



TACTICAL WAR

Codex: Imperium

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	1
SONDERREGELN	2
ARMEELISTE: IMPERIALE STREITMACHT	7
BEFEHLSHABER DES IMPERIUMS	8
GROSSMEISTER DES ORDENS	9
KRIEGSPRIESTER	10
ZAUBERER DES IMPERIUMS	11
TECHNICUS DES IMPERIUMS	12
FREISCHÄRLER	13
HELLEBARDENTRÄGER	14
SPEERTRÄGER	15
SCHWERTKÄMPFER	16
ZWEIHANDKÄMPFER	17
FLAGELLANTEN	18
BOGENSCHÜTZEN	19
ARMBRUSTSCHÜTZEN	20
MUSKETENSCHÜTZEN	21
PISTOLIERE	22
SCHÜTZENREITER	23
ORDENSRITTER	24
DEMIGRYPH-RITTER	25
VERSORGUNGSKARREN	26
GROSSKANONE	27
MÖRSER	28
HÖLLENFEUER-SALVENKANONE	29
HÖLLENSTURM-RAKETENWERFER	30
DAMPFPANZER	31
LUMINARK DER MAGIERAKADEMIE	34
KRIEGSALTAR DES SIGMAR	35
HURRICANUM	37
BESTIEN	38
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	40
MAGISCHE WAFFEN	40
MAGISCHE RÜSTUNGEN	42
TALISMANE	43
VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE	44
ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)	46
MAGISCHE STANDARTEN	47

SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

Auch wenn die Bilder vieler Modelle auf passgenauen Bases zeigen, verwende stets eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe!

ABTEILUNGSREGELN

Die Soldaten des Imperiums werden tagtäglich in Taktiken geschult, die auf ihrer legendären Disziplin beruhen — dem Abteilungssystem. Abteilungen sind kleinere Einheiten, die nahe an einer Haupteinheit bleiben, um deren verwundbare Flanken zu schützen und sie zu unterstützen, entweder durch Beschuss oder durch den Einsatz von Nahkampfwaffen, mit denen sie ihrerseits die Flanken des Gegners bedrohen. Eine beliebte Kombination besteht aus einem Hauptregiment und zwei Abteilungen, einer mit Schusswaffen und einer mit Nahkampfwaffen. Die Abteilung mit den Schusswaffen hält den Feind beim Vorrücken unter Feuer — und sollte er sie angreifen, flieht sie. Das zieht den Angreifer zu den Klängen der Nahkampfspezialisten oder führt dazu, dass er vor dem Hauptregiment stehen bleibt, wo er sich nun seinerseits dem feindlichen Angriff aussetzt.

HAUPTREGIMENTE

Einheiten mit der Sonderregel *Staatstruppen* können als unabhängige Einheiten (d. h. sie agieren alleine, wie normal), als Hauptregiment und/oder Abteilungen eingesetzt werden. Einheiten mit der Sonderregel *Miliz* hingegen können nicht als Hauptregiment eingesetzt werden, jedoch als unabhängige Einheit oder Abteilungen.

ABTEILUNGEN

Jedes Hauptregiment darf eine oder zwei Abteilungen erhalten.

- Die Größe einer Abteilung reicht von einem Minimum von fünf Modellen (unabhängig vom eigentlichen Minimum der Einheit) bis zu einem Maximum, das der Hälfte (abgerundet) der Modelle des Hauptregiments entspricht. 21 Hellebardenträger könnten also z. B. bis zu zwei Abteilungen erhalten, die je 5-10 Modelle stark sind.
- Abteilungen können keinen Standartenträger, Musiker oder Einheitenchampion erhalten.
- Abteilungen müssen gleichzeitig mit ihrem Hauptregiment und zumindest teilweise innerhalb von 6 Zoll um dieses aufgestellt werden.
- Abteilungen sind normale Einheiten und vollkommen separat und unabhängig von ihrem Hauptregiment (d. h. sie können einen aufgeriebenen Feind verfolgen, während das Hauptregiment stehen bleibt; Zaubersprüche und magische Gegenstände die das Hauptregiment betreffen, betreffen die Abteilung nicht usw.)
- Abteilungen verursachen niemals Panik bei befreundeten Einheiten (inklusive anderer Abteilungen), unabhängig von ihrer Einheitenstärke.
- Wenn sich ein Charaktermodell einer Abteilung anschließt, wird diese exakt wie eine unabhängige Einheit behandelt (sie verursacht Panik bei anderen befreundeten Einheiten, wenn sie flieht, aufgerieben oder zerstört wird, usw.) und kann die Sonderregeln für Abteilungen nicht verwenden, solange sich das Charaktermodell in ihr befindet.

ABTEILUNGEN UND DEREN UNTERSTÜTZUNG

Um ihren einzigartigen Kampfstil darzustellen, dürfen Abteilungen die folgenden Regeln verwenden, aber nur, wenn sie sich zumindest teilweise im Umkreis von 6 Zoll um ihr Hauptregiment befinden (und dieses nicht flieht oder Flucht als Angriffsreaktion angesagt hat).

Moralwert des Hauptregiments verwenden: Eine Abteilung die sich zumindest teilweise im Umkreis von 6 Zoll um ihr Hauptregiment befindet, verwendet immer den Moralwert des Hauptregiments für Moralwerttests, es sei denn, ihr eigener Moralwert ist höher (wenn sie z.B. in Reichweite des Armeegenerals ist und das Hauptregiment nicht).

Unterstützungsfuer aus der Defensive (Abbildung 1): In der gegnerischen Bewegungsphase kann eine Abteilung in Nahunterstützung die Angriffsreaktion *Stehen & Schießen* gegen einen Gegner durchführen, der das Hauptregiment angreift, falls die Abteilung in diesem Spielzug nicht selbst angegriffen wird oder einen Gegenangriff durchführt. Eine Abteilung kann selbst dann Unterstützungsfuer liefern, wenn das Hauptregiment selbst nicht stehen & schießen könnte (falls der Feind z.B. zu nah wäre) und erleidet beim Unterstützungsfuer nicht den Malus von -1 für Stehen & Schießen.

Gegenangriff (Abbildung 1): In der Bewegungsphase des Gegners kann eine Abteilung in Nahunterstützung einen Gegenangriff auf eine gegnerische Einheit durchführen, die ihr Hauptregiment angreift (allerdings nur, falls die Abteilung selbst nicht angegriffen wurde). Wenn der Gegner alle seine Angreifer bewegt hat, doch bevor er seine restlichen Bewegungen durchführt, darf die Abteilung einen normalen Angriff auf die gegnerische Einheit ansagen. Falls die Abteilung eine Sichtlinie zur Flanke des Gegners ziehen kann, darf sie den Feind in der Flanke angreifen, selbst wenn sie normalerweise die Front angreifen müsste. Die Abteilung erhält den normalen Bonus und alle anderen Vorteile für einen Flankenangriff, wie normale Einheiten auch.

Abgesehen von den soeben aufgeführten Ausnahmen unterliegt der Gegenangriff allen normalen Regeln für einen Angriff (die Abteilung muss einen Moraltest bestehen, wenn es sich um einen Angst verursachenden Gegner handelt usw.). Behandle die Abteilung, in der Nahkampfphase, in der sie einen Gegenangriff durchgeführt hat, als habe sie die Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*.

Unterstützungsangriff (Abbildung 2): In ihrer eigenen Bewegungsphase kann eine Abteilung in Nahunterstützung einen Unterstützungsangriff gegen die Flanke des Gegners durchführen, wenn dieser vom Hauptregiment in Front oder Rücken angegriffen wurde (bzw. Front oder Rücken angreifen, wenn das Hauptregiment die Flanke angreift usw.). Sage den Unterstützungsangriff an, wenn du den Angriff mit dem Hauptregiment ansagst. Sollte der Angriff des Hauptregiments sein Ziel nicht erreichen (verpatzter Psychologietest, außer Reichweite etc.), greift die Abteilung ebenfalls nicht an und darf sich in diesem Spielzug auch nicht weiter bewegen, jedoch schießen, da sie keine (Angriffs-)Bewegung durchgeführt hat. Nachdem das Hauptregiment in direkten Kontakt mit dem Ziel bewegt wurde und alle anderen Angreifer bewegt wurden, aber bevor die restlichen Bewegungen durchgeführt werden, wird die Abteilung in direkten Kontakt mit derselben Zieleinheit gebracht. Wenn die Abteilung eine Sichtlinie zur Flanke des Ziels hat, kann sie die Flanke angreifen, selbst wenn sie normalerweise die Front angreifen müsste. Die Abteilung erhält den normalen Bonus und alle anderen Vorteile für einen Flankenangriff, wie normale Einheiten auch. Abgesehen von den soeben aufgeführten Ausnahmen unterliegt der Unterstützungsangriff allen normalen Regeln für einen Angriff (die Abteilung muss einen Moraltest bestehen, wenn es sich um einen Angst verursachenden Gegner handelt usw.). Behandle die Abteilung, in der Nahkampfphase, in der sie einen Unterstützungsangriff durchgeführt hat, als habe sie die Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*.

Greift die Haupteinheit die Flanke an, weil der Gegner diese anbietet, kann es auch vorkommen, das eine Abteilung die Front und eine weitere den Rücken angreifen kann. Diese Sondersituation solltest du am besten mit deinem Gegenspieler abstimmen, sollte es zu Uneinigkeiten kommen.

Unterstützungsfuer in der Offensive (Abbildung 2): In deiner Bewegungsphase kann eine Abteilung in Nahunterstützung einen Gegner aufs Korn nehmen, welche das Hauptregiment angreift, falls die Abteilung in diesem Spielzug nicht selbst angegriffen hat, einen Unterstützungsangriff durchführt oder das Ziel bereits mit anderen befreundeten Einheiten im Nahkampf befindlich ist.

Regeltechnisch würde dabei in der Bewegungsphase, bevor die Angriffsbewegung des Hauptregiments durchgeführt wird, geschossen. Der Einfachheit halber darf das Unterstützungsfuer jedoch in der Fernkampfphase durchgeführt werden, obgleich sich die gegnerische Einheit dann bereits in Kontakt mit dem angreifenden Hauptregiment befindet.

