
W Klängen des Loec	+50p	X Spinnlinge	+25p
		X Wirrlichter	+25p
E Horn der Asrai	+25p	X Blutfeen	+25p
E Mondstein der Verb. Pfade	+35p	X Giftfeen	+25p
E Seelenstein	+50p	X Fluchfeen	+25p
		X Elmsfeuer	+25p
		X Schreckensfeen	+50p

Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Schützende Tätowierungen, Kampfpfänger, Schüler des Loec

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Herr der Wilden Jagd	5	7	6	4	3	3	8	4	10	1	Inf

Ausrüstung: Asrai-Langbogen, Speer und Leichte Rüstung. Das Modell muss ein Reittier wählen und darf bis zu 100p magische Gegenstände erhalten.

Punktkosten: 180p

Optionen:

Ross des Kurnous	+20p	W Schattenbogen	+20p
Riesenhirsch	+50p	W Zwielijkspeer	+25p
E Horn der Asrai	+25p	W Kralle des Jägers	+25p
E Mondstein der Verb. Pfade	+35p	W Speer der Morgenröte	+35p
E Pfeilhagel des Verderbens	+50p	W Der Bogen von Loren	+60p
E Seelenstein	+50p	A Helm der Jagd	+25p
X Spinnlinge	+25p	A Feenrüstung	+35p
X Wirrlichter	+25p	A Railarians Mantel	+50p
X Blutfeen	+25p	A Eichenrüstung	+60p
X Giftfeen	+25p	T Kristallweiherjuwel	+30p
X Fluchfeen	+25p	T Bernsteinamulett	+35p
X Elmsfeuer	+25p	T Funkenstern	+40p
X Schreckensfeen	+50p	T Amaranbrosche	+60p
		T Harfe der Barden	+75p

Sonderregeln: Hass, Schützende Tätowierungen, Waldgeist





HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1											
Armeestandarte	5	6	6	4	3	2	7	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe. Darf bis zu 50p magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner erhalten.
Punktkosten: 90p

Optionen:

Leichte Rüstung	+5p		W Reißende Klinge							+5p	
			W Behände Klinge							+15p	
Elfenross	+10p		W Schlachtenklinge							+20p	
Riesennadler	+50p		W Schwert der Macht							+20p	
			W Zwielfichtspeer							+20p	
B Standarte d. Frühlings.	+25p		W Speer der Morgenröte							+35p	
B Banner der Brillanz	+25p		W Daiiths Schnitter							+35p	
B Kriegsbanner	+35p		T Merciws Ehre							+15p	
B Herbstlaubbanner	+50p		T Frostsplitter							+25p	
B Mittwinterbanner	+50p		T Kristallweiherjuwel							+30p	
B Königl. Standarte der Ariel	+100p		T Funkenstern							+30p	
A Dornenrüstung	+15p		T Bernsteinamulett							+35p	
A Helm der Jagd	+20p		T Amaranbrosche							+40p	
A Feenrüstung	+25p		X Spinnlinge							+25p	
A Railarians Mantel	+35p		X Wirrlichter							+25p	
A Eichenrüstung	+45p		X Blutfeen							+25p	
E Gwythercs Horn	+15p		X Giftfeen							+25p	
E Elynetts Brosche	+20p		X Fluchfeen							+25p	
E Horn der Asrai	+25p		X Elmsfeuer							+25p	
E Mondstein der Verb. Pfade	+35p		X Schreckensfeen							+50p	
E Seelenstein	+50p										
Sonderregeln: keine											

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zaubersänger	5	4	4	3	3	2	5	1	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 2. Es muss 0-1 PM und 1-2 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Asrai-Langbogen. Bis zu 50p magische Gegenstände.
Punktkosten: 35p

Optionen:

Rankenwall PM 2/5+	+25p		T Frostsplitter							+25p	
Geheime Pfade PM 2/5+	+25p		T Kristallweiherjuwel							+30p	
Athels Zorn PM 2/5+	+35p		T Funkenstern							+30p	
BM Geisterkrieger	+35p		T Amaranbrosche							+40p	
BM Zorn des Waldes	+50p		E Gwythercs Horn							+15p	
BM Ariels Segen	+50p		E Elynetts Brosche							+20p	
BM Schlingwurzel-Fluch	+50p		E Mondstein der verb. Pfade							+35p	
BM Speer des Orion	+50p		E Seelenstein							+50p	
BM Wildwuchs	+50p		X Spinnlinge							+25p	
Elfenross	+10p		X Wirrlichter							+25p	
S Ranus Herzstein	+20p		X Blutfeen							+25p	
S Stab der Zauberei	+20p		X Giftfeen							+25p	
S Seherkristall	+25p		X Fluchfeen							+25p	
S Bannrolle	+30p		X Elmsfeuer							+25p	
S Energiestein	+30p		X Schreckensfeen							+50p	

Sippe der Zauberer

Ein Zaubersänger darf der Sippe der Zauberer beitreten. Er erhält die Waldgeist Sonderregel und muss eines der folgenden Reittiere wählen:

Ross der Isha	+20p
Einhorn	+70p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Adliger	5	6	6	4	3	2	7	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Asrai-Langbogen. Bis zu 50p magische Gegenstände.
Punktkosten: 75p

Optionen:

Schild	+5p		W Reißende Klinge							+5p	
Leichte Rüstung	+5p		W Behände Klinge							+15p	
Zus. Handwaffe	+10p		W Schlachtenklinge							+20p	
Zweihandwaffe	+15p		W Schwert der Macht							+20p	
Speer	+5p		W Zwielfichtspeer							+20p	
			W Schattenbogen							+20p	
Elfenross	+10p		W Krallen des Jägers							+25p	
Riesennadler	+50p		W Speer der Morgenröte							+35p	
			W Daiiths Schnitter							+35p	
E Gwythercs Horn	+15p		W Der Bogen von Loren							+45p	
E Elynetts Brosche	+20p		A Verzauberter Schild							+10p	
E Horn der Asrai	+25p		A Dornenrüstung							+15p	
E Mondstein der Verb. Pfade	+35p		A Helm der Jagd							+20p	
E Pfeilhagel des Verderbens	+50p		A Feenrüstung							+25p	
E Seelenstein	+50p		A Railarians Mantel							+35p	
X Spinnlinge	+25p		A Eichenrüstung							+45p	
X Wirrlichter	+25p		T Merciws Ehre							+15p	
X Blutfeen	+25p		T Frostsplitter							+25p	
X Giftfeen	+25p		T Kristallweiherjuwel							+30p	
X Fluchfeen	+25p		T Funkenstern							+30p	
X Elmsfeuer	+25p		T Bernsteinamulett							+35p	
X Schreckensfeen	+50p		T Amaranbrosche							+40p	
Sonderregeln: keine											

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Schattentänzer	5	7	6	4	3	2	7	3	9	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 1. Es muss 1-2 PM und 0-1 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.
Punktkosten: 135p

Optionen:

Fata Morgana PM 2/5+	+15p		T Frostsplitter							+25p	
Tödlicher Streich PM 2/5+	+25p		T Merciws Ehre							+25p	
Nebel der Schatten PM 2/5+	+35p		T Kristallweiherjuwel							+30p	
BM Trugbild	+35p		T Funkenstern							+30p	
BM Nagendes Flüstern	+35p		T Bernsteinamulett							+35p	
BM Loecs Gaunerei	+40p		T Amaranbrosche							+40p	
			X Spinnlinge							+25p	
W Klängen des Loec	+35p		X Wirrlichter							+25p	
			X Blutfeen							+25p	
E Horn der Asrai	+25p		X Giftfeen							+25p	
E Mondstein der Verb. Pfade	+35p		X Fluchfeen							+25p	
E Seelenstein	+50p		X Elmsfeuer							+25p	
			X Schreckensfeen							+50p	

Sonderregeln: Immunität gegen Psychologie, Schützende Tätowierungen, Kampftänzer, Schüler des Loec

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Erinye	5	6	0	4	4	2	7	3	8	1	Inf

Magie: Das Modell ist ein Zauberer der Stufe 1. Es muss 1-2 PM und 0-1 BM Sprüche auswählen.

Ausrüstung: Handwaffe. Bis zu 50p magische Gegenstände.
Punktkosten: 55p

Optionen:

Rankenwall PM 3/5+	+35p		X Spinnlinge							+25p	
Geheime Pfade PM 3/5+	+35p		X Wirrlichter							+25p	
Athels Zorn PM 3/5+	+50p		X Blutfeen							+25p	
BM Geisterkrieger	+35p		X Giftfeen							+25p	
BM Zorn des Waldes	+50p		X Fluchfeen							+25p	
BM Ariels Segen	+50p		X Schreckensfeen							+50p	
BM Schlingwurzel-Fluch	+35p		X Flimmerlichter							+50p	
Sonderregeln: Schuppenhaut (5+), Waldgeist											





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Adliger der Wilden Jagd	5	6	6	4	3	2	7	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Asrai-Langbogen, Speer und Leichte Rüstung. Das Modell muss ein Reittier wählen und darf bis zu 50p magische Gegenstände erhalten.

Punktkosten: 110p

Optionen:

Ross des Kurnous	+15p	W Zwielfichtspeer	+20p
Riesenhirsch	+50p	W Schattenbogen	+20p
E Horn der Asrai	+25p	W Krallen des Jägers	+25p
E Mondstein der Verb. Pfade	+35p	W Speer der Morgenröte	+35p
E Pfeilhagel des Verderbens	+50p	W Der Bogen von Loren	+45p
E Seelenstein	+50p	A Helm der Jagd	+25p
X Spinnlinge	+25p	A Feenrüstung	+25p
X Wirrlichter	+25p	A Railarians Mantel	+35p
X Blutfen	+25p	A Eichenrüstung	+40p
X Giftfen	+25p	T Kristallweiherjuwel	+30p
X Fluchfen	+25p	T Funkenstern	+30p
X Elmsfeuer	+25p	T Bernsteinamulett	+35p
X Schreckensfen	+50p	T Amaranbrosche	+40p

Sonderregeln: Hass, Schützende Tätowierungen, Waldgeist

Reittiere

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Leichte Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ross der Isha / des Kurnous	9	3	0	4	3	1	4	1	5	2	Kav

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Leichte Kavallerie, Waldgeist

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Riesenhirsch	9	5	0	5	4	3	5	2	7	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Dämonischer Rettungswurf (5+), Leichte Kavallerie, Waldgeist

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Einhorn	10	5	0	4	4	3	5	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Dämonischer Rettungswurf (5+), Durchbohren (1), MR (2), Leichte Kavallerie, Waldgeist

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Rieseadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer
Hinweis: Diese Einheit zählt bezüglich der Punktekosten nicht zur Anzahl der Rieseadler in der Armee!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Walddrache	6	6	0	6	6	6	3	5	8	6	Mon

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Fliegendes Modell, Großes Ziel, Entsetzen, Giftatem, Schuppenhaut (3+)

KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Waldelfenkrieger	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Asrai-Langbogen

Punktkosten: 10 Waldelfenkrieger: 110p + Nx10p, Krieger 11-20: je +11p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +5p

B Standarte d. Frühlingsserw. +25p B Herbstlaubbanner +50p

B Banner der Brillanz +25p B Mittwinterbanner +50p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Waldelfen-Speerträger	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	4	3	3	1	5	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Speer, Leichte Rüstung und Schild

Punktkosten: 10 Waldelfen-Speerträger: 90p, 11-20: je +7p, 21+: je +6p

Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p

B Banner der Brillanz +25p B Herbstlaubbanner +50p

B Kriegsbanner +35p B Mittwinterbanner +50p

Sonderregeln: Anti-Kav (Speer)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dryade	5	4	0	4	4	1	5	2	8	1	Inf
Champion	5	4	0	4	4	1	5	3	8	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe

Punktkosten: 8 Dryaden: 110p, Dryade 9-20: je +11p

Optionen: Champion +10p

Sonderregeln: Angst, Leichte Infanterie, Schuppenhaut (5+), Waldgeist

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Waldreiter	-	4	4	3	3	1	5	1	8	2	Kav
Champion	-	4	5	3	3	1	5	1	8	2	Kav
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Elfenross

Ausrüstung: Asrai-Langbogen und Speer

Punktkosten: 5 Waldreiter: 110p + Nx10p, Waldreiter 6-10: je +16p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +5p

B Standarte d. Frühlingsserw. +25p B Herbstlaubbanner +50p

B Banner der Brillanz +25p B Mittwinterbanner +50p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Leichte Kavallerie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kundschafter	5	4	4	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Asrai-Langbogen

Punktkosten: 5 Kundschafter: 90p + Nx10p, Kundschafter 6-10: je +14p

Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +5p

B Standarte d. Frühlingsserw. +25p B Herbstlaubbanner +50p

B Banner der Brillanz +25p B Mittwinterbanner +50p

B Kriegsbanner +35p

Sonderregeln: Leichte Infanterie, Kundschafter





ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Ewige Wache	5	5	4	3	3	1	5	1	9	1	Inf
Champion	5	5	4	3	3	1	5	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Waffen der Ewigen Wache und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Ewige Wachen: 150p, Ewige Wache 11-30: je +12p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Banner der Brillanz+25p B Herbstlaubbanner +50p
 B Kriegsbanner +35p B Mittwinterbanner +50p
 Sonderregeln: Anti-Kav (Waffen der Ewigen Wache), Unnachgiebig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hüter des Wilden Waldes	5	5	4	4	3	1	5	1	9	1	Inf
Champion	5	5	4	4	3	1	5	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Hellebarde und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 10 Hüter des Wilden Waldes: 120p, Hüter 11+: je +10p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +10p, Champion +15p
 B Banner der Brillanz+25p B Herbstlaubbanner +50p
 B Kriegsbanner +35p B Mittwinterbanner +50p
 Sonderregeln: Immunität gegen Angst, Wächter des Bannwaldes

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Kampftänzer	5	6	4	4	3	1	6	1	8	1	Inf
Champion	5	6	4	4	3	1	6	2	8	1	Inf