Abbildung 1:

Gegenangriff & Unterstützungsfuer aus der Defensive

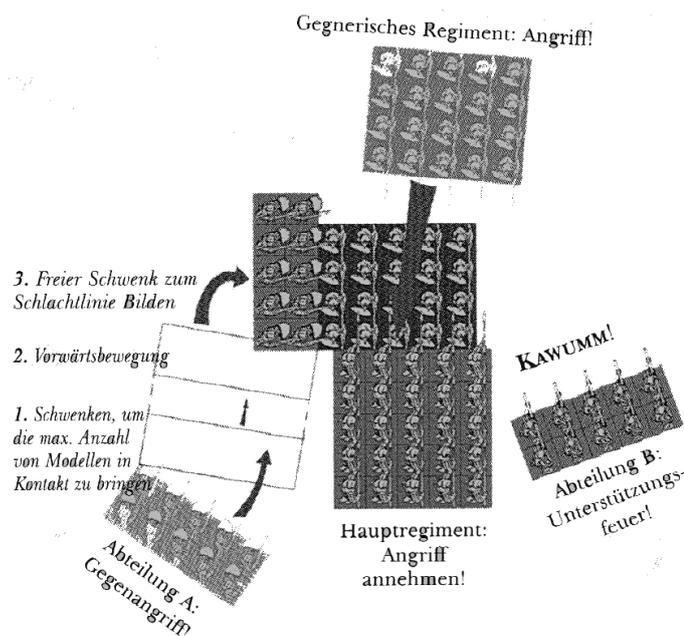
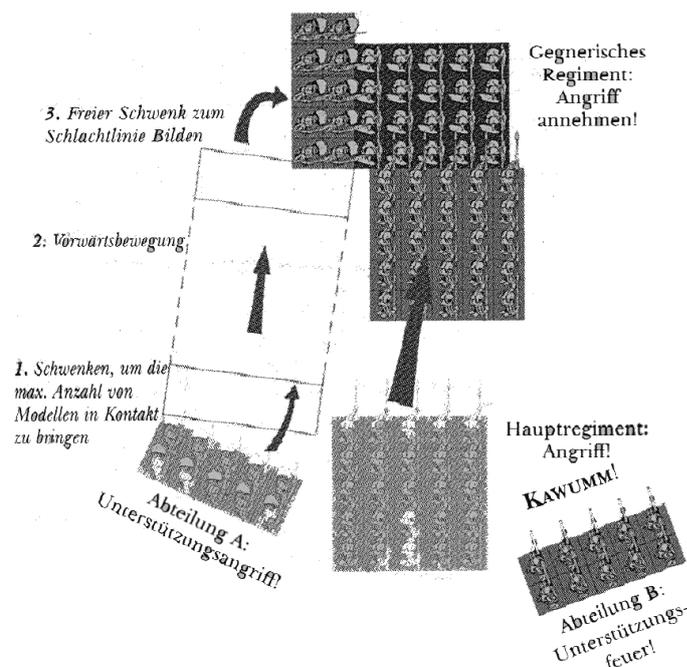


Abbildung 2:

Unterstützungsangriff & Unterstützungsfuer in der Offensive



KULT DES SIGMAR

Sigmar gilt als der Gott der Schlachten und Vater der Menschheit. Seine Kirche ist der Kultes des Sigmar. Er war der erste Imperator der Alten Welt. Obwohl Sigmar ein Sterblicher war, war er doch ein Mann von solcher Kraft und Ausstrahlung, dass er von den Menschen des von ihm geschaffenen Imperiums bereits eine Generation nach seinem Verschwinden als Gott angebetet wurde und noch bis heute angebetet wird. Keiner, der die heilige Stärke erlebt hat, mit der seine Priester predigen, würde je an seiner Göttlichkeit zweifeln. Allein die Erwähnung seines Namens ist ein Schmerz für die Schergen des Chaos und der Untoten.

Die folgenden Regeln gelten für alle Kreaturen mit der „Kult des Sigmar“-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nur für sie gelten, jedoch nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen.

- Ein Charaktermodell vom Kult des Sigmar kann sich keiner Einheit vom Kult des Ulric anschließen. Ebenso wenig kann es sich einer Einheit anschließen, der sich bereits ein anderes Charaktermodell vom Kult des Ulric angeschlossen hat.
- Wenn die Mehrheit der Modelle in einer Einheit dem Kult des Sigmar angehört, gilt die gesamte Einheit als *immun gegen Panik*.
- Modelle die dem Kult des Sigmar angehören *hassen* alle Untoten. Doch gegenüber den Streitkräften des Chaos hegen sie *ewigen Hass*.

KULT DES ULRIC

Ulric ist der Gott der Schlachten, Wölfe und des Winters. Er wird als großgewachsener muskulöser Mann beschrieben der in Felle gekleidet ist. Schon vor der Gründung des Imperiums wurde er von Soldaten und Kriegern der alten Welt verehrt. Ulric ist der zornigste Gott der Menschen und steht für Mut, Stärke und Macht.

Im Norden des Imperiums, besonders in Middenheim, ist der Kult des Ulric so stark vertreten, dass der Hohepriester Ar-Ulric ein Mitspracherecht bei den Wahlen des Imperators hat. Das macht den Kult des Ulric zu der stärksten religiösen Fraktion nach den Sigmariten. Die Ulricpriester sind die offiziellen Vertreter dieser Gemeinschaft.

Sigmar Heldenhammer selbst, wurde vom damaligen Hohepriester des Ulric zum ersten Imperator gekrönt.

Die folgenden Regeln gelten für alle Kreaturen mit der „Kult des Ulric“-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nur für sie gelten, jedoch nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen.

- Ein Charaktermodell vom Kult des Ulric kann sich keiner Einheit vom Kult des Sigmar anschließen. Ebenso wenig kann es sich einer Einheit anschließen, der sich bereits ein anderes Charaktermodell vom Kult des Sigmar angeschlossen hat.
- Wenn die Mehrheit der Modelle in einer Einheit dem Kult des Ulric angehört, gilt die gesamte Einheit als *immun gegen Panik*.
- Modelle die dem Kult des Ulric angehören *hassen* alle Modelle aus dem Codes von Khains Erben. Doch gegenüber den Streitkräften des Chaos hegen sie *ewigen Hass*.

MILIZEN

Milizen sind (freiwillig oder unfreiwillig) rekrutierte Regimenter, die nach Bedarf eingesetzt werden; niemand vermag vorauszusagen, wie viele Menschen der Mobilmachung ihres Kurfürsten folgen. Einige von diesen Truppen sind Söldner oder Leute, die daran gewöhnt sind, von der Stärke ihres Schwertarms zu leben, während andere aus Bauern bestehen, die von den umliegenden Landstrichen eingezogen wurden. Diese Truppen erhalten keine Ausbildung und sind mit den Waffen bewaffnet, die sie besitzen, seien dies nun Bögen, Schwerter oder Knüppel. Manche skrupellose Kurfürsten werfen die Milizregimenter sofort in die schwersten Gefechte, denn sie wissen: Tote Söldner verlangen keinen Sold...

Miliz: Milizeinheiten können als unabhängige Regimenter oder Abteilungen eingesetzt werden, dürfen aber keine Hauptregimenter sein. Siehe die Regeln für Abteilungen.

STAATSTRUPPEN

Staatstruppen können auf verschiedene Weise mit unterschiedlichen Rüstungen und Waffen ausgestattet werden, doch die gebräuchlichste Waffe eines Soldaten des Imperiums ist die Hellebarde, eine Kombination aus Speer und Streitaxt, die mit beiden Händen geführt wird. Andere Regimenter bevorzugen andere Waffen, wie etwa Musketen, Schwerter oder Speere. Ein Staatsregiment hat oft kleinere Abteilungen, die es unterstützen und seine verwundbaren Flanken schützen oder den Gegner mit Beschuss eindecken.

Staatstruppen tragen die traditionellen Farben ihrer Provinz oder Stadt, mit unverwechselbaren Uniformen und Mischungen aus Abzeichen, Hüten, Medaillen oder Feldzugssymbolen. Es gibt keine strikten Regulierungen, wie diese getragen werden müssen, also finden sich normalerweise beträchtliche Unterschiede in den Regimentern, selbst bei solchen, die aus der gleichen Stadt stammen. Die meisten Soldaten tragen eine Art Wams und Strümpfe, mit farbenprächtigen Unterhemden, die durch Schlitz in ihrer Jacke und Beinkleider gezogen werden. Andere Regimenter tragen schlichte Wappenröcke, die mit dem Wappen ihrer Provinz oder Stadt geschmückt sind. Doch trotz dieser Variationen wird jeder Soldat irgendwo an sich die Farben seines Heimatlandes haben. Ein Soldat aus Middenland zum Beispiel wird irgendetwas Blaues an seiner Uniform anbringen vielleicht trägt er eine blaue Jacke, bindet seine Beinkleider mit einem blauen Band oder trägt eine exzentrische blaue Feder an der Mütze.

Natürlich gibt es auch dabei Ausnahmen, so wie die Carroburger Bihandkämpfer (ein berühmtes, hartgesottenes Regiment, das blutrote Uniformen trägt) obwohl es aus Reikland stammt, die Totenschädel aus der Ostmark oder die Scharlachrote Garde aus Stirland.

Staatstruppen: Staatstruppen können als unabhängige Einheiten, Hauptregimenter oder Abteilungen eingesetzt werden. Siehe die Regeln für Abteilungen.

RÜSTKAMMER DES IMPERIALEN KAISERREICHS

Die Gegenstände, welche nachfolgend aufgelistet sind, beschreibt die vom imperialen Kaiserreich eingesetzte Ausrüstung, die deine Armee in der Schlacht verwendet.

PLATTENRÜSTUNG

Jeder Soldat muss auf seine Rüstung selbst achten und präsentiert sie und ihre Verzierungen voller Stolz. Plattenrüstungen verleihen einen *Rüstungswurf (+3)*, der normal mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden kann.

RÜSTUNG DES GLAUBENS

Einige erlesene Krieger tragen Rüstungen des Glaubens. Diese verleiht seinem Träger einen *Rüstungswurf (+3)*, der normal mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden kann und die Sonderregel *Rüstungswurf (+1)*. Außerdem behindert sie nicht beim Zaubern, weshalb Zauberer selbst dann Zauber wirken dürfen, wenn sie eine Rüstung des Glaubens tragen.

Darüber hinaus verwundet keine Attacke einen Träger einer Rüstung des Glaubens jemals besser als auf 3+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 3+ würfeln, um den Träger dieser Rüstung zu verwunden.

Die Effekte der Rüstung des Glaubens werden ignoriert, wenn das Modell eine magische Rüstung (beispielsweise aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“) verwendet, die keine Rüstung des Glaubens ist.

HARNISCH

Verfügt das Reittier über einen Harnisch, erhöht sich der Rüstungswurf des Reiters als auch der des Reittiers, sollte dies separat als Ziel gewählt werden können, um einen (1) Punkt. Wodurch der Reiter unter normalen Umständen einen beeindruckenden Rüstungswurfbonus von +2 erlangen würde (+1 für Beritten und +1 für den Harnisch).

Truppen, die Reittiere mit einem Harnisch reiten, sind wie oben erläutert besser geschützt, doch das Reittier wird durch das zusätzliche Gewicht des Harnischs verlangsamt. Dementsprechend wird der Bewegungswert eines Kavalleriemodells mit Harnisch um -1 Zoll reduziert. Somit kann sich beispielsweise ein Ritter zu Pferd normalerweise bis zu 8 Zoll bewegen, doch sobald das Pferd einen Harnisch trägt, reduziert sich der Bewegungswert auf 7 Zoll.

EXPERIMENTELLE WAFFEN

Die Gegenstände, welche nachfolgend aufgelistet sind, sind einige der „verlässlicheren“ experimentellen Kreationen der Technicusse des Imperiums und können von ihnen (und einigen anderen Glücklichen...) eingesetzt werden:

HOCHLAND-LANGBÜCHSE

Die Hochland-Langbüchse wurde aus den Waffen der Jäger dieser Gegend weiterentwickelt und ist der Schrecken feindlicher Befehlshaber und Regimentskommandeure.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
36 Zoll	4	Bewegen oder Schießen, Rüstungsbrechend, Zielsicher

BÜNDELMUSKETE

Die Bündelmuskete ist eine neuere Erfindung, eine tödliche Waffe mit hoher Feuerrate.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
24 Zoll	4	Bewegen oder Schießen, Mehrfache Schüsse (3), Rüstungsbrechend

BÜNDELPISTOLE

Die Bündelpistole ist eine effektive Handfeuerwaffe, ähnlich einer einfachen Pistole, nur eben viel effektiver.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
12 Zoll	4	Mehrfache Schüsse (3; 4, wenn kombiniert mit einer Pistole), Rüstungsbrechend

Im Gegensatz zu anderen Waffen kann eine Bündelpistole nicht nur als Fernkampf-Waffe, sondern auch als Nahkampf-Waffe eingesetzt werden und folgt dann denselben Regeln wie eine zusätzliche Handwaffe, jedoch muss die zusätzliche Attacke mit dem Waffenprofil der Bündelpistole (mit Ausnahme von Mehrfachen Schüssen) durchgeführt werden. Verwende am besten verschiedenfarbige Würfel, um dies darzustellen.

GRANATENBÜCHSE

Diese Waffe wurde entwickelt, indem man das Grundgerüst der Pfefferbüchsen der Wildhüter mit den Technologien von Kolben und Sprengstoffen vermahlte. Diese Waffe wurde gebaut, um schwer gepanzerte Ritter auszuschalten.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
18 Zoll	6	Bewegen oder Schießen, Rüstungsbrechend

TAUBENBOMBE

Einigen Technicussen ist es gelungen, einen Kader von Brieftauben so auszubilden, dass sie von den Besitzern weg- und auf den Feind zufliegen. Jeder Vogel ist mit einer an einem leichten Metallgestell befestigten Bombe bestückt, die abfallen soll, wenn die Zündschnur auf eine bestimmte Länge abgebrannt ist. Der einfacher halber gehen wir einfach davon aus, dass ein Modell, welches mit Taubenbomben ausgerüstet wurde, während einer Schlacht einen ganzen Korb dieser Vögel mit sich trägt, um in jedem deiner Beschussphasen eine auszusenden.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
------------	--------	--------------

unendlich	4 (6)	3-Zoll-Schablone, Taubenbombe
-----------	-------	-------------------------------

Taubenbombe: Taubenbomben sind Schusswaffen mit dem oben angegebenen Profil. Bestimme ein beliebiges Modell, zu dem der Technicus eine Sichtlinie hat. Wirf einen W6 und schau auf der folgenden Tabelle nach, was passiert.

W6	Ereignis
----	----------

- | | |
|-----|---|
| 1 | Uuups! Die verwirrte Taube fliegt zurück zu ihrem Besitzer! Platziere die Schablone über dem Besitzer dieser Taubenbombe und ermittle die Auswirkungen der Explosion. |
| 2 | Rumms! Eine schlecht bemessene Lunte lässt die Bombe harmlos in der Luft explodieren (harmlos für jeden, außer der Taube, versteht sich...). |
| 3 | Verflixt! Die Taube kreist eine Weile über dem Ziel, bevor sie landet. Dabei kann es passieren, dass sie zu lange fliegt und die Lunte vor Ihrer Landung herunterbrennt. Wirf einen Abweich- und einen Artilleriewürfel, um zu bestimmen, an welcher Position die Bombe der Taube explodiert. Bei einem Fehlfunktionssymbol explodiert die Bombe zu hoch in der Luft und richtet keinen weiteren Schaden an (außer bei der Taube, versteht sich...). |
| 4-6 | Jippie! Die Taube landet exakt auf dem Kopf des richtigen Ziels. Platziere die Schablone über dem Zielmodell und ermittle die Auswirkungen der Explosion. Das Zielmodell profitiert nicht von der „Achtung Sir!“-Sonderregel. |

ARMEELISTE: IMPERIALE STREITMACHT

Armeen des Imperiums gehören zu den Mächten der Ordnung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Sturmgarde, jedoch keine ihrer Charaktermodelle oder Kriegsmaschinen, bestehen. Alternativ dürfen Sie auch Einheiten aus dem Codex der Söldner anwerben, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss jedoch stets aus diesem Codex stammen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Großgeneral
Großmeister
Hohepriester
Meistertechnicus
Meisterzauberer

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Hauptmann
Kriegspriester
Technicus
Zauberer

KERNEINHEITEN

Armbrustschützen
Bogenschützen
Freischärler
Hellebardenträger
Musketenschützen
Ordensritter
Schwertkämpfer
Speerträger

ELITEEINHEITEN

Demigryph-Ritter
Großkanone
Mörser
Pistoliere
Schützenreiter
Versorgungskarren
Zweihandkämpfer

SELTENE EINHEITEN

Dampfpanzer
Flagellanten
Höllengefeuer-Salvenkanone
Höllengefeuer-Raketenwerfer
Hurricanum (Charaktermodell)
Kriegsaltar des Sigmar (Charaktermodell)
Luminark der Magierakademie (Charaktermodell)

BEFEHLSHABER DES IMPERIUMS

Der Befehlshaber einer Armee muss auch den Mut besitzen, Soldaten in den Tod zu schicken, ohne zu zögern oder zu zweifeln. Daher werden Armeen des imperialen Kaiserreichs von Kriegern angeführt, die ausgebildet wurden, ihre Truppen so mühelos zu führen wie ein Schwertkämpfer seine Klinge.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hauptmann	4	5	4	4	4	2	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	55 Pkt.
Großgeneral	4	6	5	4	4	3	5	4	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	90 Pkt.



EINHEITEN-GRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Familienbanner (nur Großgeneral)
- Formationskampf
- Haltet die Linie!
- Schnell Schussbereit

OPTIONEN:

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.
Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Leichte Rüstung (2 Pkt.)
- Schwere Rüstung (4 Pkt.)
- Plattenrüstung (6 Pkt.)

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zweihandwaffe (4 Pkt.)
- Hellebarde (4 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Pistole (6 Pkt.)
- Bündelpistole (10 Pkt.)
- Lanze (4 Pkt.)

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Armbrust (2 Pkt.)
- Bogen (2 Pkt.)
- Langbogen (5 Pkt.)
- Bündelmuskete (10 Pkt.)
- Muskete (5 Pkt.)

Darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (8 Pkt.):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

Ein Hauptmann darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Pkt. und ein Großgeneral im Wert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

Ein (1) Hauptmann deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandarträger aufgewertet werden.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Schlachtross (10 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Demigryph (45 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Pegasus (50 Pkt.)
- Greif (165 Pkt.; nur für Großgeneral)
 - Harnisch (5 Pkt.)

Familienbanner: Für jeden Großgeneral in deiner Armee, darf der Standartenträger einer Einheit deiner Staatstruppen (sofern vorhanden), eine *magische* Standarte im Wert des doppelten Punktelimits entsprechend ihres Einheitenetrags erhalten. Die Punkte muss die Einheit dennoch aufbringen.

Haltet die Linie! Zu Beginn jedes deiner Spielzüge darfst du bis zu einen (1) befreundeten Staatstrupp innerhalb von 6 Zoll um einen Hauptmann oder innerhalb von 12 Zoll um einen Großgeneral auswählen, auch wenn dieser im Nahkampf gebunden ist. Diese Einheit kann sich in der kommenden Bewegungsphase nicht (freiwillig) bewegen, addiert aber bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs +1 zu all ihren Treffer- und Verwundungswürfen, jedoch nicht zu denen ihr angeschlossener Charaktermodelle. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, sollten mehrere Befehlshaber des Imperiums dieselbe Einheit bestimmen.

GROSSMEISTER DES ORDENS

Jeder Ritterorden wird von einem Großmeister geführt, der sein oberster Anführer ist und seinerseits nur dem Imperator, im Falle religiöser Templer den ranghohen Priestern seines Gottes und - mit Einschränkungen - den Kurfürsten verantwortlich ist. Innerhalb nahezu aller Orden des Imperiums existiert außerdem ein elitärer Innerer Zirkel, der in die internen Mysterien - und manche schmutzigen Geheimnisse der Ordensgeschichte - eingeweiht ist und die Elite unter den Ordensrittern stellt und an der Führung teilhat.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Großmeister	4	6	3	4	4	3	6	4	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	110 Pkt.



EINHEITEN-GRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Alte Schule
- Meister der Schlachten
- Mitreißender Schlachtruf

OPTIONEN:

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.
Muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zweihandwaffe (4 Pkt.)
- Lanze (4 Pkt.)

Darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (8 Pkt.):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Schlachtross (10 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Demigryph (50 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)

Alte Schule: Der Glaube des Großmeisters an die Ehre und Traditionen des Ordens ist so stark, dass du ihn nur einsetzen darfst, wenn deine Armee mindestens eine Einheit Ordensritter oder Demigryph-Ritter enthält. Dafür darfst du für jeden Großmeister in deiner Armee, eine Einheit Ordensritter zu Rittern des Inneren Zirkels aufwerten, ohne dass diese zur Eliteauswahl wird oder eine Einheit Demigryph-Ritter zu Rittern des Inneren Zirkels aufwerten, ohne dass diese zur Seltenen Auswahl wird.

Meister der Schlachten: Großmeister des Ordens sind Veteranen zahlreicher Schlachten und so stark in ihrem Glauben, dass sie *immun gegen Psychologie* und *unnachgiebig* sind. Wenn sich ein Großmeister einer Einheit Ordensritter oder Demigryph-Ritter anschließt, ist diese so mitgerissen von seiner Anwesenheit, dass sie, solange er sich in der Einheit befindet, ebenfalls *immun gegen Psychologie* und *unnachgiebig* ist.

Mitreißender Schlachtruf: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kannst du eine befreundete Einheit Ordensritter oder Demigryph-Ritter innerhalb von 6 Zoll auswählen. Bis zum Ende dieser Nahkampfphase darfst du +1 zu Trefferwürfen dieser Einheit addieren, jedoch nicht zu denen ihrer angeschlossener Charaktermodelle. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, sollten mehrere Großmeister des Ordens dieselbe Einheit bestimmen.

KRIEGSPRIESTER

Kriegspriester tragen zeremonielle Gewänder und Rüstungen, auf denen religiöse Symbole prangen und mit rechtschaffener Wut zerschmettern sie die Kreaturen der Finsternis. Ein Kriegspriester vermag es, im Kampf den Glauben der Krieger zu beschwören und ihren Hieben stählerne Kraft zu verleihen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kriegspriester	4	4	3	4	4	2	4	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	90 Pkt.
Hohepriester	4	5	3	4	4	3	4	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	120 Pkt.



EINHEITEN-GRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

Beachte, das Hohepriester, regeltechnisch auch Kriegspriester sind!

SONDERREGELN:

- Der Segen
- Des Predigers Gefolge
- Gebete

OPTIONEN:

- Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.
- Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:
- Leichte Rüstung (2 Pkt.)
 - Schwere Rüstung (4 Pkt.)
 - Plattenrüstung (6 Pkt.)
 - Rüstung des Glaubens (15 Pkt.)
- Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)
- Muss einem (1) der folgenden Kulte angehören (kostenlos):
- Kult des Sigmar
 - Kult des Ulric

Ein Priester darf magische Gegenstände (auch arkane Gegenstände) im Wert von bis zu 50 Pkt. und ein Hohepriester im Wert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Schlachtross (10 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Demigryph (45 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Greif (165 Pkt.; nur für Hohepriester)
 - Harnisch (5 Pkt.)