Ausrüstung: Zusätzliche Handwaffe
 Punktkosten: 5 Kampftänzer: 90p+ Nx10p, Kampftänzer 6-10: je +14p
 Optionen: Musiker +5p, Champion +10p
 Sonderregeln: Ablenken, Immunität gegen Psychologie, Kampftänzer, Plänkler, Schützende Tätowierungen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Wilder Jäger	-	5	4	4	3	1	5	1	9	2	Kav
Champion	-	5	4	4	3	1	5	2	9	2	Kav
Ross des Kurnous	9	3	-	4	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Ross des Kurnous
 Ausrüstung: Speer und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 5 Wilde Jäger: 150p, Wilder Jäger 6-12: je +20p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker kostenlos, Champion +15p
 Die Einheit darf kostenlos mit Schilden ausgerüstet werden, verliert dann jedoch die Sonderregel Leichte Kavallerie.
 B Banner der Brillanz+25p B Herbstlaubbanner +50p
 B Kriegsbanner +35p B Mittwinterbanner +50p
 Sonderregeln: Angst, Leichte Kavallerie, Schützende Tätowierungen, Waldgeist, Hass (nur die Reiter)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Falkenreiter	-	4	4	3	3	2	5	1	8	2	Kav
Champion	-	4	4	3	3	2	5	2	8	2	Kav
Kriegsfalke	1	4	-	4	-	-	5	1	-	-	-

Reittier: Kriegsfalke
 Ausrüstung: Asrai-Langbogen und Speer
 Punktkosten: 3 Falkenreiter: 110p + Nx10p, Falkenreiter 4-12: je +30p
 Optionen: Champion +10p
 Sonderregeln: Fliegende Plänkler, Marschbewegungsblockierer, Vorgetäuschter Angriff

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Baumschat	5	3	0	5	5	3	3	3	8	3	MoI
Champion	5	3	0	5	5	3	3	4	8	3	MoI

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 3 Baumschrate: 140p + Nx30p, Baumschat 4-12: je +50p
 Optionen: Champion +20p
 Sonderregeln: Angst, Schuppenhaut (4+), Waldgeist

SELTEN

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Waldläufer	5	4	5	3	3	1	5	1	8	1	Inf
Champion	5	4	6	3	3	1	5	1	8	1	Inf

Ausrüstung: Asrai-Langbogen und zusätzliche Handwaffe
 Punktkosten: 5 Waldläufer: 100p + Nx20p, Waldläufer 6-10: je +24p
 Optionen: Champion +5p
 Sonderregeln: Blattschuss, Kundschafter, Plänkler, Anpirschen

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Schwestern der Isha	-	4	5	3	3	1	5	1	9	2	Kav
Champion	-	4	6	3	3	1	5	1	9	2	Kav
Ross der Isha	9	3	-	4	-	-	4	1	-	-	-

Reittier: Ross der Isha
 Ausrüstung: Schwarzdorn-Wurfspeer und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 5 Schwestern d. Isha: 150p + Nx25p, Schwester 6-10: je +25p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p
 B Standarte d. Frühlingserw. +25p B Herbstlaubbanner +50p
 B Banner der Brillanz +25p B Mittwinterbanner +50p
 B Kriegsbanner +35p
 Sonderregeln: Leichte Kavallerie, Töchter der Ewigkeit, Waldgeist, Zirkel des tiefen Waldes

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Baummensch	5	5	0	6	6	6	2	5	8	6	Mon
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 225p + Nx50p, N = Anzahl aller Baummenschen in der Armee
 Optionen: Würgewurzeln (Sonderregel) +25p
 Sonderregeln: Entsetzen, Großes Ziel, Schuppenhaut (3+), Unnachgiebig, Waldgeist

B KG BF S W LP I A MW ES Typ

Rieseadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8	3	Mon
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Ausrüstung: Handwaffe
 Punktkosten: 50p + Nx10p
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer





ZWERGE

SONDERREGELN

Armeespezifische Sonderregeln

Entschlossen: Alle Zwerge dürfen auch dann marschieren, wenn eine gegnerische Einheit in Marschblockierreichweite (normalerweise 8“) ist.

Erbfönderschaft: Alle Zwerge hassen alle Arten von Grünhäuten.

Zwergische Magieresistenz: Gegnerische Sprüche, die eine Zwergeneinheit als Ziel haben, erleiden -1 auf den Zauberwurf.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Alte Grummler: Ist diese Einheit nicht gebrochen, wiederholen befreundete Einheiten innerhalb von 6“ verpatzte Paniktests.

Befestigen: Nach der Aufstellung kann eine Kriegsmaschine ausgewählt werden: diese zählt als in Harter Deckung und als verschanzt (zu allen Seiten). Der Vorteil geht verloren, wenn sich die Kriegsmaschine bewegt.

Geschützmeister: Anstelle in der Schussphase selbst zu schießen, darf dieses Modell eine Kriegsmaschine innerhalb von 3“ anleiten:

- Speerschleuder: darf die BF des Geschützmeisters verwenden
- Grottschleuder: darf den Artilleriewürfel wiederholen
- Zwergenkanone: Multipler Lebenspunktverlust (W3+1) (statt W3)
- Orgelkanone: '1'en beim Trefferwurf dürfen wiederholt werden
- Flammenkanone: '1'en beim Trefferwurf (der Modelle unter der Schablone) dürfen wiederholt werden.

Benenne welche Kriegsmaschine angeleitet wird, bevor die entsprechende Kriegsmaschine abgefeuert wird.

Das Modell kann keine Kriegsmaschine anleiten, wenn es im Nahkampf gebunden ist.

Wird das Modell von einem Fernkampfangriff getroffen, darf es jeden Treffer bei einer 4+ auf befreundete Kriegsmaschinen innerhalb von 3“ übertragen. Dies funktioniert genauso wie die „Achtung, Sir!“ Regel (siehe Kapitel ‚Charaktermodelle‘ in den Grundregeln).

Kein Anführer: Dieses Modell darf nie der Armeegeneral sein. Außerdem dürfen Einheiten nicht den MW dieses Modells für Moralwerttests verwenden und sich auch nicht aufgrund dieses Modells unterhalb von 25% Einheitenstärke wieder sammeln.

Runenamboss: Der Amboss zählt als Reittier, das Teil des Runenmeisters ist und nicht zerstört werden kann. Er wird von zwei Wachen begleitet die als Champions zählen. Im Nahkampf können Attacken gegen den Runenmeister oder die Wachen gerichtet werden. Fernkampftreffer werden unter Runenmeister und Wachen zufällig aufgeteilt. Bis auf diese Ausnahme wird der Amboss wie eine Kriegsmaschine behandelt, d.h. das Modell kann sich bewegen aber nicht marschieren oder angreifen etc. Wird der Runenmeister ausgeschaltet, wird das gesamte Modell ausgeschaltet und als Verlust entfernt. Ausschaltete Wachen geben keine Siegpunkte. Der Amboss gewährt sowohl dem Meister als auch den Wachen einen Rettungswurf (4+) gegen Fernkampfangriffe. Zusätzlich erhöht der Amboss die Reichweite der Spruchrunen des Runenmeisters auf 36“. Siehe den Abschnitt ‚Lehre der Runen‘ für mehr Informationen zu den Spruchrunen, die in den Amboss eingraviert sind.

Runenwissen: +1 auf Bannwürfe

Slayer:

- Letzter Hieb: Jedes Modell, das im Nahkampf bevor es zuschlagen konnte ausgeschaltet wurde, darf eine letzte Attacke (1A) mit allen Sonderregeln gegen das Modell ausführen, von dem es ausgeschaltet wurde. Dies gilt nicht für Aufpralltreffer.
- Der Tod muss warten: Verwundungswürfe von natürlichen '6'en verursachen Multipler Lebenspunktverlust (W3).
- Professioneller Killer: Ist die Stärke einer Attacke des Modells kleiner als der Widerstand des Ziels, wird die Stärke der Attacke auf den Wert des Widerstands des Ziels angehoben.
- Riesenslayer zählen als Champions. Sie sind nicht auf einen pro Einheit beschränkt.
- Charaktermodelle, die keine Slayer sind, dürfen sich dieser Einheit nicht anschließen.
- Slayercharaktermodelle können sich nur Slayer Einheiten anschließen. Ferner kann ein Slayercharaktermodelle nur dann als Armeegeneral gewählt werden, wenn alle Einheiten in der Armee (inklusive Charaktermodelle) die ‚Slayer‘ Sonderregel aufweisen.

Überlegene Technik: Wenn diese Einheit eine Fehlfunktion erleidet und „ignorieren“ wählt, erhält sie +1 auf den folgenden Wurf.

Unterirdischer Vorstoß: Die Einheit kann das Spiel in Reserve beginnen. Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielzugs ein W6 geworfen, bei einer 4+ erscheint die Einheit an einer beliebigen Spielfeldkante, als hätte sie im vorherigen Spielzug vom Tisch verfolgt. Addiere +1 auf diesen Wurf für jeden nachfolgenden Spielzug, bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

RÜSTKAMMER

Bomben: Anstelle in der Schlussphase zu schießen, darf das Modell in der „Restliche Bewegungen“ Phase Bomben werfen. Um eine Bombe abzuwerfen, darf das Modell eine gegnerische Einheit als Ziel wählen, über die das Modell in der Bewegungsphase geflogen ist. Platziere hierzu den Mittelpunkt der 3“ Schablone irgendwo auf der Flugbahn des Modells und über der Zieleinheit. Anschließend weicht die Schablone W6“ ab. Bei einer ‚6‘ erleidet das Modell eine Fehlfunktion (siehe „Allgemeine Fehlfunktionsregeln“ in den Grundregeln) und die Bombe richtet keinen Schaden an. Bei einer 1-5 weicht die Schablone entsprechend dem Abweichungswürfel in Zoll ab. Bei einem Treffer-Symbol weicht die Schablone nicht ab. Jedes Modell das von der Schablone getroffen wird (siehe Kapitel ‚Schablonen‘ in den Grundregeln), erleidet einen S4 Treffer (S8 unter dem Loch) mit AP (1).

Dampfhammer: Zweihändig, +3S, ASL. Die Einheit darf den Wurf für Unterirdischen Vorstoß wiederholen.

Dampfkano: Atemwaffe, S3, AP (2)

Drachmuskete: Reichweite 18“, S5, kein Abzug von -1 für Stehen & Schießen, magische Attacken.

Drachepistolenpaar: Reichweite 8“, S5, Mehrfachschuss (2), kein Abzug für Bewegen und Schießen, lange Reichweite und Stehen & Schießen. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffreichweite ist. Zählt als zusätzliche Handwaffe.

Eidstein: Zu Beginn eines beliebigen Spielzugs (eines beliebigen Spielers) darf der Eidstein verwendet werden. Der Träger und seine Einheit besitzen keine Flanken und Rücken mehr (d.h. Gegner bekommen weder Flanken- oder Rückenboni noch kann die Zwergeneinheit bedrängt werden) und kämpfen zu allen Seiten wie in ihrer Front (z.B. werden Boni für das Kämpfen in der Front, zu jeder Seite gewährt). Zusätzlich darf der Träger des Eidsteins keine Herausforderungen ablehnen. Die Wirkung endet, sobald sich die Einheit bewegt oder der Träger ausgeschaltet wird. Einmalige Anwendung.

Flammenkanone: Flammenwerfer, Reichweite 12“, S5, AP (1), Multipler Lebenspunktverlust (W3). Einheiten, die einen oder mehrere Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.

Grottschleuder: Katapult, Reichweite 12“-60“, 3“ Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3)

Gromrilrüstung: 4+ Rüstungswurf

Orgelkanone: Reichweite 24“, S5, AP (1), Anzahl der Schüsse = Artilleriewürfel x2, kein Abzug für Mehrfachschuss

Schildträger: Das Modell erhält +1 Rüstungswert sowie zwei zusätzliche Attacken mit KG5 und S4, die jedoch nicht von Ausrüstung oder Sonderregeln des Modells profitieren (z.B. Runengegenstände). Das Modell zählt weiterhin als Infanterie mit ES 1 und kann daher z.B. von Fernkampfangriffen nicht in Einheiten gezielt beschossen werden. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, ermittelt diese ihren Gliederbonus so, als wäre der von den Schildträgern eingenommene Platz mit Regimentsmodellen besetzt. Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für *Inspirierende Gegenwart* 18“.

Slayeräxte: Kann entweder als zusätzliche Handwaffe oder Zweihandwaffe verwendet werden. Die Einheit muss zu Beginn jedes Nahkampfs ansagen, auf welche Weise sie die Slayeräxte einsetzen möchte. Slayeräxte mit Runen zählen als Runehandwaffe (bzw. Runen-Zweihandwaffe im Fall der Meisterrune Kragg des Grimmigen) und müssen entsprechend in jedem Nahkampf verwendet werden, d.h. das Charaktermodell hat keine Wahl.

Speerschleuder: Reichweite 48“, S6, Multipler Lebenspunktverlust (W3), ignoriert Rüstungswürfe, Durchschlägt Glieder

Trollhammer Harpune: Reichweite 24“, S7, Multipler Lebenspunktverlust (W3), kein Stehen & Schießen, magische Attacken.

Zwergenkanone: Kanone, Reichweite 60“, S10, ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3)

Zwergenmuskete: Reichweite 24“, S4, AP (1), Bewegen oder Schießen, kein Abzug von -1 für Stehen & Schießen.

Zwergenpistole: Reichweite 8“, S4, AP(1), kein Abzug für Bewegen und Schießen, lange Reichweite und Stehen & Schießen. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffreichweite ist.

Zwergenpistolenpaar: Reichweite 8“, S4, AP (1), Mehrfachschuss (2), kein Abzug für Bewegen und Schießen, lange Reichweite und Stehen & Schießen. Darf immer Stehen & Schießen, selbst wenn der Gegner innerhalb halber Angriffreichweite ist. Zählt als zusätzliche Handwaffe.