Des Predigers Gefolge: Du darfst für jeden Kriegspriester in deiner Armee, eine Einheit Flagellanten als Eliteauswahl aufstellen, statt als Seltene Auswahl.

Der Segen: Solange der Kriegspriester sich auf dem Spielfeld befindet und nicht flieht, generiert er in jeder feindlichen Magiephase einen (1) Bannwürfel und darf versuchen, einen weiteren Würfel, wie ein Zauberer, zu kanalisieren. Hohepriester generieren sogar zwei (2) Bannwürfel.

Gebete: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 2W6). Einmal pro Magiephase darf ein Priester ein Gebet wirken. Ein Hohepriester darf sogar zwei verschiedene Gebete sprechen, jedoch nicht zweimal dasselbe innerhalb einer Magiephase. Solange nichts Gegenteiliges in ihrer Beschreibung steht, können sie auf den Priester selbst, ein befreundetes Charaktermodell, Einheitenchampion oder Monster innerhalb von 24 Zoll um den Priester gewirkt werden.

Gebete

Hammer des Sigmar: Das Modell darf misslungene Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen. Bleibt im Spiel.

Heilende Hände: Das Modell erhält sofort alle bis zu diesem Zeitpunkt in der Schlacht verlorenen Lebenspunkte zurück.

Rüstung der Gerechtigkeit: Das Modell erhält einen Rettungswurf (+3). Bleibt im Spiel.

Seelenfeuer: Kann nur auf den Priester selbst gesprochen werden. Alle feindlichen Einheiten in direktem Kontakt mit ihm erleiden W6 Treffer der Stärke 4, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Untote, Dämonen, Waldgeister und körperlose Einheiten erleiden sogar W6 Treffer der Stärke 5, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.

Unbändige Rechtschaffenheit: Kann nur auf den Priester selbst gesprochen werden. Der Priester und jede Einheit, der er sich anschließt, erhalten die Sonderregel *Unerschütterlich*. Wenn der Priester die Einheit verlässt oder ausgeschaltet wird, hört der Effekt auf, auf die Einheit zu wirken. Bleibt im Spiel.

ZAUBERER DES IMPERIUMS

Die sogenannte Kampf magie stellte eine Zusammenstellung simpler, praxisorientierter Zauber dar, die mit Hilfe der Winde der Magie bewirkt werden konnten. Magier, Zauberer und Schamanen beinahe aller Völker haben sich in der Vergangenheit dieser Mischform der Magie bedient, was auch die an den Magierakademien des Imperiums in Altdorf ausgebildeten Zauberer mit einschließt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zauberer	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	60 Pkt.
Meisterzauberer	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	140 Pkt.



EINHEITEN-GRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Zauberer ist ein Zauberer der Stufe 1 und Meisterzauberer der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus einer der Lehren aus dem Grundregelwerk auswählen.

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Ein Zauberer darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Pkt. und ein Meisterzauberer im Wert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

SONDERREGELN:

- Schüler der Magierakademie

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Schlachtross (10 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Pegasus (50 Pkt.)
- Greif (165 Pkt.; nur für Meisterzauberer)
 - Harnisch (5 Pkt.)

Schüler der Magierakademie: Zauberer des Imperiums kanalisieren Energie- und Bannwürfel bereits bei einem Wurf Ergebnis von 5 oder mehr, statt nur bei einer 6.

TECHNICUS DES IMPERIUMS

Technicusse sind exzentrische Individuen, die von der Entwicklung neuer Maschinen und technischer Wunderwerke besessen sind. Zwar verbringt ein Technicus heutzutage noch immer viel Zeit damit, an halb fertigen Erfindungen zu basteln, doch weiß jeder von ihnen, dass das Ziel letztendlich ist, neue Mittel zur Bekämpfung der verschiedensten Bedrohungen für Azyrheim zu finden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Technicus	4	3	4	3	3	2	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	65 Pkt.
Meistertechnicus	4	4	5	3	3	3	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	100 Pkt.



EINHEITEN-GRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Ballistikexperte
- Optischer Entfernungsmesser
- Reparaturanleitung
- Schnell Schussbereit

OPTIONEN:

- Darf eine Leichte Rüstung (2 Pkt.) tragen.
- Darf Taubenbomben (25 Pkt.) erhalten.
- Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:
- Bündelpistole (10 Pkt.)
 - Hochland-Langbüchse (20 Pkt.)
 - Granatenbüchse (10 Pkt.)
 - Bündelmuskete (15 Pkt.)

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Schlachtross (10 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Mechanisches Pferd (25 Pkt.)
- Dampfpanzer (350 Pkt.; ersetzt den Technicus-Kommandanten)

Ballistikexperte: Eine Kriegsmaschine deren Besatzung sich ein Technicus angeschlossen hat, darf seine Ballistische Fähigkeit (inkl. seiner Sonderregel *Optischer Entfernungsmesser*) nutzen, um Trefferwürfe durchzuführen. Alternativ kann er pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel dieser Kriegsmaschine wiederholen. Wenn der Technicus seine Ballistische Fähigkeit oder Wiederholungswurf einsetzt, wenn die Kriegsmaschine schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

Des Technicus Schüler: Du darfst für jeden Technicus in deiner Armee, eine Einheit Scharfschützen als Kernausswahl aufstellen, statt als Eliteauswahl.

Optischer Entfernungsmesser: Du darfst Trefferwürfe von 1 für einen Technicus in der Beschussphase wiederholen. Diese Sonderregel darf er selbst dann verwenden, wenn er sich der Besatzung einer Kriegsmaschine angeschlossen hat.

Reparaturanleitung: Ein Dampfpanzer wird inklusive des Technicus, der ihn als „Reittier“ gewählt hat, als ein einzelnes Modell behandelt. Treffer und Verwundungen werden gegen den Dampfpanzer als Ganzes gerichtet, obwohl für den Technicus ein eigenes Profil angegeben ist, da er für den Fernkampf eigene Attacken besitzt. Abgesehen davon verbirgt er sich im inneren des Panzers und ist daher geschützt, erleidet jedoch stets dasselbe Schicksal, wie der Dampfpanzer, sollte dieser ausgeschaltet werden. Seine eigenen Lebenspunkte werden zu “-“. Überdies kann der Technicus den Dampfpanzer im gesamten Spiel nicht mehr verlassen. Für ihn gelten ansonsten dieselben Regeln wie für einen Technicus-Kommandanten.

Im Gegenzug dazu leitet er die Besatzung im Inneren des Dampfpanzers bei Reparaturarbeiten an, wenn diese versuchen, Schäden auszubessern. Der *Ausbessern*-Wurf gelingt dadurch bereits bei einem Wurfergebnis von 4 oder mehr, anstelle nur bei 5+.

FREISCHÄRLER

Herumstreunende Banden aus Söldnern oder Banditen, die aus wilden und gesetzlosen Gegenden wie den Grenzgrafschaften oder dem Ödland (oder den ungezähmten Gegenden des Imperiums selbst) zurückkehren, sind eine reichhaltige Quelle irregulärer Truppen für einen Kurfürsten. Kämpfe in weit entfernten Ländern haben aus diesen Männern abgehärtete Krieger gemacht, von denen viele nicht in der Lage sind, nach ihrer Rückkehr ein normales Leben in der Gesellschaft zu führen. Es sind zähe Kämpfer, an die Härten des Krieges gewöhnt, doch zugleich auch ungehobelte, verrufene Kerle, die dazu neigen, Ärger zu machen und in gefährlichen und oftmals gut bewaffneten Banden umherzuziehen. Ein Kurfürst könnte diese Söldner aufgrund ihrer Kampffähigkeiten anheuern - oder um sie zumindest etwas unter Kontrolle zu haben und zu verhindern, dass sie seine Ländereien plündern. Doch wenn die Kämpfe vorüber sind, werden diese Gruppen rasch (notfalls auch gewaltsam) aufgelöst und auseinandergetrieben, bevor sie zu aufsässig werden und die Gegenden zu plündern beginnen, die sie eben noch beschützt haben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Freischärler	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	5 Pkt./Modell
Feldweibel	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITEN-GRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Formationskampf
- Miliz

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Feldweibel aufwerten.

HELLEBARDENTRÄGER

Eine Hellebarde ist eine Waffe mit langem Schaft und einer schweren Klinge, die es ihr ermöglicht, durch schwere Rüstung oder die zähe Haut von Kreaturen wie Orks und Tiernmenschen zu schmettern. Regimenter aus Hellebardenträgern sind die am häufigsten auftretenden Staatstruppen, dank des Erlasses des Imperators, dass jeder Kurfürst eine stehende Streitmacht von Hellebardenträgern unterhalten soll, und auch dank ihrer Vielseitigkeit und Stärke im Kampf.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hellebardenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	5 Pkt./Modell
Feldweibel	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Hellebarde
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Formationskampf
- Staatstrupp

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Feldweibel aufwerten.

Die gesamte Einheit darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (1 Pkt./Modell):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

SPEERTRÄGER

Feinde, die ein Speerträgerregiment angreifen, sehen sich einer buchstäblich undurchdringlichen Mauer aus Eisenspitzen gegenüber. Speere sind einfach herzustellen und daher häufig in den nördlichen und östlichen Provinzen des Imperiums anzutreffen, denn durch die ständige Gefahr einer Invasion müssen rasch große Mengen Soldaten mit Waffen versorgt sein.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Speerträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	5 Pkt./Modell
Feldweibel	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Formationskampf
- Staatstrupp

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Feldweibel aufwerten.

Die gesamte Einheit darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (1 Pkt./Modell):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

SCHWERTKÄMPFER

Schwertkämpfer sind hervorragende Fechter und werden als heldenhafte Gestalten angesehen, die sich den besten Kriegeren des Gegners stellen, um ihren Mut und ihr Können zu beweisen. Ein fähiger Schwertkämpfer kann die Schwachstellen eines Gegners attackieren und sich gleichzeitig mit seinem Schild verteidigen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwertkämpfer	4	4	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	6 Pkt./Modell
Fechtmeister	4	4	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Formationskampf
- Staatstrupp

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Fechtmeister aufwerten.

Die gesamte Einheit darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (1 Pkt./Modell):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

ZWEIHANDKÄMPFER

Die Zweihandkämpfer sind grimmige Männer, die prächtige Plattenrüstungen tragen und mit schweren, zweihändig geführten Klingen kämpfen, die selbst einen gepanzerten Ritter mit einem Hieb spalten können. Nur Männer, die sich im dichtesten und blutigsten Kampfgetümmel bewiesen haben, werden zu Zweihandkämpfern befördert und diese ehrenhaften Soldaten haben durch große Taten bereits zahllose Schlachten entschieden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zweihandkämpfer	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	8 Pkt./Modell
Champion des Fürsten	4	4	3	3	3	1	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITEN-GRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Eidgebundene Ehrenwache
- Elitärer Staatstrupp
- Formationskampf
- Unnachgiebig

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Feldweibel aufwerten.

Die gesamte Einheit darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (1 Pkt./Modell):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

Die gesamte Einheit darf ihre Plattenrüstungen gegen Rüstungen des Glaubens (3 Pkt./Modell) tauschen, sofern sie einem Kult angehört.

Eidgebundene Ehrenwache: Wenn sich eine Einheit Zweihandkämpfer im Nahkampf mit einem gegnerischen Charaktermodell befindet, agiert sie noch motivierter und zielstrebtiger als zuvor. Daher darfst du in diesem Fall +1 zu all ihren Treffer- und Verwundungswürfen addieren.

Elitärer Staatstrupp: Zweihandkämpfer unterliegen der Sonderregel *Staatstrupp*, können jedoch niemals als Abteilungen eingesetzt werden.

FLAGELLANTEN

Der Sturm des Krieges zieht über die Reiche hinweg und die Flagellanten folgen ihm dichtauf. Horden von ihnen segnen den Boden mit ihren blutigen Füßen und ihren Hymnen. Wenn sie Menschen oder Bestien antreffen, die vom Chaos verdorben sind, fallen sie über diese mit tollwütigem Eifer her.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Flagellant	4	2	2	3	3	1	3	1	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	9 Pkt./Modell
Untergangsprophet	4	2	2	3	3	1	3	2	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Flegel

SONDERREGELN:

- Das Ende ist nahe!
- Fanatischer Zorn
- Glorreiche Märtyrer
- Selbstvergessener Eifer
- Unerschütterlich
- Wahnsinnig!

OPTIONEN:

- Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Untergangsprophet aufwerten.
- Die gesamte Einheit muss einem (1) der folgenden Kulte angehören
 - Kult des Sigmar
 - Kult des Ulric

Abgesehen von Kriegspriestern darf sich einer Einheit Flagellanten kein Charaktermodell anschließen!

Das Ende ist nahe! Für einige Flagellanten ist die übliche Chance auf einen Tod in der Schlacht nicht gut genug. Sie werfen sich selbst in den Tod, stürzen sich in die Waffen des Feindes oder opfern sich auf möglichst unschöne Weise selbst. Sage zu Beginn deines Spielzugs an, ob die Einheit einen Märtyrer opfern möchte oder nicht. Wenn du dich dafür entschließt, wird sich ein Flagellant bereitwillig opfern. Entferne ihn als Verlust aus dem Spiel. Jeder bereitwillige Tod eines Märtyrers treibt die Bande tiefer in ihren Wahn und hat die unten aufgeführten Effekte. Diese Effekte dauern bis zum Ende des Spiels an und sind kumulativ. Wenn sich also sechs Märtyrer opfern, gelten alle sechs Effekte!

Geopferte Märtyrer	Effekt
1	Die Flagellanten erhalten die Sonderregel <i>ewiger Hass (alle Feinde)</i> .
2	Die Flagellanten dürfen misslungene Verwundungswürfe wiederholen.
3	Addiere in der Nahkampfphase +1 auf das Kampfergebnis der Flagellanten.
4	Die Flagellanten erhalten +1 Kampfgeschick.
5	Die Flagellanten verursachen bei ihren Feinden <i>Angst</i> .
6	Die Flagellanten verursachen bei ihren Feinden <i>Entsetzen</i> .

Fanatischer Zorn: Du kannst für die Flagellanten Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Glorreiche Märtyrer: Flagellanten führen in der Nahkampfphase eine zusätzliche Attacke aus, wenn in diesem Spielzug bereits Modelle ihrer Einheit getötet wurden. Wenn 5 oder mehr Modelle zuvor in diesem Zug getötet wurden, führen sie stattdessen zwei zusätzliche Attacken durch. Beachte, das auch geopferte Modelle getötet wurden (siehe *Das Ende ist nahe!*)!

Selbstvergessener Eifer: Wenn alle Hoffnung verloren ist, werfen sich die Flagellanten dem Feind nur mit umso größerer Hingabe entgegen, ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben. Jedes Mal wenn ein Flagellant im Nahkampf ausgeschaltet wird, wirft einen Würfel. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit, die für dessen Tod verantwortlich ist einen automatischen Treffer der Stärke 4, ehe ihre Kämpfer den rasenden Flagellant töten konnten.

Wahnsinnig! Flagellanten unterliegen der Sonderregel *Raserei*. Ihr Wahnsinn ist dabei so groß, dass sie die Raserei niemals verlieren, selbst wenn sie im Nahkampf geschlagen werden.

BOGENSCHÜTZEN

Bogenschützen des Imperiums sind normalerweise in kleinen Plänklergruppen organisiert, die die Regimentstruppen unterstützen. Fallensteller und Jäger aus den weniger „zivilisierten“ Provinzen, wie Ostland und der Ostmark, werden oft einberufen, um in Jäger genannten Einheiten zu dienen. Diese Meister der Wildnis kundschaften vor der Hauptstreitmacht und sammeln Informationen, stören feindliche Operationen und belegen Besatzungen von Kriegsmaschinen mit tödlichem Bogenbeschuss.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Bogenschützen	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	7 Pkt./Modell
Meisterschütze	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Bogen

SONDERREGELN:

- Miliz
- Vorhut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu *Manipeln* (1 Pkt./Modell) oder *Jägern* (2 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum *Musiker* aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum *Standartenträger* aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum *Meisterschützen* aufwerten.

Jäger: Bogenschützen, die zu Jägern aufgewertet wurden haben die Sonderregel *Kundschafter*, *Manipeln* und *Schnell Schussberei-*

ARMBRUSTSCHÜTZEN

Armbrüste haben eine größere Reichweite als Musketen und sind auch einfacher herzustellen, aber ihnen fehlt die Durchschlagskraft der Schwarzpulverwaffen. Die meisten Kurfürsten unterhalten eine große Zahl Armbrustschützenregimenter, und häufig werden auch Söldnerschützen (besonders aus Tilea) angeheuert, um die Feuerkraft einer Imperiumsarmee noch zu stärken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Armbrustschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	7 Pkt./Modell
Meisterschütze	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Armbrust

SONDERREGELN:

- Salvenfeuer
- Staatstrupp

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Meisterschützen aufwerten.

Die gesamte Einheit darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (1 Pkt./Modell):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

Die gesamte Einheit darf zu Scharfschützen (1 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Scharfschützen: Einheiten aus Scharfschützen erhalten +1 Ballistische Fähigkeit. Zudem gelten sie nicht mehr als Kern-, sondern als Eliteauswahl.

MUSKETENSCHÜTZEN

Diese Staatstruppen sind mit langläufigen Schwarzpulverwaffen bewaffnet, die Musketen genannt werden und oft von den hochtalentierten Büchsenmachern Nulns gefertigt werden. Die vernichtenden Salven der Musketenschützen können einen entschlossenen Ork-Waaagh! aufreiben und selbst schwer gepanzerte Chaosritter aus dem Sattel fegen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Musketenschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	7 Pkt./Modell
Meisterschütze	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Muskete

SONDERREGELN:

- Salvenfeuer
- Staatstrupp

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Meisterschützen aufwerten.

- Darf seine Muskete gegen eine Hochland-Langbüchse (15 Pkt.), Bündelpistole (10 Pkt.) oder ein Pistolenpaar (0 Pkt.) ersetzen.

Die gesamte Einheit darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (1 Pkt./Modell):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

Diese Einheit darf zu Scharfschützen (1 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Scharfschützen: Einheiten aus Scharfschützen erhalten +1 Ballistische Fähigkeit. Zudem gelten sie nicht mehr als Kern-, sondern als Eliteauswahl.

PISTOLIERE

Pistolier sind geschickte Reiter, die in den Außenbezirken ihrer Städte Patrouille reiten. Ihre tödlichen Feuerwaffen und ihre flinken Pferde können sie dort schnell genug außer Gefahr bringen, um Verstärkungen zu rufen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Pistolier	-	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-	-	16 Pkt./Modell
Meisterpistolier	-	3	4	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Pistolenpaar
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Leichte Kavallerie*
- Schnell Schussbereit
- Vorhut*

OPTIONEN:

*Die gesamte Einheit darf für ihre Schlachtrosse Harnische (kostenlos) erhalten, gilt dann jedoch nicht mehr als *Leichte Kavallerie* und *Vorhut*.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Meisterpistolier aufwerten.

- Darf sein Pistolenpaar gegen eine Bündelpistole & Pistole (5 Pkt.) ersetzen.

SCHÜTZENREITER

Schützenreiter sind geschickte Reiter, die in den Außenbezirken ihrer Städte Patrouille reiten. Ihre tödlichen Feuerwaffen und ihre flinken Pferde können sie dort schnell genug außer Gefahr bringen, um Verstärkungen zu rufen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schützenreiter	-	3	4	3	3	1	3	1	7	-	-	-	20 Pkt./Modell
Meisterschützenreiter	-	3	5	3	3	1	3	1	7	-	-	-	-
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Bündelmuskete
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Leichte Kavallerie*
- Schnell Schussbereit
- Vorhut*

OPTIONEN:

*Die gesamte Einheit darf für ihre Schlachtross Harnische (kostenlos) erhalten, gilt dann jedoch nicht mehr als *Leichte Kavallerie* und *Vorhut*.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Meisterschützenreiter aufwerten.

- Darf seine Bündelmuskete durch eine Bündelpistole & Pistole (0 Pkt.), Granatbüchse (0 Pkt.) oder eine Hochland-Langbüchse (5 Pkt.) ersetzen.

ORDENSRIITTER

Häufig sind Ritterorden ein religiöser Bund, der im Namen seiner jeweiligen Gottheit Kreuzzüge führt und oft auch als Templer bezeichnet wird. Beispiele hierfür sind der Templer des Flammenden Herzens - fanatische Anhänger Sigmars, die Ritter des Weißen Wolfes - Templer des Ulric mit Sitz in Middenheim oder die Ritter des Pantherordens - sie wurden während der Kreuzzüge gegen Sultan Jaffar in Arabia gegründet und tragen Leopardenfelle über ihren Plattenrüstungen. Ihre Ordenshäuser stehen in Middenheim und Talabheim.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ordensritter	-	4	3	3	3	1	3	1	8	-	-	-	21 Pkt./Modell
Ordensmeister	-	4	3	3	3	1	3	2	8	-	-	-	-
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITEN-GRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung
- Harnisch

SONDERREGELN:

- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Diese gesamte Einheit darf Schilde (2 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen (kostenlos) wählen:

- Zweihandwaffe
- Lanze

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten, bzw. 75 Pkt., wenn sie zu Rittern des inneren Zirkels aufgewertet wurden.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Ordensmeister aufwerten.

Die gesamte Einheit darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (1 Pkt./Modell):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

Diese Einheit darf zu Rittern des inneren Zirkels (3 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Inneren Zirkels: Einheiten aus Ordensrittern des Inneren Zirkels (jedoch nicht ihrer Reittiere) erhalten +1 Stärke. Zudem gelten sie nicht mehr als Kern-, sondern als Eliteauswahl.