ERBSTÜCKE DER DAWI

Runengegenstände

Die folgenden Regeln gelten für alle Runengegenstände:

- Eifersüchtige Runen: Nicht mehr als eine Meisterrune pro Gegenstand.
- Regel der Drei: Nicht mehr als drei Runen pro Gegenstand.
- Regel des Stolzes: Keine Runenkombination darf identisch mehrmals in der Armee enthalten sein. Ausnahme: Runengegenstände mit einer einzelnen Steinrunen.
- Keine Meisterrune darf mehr als einmal in der Armee enthalten sein.
- Der Effekt mehrerer gleicher Runen erhöht sich nur, falls die Rune mit ‚(K)‘ (für kumulativ) gekennzeichnet ist. Mehrere „Einmalige Anwendung“ Runen können verwendet werden, solange ihre Bedingungen erfüllt sind.
- Alle Runengegenstände zählen als magische Gegenstände und verursachen magische Attacken.
- Jedes Charaktermodell kann mehrere Runengegenstände erhalten, jedoch nur eines aus jeder Kategorie.
- Helden und Kommandanten bezahlen für Runen die für ihre Klasse angegebenen Punktkosten (siehe Listen unten). Ein ‘-‘ bedeutet, dass die Rune für diese Charakterklasse nicht verfügbar ist.

Waffenrunen

Können in Handwaffen eingraviert werden (Ausnahme: Meisterrune von Kragg dem Grimmigen).

Name	Effekt	Held	Kom.
Alaric Wirrkopfs Meisterrune	ignoriert Rüstungswürfe	35p	50p
Artefaktbrechende Meisterrune	Ein Treffer zerstört die magische Waffe des Gegners	45p	60p
Feuerrune	Giftattacken (1) (K)	10p	15p
Grollrunen	Ewiger Hass gegen ein nach der Aufstellung benanntes gegnerische Charaktermodell oder Monster (K)	15p	20p
Krafrune	Doppelte S gegen Gegner mit W5 oder mehr	30p	35p
Meisterrune der Flinkheit	ASF	25p	25p
Meisterrune der Flugkraft	Kann in Fernkampfphase verwendet werden: Reichweite 12", Zielsicher, trifft automatisch, Effekt: wie Treffer im Nahkampf, Waffe kehrt zum Werfer zurück. (Kann nicht von Slayern verwendet werden)	40p	40p
Meisterrune des Schadens	Multipler Lebenspunktverlust (W3)	40p	50p
Meisterrune von Kragg dem Grimmigen	Eine Zweihandwaffe behält ihre Eigenschaften (und darf mit weiteren Waffenrunen versehen werden)	15p	20p
Rune der Geschicklichkeit	+1KG (K)	10p	10p
Schmetterrunen	+1S (K)	20p	25p
Schnelligkeitsrunen	+1I (K)	5p	5p
Skalf Schwarzhammers Meisterrune	Verwundet immer auf 2+, die Stärke wird dabei entsprechend erhöht und der Rüstungsmodifikator angepasst	40p	50p
Snorri Flitterhelms Rune	+1 auf Trefferwürfe im Nahkampf (K)	15p	20p
Wutrunen	+1A (K)	25p	25p

Rüstungsrunen

Können in Rüstungen oder Schilde eingraviert werden.

Name	Effekt	Held	Kom.
Adamant Meisterrune	+1W	35p	50p
Ausdauerunen	+1LP (K)	40p	40p
Eisen Meisterrune	Rettungswurf (5+)	25p	35p
Gromril Meisterrune	1+ Rüstungswurf, kann nicht verbessert werden	25p	35p
Panzer Meisterrune	Wiederhole misslungene Rüstungswürfe	50p	75p

Pfeilbannrunen	Rettungswurf (2+) gegen Fernkampfangriffe	25p	35p
Stahl Meisterrune	Attacken gegen den Träger haben maximal S5	40p	50p
Steinrunen	+1 Rüstungswert. Max. eine pro Modell, Ausnahme der Regel des Stolzes.	10p	15p
Unverwundbarkeitsrunen	Immun gegen die Effekte von Giftattacken und Todesstoß	10p	15p

Talismanrunen

Können in Amuletten, Ringen oder Helmen eingraviert werden.

Name	Effekt	Held	Kom.
Glücksrunen	Ein misslungener Treffer-/Verwundungs- oder Schutzwurf darf wiederholt werden. Einmalige Anwendung	15p	15p
Königliche Meisterrune	Zwergeneinheiten innerhalb von 6" sind Immun gegen Panik, Angst und Entsetzen. (nur Armeenmeister)	75p	75p
Magiebannende Meisterrune	Bannrolle. Einmalige Anwendung. (nur für Runenschmiede/meister)	30p	30p
Magievernichtende Meisterrune	Bannrolle. Bei 4+ BM / 5+ PM ist der Spruch zerstört. Einmalige Anwendung. (nur Runenmeister)	-	75p
Meisterrune der Balance	In der gegnerischen Magiephase wird ein PD des Gegenspielers in einen DD des Zwergenspielers umgewandelt (nur für Runenmeister)	-	100p
Meisterrune der Furcht	Alle gegnerischen Einheiten müssen am Ende eines Spielzugs des Zwergen Spielers einen Moralwerttest ablegen. Einheiten, die diesen Test verpatzen, dürfen in ihrem folgenden Spielzug nicht angreifen. Einheiten die Immun gegen Psychologie sind oder Pflichtbewegungen ausführen, sind davon nicht betroffen. Einmalige Anwendung.	25p	25p
Meisterrune der Herausforderung	Zu Beginn eines beliebigen gegnerischen Spielzugs wähle eine Einheit innerhalb von 20", die den Träger angreifen könnte und nicht Immun gegen Psychologie ist. Diese Einheit muss den Träger angreifen oder darf sich in diesem Spielzug nicht freiwillig bewegen und die Armee/Einheit darf keine Moralwertboni von Charaktermodellen in der Einheit verwenden (inklusive General und AST). Einmalige Anwendung.	25p	25p
Meisterrune der Magieerdung	+1 DD (nur Runenmeister)	-	50p
Meisterrune des Trotzes	Rettungswurf (4+)	45p	75p
Rune der Bruderschaft	Der Träger erhält +1B und darf mit einer Einheit Grenzläufer oder Bergwerker entsprechend deren Sonderregeln aufgestellt werden.	20p	20p
Rune des Verhängnisses	Der Träger kann in jeder Magiephase eine zusätzliche Spruchrunen des Runenamboss nutzen. Jedoch kann jede Spruchrunen pro Magiephase nur einmal genutzt werden. (Nur für Runenmeister mit Runenamboss) (K)	-	50p
Schicksalsrunen	Rettungswurf (2+) gegen die erste erlittene Verwundung (nach Rüstungswürfen). Einmalige Anwendung	30p	40p
Schmiedefeuerunen	Rettungswurf (2+) gegen Giftattacken	10p	15p
Zauberschutzrunen	MR (1) (K), max. 2 pro Modell	15p	15p





Standartenrunen

Können in Standarten eingraviert werden.

Name	Effekt	AST
Entschlossenheitsrune	Die Einheit wirft bei ihrem ersten Aufriebstest im Spiel 3W6 und ignoriert den höchsten Würfelwurf. Einmalige Anwendung.	20p
Grungnis Meisterrune	Befreundete Einheiten innerhalb von 6" erhalten einen Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe.	50p
Kampfrune	+1 Kampfergebnis (K)	35p
Meisterrune der Angst	Die Einheit verursacht Angst.	50p
Meisterrune der Valaya	Gegnerische Sprüche, die Zwergeneinheiten innerhalb von 12" zum Ziel haben, erleiden -2 auf den Zauberwurf (insgesamt also -3). „Bleibt im Spiel“ Sprüche und andauernde Sprucheffekte innerhalb von 12" werden zu Beginn jeder Magiephase automatisch gebannt bzw. verlieren ihren Effekt.	100p
Mutrune	Die Einheit erhält Immunität gegen Angst und Entsetzen	30p
Rune der Langsamkeit	Einheiten müssen W6" von ihrer Angriffsreichweite abziehen, wenn sie diese Einheit angreifen. Multiple Runen werden nicht addiert – nur der höchste Wurf zählt.	50p
Rune der Vorfahren	Die Einheit ist Unnachgiebig bei einer 4+ bei ihrem ersten Aufriebstest im Spiel. Einmalige Anwendung.	10p
Rune des Arkanen Schutzes	MR (1) (K), max. 2 pro Modell	15p
Strollaz' Rune	Die Einheit verdreifacht ihre Bewegung beim Marschieren und im Angriff (bis zu max. 12").	50p
Stromni Rotbarts Meisterrune	Befreundete Einheiten innerhalb von 12" erhalten +1 Kampfergebnis.	100p
Unbeirrbarkeitsrune	Einheitenstärke wird verdoppelt	25p
Wächterrune	Der Träger erhält einen Rettungswurf (5+)	25p

Maschinenrunen

Können in Kriegsmaschinen eingraviert werden (siehe Armeeliste für Details).

Name	Effekt
Brandrune	Wiederholt '1'en beim Verwundungswurf
Durchschlagsrune	+1S
Flakkson's Zielsuchrune	+1 auf Trefferwürfe (inklusive bei Schablonen)
Funktionsrune	Ein Fehlfunktionssymbol darf entweder beim Wurf für Aufschlagpunkt oder beim Wurf zum Weiterspringen wiederholt werden.
Genauigkeitsrune	Kann den Abweichungswürfel erneut werfen
Laderune	Fehlfunktionen haben keinerlei Auswirkungen, außer dass die Kriegsmaschine nicht schießt.
Meisterrune der Opferung	Bevor das Kampfergebnis ermittelt wird, darf sich die KM in die Luft sprengen. Die KM (inkl. Crew) wird als Verlust entfernt und alle Einheiten in Kontakt erleiden 2W6 S4 Treffer, die wie Beschuss verteilt werden. (Kann auch in der Nahkampfrunde verwendet werden, in der die KM ausgeschaltet wurde). Einheiten, die nicht mehr im Nahkampf gebunden sind, nachdem die Kriegsmaschine explodiert ist, und mindestens 25% Verluste durch die Explosion erlitten haben, müssen einen Paniktest ablegen.
Meisterrune der Tarnung	Die KM zählt als in Harter Deckung. Zusätzlich kann eine gegnerische Einheit nur dann eine Sichtlinie zur KM ziehen, wenn sie näher als W6x6" ist. Die Distanz wird zu Beginn jeder Phase und für jede in Frage kommende Einheiten neu ermittelt. Kann die gegnerische Einheit die KM nicht sehen, darf sie ein anderes Ziel wählen, es zählt also z.B. nicht als verpatzter Angriff.

Meisterrune der Verteidigung	Kriegsmaschine zählt als in Harter Deckung und als verschanzt (zu allen Seiten).
Rune der Standhaftigkeit	+1 Kampfergebnis
Tapferkeitsrune	Kriegsmaschine (inkl. Crew) ist Unerschütterlich

LEHRE DER RUNEN

Allgemein

- Runenmeister und Runenschmiede dürfen versuchen Sprüche zu bannen, als wären sie Zauberer.
- Spruchrunen funktionieren genau wie Einfache Magie (PM) Sprüche.

Spruchrunen

Adamant Spruchrune (5+): Unterstützung, Reichweite 6". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.

Macht Spruchrune (5+): Unterstützung, Reichweite 6". Die Einheit erhält AP (1) im Nahkampf und wiederholt '1'en beim Trefferwurf im Nahkampf. Dauert bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers an.

Schnelligkeits-Spruchrune (5+): Unterstützung, Reichweite 6". Die Einheit erhält +2B und +2I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Runenamboss

Die folgenden Runen sind in den Runenambos eingraviert. In jeder Magiephase kann nach Wahl des Zwergenspielers eine der drei Runen genutzt werden. Diese Spruchrunen können durch Zauberpatzer nicht zerstört werden.

Spruchrune der Stärke PM 3/5+: Unterstützung, Reichweite 36". Das Ziel erhält +1S bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Spruchrune des Bleis PM 3/5+: Fluch, Reichweite 36". Das Ziel erleidet -2B und -2I bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers.

Spruchrune des Blitzes PM 3/5+: Magisches Geschoss, Reichweite 36", verursacht 2W6 Treffer S4

ZUSAMMENSTELLUNG

Keine zusätzlichen Sonderregeln





ARMEELISTE

KOMMANDANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
König	3	7	4	4	5	3	4	4	10	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Gromrilrüstung. Bis zu 125p Runengegenstände.
 Punktkosten: 135p
 Optionen:
 Schild +10p Eidstein +50p
 Zweihandwaffe +20p Schildträger +70p
 Zwergenpistole +10p
 Armbrust +10p Runen: siehe Erbstücke der Dawi
 Zwergenmuskete +10p
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dämonenslayer	4	8	4	4	6	3	5	4	10	1	Inf

Ausrüstung: Slayeräxte. Bis zu 100p Waffenrunen.
 Punktkosten: 180p
 Optionen:
 Runen: siehe Erbstücke der Dawi
 Sonderregeln: Unerschütterlich, Slayer, Rettungswurf (5+)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Runenmeister	3	6	4	4	5	3	3	2	9	1	Inf

Magie: Ein Runenmeister muss 2-3 Spruchrunen auswählen.
 Ausrüstung: Handwaffe und Gromrilrüstung. Bis zu 150p Runengegenstände.
 Punktkosten: 40p
 Optionen:
 Schild +10p Runenamboss +100p
 Zweihandwaffe +10p
 Adamant Spruchrune PM 3/5+ +60p Runen: siehe Erbstücke der Dawi
 Macht Spruchrune PM 3/5+ +50p
 Schnelligkeits-Spr. PM 3/5+ +50p
 Sonderregel: Runenwissen

Runenamboss

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Runenamboss	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	KM
Wache	3	5	3	4	4	1	2	2	9	1	-

Kriegsmaschine: 2 Wachen
 Ausrüstung: Handwaffe, Gromrilrüstung und Schild
 Sonderregeln: MR (2), Unnachgiebig, Runenamboss

HELDEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
0-1 Armeestandarte	3	6	4	4	5	2	3	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Gromrilrüstung. Bis 75p Runengegenstände (inkl. Standartenrunen) oder Standartenrunen für beliebig viele Punkte.
 Punktkosten: 90p
 Optionen:
 Eidstein +50p Runen: siehe Erbstücke der Dawi
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Thain	3	6	4	4	5	2	3	3	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Gromrilrüstung. Bis zu 75p Runengegenstände.
 Punktkosten: 60p
 Optionen:
 Schild +5p Eidstein +50p
 Zweihandwaffe +15p
 Zwergenpistole +10p
 Armbrust +10p Runen: siehe Erbstücke der Dawi
 Zwergenmuskete +10p
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Runenschmied	3	5	4	4	4	2	2	2	9	1	Inf

Magie: Ein Runenschmied muss 1-2 Spruchrunen auswählen.
 Ausrüstung: Handwaffe und Gromrilrüstung. Bis zu 75p Runengegenstände.
 Punktkosten: 40p
 Optionen:
 Schild +5p Adamant Spruchrune PM 2/5+ +45p
 Zweihandwaffe +10p Macht Spruchrune PM 2/5+ +35p
 Schnelligkeits-Spr. PM 2/5+ +35p
 Runen: siehe Erbstücke der Dawi
 Sonderregel: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Drachenslayer	4	7	4	4	5	2	4	3	10	1	Inf

Ausrüstung: Slayeräxte. Bis zu 75p Waffenrunen.
 Punktkosten: 85p
 Optionen:
 Runen: siehe Erbstücke der Dawi
 Sonderregeln: Unerschütterlich, Slayer, Rettungswurf (6+)

	B	K	B	S	W	L	I	A	M	E	Typ
	G	F	P			P			W	S	
Meistermaschinist	3	4	5	4	4	2	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Gromrilrüstung. Bis zu 50p Runengegenstände.
 Punktkosten: 70p
 Optionen:
 Zwergenpistole +10p Zweihandwaffe +10p
 Zwergenpistolenpaar +20p
 Armbrust +10p Runen: siehe Erbstücke der Dawi
 Zwergenmuskete +10p
 Sonderregeln: Geschützmeister, Befestigen, Kein Anführer





KERN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Klankrieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Klankrieger: 80p, Krieger 11-20: je +7p, 21+: je +6p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Schild 1p/Modell, Zweihandwaffe 2p/Modell

Die Einheit kann bis zu 50p Standartenrunen erhalten.
 Rune der Vorfahren 10p Kampfrune 35p
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Meisterr. der Angst 50p
 Entschlossenheitsrune 20p Rune der Langsamk. 50p
 Unbeirrbarkeitsrune 25p Strollaz' Rune 50p
 Mutrune 30p
 Sonderregel: Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Armbrustschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 10 Armbrustschützen: 100p + Nx10p, wobei N = Anzahl aller
Armbrustschützen und *Musketenschützen* Einheiten, Schütze 11-20: je +11p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Schilde 1p/Modell, Zweihandwaffe 2p/Modell

Die Einheit kann bis zu 50p Standartenrunen erhalten.
 Rune der Vorfahren 10p Meisterr. der Angst 30p
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Mutrune 30p
 Entschlossenheitsrune 20p Kampfrune 35p
 Unbeirrbarkeitsrune 25p Rune der Langsam. 50p
 Strollaz' Rune 25p
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Musketenschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Zwergenmuskete und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 10 Musketenschützen: 100p + Nx10p, wobei N = Anzahl aller
Armbrustschützen und *Musketenschützen* Einheiten, Schütze 11-20: je +11p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Champion +10p,
 Schilde 1p/Modell

Der Champion kann seine Zwergenmuskete kostenlos gegen ein
 Zwergenpistolenpaar tauschen.
 Die Einheit kann bis zu 50p Standartenrunen erhalten.
 Rune der Vorfahren 10p Meister. der Angst 30p
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Mutrune 30p
 Entschlossenheitsrune 15p Kampfrune 35p
 Unbeirrbarkeitsrune 20p Rune der Langsam. 50p
 Strollaz' Rune 25p
 Sonderregeln: keine

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Langbart	3	5	3	4	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	5	3	4	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Langbarte: 120p, Langbart 11-20: je +10p, 21+: je +9p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p,
 Schilde 1p/Modell, Zweihandwaffe 2p/Modell

Die Einheit kann bis zu 75p Standartenrunen erhalten.
 Rune der Vorfahren 10p Kampfrune 35p
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Meister. der Angst 50p
 Entschlossenheitsrune 20p Rune der Langsam. 50p
 Unbeirrbarkeitsrune 25p Strollaz' Rune 50p
 Mutrune 30p
 Sonderregeln: Blocken (Schild), Immun gegen Panik, Alte Grummler

ELITE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Hammerträger	3	5	3	4	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	5	3	4	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Hammerträger: 150p, Hammerträger 11-30: je +15p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p,
 Schilde 1p/Modell

Die Einheit kann bis zu 75p Standartenrunen erhalten.
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Kampfrune 35p
 Entschlossenheitsrune 20p Meisterr. der Angst 50p
 Unbeirrbarkeitsrune 25p Rune der Langsam. 50p
 Mutrune 30p Strollaz' Rune 50p
 Sonderregeln: Unnachgiebig, Leibwache

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Eisenbrecher	3	5	3	4	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	5	3	4	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Handwaffe, Grommirüstung und Schilde
 Punktkosten: 10 Eisenbrecher: 130p, 11-20: je +12p, 21+: je +10p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +15p
 Die Einheit kann bis zu 75p Standartenrunen erhalten.

Rune der Vorfahren 10p Kampfrune 35p
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Meisterr. der Angst 50p
 Entschlossenheitsrune 20p Rune der Langsam. 50p
 Unbeirrbarkeitsrune 25p Strollaz' Rune 50p
 Mutrune 30p
 Sonderregel: Blocken (Schild)

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Grenzläufer	4	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	4	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Armbrust, Zweihandwaffe und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 10 Grenzläufer: 130p + Nx30p, Grenzläufer 11-20: je +13p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p,
 Schilde 1p/Modell, Wurfäxte 1p/Modell

Die Einheit kann bis zu 50p Standartenrunen erhalten.
 Rune der Vorfahren 10p Kampfrune 35p
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Meisterr. der Angst 50p
 Entschlossenheitsrune 20p Rune der Langsam. 50p
 Unbeirrbarkeitsrune 25p Strollaz' Rune 50p
 Mutrune 30p
 Sonderregeln: Kundschafter, Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Bergwerker	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Zweihandwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 10 Bergwerker: 100p + Nx30p, 11-20: je +9p, 21+: je +8p
 Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 Der Champion darf seine Zweihandwaffe für 25p gegen einen Dampfhammer
 tauschen.

Die Einheit kann bis zu 50p Standartenrunen erhalten.
 Rune der Vorfahren 10p Kampfrune 35p
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Meisterr. der Angst 50p
 Entschlossenheitsrune 20p Rune der Langsam. 50p
 Unbeirrbarkeitsrune 25p Strollaz' Rune 50p
 Mutrune 30p
 Sonderregel: Unterirdischer Vorstoß





	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Trollslayer	4	4	3	3	4	1	2	1	10	1	Inf
Riesenslayer	4	5	3	4	4	1	3	2	10	1	Inf

Ausrüstung: Slayeräxte
 Punktkosten: 5 Trollslayer: 20p + Nx50p, Trollslayer 6-15: je +12p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +5p, Riesenslayer +15p/Modell (eine beliebige Anzahl der Trollslayer kann zu einem Riesenslayer aufgewertet werden, jeder Riesenslayer zählt als Champion)
 Sonderregeln: Unerschütterlich, Leichte Infanterie, Slayer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Eisendrache	3	5	3	4	4	1	2	1	9	1	Inf
Champion	3	5	3	4	4	1	2	2	9	1	Inf

Ausrüstung: Drachenmuskete und Gromrilrüstung
 Punktkosten: 5 Eisendrachen: 65p + Nx30p, Eisendrache 6-10: je +15p
 Optionen: Standarte +10p, Musiker +10p, Champion +10p
 Der Champion darf seine Drachenmuskete gegen eine der folgenden Waffen tauschen: Drachepistolenpaar (kostenlos), Trollhammer Harpune (+20p)
 Die Einheit kann bis zu 75p Standartenrunen erhalten.
 Rune der Vorfahren 10p Kampfrune 35p
 Rune des Arkanen Schutzes 15p Meisterr. der Angst 50p
 Entschlossenheitsrune 20p Rune der Langsam. 50p
 Unbeirrbarkeitsrune 25p Strollaz' Rune 50p
 Mutrune 30p
 Sonderregel: Leichte Infanterie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	-

Kriegsmaschine: 3 Zwergen Besatzung
 Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 50p + Nx10p
 Optionen: Die Kriegsmaschine kann mit Runen versehen werden. Siehe die Runensektion für Details.
 Brandrune +10p Tapferkeitsrune +20p
 Flakkson's Zielsuchrune +20p Meister. der Tarnung +25p
 Meisterrune der Verteidigung +20p Durchschlagsrune +25p
 Rune der Standhaftigkeit +20p Meiste. der Opferung +30p
 Sonderregel: Speerschleuder

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Grossschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	-

Kriegsmaschine: 3 Zwergen Besatzung
 Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 50p + Nx30p
 Optionen: Die Kriegsmaschine kann mit Runen versehen werden. Siehe die Runensektion für Details.
 Genauigkeitsrune +15p Tapferkeitsrune +20p
 Laderune +15p Flakkson's Zielsuchr. +25p
 Brandrune +20p Meiste. der Opferung +30p
 Meisterrune der Verteidigung +20p Durchschlagsrune +35p
 Rune der Standhaftigkeit +20p Meister. der Tarnung +40p
 Sonderregeln: Grossschleuder, Überlegene Technik

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Zwergenkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	-

Kriegsmaschine: 3 Zwergen Besatzung
 Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 80p + Nx30p
 Optionen: Die Kriegsmaschine kann mit Runen versehen werden. Siehe die Runensektion für Details.
 Brandrune +10p Tapferkeitsrune +20p
 Laderune +15p Meiste. der Opferung +30p
 Meisterrune der Verteidigung +20p Funktionsrune +35p
 Rune der Standhaftigkeit +20p Meister. der Tarnung +50p
 Sonderregeln: Zwergenkanone, Überlegene Technik

SELTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Flammenkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	-

Kriegsmaschine: 3 Zwergen Besatzung
 Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 110p + Nx30p
 Sonderregel: Flammenkanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Orgelkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	KM
Besatzung	3	4	3	3	4	1	2	1	9	1	-

Kriegsmaschine: 3 Zwergen Besatzung
 Ausrüstung: Handwaffe und Leichte Rüstung
 Punktkosten: 90p + Nx30p
 Sonderregel: Orgelkanone

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Gyrokopter	1	4	3	4	5	3	2	2	9	3	Mon

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
 Punktkosten: 90p + Nx40p
 Sonderregeln: Fliegendes Modell, Marschbewegungsblockierer, Dampfkanone, Bomben





Appendix A: Basegrößen

Allgemeines:

Im Folgenden sind die Basegrößen der Modelle aufgeführt. Die Angaben stellen jeweils die Mindestgröße dar, wobei keine Seitenlänge bzw. kein Durchmesser kleiner als die angegebene Mindestgröße sein darf.

Falls die tatsächliche Basegröße von Modellen kleiner ist, wird empfohlen, Sockelbases zu verwenden, die diesen Vorgaben entsprechen.

Größere Bases bieten für gewöhnlich mehr Nachteile als Vorteile. Daher werden nur in Ausnahmefällen Maximalgrößen angegeben, welche mit „(max)“ gekennzeichnet sind und eine feste Basegröße vorgeben.

Rechteckige Bases werden in A x B mm angegeben, wobei A die Breite der Front und B die Tiefe des Bases definiert.

Rundbases werden in Ø C mm angegeben, wobei C den Durchmesser des Bases definiert.

ARABIA

Kommandanten

Groß-Sultan	20 x 20 mm
Groß-Wesir	25 x 50 mm
Meisterzauberer	20 x 20 mm

Helden

Armeestandarte	20 x 20 mm
Emir	20 x 20 mm
Shaik	25 x 50 mm
Kampfzauberer	20 x 20 mm
Meister-Hashashin	20 x 20 mm

Reittiere

Streitross	25 x 50 mm
Kamel	25 x 50 mm
Fliegender Teppich	40 x 40 mm

Kern

Speerträger	20 x 20 mm
Bogenschütze	20 x 20 mm
Ghulam	25 x 50 mm
Wüstenreiter	25 x 50 mm
Bergkrieger	20 x 20 mm

Elite

Mamluk	25 x 50 mm
Hashashin	20 x 20 mm
Djinn	40 x 40 mm
Naffatun	20 x 20 mm
Palastwache	20 x 20 mm

Selten

Kriegselefant	50 x 100 mm
Roc	50 x 100 mm

BESTIEN DES CHAOS

Kommandanten

Großhäuptling	25 x 25 mm
Todesbulle	40 x 40 mm
Meisterschamane	25 x 25 mm

Helden

Armeestandartenträger	25 x 25 mm
Häuptling	25 x 25 mm
Sturmbulle	40 x 40 mm
Schamane	25 x 25 mm
Centigor Häuptling	25 x 50 mm

Kern

Gor	25 x 25 mm
Bestigor	25 x 25 mm
Ungor	20 x 20 mm

Elite

Gor Plünderer	25 x 25 mm
Ungor Plünderer	20 x 20 mm
Ungor Kundschafter	20 x 20 mm
Chaoshund	25 x 50 mm
Tuskgor Streitwagen	50 x 100 mm
Gnargor Streitwagen	50 x 100 mm
Gnargor	50 x 50 mm
Minotaurus	40 x 40 mm
Centigor	25 x 50 mm
Harpyie	20 x 20 mm

Selten

Chaosriese	50 x 50 mm
Chaosbrut	40 x 40 mm

Zygor	50 x 100 mm
Ghorgor	50 x 100 mm
Grinderlak	50 x 100 mm

BRETONIA

Kommandanten

Bretonischer Herzog*	25 x 50 mm
Prophetin der Herrin des Sees	20 x 20 mm

Helden

Armeestandartenträger	25 x 50 mm
Maid der Herrin des Sees	20 x 20 mm
Paladin*	25 x 50 mm
*mit Tugend der Barmherzigkeit	20 x 20 mm

Reittiere

Streitross	25 x 50 mm
Bretonisches Einhorn	50 x 50 mm
Königlicher Pegasus	40 x 40 mm
Hippogreif	50 x 50 mm

Kern

Ritter des Königs	25 x 50 mm
Fahrende Ritter	25 x 50 mm
Landsknecht	20 x 20 mm
Bogenschütze	20 x 20 mm
Jäger	20 x 20 mm

Elite

Questritter	25 x 50 mm
Tempelritter	25 x 50 mm
Pegasusritter	40 x 40 mm
Berittene Knappen	25 x 50 mm
Gralsreliquie	40 x 60 mm (max)
Gralspilger	20 x 20 mm
Burgwache	20 x 20 mm

Selten

Gralsritter	25 x 50 mm
Trebuchet	50 x 75 mm

CHAOSZWERGE

Kommandanten

Chaoszwerge Tyrann	20 x 20 mm
Prophet des Hashut	20 x 20 mm
Taur'ruk Bullzentaurus	50 x 75 mm

Helden

Armeestandartenträger	20 x 20 mm
Chaoszwerge Despot	20 x 20 mm
Dämonenschmied Zauberer	20 x 20 mm
Ba'hal Stierzentaurus	50 x 75 mm
Hobgoblin Khan	20 x 20 mm

Reittiere

Wolf	25 x 50 mm
Lammasu	50 x 50 mm
Riesentaurus	50 x 50 mm

Kern

Chaoszwerge Krieger	20 x 20 mm
Chaoszwerge Vernichter	20 x 20 mm

Elite

Chaoszwerge Höllenkrieger	20 x 20 mm
Chaoszwerge Höllengarde	20 x 20 mm
Chaoszwerge Eiserner Wächter	20 x 20 mm
Chaoszwerge Armbrustschütze	20 x 20 mm
Hobgoblin Krieger	20 x 20 mm
Hobgoblin Fieser Git	20 x 20 mm
Hobgoblin Wolfreiter	25 x 50 mm
Stierzentaurus	25 x 50 mm
K'daai Feuerdämon	40 x 40 mm
Hobgoblin Speerschleuda	50 x 75 mm
Raketenwerfer	50 x 75 mm
Goblin Gesindel	20 x 20 mm
Ork Sklave	25 x 25 mm
Schwarzork Sklave	25 x 25 mm

Selten

Stierzentaurus Reißer	50 x 75 mm
Wirbelwind/Fleischklopper	50 x 100 mm
Tremorkanone	50 x 75 mm
Magmakanone	50 x 75 mm
Höllendämon	100 x 100 mm
Chaoszwerge	20 x 20 mm
Chaosriese	50 x 50 mm
K'daai Zerstörer	100 x 150 mm



**DÄMONEN DES CHAOS****Kommandanten**

Blutdämon	50 x 50 mm
Großer Verpester	50 x 50 mm
Hüter der Geheimnisse	50 x 50 mm
Herrscher des Wandels	50 x 50 mm
Dämonenprinz	50 x 50 mm

Helden

Armeestandardenträger	25 x 25 mm
Herold	25 x 25 mm

Reittiere

Moloch	50 x 50 mm
Sänfte des Nurgle	50 x 50 mm (max)
Slaaneshpferd	25 x 50 mm
Flugdämon	50 x 50 mm
Blutstreitwagen	50 x 100 mm
Flammender Streitwagen	50 x 100 mm

Kern

Zerfleischer	25 x 25 mm
Seuchenhüter	25 x 25 mm
Dämonette	25 x 25 mm
Rosa Horror	25 x 25 mm

Elite

Bluthunde	25 x 50 mm
Nurglings	40 x 40 mm
Jägerin des Slaanesh	25 x 50 mm
Kreischer des Tzeentch	40 x 40 mm
Chaos Gargoyle	25 x 25 mm
Schädelkanone	50 x 100 mm
Jägerstreitwagen	50 x 100 mm
Brennender Streitwagen	50 x 100 mm

Selten

Schleimbestie	40 x 40 mm
Slaaneshbestie	40 x 40 mm
Erhabener Flammendämon	40 x 40 mm
Seuchendrohnen	50 x 75 mm
Boten des Wandels	50 x 50 mm
Zerschmetterer	50 x 75 mm
Flammendämon	25 x 25 mm
Schädelthron	50 x 100 mm
Erhabener Jägerstreitwagen	100 x 150 mm
Seelenzermalmer	150 x 100 mm

DUNKELELFEN**Kommandanten**

Schreckensfürst	20 x 20 mm
Erzzauberin	20 x 20 mm

Helden

Armeestandarte	20 x 20 mm
Adliger	20 x 20 mm
Todeshexe	20 x 20 mm
Zauberin	20 x 20 mm
Assassine	20 x 20 mm
Bestienmeister	20 x 20 mm

Reittiere

Dunkelelfenross	25 x 50 mm
Kampfchse	25 x 50 mm
Schwarzer Pegasus	40 x 40 mm
Mantikor	50 x 50 mm
Schwarzer Drache	50 x 50 mm

Kern

Dunkelelfenkrieger	20 x 20 mm
Dunkelelfenspeerträger	20 x 20 mm
Korsaren	20 x 20 mm
Plünderer	20 x 20 mm
Harpie	20 x 20 mm
Repetierarmbrustschütze	20 x 20 mm
Schwarzer Reiter	25 x 50 mm

Elite

Echsenritter	25 x 50 mm
Echsenstreitwagen	50 x 100 mm
Geißelkufen Streitwagen	50 x 100 mm
Schwarze Garde	20 x 20 mm
Henker	20 x 20 mm
Hexenkriegerin	20 x 20 mm
Schatten	20 x 20 mm

Selten

Schlächterschwester	20 x 20 mm
Kriegshydra	50 x 100 mm
Kharibdyss	50 x 100 mm
Repetierspeerschleuder	50 x 75 mm
Medusa	40 x 40 mm
Fluchfeuerhexer	25 x 50 mm
Blutkessel	60 x 100 mm
Verhängnisross	25 x 50 mm

ECHSENMENSCHEN**Kommandanten**

Saurus Hornnackenveteran	25 x 25 mm
Slann Magierpriester	50 x 50 mm (max)

Helden

Armeestandarte	25 x 25 mm
Saurus Hornnacke	25 x 25 mm
Skink Häuptling	20 x 20 mm
Skink Priester	20 x 20 mm

Reittiere

Kampfchse	25 x 50 mm
Terradon Alpha	40 x 40 mm
Carnosaurus	50 x 50 mm

Kern

Saurus Krieger	25 x 25 mm
Saurus Speerträger	25 x 25 mm
Skink Krieger	20 x 20 mm
Skink Jäger	20 x 20 mm
Dschungelschwarm	40 x 40 mm

Elite

Tempelwache	25 x 25 mm
Kroxigor	40 x 40 mm
Kampfchsenreiter	25 x 50 mm
Chamäleonskinks	20 x 20 mm
Terradonreiter	40 x 40 mm
Raptodaktylusreiter	40 x 40 mm

Selten

Stegadon	50 x 100 mm
Ehrwürdiges Stegadon	50 x 100 mm
Bastiladon	50 x 100 mm
Troglodon	50 x 100 mm
Salamander	40 x 40 mm
Skink Treiber	20 x 20 mm
Stachelsalamander	40 x 40 mm
Skink Treiber	20 x 20 mm

GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI**Kommandanten**

Gruftkönig	20 x 20 mm
Hohepriester des Todes	20 x 20 mm

Helden

Gruftherold	20 x 20 mm
Grufprinze	20 x 20 mm
Nekrotekt	20 x 20 mm
Priester des Todes	20 x 20 mm

Reittiere

Skelettpferd	25 x 50 mm
Königlicher Streitwagen	50 x 100 mm
Dread Abyssal	50 x 50 mm

Kern

Skelettkrieger	20 x 20 mm
Skelett Speerträger	20 x 20 mm
Skelett Bogenschützen	20 x 20 mm
Skelettreiter	25 x 50 mm
Skelett Bogenschützenreiter	25 x 50 mm

Elite

Grabwächter	20 x 20 mm
Skelett Streitwagen	50 x 100 mm
Ushabti	40 x 40 mm
Ushabti Schützen	40 x 40 mm
Gruftskorpion	50 x 50 mm
Gruftschwarm	40 x 40 mm
Nekropolenritter	50 x 100 mm
Grabjäger	50 x 100 mm
Todesgeier	40 x 40 mm
Schädelkatapult	50 x 75 mm





Selten

Knochenriese	50 x 50 mm
Lade der Verdammten Seelen	50 x 75 mm
Kriegssphinx	50 x 100 mm
Necrosphinx	50 x 100 mm

HOCHELFEN

Kommandanten

Prinz	20 x 20 mm
Erzmagier	20 x 20 mm
Lehrmeister	20 x 20 mm

Helden

Armeestandartenträger	20 x 20 mm
Adliger	20 x 20 mm
Magier	20 x 20 mm

Reittiere

Elfenross	25 x 50 mm
Pegasus	40 x 40 mm
Riesenadler	40 x 40 mm
Greif	50 x 50 mm
Flammen Phönix	50 x 100 mm
Frost Phönix	50 x 100 mm
Drache	50 x 50 mm

Kern

Speerträger	20 x 20 mm
Seegardist von Lothorn	20 x 20 mm
Bogenschütze	20 x 20 mm
Silberhelm	25 x 50 mm

Elite

Ellyrianischer Grenzreiter	25 x 50 mm
Drachenprinz von Caledor	25 x 50 mm
Phönixgardist	20 x 20 mm
Schwertmeister von Hoeth	20 x 20 mm
Weißer Löwe von Chrace	20 x 20 mm
Schwester von Avelorn	20 x 20 mm
Schattenkrieger	20 x 20 mm
Tiranoc Streitwagen	50 x 100 mm
Löwen-Streitwagen	50 x 100 mm
Himmelssegler-Streitwagen	50 x 100 mm

Selten

Repetierspeerschleuder	50 x 75 mm
Riesenadler	40 x 40 mm
Flammen Phönix	50 x 100 mm
Frost Phönix	50 x 100 mm

IMPERIUM

Kommandanten

General des Imperiums	20 x 20 mm
Erzlektor des Sigmar	20 x 20 mm
Großmeister	25 x 50 mm
Großmeister des Weißen Wolfes	25 x 50 mm
Meisterzauberer	20 x 20 mm

Helden

Armeestandarte	20 x 20 mm
Hauptmann des Imperiums	20 x 20 mm
Technikus	20 x 20 mm
Kampfzauberer	20 x 20 mm
Sigmarpriester	20 x 20 mm
Hexenjäger	20 x 20 mm

Reittiere

Streitross	25 x 50 mm
Mechanisches Pferd	25 x 50 mm
Pegasus	40 x 40 mm
Greif	50 x 50 mm
Kriegsaltar	50 x 100 mm

Kern

Schwertkämpfer	20 x 20 mm
Hellebardenträger	20 x 20 mm
Freischärler	20 x 20 mm
Speerträger	20 x 20 mm
Pikenträger	20 x 20 mm
Armbrustschützen	20 x 20 mm
Musketenschützen	20 x 20 mm
Bogenschütze	20 x 20 mm
Jäger	20 x 20 mm
Ritter	25 x 50 mm
Ritter des Weißen Wolfes	25 x 50 mm

Elite

Bihandkämpfer	20 x 20 mm
Reiksgardist	20 x 20 mm
Pistolier	25 x 50 mm
Schützenreiter	25 x 50 mm
Ritter des Inneren Zirkels	25 x 50 mm
IZ Ritter des Weißen Wolfes	25 x 50 mm
Demigreifenreiter	50 x 75 mm
Kanone	50 x 75 mm
Mörser	50 x 75 mm

Selten

Flagellant	20 x 20 mm
Höllensalvenkanone	50 x 75 mm
Höllensurmraketenlafette	50 x 75 mm
Celestial Hurricanum	50 x 100 mm
Luminark von Hysh	50 x 100 mm
Dampfpanzer	50 x 100 mm
Imperialer Zwerg	20 x 20 mm
Imperialer Oger	40 x 40 mm
Halbling	20 x 20 mm
Halbling Suppenkatapult	50 x 75 mm

KISLEV

Kommandanten

Tzar	20 x 20 mm
Tzarina	20 x 20 mm
Rotamaster	25 x 50 mm

Helden

Armeestandarte	20 x 20 mm
Bojar	20 x 20 mm
Schamane	20 x 20 mm

Reittiere

Streitross	25 x 50 mm
Riesenbär	50 x 50 mm

Kern

Kossar	20 x 20 mm
Axtkrieger	20 x 20 mm
Berittener Bogenschütze	25 x 50 mm
Flügelulan	25 x 50 mm
Bauer	20 x 20 mm

Elite

Greifenulan	25 x 50 mm
Oblast Grenzreiter	25 x 50 mm
Kreml Wache	20 x 20 mm
Streltsi	20 x 20 mm
Bär	40 x 40 mm
Tierbändiger	20 x 20 mm

Selten

Druzhina	25 x 50 mm
Bärenreiter	50 x 75 mm
Wagenburgwagen	50 x 100 mm
Kriegswagen	50 x 100 mm
Imperialer Pikenträger	20 x 20 mm
Imperialer Musketenschütze	20 x 20 mm
Imperialer Pistolier	25 x 50 mm

KRIEGER DES CHAOS

Kommandanten

Chaos Lord	25 x 25 mm
Erhabener Chaos Zauberer	25 x 25 mm
Dämonenprinz	50 x 50 mm

Helden

Armeestandarte	25 x 25 mm
Erhabener Chaos Champion	25 x 25 mm
Chaos Zauberer	25 x 25 mm

Reittiere

Chaosross	25 x 50 mm
Dämonisches Reittier	50 x 50 mm
Moloch des Khorne	50 x 50 mm
Sänfte des Nurgle	50 x 50 mm (max)
Slaaneshbestie	50 x 50 mm
Flugdämon des Tzeentch	50 x 50 mm
Mantikor	50 x 50 mm
Chaosdrache	50 x 50 mm