DEMIGRYPH-RITTER

Demigryph-Ritter sind schwer gerüstet und tragen furchteinflößende Waffen. Sie zählen zu den besten Kriegerern des Imperiums. Die Demigryphs haben messerscharfe Krallen und einen kräftigen Schnabel, der mit schrecklicher Leichtigkeit Rüstungen und Gliedmaßen durchbeißt. Wenn ein Demigryph attackiert, fällt er mit solcher Schnelligkeit über den Feind her, dass dieser kaum Zeit hat, auch nur seine Waffe zu erheben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Griphreiter	-	4	3	3	4	2	3	1	8	-	-	-	60 Pkt./Modell
Griphmeister	-	4	3	3	4	2	3	2	8	-	-	-	-
Demigryph	9	4	-	5	-	-	6	1	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x75 mm	-



EINHEITEN-GRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung
- Harnisch

SONDERREGELN:

- Angst
- Augendieb (nur Demigryph)
- Mächtiger Ansturm
- Rasende Wildheit
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Diese Einheit darf Schilde (2 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zweihandwaffe (1 Pkt.)
- Lanze (2 Pkt.)

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten, bzw. 75 Pkt., wenn sie zu Rittern des inneren Zirkels aufgewertet wurden.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Griphmeister aufwerten.

Die gesamte Einheit darf einem (1) der folgenden Kulte angehören (2 Pkt./Modell):

- Kult des Sigmar
- Kult des Ulric

Diese Einheit darf zu Rittern des inneren Zirkels (3 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Inneren Zirkels: Einheiten aus Demigryph-Rittern des Inneren Zirkels (jedoch nicht ihrer Reittiere) erhalten +1 Stärke. Zudem gelten sie nicht mehr als Elite-, sondern als Seltene Auswahl.

Mächtiger Ansturm: Ein Demigryph verfügen über eine zerstörerischere Variante der Regel Niedertrampeln, die mächtiger Ansturm genannt wird (W3 Aufpralltreffer der Stärke 5).

Rasende Wildheit: Wenn ein Verwundungswurf für einen Demigryph 6 beträgt, verursacht die *Attacke multiple Lebenspunktverluste (2)*. Außerdem zählen all seine Attacken als *Rüstungsbrechend*.

VERSORGUNGSKARREN

Nachschub bedeutet beim imperialen Militär die Beschaffung und die Versorgung mit den Gütern, die die zu versorgende Truppe zur Aufrechterhaltung der Kampfkraft benötigt. Die Versorgungskarren waren lange Zeit eine eigene Truppengattung im imperialen Heer, sind inzwischen aber fester Bestandteil der Logistiktruppe.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Karren	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	50 Pkt./Modell
Organisator	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-
Ochse	6	3	-	4	-	-	3	2	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-3 (je 1 Karren, 1 Organisator und 1 Ochse)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Leichte Kavallerie*
- Miliz
- Rüstungswurf (+2)
- Unbedeutend
- Vorhut

OPTIONEN:

*Die gesamte Einheit darf je Karren bis einem (1) zusätzlichen Ochsen (7 Pkt./Modell) erhalten, verliert dann jedoch die Sonderregel *Leichte Kavallerie* und *Vorhut*.

Die gesamte Einheit darf je Karren einen (1) zusätzlichen Organisator (5 Pkt./Modell) erhalten.

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Hörner: Ein angreifender Ochse ist eine muskulöse Biest mit spitzen Hörnern und überaus miserabler Laune, wenn sie die Peitsche seines Wagenlenkers im Nacken spürt. Ein Ochse erhält in dem Spielerzug, in dem er angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

Unbedeutend: Versorgungskarren verursachen auf Grund ihrer geringen militärischen Bedeutung, wenn sie fliehen, niemals *Panik* bei Verbündeten Einheiten. Darüberhinaus darf sich einem Versorgungskarren kein Charaktermodell anschließen.

GROSSKANONE

Die Kanonen der Artillerieschule sind der Schrecken der Feinde des Imperators. Das donnernde Kanonenfeuer lässt Eisenkugeln krachend durch die Reihen feindlicher Krieger schmettern; jeder Einschlag zieht blutige Schneisen durch dicht gedrängte Regimenter. Selbst die mächtigste Kreatur kann die Macht einer Großkanone nicht ignorieren — wie bei der Belagerung Middenheims bewiesen, als Meisterschütze Pumhart von Steyr einen tobenden Drachen mit einem wohl platzierten Schuss enthauptete.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Großkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	100 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (3 Besatzungsmitglieder + 1 Großkanone)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

Großkanonen des Imperialen Kaiserreichs unterliegen den im „Tactical War“-Grundregelbuch beschriebenen Regeln für Kriegsmaschinen (Großkanone).

MÖRSER

Mörser sind gedrungener als Großkanonen und schleudern ihre Geschosse in hohem Bogen auf den Feind. Die Geschosse eines Mörsers sind nicht massiv, sondern hohl und mit Schwarzpulver gefüllt und besitzen eine Lunte. Sie explodieren im Herzen der Zieleinheit und lassen Splitter glühenden Eisens durch die Einheit fetzen, was ganze Kriegergruppen auf einmal fällt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Mörser	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	70 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (3 Besatzungsmitglieder + 1 Mörser)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

Reichweite Stärke Sonderregeln

12-48 Zoll 3 (6*) Bewegen oder Schießen, Langsam Schussbereit, Rüstungsbrechend

Den Mörser abfeuern: Drehe den Mörser so, dass er in die Richtung zeigt, in die du schießen willst und die Besatzung das Ziel sehen kann. Sag an, wie weit du das Mörserschuss lassen willst. Du musst eine Entfernung zwischen 12 und 48 Zoll ansagen. Platziere danach die 5 Zoll-Schablone über dem angegebenen Punkt.

Würfle um zum Ermitteln, wo der tatsächlichen Aufschlagpunktes liegt, mit Abweichungs- und Artilleriewürfel. Wenn der Abweichungswürfel das Treffersymbol zeigt, landet der Schuss genau auf dem Zielpunkt.

Sollte der Abweichungswürfel einen Pfeil zeigen, weicht der Schuss in Richtung des Pfeils vom Ziel ab. Wenn du eine Zahl auf dem Artilleriewürfel geworfen hast, dann ist dies die Entfernung in Zoll, die das Geschoss in die auf dem Abweichungswürfel gezeigte Richtung vom Zielpunkt abweicht. Bewege die Schablone in die angezeigte Richtung. Falls ein Treffersymbol auf dem Abweichungswürfel geworfen wurde, werden die Zahlen ignoriert. Wenn der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol zeigt, ist etwas schief gegangen – wirf einen W6 und schau auf der Fehlfunktionstabelle des Mörsers nach. Dies bedeutet außerdem, dass der Schuss unabhängig vom Abweichungswurf nicht getroffen hat.

W6 Fehlfunktion

- | | |
|-----|--|
| 1 | Explosion! Das Mörserschuss explodiert, bevor es abgefeuert wird. Der Mörser und seine Besatzung sind vernichtet. |
| 2-3 | Blindgänger: Die Lunte erlischt und der Mörser feuert nicht. Es dauert seine Zeit, das Geschoss zu ersetzen. Der Mörser kann diesen und nächsten Spielzug nicht schießen. |
| 4-6 | Lunte zu kurz: Das Geschoss explodiert mitten in der Luft und der Schuss hat in diesem Spielzug keine Auswirkung. |

Schaden: Getroffene Modelle erleiden einen Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel *Rüstungsbrechend*, der 1 Lebenspunktverlust verursacht. Ein einzelnes Modell direkt unter dem Mittelloch der Schablone erleidet einen Treffer der Stärke 6, der multiple Lebenspunktverluste (W3) verursacht und gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

HÖLLENFEUER-SALVENKANONE

Die Höllenfeuer-Salvenkanone ist eine der berühmtesten Schwarzpulverwaffen, die je erfunden wurden. Ihre Feuerkraft reicht aus, um mit einer donnernden Salve ein ganzes Regiment in Stücke zu reißen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Höllengefeuer-Salvenkanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	120 Pkt.

EINHEITENGRÖSSE:

1 (3 Besatzungsmitglieder + 1 Höllengefeuer-Salvenkanone)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe



Reichweite	Stärke	Sonderregeln
24 Zoll	5	Bewegen oder Schießen, Langsam Schussbereit, Mehrfache Schüsse (Artilleriewürfel), Rüstungsbrechend

Abfeuern der Salvenkanone: Bestimme dein Ziel und drehe die Salvenkanone in dessen Richtung. Feure dann das erste Rohr ab. Wirf einen Artilleriewürfel: Das Rohr gibt diese Anzahl von Schüssen ab. Schieß dann mit dem zweiten Rohr auf dasselbe Ziel und danach mit dem dritten. Das Gesamtergebnis ist die Anzahl der abgefeuerten Schüsse der Salvenkanone.

Wenn du eine Fehlfunktion auf dem Artilleriewürfel erzielst, würfelst du auf der Salvenkanonen-Fehlfunktionstabelle und wendest das Ergebnis sofort an. Wirf dann den Artilleriewürfel für die restlichen Rohre (vorausgesetzt, du kannst dies noch!). Du musst alle drei Rohre abfeuern, wenn du mit der Salvenkanone schießt und darfst dabei auf kein Rohr verzichten.

Würfle für alle abgegebenen Schüsse normal zum Treffen, unter Berücksichtigung der normalen Trefferwurfmodifikationen, mit Ausnahme des Malus von -1 auf den Trefferwurf, für Waffen mit Mehrfachen Schüssen.

W6 Fehlfunktion

- Zerstört!** Die Salvenkanone verschwindet in einem beeindruckenden Feuerball. Handle bereits abgefeuerte Schüsse vorheriger Rohre dieser Dreiergruppe ab und entferne Kanone und Besatzung anschließend aus dem Spiel.
- Fehlfunktion:** Der Feuermechanismus und die Hauptachse kommen mit einem lauten Knirschen zum Stehen. Alle verbleibenden Schüsse dieser Gruppe aus drei Rohren sind verschwendet und die Besatzung muss den folgenden Spielzug damit zubringen die Fehlfunktion zu beseitigen.
- Ladehemmung:** Der Feuermechanismus blockiert und das Rohr schießt nicht. Zusätzlich sind alle verbleibenden Schüsse dieser Dreiergruppe verschwendet. Du kannst in der nächsten Schussphase normal schießen.
- Blindgänger:** Das Pulver entzündet sich nicht, sodass das Rohr nicht schießt. Du kannst aber die verbliebenen Rohre dieser Dreiergruppe wie normal abfeuern.
- KA-BUMM!** Das Rohr, für das du würfelst, und alle verbliebenen Rohre dieser Gruppe feuern 10 Schuss ab. Nachdem die Schüsse abgehandelt wurden, sind die Salvenkanone und ihre Besatzung vernichtet. Entferne sie aus dem Spiel.

HÖLLENSTURM-RAKETENWERFER

Wenn die Raketensalve eines Höllensturm-Raketenwerfers tatsächlich einmal das Ziel trifft, ist die Wirkung verheerend, denn die zahlreichen jaulenden Raketen explodieren mit erderschütternder Wirkung und zerfetzen ganze Regimenter.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Besatzungsmitglied	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-
Höllenturm-Raketenwerfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	120 Pkt.