Kern

Chaosbarbaren	25 x 25 mm
Chaoskrieger	25 x 25 mm

Elite

Chaosritter	25 x 50 mm
Chaoshund	25 x 50 mm
Bestienmeister	25 x 25 mm
Chaosbarbarenreiter	25 x 50 mm
Verdammer	25 x 25 mm
Harpie	20 x 20 mm
Auserwählte	25 x 25 mm
Chaos Streitwagen	50 x 100 mm
Blutbestie Streitwagen	50 x 100 mm
Chaos Troll	40 x 40 mm
Chaosoger	40 x 40 mm
Drachenger	50 x 75 mm
Chaos Kriegsschrein	50 x 100 mm
Schädelbrecher des Khorne	50 x 75 mm
Fäulnisbringer	40 x 40 mm
Höllendreiter des Slaanesh	25 x 50 mm

Selten

Chaosriese	50 x 50 mm
Chaosbrut	40 x 40 mm
Drachenger Shaggoth	50 x 50 mm
Schlächterbestie	50 x 100 mm
Mutalith-Wandelbestie	50 x 100 mm
Chimäre	50 x 100 mm
Höllendämon	100 x 100 mm
Chaoszwergen	20 x 20 mm

NORSCA

Kommandanten

Konnugr	20 x 20 mm
Stammesältester	20 x 20 mm

Helden

Armeestandarte	20 x 20 mm
Hersir	20 x 20 mm
Werwolf Alpha	40 x 40 mm
Godi	20 x 20 mm
Ulricpriester	20 x 20 mm
Norsca Zwerg Thain	20 x 20 mm
Norsca Zwerg Furor	20 x 20 mm

Reittiere

Streitross	25 x 50 mm
------------	------------

Kern

Axtkrieger	20 x 20 mm
Speerträger	20 x 20 mm
Huscarl	20 x 20 mm

Elite

Huscarl Wächter	20 x 20 mm
Frostwölfe	25 x 50 mm
Bestienmeister	25 x 25 mm
Leibeigener	20 x 20 mm
Bogenschütze	20 x 20 mm
Kundschafter	20 x 20 mm
Plünderer	20 x 20 mm
Ulfhednar	20 x 20 mm
Reiter	25 x 50 mm

Selten

Werwolf	40 x 40 mm
Kriegsmammut	100 x 150 mm
Frostriese	50 x 50 mm
Norsca Zwerge	20 x 20 mm
Norsca Zwerge Berserker	20 x 20 mm
Norsca Zwergenschütze	20 x 20 mm

OGERKÖNIGREICHE

Kommandanten

Tyrann	40 x 40 mm
Fleischermeister	40 x 40 mm

Helden

Armeestandarte	40 x 40 mm
Fleischer	40 x 40 mm
Brecher	40 x 40 mm
Feuerbauch	40 x 40 mm
Jäger	40 x 40 mm

Reittiere

Steinyak	100 x 150 mm
----------	--------------

Kern

Oger Bulle	40 x 40 mm
Eisenwänste	40 x 40 mm
Gnoblär	20 x 20 mm
Gnoblär Fallensteller	20 x 20 mm

Elite

Bleispucker	40 x 40 mm
Säbelzahn	25 x 50 mm
Yheti	40 x 40 mm
Schrottschleuder	50 x 100 mm

Selten

Verschlinger	40 x 40 mm
Vielfraß	40 x 40 mm
Sklaven Riese	50 x 50 mm
Eisenspeier	50 x 100 mm
Rhinox-Reiter	50 x 100 mm
Steinyak	100 x 150 mm
Donnerhorn	100 x 150 mm

ORKS & GOBLINS

Kommandanten

Ork (jeder Art)	25 x 25 mm
Goblin (jeder Art)	20 x 20 mm

Helden

Ork (jeder Art)	25 x 25 mm
Goblin (jeder Art)	20 x 20 mm

Reittiere

Wolf	25 x 50 mm
Riesenspinne	25 x 50 mm
Wildschwein	25 x 50 mm
Gigantula	40 x 40 mm
Großer Höhlensquig	40 x 40 mm
Lindwurm	50 x 50 mm

Kern

Ork	25 x 25 mm
Ork Bogenschütze	25 x 25 mm
Wildork	25 x 25 mm
Wildork Bogenschütze	25 x 25 mm
Goblin	20 x 20 mm
Fieser Schlitza	20 x 20 mm
Nachtgoblin	20 x 20 mm
Fanatic	Ø 25 mm (max)
Snotlingschwarm	40 x 40 mm
Goblin Wolfsreiter	25 x 50 mm
Goblin Spinnenreiter	25 x 50 mm

Elite

Ork Moscha	25 x 25 mm
Wildork Moscha	25 x 25 mm
Schwarzork	25 x 25 mm
Squig	20 x 20 mm
Squigtreiba	20 x 20 mm
Squig Hoppa	20 x 20 mm
Ork Schweinereiter	25 x 50 mm
Ork WS Moscha	25 x 50 mm
Wildork Schweinereiter	25 x 50 mm
Wildork WS Moscha	25 x 50 mm
Wolfsstreitwagen	50 x 100 mm
Wildschweinstreitwagen	50 x 100 mm
Speerschleuda	50 x 75 mm
Steinschleuda	50 x 75 mm

Selten

Riese	50 x 50 mm
Troll	40 x 40 mm
Kurbelwagen	50 x 75 mm
Kamikazekatapult	50 x 75 mm
Kettensquig	Ø 60 mm (max)
Arachnarok	100 x 150 mm





SKAVEN

Kommandanten

Kriegsherr	20 x 20 mm
Grauer Prophet	20 x 20 mm
Rattendämon	50 x 50 mm

Helden

Armeestandarte	20 x 20 mm
Häuptling	20 x 20 mm
Seuchenpriester	20 x 20 mm
Warlocktechniker	20 x 20 mm
Assassine	20 x 20 mm

Reitdinge

Kriegsänfte	40 x 40 mm (max)
Pockenratte	40 x 40 mm (max)
Knochenreißer-Rattener	40 x 40 mm
Seuchenmenetekel	60 x 100 mm
Höllenglocke	60 x 100 mm

Kern

Klanratte	20 x 20 mm
Sturmratte	20 x 20 mm
Waffenteam	25 x 50 mm
Schattenläufer	20 x 20 mm
Skavensklave	20 x 20 mm
Riesenratte	20 x 20 mm
Meutenbändiger	20 x 20 mm
Rattenschwarm	40 x 40 mm

Elite

Seuchenmönch	20 x 20 mm
Gossenläufer	20 x 20 mm
Giftwindkrieger	20 x 20 mm
Jezzail Team	25 x 50 mm
Rattener	40 x 40 mm
Meutenbändiger	20 x 20 mm
Seuchenschleuderer	20 x 20 mm

Selten

Warplitzkanone	50 x 75 mm
Seuchenklauenkatapult	50 x 75 mm
Todesrad	50 x 100 mm
Höllengrubenbrut	60 x 100 mm

SÖLDNER

Kommandanten

General	20 x 20 mm
Meisterzauberer	20 x 20 mm

Helden

Zahlmeister	20 x 20 mm
Kampfzauberer	20 x 20 mm
Hauptmann	20 x 20 mm

Reittiere

Streitross	25 x 50 mm
Pegasus	40 x 40 mm

Kern

Pikenträger	20 x 20 mm
Armbrustschütze	20 x 20 mm
Duellist	20 x 20 mm
Leichter Reiter	25 x 50 mm
Schwerer Reiter	25 x 50 mm
Pirazzos Verlorene Legion	20 x 20 mm
Riccós Republikanische Garde	20 x 20 mm
Leopolds Leopardenkompanie	20 x 20 mm
Bruderschaft von Alcantani	20 x 20 mm
Vesperos Vendetta	20 x 20 mm
Scharfschützen von Miragliano	20 x 20 mm
Al Muktars Wüstenhunde	25 x 50 mm
Braganzas Belagerer	20 x 20 mm
Volands Venatoren	25 x 50 mm
Anakondas Amazonen	20 x 20 mm

Elite

Zwergenkrieger	20 x 20 mm
Zwergenschütze	20 x 20 mm
Halblingkrieger	20 x 20 mm
Halblingschütze	20 x 20 mm
Oger	40 x 40 mm
Norsca Marodeur	20 x 20 mm
Leibwache des Zahlmeisters	20 x 20 mm
Die Kompanie der Gefallenen	20 x 20 mm
Rugluds Rüstige Schütz'n	25 x 25 mm
Oglah Khans Wolfsreiter	25 x 50 mm

Die Bärserker von Urslo	20 x 20 mm
Golgfags Oger	40 x 40 mm
Lumpin Croops Kampfhähne	20 x 20 mm
Long Drons Slayerpiraten	20 x 20 mm

Selten

Vielfraß	40 x 40 mm
Kanone	50 x 75 mm
Halbling Suppenkatapult	50 x 75 mm
Tichi-Huichis Echsenreiter	25 x 50 mm
Mengils Skalpjäger	20 x 20 mm
Vogelmenschen von Catrazza	25 x 25 mm
Asamil	20 x 20 mm
Thalui-Sethai	50 x 50 mm
Bronzino	25 x 50 mm
Kavallerie-Kanone	50 x 75 mm
Malakai Makkaison	20 x 20 mm
Goblinschnitter	50 x 75 mm
Hengus	20 x 20 mm
Bologs und Cachtorr	50 x 50 mm
Hexenjäger	20 x 20 mm
Gotrek & Felix	20 x 20 mm

VAMPIRFÜRSTEN

Kommandanten

Vampirfürst	20 x 20 mm
Ghoulkönig	20 x 20 mm
Meisternekromant	20 x 20 mm
Lahmia Vampirfürstin	20 x 20 mm
Blutdrachenfürst	20 x 20 mm
Necrarch Vampirfürst	20 x 20 mm
Fluchfürst	20 x 20 mm

Helden

Fluchherold	20 x 20 mm
Fluchseseschal	20 x 20 mm
Gespenst	20 x 20 mm
Banshee	20 x 20 mm
Vampir	20 x 20 mm
Nekromant	20 x 20 mm

Reittiere

Skelettpferd	25 x 50 mm
Nachtmahr	25 x 50 mm
Geflügelter Albtraum	50 x 50 mm
Zombiedrache	50 x 50 mm
Flederbestie	100 x 150 mm
Hexenthron	50 x 100 mm

Kern

Skelettkrieger	20 x 20 mm
Skelett Speerträger	20 x 20 mm
Zombie	20 x 20 mm
Ghoul	20 x 20 mm
Todeswolf	25 x 50 mm

Elite

Verfluchter	20 x 20 mm
Fluchritter	25 x 50 mm
Fledermausschwarm	40 x 40 mm
Riesenfledermaus	40 x 40 mm
Leichenwagen	50 x 100 mm
Geister	40 x 40 mm
Vargheist	40 x 40 mm
Gruftschrecken	40 x 40 mm
Sensenritter	25 x 50 mm

Selten

Cairn Gespenster	20 x 20 mm
Varghulf	50 x 50 mm
Flederbestie	100 x 150 mm
Blutritter	50 x 75 mm
Schwarze Kutsche	50 x 100 mm
Mortisschrein	50 x 100 mm





WALDELFEN

Kommandanten

Hochgeborener	20 x 20 mm
Zauberweber	20 x 20 mm
Baumältester	50 x 50 mm
Meisterschattentänzer	20 x 20 mm
Herr der Wilden Jagd	20 x 20 mm

Helden

Armeestandarte	20 x 20 mm
Zaubersänger	20 x 20 mm
Adliger	20 x 20 mm
Schattentänzer	20 x 20 mm
Erinnye	25 x 25 mm
Adliger der Wilden Jagd	20 x 20 mm

Reittiere

Elfenross	25 x 50 mm
Ross der Isha / des Kurnous	25 x 50 mm
Riesenhirsch	50 x 50 mm
Einhorn	50 x 50 mm
Riesenadler	40 x 40 mm
Walddrache	50 x 50 mm

Kern

Waldelfenkrieger	20 x 20 mm
Waldelfen-Speerträger	20 x 20 mm
Dryade	25 x 25 mm
Waldreiter	25 x 50 mm
Kundschafter	20 x 20 mm

Elite

Ewige Wache	20 x 20 mm
Hüter des Wilden Waldes	20 x 20 mm
Kampftänzer	20 x 20 mm
Wilder Jäger	25 x 50 mm
Falkenreiter	40 x 40 mm
Baumschrat	40 x 40 mm

Selten

Waldläufer	20 x 20 mm
Schwester der Isha	25 x 50 mm
Baummensch	50 x 50 mm
Riesenadler	40 x 40 mm

ZWERGE

Kommandanten

König	20 x 20 mm
Schildträger	40 x 20 mm (max)
Dämonenslayer	20 x 20 mm
Runenmeister	20 x 20 mm
Runenamboss	60 x 60 mm

Helden

Armeestandarte	20 x 20 mm
Thain	20 x 20 mm
Runenschmied	20 x 20 mm
Drachenslayer	20 x 20 mm
Meistermaschinist	20 x 20 mm

Kern

Klankrieger	20 x 20 mm
Armbrustschütze	20 x 20 mm
Musketenschütze	20 x 20 mm
Langbart	20 x 20 mm

Elite

Hammerträger	20 x 20 mm
Eisenbrecher	20 x 20 mm
Grenzläufer	20 x 20 mm
Bergwerker	20 x 20 mm
Trollslayer	20 x 20 mm
Eisendrache	20 x 20 mm
Speerschleuder	50 x 75 mm
Grollschleuder	50 x 75 mm
Zwergenkanone	50 x 75 mm

Selten

Flammenkanone	50 x 75 mm
Orgelkanone	50 x 75 mm
Gyrokopter	50 x 50 mm





Appendix B: Optionale Regeln

1. SCHÄTZWAFFEN

Allgemeines:

Jeder Spieler kann sich dazu entscheiden, die optionalen Regeln für Schätz Waffen zu verwenden, indem er dies seinen Mitspielern vor Spielbeginn mitteilt. Falls sich ein Spieler hierzu entscheidet, verwendet er für das **gesamte** Spiel und für **alle** entsprechenden Waffen die folgenden Regeln. Die Spieler müssen sich nicht auf eine Regelvariante einigen, sondern jeder Spieler kann nach der Regelvariante spielen, die er bevorzugt.