EINHEITENGRÖSSE:

1 (3 Besatzungsmitglieder + 1 Höllensturm-Raketenwerfer)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe



Reichweite	Stärke	Sonderregeln
12-48 Zoll	5 (10*)	Bewegen oder Schießen, Langsam Schussbereit, Mehrfache Schüsse (Artilleriewürfel), Rüstungsbrechend

Abfeuern der Raketenlafette: Bestimme das Zielmodell und drehe die Raketenlafette in seine Richtung. Sage an, wie weit du die Raketensalve abfeuern willst. Du musst eine Entfernung zwischen 12 Zoll und 48 Zoll ansagen.

Sobald du die Entfernung festgelegt hast, wirf den Artilleriewürfel. Wenn er eine Fehlfunktion anzeigt, ist etwas schiefgegangen — wirf einen W6 und sieh auf der Raketenlafetten-Fehlfunktionstabelle nach. Bei einer Fehlfunktion ist der Schuss automatisch verschwendet. Wenn der Artilleriewürfel stattdessen eine Zahl anzeigt, wird diese auf die geschätzte Reichweite addiert. Platziere die 5-Zoll-Schablone die Gesamtzahl in Zoll von der Raketenlafette entfernt.

Wirf nun den Abweichungs- und (wieder) den Artilleriewürfel. Wenn du das Treffersymbol erzielst, schlägt die Salve an dieser Stelle ein. Wenn du einen Pfeil würfelst, bewegst du die Schablone die auf dem Artilleriewürfel angezeigte Zahl in Zoll in diese Richtung. Wiederhole Fehlfunktionen bei diesem zweiten Wurf.

W6	Fehlfunktion
1	Kawumm! Die Rakete explodiert im Lauf der Abschussvorrichtung. Die Raketenlafette und die Besatzung werden vernichtet.
2	Huch! Die Rakete schraubt sich unkontrolliert in die Höhe und kracht schließlich in die eigenen Reihen. Platziere die Schablone auf der Raketenlafette und wirf den Abweichungs- und Artilleriewürfel (wiederhole Fehlfunktionen) um zu sehen, wo die verirrte Rakete landet.
3-4	Blindgänger: Die Lunte verlischt und die Raketen zünden nicht. Die Lafette kann in diesem und dem nächsten Spielzug nicht schießen.
5-6	Kurze Lunte: Die Raketen explodieren in der Luft und der Schuss hat keinen Effekt.

Schaden: Jedes von der Raketensalve getroffene Modell erleidet einen Treffer der Stärke 5 und der Sonderregel *Rüstungsbrechend*. Ein einzelnes Modell direkt unter dem Mittelloch der Schablone erleidet einen Treffer der Stärke 10, der multiple Lebenspunktverluste (W6) verursacht und gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

DAMPFPANZER

Dampfpanzer sind monströse, Rauch speiende Apparaturen, die auf die feindlichen Linien zurumpeln und dabei mit dampfbetriebenen Geschützen tödliche Kanonenkugeln verschießen. Ihr Vormarsch ist schrecklich anzusehen, denn Pfeile prallen vom gepanzerten Rumpf einfach ab, und feindliche Krieger werden unter dem schweren Gefährt schlicht zerquetscht.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Technicus-Kommandant	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Dampfpanzer	*	-	-	7	7	10	-	*	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	92x120 mm	350 Pkt.



EINHEITEN-GRÖSSE:

1 (1 Technicus-Kommandant + 1 Dampfpanzer + diverse Maschinisten, die jedoch vernachlässigt werden, da sie nur im inneren des Dampfpanzers aktiv sind)

AUSRÜSTUNG:

- Bündelmuskete (nur Technicus-Kommandant)
- Hauptkanone
- Dampfkanone

SONDERREGELN:

- Aufpralltreffer gegen den Dampfpanzer
- Ausbessern
- Ballistikexperte
- Dampfpanzer
- Einheitenstärke 10
- Entsetzen
- Hart im Nehmen
- Immun gegen Gifftacken
- Immun gegen Multiple Lebenspunktverluste
- Immun gegen Todesstoß
- Optischer Entfernungsmesser
- Profilvertests
- Resistenz gegen Feuer
- Rüstungswurf (+6)
- Schnell Schussbereit (nur Technicus-Kommandant)
- Unerschütterlich

OPTIONEN:

Der Technicus-Kommandant darf Taubenbomben (25 Pkt.) erhalten und seine Bündelmuskete gegen eine Hochland-Langbüchse (5 Pkt.) ersetzen.

Der Dampfpanzer darf bis zu fünf (5) zusätzliche Profillebenspunkte (15 Pkt./LP) erhalten.

Du darfst die Hauptkanone gegen eine Salvenkanone (60 Pkt.) ersetzen.

Du darfst die Dampfkanone gegen einen Raketenwerfer (80 Pkt.) ersetzen.

Aufpralltreffer gegen den Dampfpanzer: Einheiten, die Aufpralltreffer gegen einen Dampfpanzer verursachen, tun dies wie normal, erleiden dabei jedoch selbst ebenso viele automatische Treffer der Stärke 6, wie sie Aufpralltreffer verursacht haben.

Ausbessern: Die Maschinisten unter dem Befehl des Technicus-Kommandanten sind stets bestrebt, den Dampfpanzer in Schuss zu halten. Daher verfügt der Dampfpanzer, nachdem er einen etwaigen Schutzwurf verpatzt hat, noch über einen besonderen Ausbesserungswurf. Um einen Ausbesserungswurf abzulegen, wirf einen W6 für jeden verpatzten Schutzwurf in der jeweiligen Phase. Sofern nicht anders angegeben, ist er bei einer 4 oder weniger von der Verwundung betroffen und auch die Ausbesserungsversuche des Maschinisten-Teams konnte diese Beschädigung nicht mehr reparieren. Bei einer 5 oder mehr wurde der Schaden behoben, ohne dass relevante Schäden zurückbleiben. In diesem Fall "heilt" der Panzer den Lebenspunktverlust einfach wieder. Beachte, dass auch ausgebesserte Schäden, verursachte Wunden sind und daher beim Kampfergebnis nicht außer Acht gelassen werden dürfen. Außerdem ist ein Ausbesserungswurf kein Schutzwurf, da er die Schäden (Verwundung) nicht verhindert, sondern lediglich wieder behebt!

Ballistikexperte: Eine Technicus-Kommandant darf seine Ballistische Fähigkeit nutzen, um pro Spielzug entweder einen einzelnen Wurf mit dem Abweichungs- oder dem Artilleriewürfel des Dampfpanzers zu wiederholen. Wenn der Technicus-Kommandant diesen Wiederholungswurf einsetzt, wenn der Dampfpanzer schießt, kann er in derselben Schussphase nicht mit seiner eigenen Schusswaffe schießen.

Dampfpanzer: Sag zu Beginn deines Spielzuges an, wie viele Dampfpanzer (DP) der Dampfpanzer aufbauen soll, d.h. wieviel Druck im Kessel aufgebaut wird. Dies kann eine Zahl zwischen 0 und 5 DP sein. Es ist ratsam, einen Würfel neben den Dampfpanzer zu legen, um darzustellen, wie viele DP er hat. Wenn du 1 oder mehr DP angesagt hast, wirf einen W6 und addiere das Ergebnis zur Zahl der Dampfpanzer, die du generieren wolltest. Wenn das Gesamtergebnis gleich groß oder niedriger als die Anzahl der verbliebenen Lebenspunkte des Dampfpanzers ist, ist alles in Ordnung. Ist das Ergebnis jedoch größer, so ist irgen-

etwas schiefgegangen. Der Dampfpanzer generiert in diesem Spielzug keine DP. Wenn du dich entscheidest, keine DP zu generieren, musst du den W6 nicht werfen, aber der Dampfpanzer kann in diesem Spielzug auch nichts tun – der Technicus-Kommandant darf aber noch immer seine Waffen abfeuern.

Dampfpunkte verwenden: DP können verwendet werden, um den Panzer in der Bewegungsphase zu bewegen, in der Schussphase die Waffen abzufeuern oder im Nahkampf die Feinde zu zermalmen. Alle ungenutzten DP gehen am Ende des Spielzuges verloren, verwende also so viele du kannst!

Bewegungsphase: Der Dampfpanzer bewegt sich auf die gleiche Weise wie ein Streitwagen, wobei sich der Dampfpanzer für jeden DP 3 Zoll bewegen kann. Er verdoppelt allerdings nicht seine Bewegung, wenn er angreift. Schwieriges Gelände gilt für einen Dampfpanzer als unpassierbares Gelände, doch Hindernisse stellen für ihn keine Herausforderung dar und haben keinen Effekt auf den Dampfpanzer. Nachdem der Dampfpanzer durch Hindernisse gekracht ist, sollten sie entfernt werden. Um mit einem Dampfpanzer anzugreifen, sagst du wie normal einen Angriff an (d.h. der Dampfpanzer muss das Ziel in seinem Frontbereich sehen können) und spezifiziere dann, mit wie vielen DP du angreifst. Die Zieleinheit kann ganz normal ihre Angriffsreaktionen beschließen. Wenn der Dampfpanzer sein Ziel nicht erreicht, wird er seinen vollen Bewegungswert in Richtung des Ziels bewegt (nicht halbiert), sofern kein alternatives Ziel in Reichweite ist, auf welches er den Angriff umlenken kann. Wenn der Dampfpanzer sein Ziel trifft, verursacht er W6 Aufpralltreffer, plus zusätzliche W3 für jeden für den Angriff ausgegebenen DP – sei also nicht zu sparsam!

Die bloße Masse des Dampfpanzers kann selbst eine mächtige Festung bis auf die Grundmauern erschüttern. Wenn er eine (Angriffs-) Bewegung innerhalb von 1 Zoll um ein Geländestück beendet, erleidet jede Einheit (Freund und Feind) in oder auf dem Geländestück (als auch dieses selbst, sofern es über ein eigenes Profil verfügt), für je 3 Zoll seiner vorhergegangenen Bewegung, W3 automatische Treffer, die wie Beschuss verteilt werden.

Magiephase: Die Metallmasse des Dampfpanzers reicht aus, um die meisten magischen Attacken abzublocken. Nur Sprüche mit einem Stärkewert können den Dampfpanzer zum Ziel haben und beschädigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) – alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen). Beachte auch die Sonderregel *Resistenz gegen Feuer*. Handelt es sich also um eine *Flammenattacke*, welche durch einen Zauber oder vergleichbaren Effekt zustande kommt, wird die Stärke stattdessen geviertelt (abgerundet).