Änderungen:

Die folgenden Regeln ersetzen die entsprechenden Regeln in ihrer Sektion:

Ablauf der Fernkampfphase

1. Benenne für jede Schätz Waffe eine Schussweite (in Zoll) und eine Richtung, in die die Schätz Waffe in dieser Runde schießen soll.

2. Handle alle Schätz Waffen in beliebiger Reihenfolge ab.

3. Wähle eine Einheit mit Fernkampfangriffen, die nicht als Schätz Waffe zählt, und bestimme eine Zieleinheit

4. Ermittle LOS und Reichweite

5. Attacken abhandeln

Wiederhole die Schritte 3-5 für jede Fernkampfeinheit, die in dieser Phase noch nicht geschossen hat.

6. Paniktests durchführen (falls zutreffend)

AUSRÜSTUNG

Flammenwerfer

- Zählt als Schätz Waffe
- Kein Stehen & Schießen

Flammenwerfer abfeuern:

- Bestimme eine Einheit in Sichtlinie des Flammenwerfers als Ziel und platziere den Zielpunkt in der Richtung und Schussweite, die du in Schritt 1 der Fernkampfphase für den Flammenwerfer angegeben hast. Hat der Flammenwerfer eine Reichweite von 0“, berührt der Zielpunkt die Frontkante des Bases des Flammenwerfers.
- Ist der Zielpunkt innerhalb der maximalen (und minimalen) Reichweite des Flammenwerfers und liegt der Zielpunkt **zwischen** dem Flammenwerfer und der Zieleinheit, wird ein Artilleriewürfel geworfen. Andernfalls verfehlt der Schuss automatisch, d.h. die Schablone wird nicht platziert. Es wird aber trotzdem ein Artilleriewürfel geworfen, um zu ermitteln, ob eine Fehlfunktion auftritt.
- Falls der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol zeigt, verfehlt der Schuss automatisch und der Flammenwerfer erleidet eine Fehlfunktion (siehe ‚Fehlfunktionen‘ unten).
- Falls der Schuss nicht automatisch verfehlt, wird der Zielpunkt die gewürfelte Distanz (in Zoll) direkt vom Flammenwerfer wegbewegt. Anschließend wird die Flammenschablone mit dem schmalen Ende am Zielpunkt und mit dem breiten Ende direkt vom Flammenwerfer weg platziert und abgehandelt.

Kanone

- Zählt als Schätz Waffe
- Kein Stehen & Schießen

Kanonenkugel abfeuern:

- Bestimme eine Einheit in Sichtlinie der Kanone als Ziel und platziere den Zielpunkt in der Richtung und Schussweite, die du in Schritt 1 der Fernkampfphase für die Kanone angegeben hast.
- Ist der Zielpunkt innerhalb der maximalen (und minimalen) Reichweite der Kanone und liegt der Zielpunkt **zwischen** der Kanone und der Zieleinheit, wird ein Artilleriewürfel geworfen. Andernfalls verfehlt der Schuss automatisch. Es wird aber trotzdem ein Artilleriewürfel geworfen, um zu ermitteln, ob eine Fehlfunktion auftritt.
- Zeigt der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol, verfehlt der Schuss automatisch und die Kanone erleidet eine Fehlfunktion (siehe ‚Fehlfunktionen‘ unten).
- Falls der Schuss nicht automatisch verfehlt, wird der Zielpunkt die gewürfelte Distanz (in Zoll) direkt von der Kanone wegbewegt. Dieser neue Punkt ist der Aufschlagpunkt der Kanonenkugel.

- Anschließend wird ein weiterer Artilleriewürfel geworfen, um den Endpunkt zu bestimmen, zu dem die Kugel die gewürfelte Distanz (in Zoll) in gerader Linie von der Kanone weg weiterspringt. In diesem Fall bedeutet ein Fehlfunktionssymbol, dass die Kugel im Boden stecken bleibt und nicht weiterspringt (es kommt nicht zu einer Fehlfunktion).
- Liegt der Aufschlagpunkt in einem Wassergeländestück (z.B. Sumpf, Fluss oder See), bleibt die Kugel automatisch stecken.
- Eine weiterspringende Kugel wird sofort gestoppt, wenn sie ein Gebäude oder einen Felsen trifft oder wenn es einen plötzlichen Höhenunterschied gibt, beispielsweise an der Kante eines Hügels (hoch und runter). Der Punkt, an dem die Kugel gestoppt wird, ist der Endpunkt.
- Jede Einheit unter der Linie vom Aufschlagpunkt bis zum Endpunkt erleidet ein Anzahl an Treffern, die der Anzahl an Modellen entspricht, die von der Linie berührt werden, wobei pro Reihe/Glied (in Abhängigkeit davon, ob sich die Kanone in der Front/ im Rücken oder in der Flanke der Zieleinheit befindet) jeweils nur ein Modell betroffen sein kann. Bleibt die Kanonenkugel stecken, erleidet die Einheit unter dem Aufschlagpunkt einen Treffer.
- Für Treffer von Kanonenkugeln darf der Wurf für „Multiple Lebenspunktverluste“ jedes Treffers wiederholt werden.

Kartätsche:

Anstatt eine massive Kanonenkugel wie oben beschrieben abzufeuern, kann eine Kanone eine Kartätsche abfeuern. Sage dies in Schritt 1 der Fernkampfphase an. In Schritt 2 der Fernkampfphase wirf einen Artilleriewürfel:

- Zeigt der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol, erleidet die Kanone eine Fehlfunktion (siehe ‚Fehlfunktionen‘ unten).
- Falls die Kanone keine Fehlfunktion erleidet, handle den Schuss entsprechend den folgenden Regeln ab: Atemwaffe, S4, AP (1).

Katapult

- Zählt als Schätz Waffe
- Kein Stehen & Schießen
- Modelle, die sich im selben Spielzug bewegt haben, müssen beim Abfeuern von Katapulten (ohne die Sonderregel „Bewegen oder Schießen“) Treffersymbole wiederholen.

Katapult abfeuern:

- Bestimme eine Einheit in Sichtlinie des Katapults als Ziel und platziere den Zielpunkt in der Richtung und Schussweite, die du in Schritt 1 der Fernkampfphase für das Katapult angegeben hast.
- Ist der Zielpunkt innerhalb der maximalen (und minimalen) Reichweite des Katapults, verläuft eine Gerade durch das Katapult und den Zielpunkt auch durch die Zieleinheit sowie liegt der Zielpunkt **innerhalb von 6“** von der Zieleinheit, werden ein Artillerie- und ein Abweichungswürfel geworfen. Andernfalls verfehlt der Schuss automatisch, d.h. die Schablone wird nicht platziert. Es wird aber trotzdem ein Artilleriewürfel geworfen, um zu ermitteln, ob eine Fehlfunktion auftritt.
- Falls der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol zeigt, verfehlt der Schuss automatisch und das Katapult erleidet eine Fehlfunktion (siehe ‚Fehlfunktionen‘ unten).
- Falls der Schuss nicht automatisch verfehlt, wird der Einschlagpunkt wie folgt ermittelt: Zeigt der Abweichungswürfel ein Treffersymbol ist der Zielpunkt der Einschlagpunkt. Falls der Abweichungswürfel kein Treffersymbol zeigt, weicht der Zielpunkt die vom Artilleriewürfel angegebene Distanz (in Zoll) in Richtung des Abweichungswürfels ab und bestimmt den Einschlagpunkt.
- Anschließend wird die Schablone mit dem Loch über dem Einschlagpunkt platziert und abgehandelt.





2. SCHWERE KAVALLERIE

Die Spieler können sich vor Spielbeginn darauf einigen, die optionalen Regeln für Schwere Kavallerie für bestimmte (oder alle) Einheiten zu verwenden. Falls sich die Spieler hierzu entscheiden, verwenden die entsprechenden Einheiten für das **gesamte** Spiel die folgenden Regeln, die die Regeln für „Schwere Kavallerie“ im Kapitel Einheitentypen ersetzen:

- Diese Einheit kann nicht marschieren.
- Beim Ermitteln der Flucht- und Verfolgungsdistanzen zählt diese Einheit als hätte sie B6 oder weniger.

3. ZAUBERPATZERTABELLE

Alternative Zauberpatzertabelle

Wurf (2W6)	Ergebnis
2	Der Zauberer wird ausgeschaltet.
3	Der Zauberer unterliegt für den Rest des Spiels der Sonderregel Blödheit.
4	Der Zauberer erleidet ab sofort einen Malus von -1 beim Wirken aller Zaubersprüche
5	Der Zauberer und Modelle in Kontakt erleiden einen Treffer S5
6	Der Zauberer erleidet einen Treffer S6
7	Der verbleibende Energiewürfelvorrat wird um W3 Würfel reduziert
8	Der Zauberer kann diese Runde nicht mehr zaubern
9	Magiephase endet
10	Magiephase endet, alle derzeit wirksamen Zauber des Typs Fluch oder Unterstützung werden neutralisiert.
11	Der Zauberer verliert eine Stufe
12	Der Spruch schlägt nicht fehl und wird stattdessen mit Totaler Energie gewirkt. Danach wird der Spruch zerstört.

4. DAMPFANZERVARIANTEN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	ES	Typ
Dampfpanzer	*	2	4	6	7	8	1	*	10	8	SW

Ausrüstung Variante „Eroberer“: Rumpfgeschütz, Dampfkanone, Bündelpistole
 Punktekosten: 100p + Nx200p
 Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, Immunität gegen Psychologie, Dampfpanzer

Ausrüstung Variante „Treuer Kamerad“: Rumpfgeschütz Salvenkanone, Dampfkanone, Bündelpistole
 Punktekosten: 70p + Nx200p
 Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, Immunität gegen Psychologie, Dampfpanzer

Ausrüstung Variante „Sigmars Hammer“: keine Ausrüstung!
 Punktekosten: 50p + Nx200p
 Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, Immunität gegen Psychologie, Dampfpanzer

DP können benutzt werden um:

- Den Dampfpanzer zu bewegen:
 - 1 DP: Bewegung 3"
- Das Rumpfgeschütz abzufeuern (wenn vorhanden):
 - 2 DP: Kanone, Reichweite 24", S6, kann keine Kartätsche abfeuern
 - 3 DP: Kanone, Reichweite 36", S8, Multipler Lebenspunktverlust (W3), kann keine Kartätsche abfeuern
 - 1DP: Salvenkanone (1 Artilleriewürfel), Reichweite 24", S4, AP (2) auf kurze, AP(1) auf lange Reichweite

- Die Dampfkanone abzufeuern(wenn vorhanden) :
 - 1 DP: Atemwaffe, S3, AP (2)
 - 2 DP: Atemwaffe, S4, AP (2)

Fehlfunktion (für alle Rumpfgeschütze):

- 1: das Rumpfgeschütz ist zerstört und der Dampfpanzer erleidet W3 Lebenspunktverluste
- 2-3: schießt diesen Spielzug nicht und kann im nächsten Spielzug nicht schießen
- 4-6: schießt diesen Spielzug nicht

Bewegen:

- Der Dampfpanzer kann sich für jeden für Bewegung eingesetzten DP bis zu 3" bewegen.
- Der Dampfpanzer kann sich über und durch lineare Hindernisse (Mauern, Zäune, Hecken) bewegen, ohne Schaden zu erleiden.

Angreifen:

- Ein Dampfpanzer kann normal einen Angriff ansagen. Wenn erfolgreich, verursacht der Dampfpanzer Aufpralltreffer (W3 + ½ * die Anzahl, der für Bewegung eingesetzten DP) ANSTATT in der ersten Nahkampfphase normal zu attackieren. Wenn der Angriff scheitert, bewegt sich der Dampfpanzer seine gesamte Bewegungsrate.

Schießen:

- Wenn der Dampfpanzer nicht im Nahkampf gebunden ist, kann er einmal entweder sein Rumpfgeschütz oder seine Dampfkanone abfeuern. Zusätzlich kann der Panzerkommandant seine Bündelpistole abfeuern.
- Um die Salvenkanone abzufeuern, wirf einen Artilleriewürfel. Führe normal Trefferwürfe (-1 für Mehrfachschuss kommt zum Tragen, allerdings kein Malus für eine Bewegung), für jeden erwürfelten Schuss durch
- Die Dampfkanone und die Bündelpistole haben einen 360° Sichtbereich und können in jede Richtung abgefeuert werden.
- Selbst wenn der Dampfpanzer keine DP für Bewegung aufgewendet hat, darf er sich vor dem Schießen auf sein Ziel ausrichten.
- Stehen & Schießen: Nur die Bündelpistole kann beim Stehen & Schießen abgefeuert werden und auch nur gegen Angriffe in der Front.





Appendix C: FAQ

GRUNDREGELN

Stehen & Schießen (Angriffsreaktion)

F: Darf die Einheit, die ‚Stehen & Schießen‘ als Angriffsreaktion gewählt hat, mit dem Beschuss abwarten, bis die angreifende Einheit in kurzer Reichweite ist?

A: Nein. Die Einheit schießt sobald, die maximale Anzahl an Modellen in der Einheit auf die angreifende Einheit schießen kann. Das ist üblicherweise bevor sich die angreifende Einheit bewegt oder sobald sich die angreifende Einheit in die (maximale) Reichweite der Einheit bewegt hat.

ARMEEN

Letzter Hieb (Slayer Sonderregel)

F: Sind Letzter Hieb Attacken durch die Anzahl der Slayer begrenzt, die zu Beginn der Nahkampfrunde die Möglichkeit zum Attackieren hatten? Beispielsweise ist eine Einheit aus 10 Trollslayern mit einer Front aus 5 Modellen im Nahkampf mit einer Einheit in ihrer Front, die 10 Trollslayer ausschaltet. Erhalten in diesem Fall nur die 5 Trollslayer, die in BTB waren, eine Letzte Hieb Attacke (d.h. nicht alle 10 Trollslayer)?

A: Ja, zu beiden Fragen.

F: Sind Letzter Hieb Attacken auf die Slayer begrenzt, die mit einem bestimmten Modell in BTB sind? Im Beispiel von oben, erschlägt ein Charaktermodell (mit 20mm Base und in BTB mit 3 Slayern) 6 Trollslayer und die Regimentsmodelle der Einheit (mit niedriger Initiative) die verbleibenden 4 Trollslayer. Ist das Charaktermodell Ziel von allen 5 Letzter Hieb Attacken? Oder nur von den 3 Letzter Hieb Attacken der Trollslayer in BTB? Wie viele Letzter Hieb Attacken erleidet die Einheit?

A: Ja, Letzter Hieb Attacken auf individuelle Modelle begrenzt. In dem Beispiel würde das Charaktermodell lediglich Ziel von 3 Letzter Hieb Attacken, da nur 3 Trollslayer mit dem Charaktermodell in BTB waren und diesen hätten attackieren können. Die Trollslayer können keine Letzter Hieb Attacken gegen die Einheit richten, da das Charaktermodell alle Trollslayer in BTB mit der Einheit erschlagen hat. Somit schaltete die Einheit (in ihrem Initiativeschritt) nur Trollslayer aus, die „nachgerückt“ sind und die ohnehin nicht hätten attackieren können, bevor sie erschlagen wurden.

Spruch Schmiedefeu (Lehre des Metalls)

F: Wie wirkt sich der Spruch Schmiedefeu auf die Höllenfeuer-Salvenkanone (HSK) des Imperiums aus?

A: Der Spruch hat den Effekt, dass eine Kriegsmaschine, die (min.) eine Fehlfunktion erleidet, in dieser Fernkampfphase keine(rlei) Schüsse abgibt, aber sonst nicht weiter beeinträchtigt ist. Für die HSK bedeutet das konkret, dass die HSK einfach nicht schießt, sobald sie 1+ Fehlfunktionssymbole gewürfelt hat, und auch nicht auf ihrer Fehlfunktionstabelle gewürfelt wird.

Oberster Priester/Armeegeneral (Grufkönige/Vampirfürsten)

F: Testen die Einheiten auf ihren unmodifizierten MW, wenn der Oberster Priester/Armeegeneral ausgeschaltet wird?

A: Nein, es wird ein ganz normaler Moralwerttest durchgeführt, d.h. die Einheiten profitieren beispielsweise vom MW von angeschlossenen Charaktermodellen.





Appendix D: Offene Kampagne

Zusammenfassung

Ein einfaches Kampagnensystem, das es einer Gruppe von Spielern ermöglicht, für die Vorherrschaft über einen nicht weiter spezifizierten Landstrich der Alten Welt zu kämpfen. Das System bietet Entwicklung, bleibt aber weitgehend ausgeglichen und erfordert nur minimalen Aufwand für die Organisation, z.B. gibt es keine Kampagnenkarte.

Überblick

- Mehrere Spieler (vorzugsweise mindestens 4) spielen eine Reihe von Schlachten und sammeln Kampagnensiegpunkte (KSP). Die beiden Spieler mit den meisten KSP am Ende der Kampagne tragen eine Entscheidungsschlacht aus, um den Gewinner der Kampagne zu bestimmen.
- Jeder Spieler startet mit einer Anzahl an Territorien, die seine Armeezusammenstellung bestimmen. Im Laufe der Kampagne werden neue Territorien hinzugewonnen und es können Territorien anderer Spieler erobert werden.
- Jedes Territorium gewährt einen Bonus für die Armee des entsprechenden Spielers sowie KSP.
- Ferner erhält ein Spieler für gewonnene Schlachten KSP.

Ablauf der Kampagne

- 1) Start der Kampagne
- 2) Jeder Spieler spielt eine Schlacht pro Kampagnenzug:
 - a) Vor der Schlacht
 - b) Austragen der Schlacht
 - c) Nach der Schlacht
- 3) Ermitteln des aktuellen Vorherrschers
- 4) Bestimmen, ob die vereinbarte Anzahl an Kampagnenzügen erreicht ist:
 - Nein → ein weiterer Kampagnenzug wird gespielt (2)
 - Ja → Kampagnenfinale (5)
- 5) Kampagnenfinale

Start der Kampagne

- 1) Jeder Spieler wählt eine Armee.
- 2) Jeder Spieler beginnt mit 3 Territorien von der Territorien-Tabelle (siehe unten), die auf die folgende Weise bestimmt werden:
 - Der Spieler wählt eines der Territorien mit einem Ergebnis von 1-90 als **Heimatterritorium**. Anschließend werden 2 weitere Territorien zufällig ermittelt.
 Das Ermitteln der Territorien sollte im Beisein eines weiteren Spielers oder durch einen Kampagnenleiter erfolgen.

Schlachten spielen

Jeder Spieler spielt eine Schlacht pro Kampagnenzug (siehe „Schlachten austragen“ unten). Das Format, mittels dem Spielpaarungen festgelegt werden, bleibt der Spielgruppe überlassen.

Empfohlene Formate sind:

- a) Die Spieler dürfen frei Schlachten untereinander vereinbaren. Jedoch darf kein Spieler zweimal hintereinander gegen denselben Gegner spielen.
- b) Der Spieler mit den niedrigsten KSP wählt einen Gegner, dann wählt der Spieler mit den zweitniedrigsten KSP einen Gegner, etc.

Ermitteln des aktuellen Vorherrschers

Am Ende jedes Kampagnenzuges wird der aktuelle Vorherrscher der Kampagne ermittelt. Der Vorherrscher ist der Spieler mit den meisten KSP. Bei einem Unentschieden gibt es keinen aktuellen Vorherrscher.

Hinweis: Im ersten Kampagnenzug gibt es keinen aktuellen Vorherrscher.

Kampagnenfinale

Die Kampagne endet nach einer vor Beginn der Kampagne vereinbarten Anzahl an Kampagnenzügen (vorzugsweise 6-12) mit dem Kampagnenfinale, in dem die beiden Spieler mit den meisten KSP eine Entscheidungsschlacht austragen und somit den Gewinner der Kampagne bestimmen. Gibt es mehrere Spieler mit derselben Anzahl an KSP, die für das Kampagnenfinale in Frage kommen, entscheidet die Anzahl der gewonnenen Schlachten darüber, wer sich für das Kampagnenfinale qualifiziert.

Schlachten austragen

a) Vor der Schlacht

Jeder Spieler wählt eines seiner Territorien als Einsatz für die Schlacht. Ist einer der Spieler der aktuelle Vorherrscher, bestimmt stattdessen sein Gegner ein Territorium des Vorherrschers als Einsatz des Vorherrschers.

Heimatterritorien können nicht als Einsatz für die Schlacht gewählt oder vom Gegner bestimmt werden.

b) Austragen der Schlacht

- Die Schlachten werden entsprechend dem Standard Szenario aus den Grundregeln gespielt, wobei für die Armeezusammenstellung die unter „Armeezusammenstellung“ (siehe unten) aufgeführten Beschränkungen gelten. (**Hinweis:** Territorien haben weitere Effekte auf die Schlacht.)
- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner der Schlacht. Haben beide Spieler dieselbe Anzahl an Siegpunkten, wird der Gewinner zufällig ermittelt, d.h. es gibt kein Unentschieden.
- Verluste in einer Schlacht haben nach der Schlacht keine Auswirkungen auf die Kampagne.

c) Nach der Schlacht

1. Der Gewinner der Schlacht erhält 2 KSP.
2. Jeder Spieler generiert ein neues Territorium, indem er einmal auf der Territorien-Tabelle würfelt.
3. Beide neuen Territorien sowie die Territorien, die die Spieler vor der Schlacht eingesetzt haben, bilden einen Pool.
4. Der Gewinner der Schlacht wählt 2 Territorien aus dem Pool.
5. Anschließend erhält der Verlierer die verbleibenden beiden Territorien.
6. Hat ein Spieler in diesem Schritt mehr als 7 Territorien, so muss er das Heimatterritorium und 6 weitere Territorien auswählen, die er behält, und die überzähligen Territorien aufgeben.
7. Hat ein Spieler in diesem Schritt weniger als 7 Territorien, so darf er eines der in Schritt 6 aufgegebenen Territorien übernehmen, d.h. er erhält in dieser Schlacht 3 Territorien.

Territorien

- Territorien haben einen Effekt, der die Armeezusammenstellung verändert oder einen Bonus im Spiel gewährt. Ferner gewähren Territorien eine Anzahl an KSP.
- Die Effekte der mit (K) markierten Territorien sind kumulativ. Mehrfache Territorien ohne „(K)“ gewähren nur KSP, d.h. der Effekt des entsprechenden Territoriums kann jeweils nur einmal pro Schlacht verwendet werden.
- Der Effekt und die KSP sind an das Territorium gebunden und gehen mit dem Verlust des Territoriums verloren. Das heißt, ein Spieler profitiert nur solange von dem Effekt und den KSP eines Territoriums, solange er das entsprechende Territorium kontrolliert.

Kampagnenjournal

Jeder Spieler führt ein Kampagnenjournal mit den folgenden relevanten Informationen:

- Spielernamen
- Armee
- Liste mit dem Heimatterritorium und der aktuell kontrollierten weiteren Territorien
- Liste der ausgetragenen Schlachten mit Gegner und Ergebnis
- Anzahl an gewonnenen Schlachten
- aktuelle KSP (aus Territorien und gewonnenen Schlachten)

Optionale Regeln

- Alle Territorien zum Start der Kampagne werden zufällig ermittelt.
- Es gibt keine Heimatterritorien.
- Vor der Schlacht bestimmt jeder Spieler beim Gegner zwei Territorien, von denen der Gegner eines als Einsatz für die Schlacht wählen muss, anstelle frei wählen zu können.





Armeezusammenstellung

Für die Armeezusammenstellung gelten die allgemeinen Beschränkungen der Grundregeln sowie die armeespezifischen Zusammenstellungsregeln und armeespezifischen Sonderregeln (siehe unten), falls vorhanden.

Zusätzlich gelten die folgenden Beschränkungen:

- 2000 Armeepunkte (AP) [Punktlimit für die gesamte Armee]
- 500 Charakterpunkte (CP) [kumulatives Punktlimit für alle Einheiten der Kategorie **Kommandanten und Helden**]
- 600 Elitepunkte (EP) [kumulatives Punktlimit für alle Einheiten der Kategorie Elite]
- 250 Seltenpunkte (SP) [kumulatives Punktlimit für alle Einheiten der Kategorie Selten]
- 125 Gegenstandspunkte (GP) [kumulatives Punktlimit für alle magischen Gegenstände, die als Option gekauft werden¹]
- 150 Zauberpunkte (ZP) [kumulatives Punktlimit für alle Zaubersprüche (PM und BM), die als Option gekauft werden²]
- 250 Kriegsmaschinenpunkte (KP) [kumulatives Punktlimit für alle Einheiten vom **Typ KM und SW**]

¹ inklusive magischer Banner sowie Ausrüstungsoptionen, die gegen das Limit für magische Gegenstände zählen, wie Vampirkräfte oder Geschenke des Chaos

² Sprüche, die in magischen Gegenständen gebunden sind, zählen nur gegen den GP Pool

Auswahlen, die in mehrere Kategorien fallen, zählen entsprechend für jeden Pool. Beispielsweise zählt ein Magier (25p) mit einem BM Feuerball (50p) und einer S Bannrolle (30p) mit 105p gegen die AP, mit 105p gegen die CP, mit 50p gegen die ZP und mit 30p gegen die GP.

Armeespezifische Sonderregeln

Hochelfen

- Der Lehrmeister zählt zusätzlich mit 300p gegen ZP.

Imperium

- Der Kriegsaltar zählt zusätzlich mit 50p gegen ZP.

Skaven

- Jeder Warlocktechniker zählt zusätzlich mit 50p gegen ZP.

Söldner

- Beachte, dass nur Charaktermodelle aus der Kategorie Kommandanten und Helden gegen die CP zählen. Beispielsweise zählt Malakai Makaißons Goblinschnitter mit 225p gegen SP und mit 135p gegen KP.

Zwerge

- Der Runenamboss zählt zusätzlich mit 75p gegen ZP.

Waldelfen

- Der Baumälteste zählt zusätzlich mit 25p gegen ZP.

Territorien-Tabelle

Wurf (W100)	Territorium	Effekt	KSP
1-5	Strategisches Territorium (K)	Keiner (nur KSP)	3
6-30	Farm (K)	+25 AP	1
31-40	Akademie (K)	+50 CP	2
41-50	Magierturm (K)	+50 ZP	1
51-60	Tempel (K)	+25 GP	1
61-70	Barracken (K)	+100 EP	2
71-80	Refugium (K)	+75 SP	1
81-90	Schmiede (K)	+75 KP	1
91-92	Buch des Tzu Sun	+1 auf den Wurf für den ersten Spielzug	1
93-94	Landkarte	Du darfst automatisch ein deiner Kundschafter Einheiten zuerst aufstellen. Hat keinen Effekt, wenn der Gegner auch eine Landkarte hat.	2
95-96	Taktischer Berater	+1 auf den Wurf für die Spielfeldseite	2
97-98	Halblingkoch	+1 auf einen Psychologie- oder Sammeltest (inkl. eventueller Wiederholungswürfe). Sage den Gebrauch des Effekts vor dem Wurf an. Einmalige Anwendung.	2
99-100	Opferaltar	Du darfst in der eigenen Magiephase beim Bestimmen der Winde der Magie einen einzelnen W3 wiederholen. Einmalige Anwendung.	1





COMMUNITY

<http://www.tabletopwelt.de/> (deutsch)
<http://www.weiss-blaue-strategen.de> (deutsch)
<https://www.tabletop-rheinmain.de> (deutsch)

ARMY CREATOR

<http://www.armycreator.de/> (Danke Ovaron!)

DANKSAGUNG

Vielen Dank den Foren-Mitgliedern für die Mitarbeit und Mithilfe bei der Erstellung dieser Zusammenfassung und des Warhammer CE Projektes insgesamt.

*Danke euch!
Seelenhaendler/Moscha*







ARHAMMER CE