Schussphase: Einmal pro Spielzug kann der Dampfpanzer sein rumpfmontiertes Hauptgeschütz auf sichtbare Ziele in seinem Frontbereich abfeuern. Das kostet 1 DP und kann selbst dann getan werden, wenn sich der Panzer bewegt hat oder im Nahkampf befindet. Abgesehen davon, wird der Schuss der Kanone exakt so durchgeführt, wie in den Regeln für Kanonen im „Tactical War“-Grundregelbuch beschrieben. Wenn du eine Fehlfunktion mit dem ersten Artilleriewürfel erzielst, erleidet der Dampfpanzer einen (1) Lebenspunktverlust und die Kanone wird nicht abgefeuert. Ansonsten unterliegt das Hauptgeschütz den im „Tactical War“-Grundregelbuch beschriebenen Regeln für Kriegsmaschinen (Kanone). Beachte, dass das Hauptgeschütz keine Kartätsche abfeuern kann, dafür erleidet jede Einheit in direktem Kontakt mit dem Frontbereich des Panzers durch den austretenden Dampf W6 Treffer der Stärke 3, gegen die keine Rüstungs- oder Regenerationswürfe erlaubt sind. Ermittle dann wie normal die Auswirkungen des Kanonenschusses.

Waffentausch (Salvenkanone): Wird die Hauptkanone gegen eine Salvenkanone ersetzt, können all ihre Rohre für nur 1 DP abgefeuert werden, selbst dann, wenn sich der Panzer bewegt hat oder im Nahkampf befindet. Wenn du eine Fehlfunktion für eines der Rohre erzielst, erleidet der Dampfpanzer einen (1) Lebenspunktverlust und das entsprechende Rohr wird nicht abgefeuert. Ansonsten unterliegen die Salvenkanone den in diesem Codex beschriebenen Regeln für Höllenfeuer-Salvenkanonen.

Zusätzlich kann einmal pro Spielzug zum Preis von 1 DP das Turmgeschütz auf ein beliebiges Ziel in einem Feuerbereich von 360° abgefeuert werden. Platziere die Flammenschablone an der Mündung der Dampfkanone. Modelle die von der Schablone berührt werden, erleiden einen automatischen Treffer der Stärke 3 und der Sonderregel *Flammenattacken*.

Waffentausch (Raketenwerfer): Wird die Dampfkanone gegen einen Raketenwerfer ersetzt, kann er für 1 DP abgefeuert werden, selbst dann, wenn sich der Panzer bewegt hat oder im Nahkampf befindet. Wenn du eine Fehlfunktion erzielst, erleidet der Dampfpanzer einen (1) Lebenspunktverlust und die Raketen werden nicht abgefeuert. Ansonsten unterliegen der Raketenwerfer den in diesem Codex beschriebenen Regeln für Höllensturm-Raketenwerfer.

Beide Waffen können abgefeuert werden, auch wenn der Dampfpanzer im Nahkampf gebunden ist – sogar auf die Einheit, mit der sich der Panzer selbst im Nahkampf befindet, vorausgesetzt es besteht keine Möglichkeit, befreundete Modelle oder feindliche Modelle, die sich außer mit dem Panzer zusätzlich noch mit anderen befreundeten Modellen in direktem Kontakt befinden zu treffen. Danke daran, dass der Panzer der Größenkategorie Riesig (6) angehört und somit über die meisten Ziele hinwegsehen kann.

Wenn sich der Dampfpanzer nicht im Nahkampf befindet, kann der Technicus-Kommandant die Luke öffnen, seine Fernkampfwaffe in einem 360° großen Bereich abfeuern und wird dabei behandelt, als habe er sich nicht bewegt. Dabei kann er auf das gleiche Ziel wie der Panzer oder ein anderes Ziel schießen. Er riskiert seinen Hals nicht im Nahkampf, kann aber die Angriffsreaktion Stehen & Schießen durchführen, bevor er sich wieder ins Innere verkriecht. Dies ist neben „Angriff annehmen“ die einzige Angriffsreaktion, die ein Dampfpanzer durchführen kann.

Nahkampfphase: Ein Dampfpanzer, der sich im Nahkampf befindet, kann seine Gegner zermalmen, indem er DP ausgibt. Jeder ausgegebene DP verursacht W3 automatische Treffer, die wie Beschuss verteilt werden. Gegner im Nahkampf treffen den Dampfpanzer automatisch, erhalten jedoch keine zusätzlichen Treffereffekte (z.B. Zusatzattacken nach einem Treffer), und würfeln normal zum Verwunden. Ein Dampfpanzer kann nicht überrennen oder verfolgen.

Hart im Nehmen: Keine Attacke verwundet einen Dampfpanzer jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Dampfpanzer zu verwunden.

Optischer Entfernungsmesser: Du darfst Trefferwürfe von 1 für einen Technicus-Kommandant in der Beschussphase wiederholen.

Profilwerttests: Ein Dampfpanzer besteht automatisch jeden Test auf Profilwerte, die er ablegen muss. Eine Ausnahme hierbei bildet der Initiativetest, der automatisch misslingt (seine Reflexe sind halt einfach nicht so richtig gut), als würde eine 6 für diesen Test gewürfelt.

Resistenz gegen Feuer: Die dicke Panzerung und ausgeklügelten Kühlsysteme des Dampfpanzers machen diesen besonders resistent gegen Flammenattacken. Um dies darzustellen halbiere die Stärke (abgerundet) aller Flammenattacken, die den Panzer zum Ziel haben. Beachte auch die Sonderregel *Dampfpunkte (Magiephase)*. Handelt es sich also um eine Flammenattacke, welche durch einen Zauber oder vergleichbaren Effekt zustande kommt, wird die Stärke stattdessen geviertelt (abgerundet).

LUMINARK DER MAGIERAKADEMIE

Das Luminark der Magierakademie ist eine magische Kriegsmaschine. Sie entfesselt durch ihre arkanen Optiken ein blendend weißes Licht, das in einem zerstörerischen Strahl aus arkaner Energie gebündelt wird, der alles verdampft, auf das er trifft.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Magister	-	3	3	4	-	-	4	2	8	-	-	-	-
Wagenlenker	-	3	3	3	-	-	3	1	-	-	-	-	-
Luminark	-	-	-	5	6	5	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	70x105 mm	200 Pkt.
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Magister + 1 Wagenlenker + 1 Luminark der Magierakademie + 2 Schlachtrösser)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Magister ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus einer der Lehren aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Angst
- Einheitenstärke 5
- Gleissender Strahl
- Immun gegen Gifttacken
- Immun gegen Todesstoß
- Kolossaler Aufprall
- Rüstungswurf (+5)
- Schwere Last
- Unnachgiebig

OPTIONEN:

Der Magister darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Der Magister darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

Gleissender Strahl: Ein Strahl blendenden Lichts schießt aus den Linsen des Luminark der Magierakademie und verbrennt alles in seinem Weg. Während der Beschussphase kannst du eine sichtbare Einheit (360°) innerhalb von 18 Zoll als Ziel wählen und einen Trefferwurf mit der Ballistischen Fähigkeit des Magisters durchführen. Wenn der Strahl trifft, erleidet diese Einheit W6 Verwundungen mit der Sonderregel *Flammenattacken*, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Verdoppele die Anzahl der verursachten Verwundungen, wenn das Ziel aus 10 oder mehr Modellen besteht, verdreifache sie, wenn es 20 oder mehr Modelle sind usw.

Der Gleißende Strahl kann auch dann noch abgefeuert werden, wenn das Luminark sich im Nahkampf befindet – sogar auf die Einheit, mit der das Luminark sich im Nahkampf befindet, vorausgesetzt es besteht keine Möglichkeit, befreundete Modelle oder feindliche Modelle, die sich außer mit dem Luminark zusätzlich noch mit anderen befreundeten Modellen in direktem Kontakt befinden zu treffen. Denke daran, dass das Luminark der Größenkategorie Riesig (6) angehört und somit über die meisten Ziele hinwegsehen kann. Außerdem unterliegt der Gleißende Strahl der Sonderregel *Langsam Schussbereit*, jedoch nicht *Mehrfache Schüsse*, auch wenn der Strahl mehrere Modelle zugleich zum Ziel hat.

Kolossaler Aufprall: Diese Einheit verursacht W6 Aufpralltreffer.

Schwere Last: Die Schlachtrosse haben eine enorme Last zu ziehen, weshalb sie einen Abzug von -1 auf ihre Profilbewegung hinnehmen müssen.

KRIEGSALTAR DES SIGMAR

Einige Sigmarpriester haben sich ganz und gar der Zerstörung des Chaos in all seinen Formen verschrieben, denn sie wissen genau, dass das Chaos nicht allein durch Waffenmacht besiegt werden kann. Sie sind überzeugt, dass die Antwort auf die Gefahr durch das Chaos irgendwo in den unzähligen alten Schriftrollen und heiligen Texten zu finden ist, die in den verstaubten Archiven des Imperiums schlummern. Wenn sie dennoch in die Schlacht ziehen, fahren sie typischerweise auf einem prächtigen Kriegsaltar des Sigmar und inspirieren die Soldaten um sie herum zu noch größeren Taten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Lektor	-	3	3	4	-	-	4	2	8				-
Kriegsaltar	-	-	-	5	6	5	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	70x105 mm	200 Pkt.
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-	-	-



EINHEITEN-GRÖSSE:

1 (1 Erzlektor +1 Kriegsaltar + 2 Schlachtrösser)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Die Macht des Glaubens
- Einheitenstärke 5
- Gebete
- Göttliche Macht
- Horn der Frömmigkeit
- Immun gegen Gifttacken
- Immun gegen Todesstoß
- Kolossaler Aufprall
- Kult des Sigmar
- Rüstungswurf (+5)
- Schwere Last
- Sigmars Gnade
- Unnachgiebig

OPTIONEN:

Der Lektor darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

Die Macht des Glaubens: Befreundete Einheiten vom Kult des Sigmar innerhalb von 12 Zoll haben die Sonderregel *Unnachgiebig*.

Gebete: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 2W6). Lektoren erhalten durch ihren göttlichen Patron außergewöhnliche Kräfte, mit denen sie ihre Feinde in der Schlacht niederschmettern können. Einmal in deiner Magiephase darf ein Lektor ein Gebet wirken. Solange nichts Gegenteiliges in ihrer Beschreibung steht, können sie auf den Lektor mit seinem Kriegsaltar selbst, ein befreundetes Charaktermodell, Einheitenchampion oder Monster innerhalb von 24 Zoll um den Kriegsschrein gewirkt werden.

Gebete

Hammer des Sigmar: Das Modell darf misslungene Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen. Bleibt im Spiel.

Heilende Hände: Das Modell erhält sofort alle bis zu diesem Zeitpunkt in der Schlacht verlorenen Lebenspunkte zurück.

Rüstung der Gerechtigkeit: Das Modell erhält einen Rettungswurf (+3). Bleibt im Spiel.

Seelenfeuer: Kann nur auf den Lektor mit seinem Kriegsaltar selbst gesprochen werden. Alle feindlichen Einheiten in direktem Kontakt mit ihm erleiden W6 Treffer der Stärke 5, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Untote, Dämonen, Waldgeister und körperlosen Einheiten erleiden W6 Treffer der Stärke 5, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.

Unbändige Rechtschaffenheit: Kann nur auf den Lektor mit seinem Kriegsaltar selbst gesprochen werden. Er erhält die Sonderregel *Unerschütterlich*. Bleibt im Spiel.

Göttliche Macht: Solange der Lektor auf dem Kriegsschrein sich auf dem Spielfeld befindet und nicht flieht, generiert er in jeder feindlichen Magiephase einen (1) Bannwürfel.

Horn der Frömmigkeit: Einmal pro Schlacht kann das Horn der Frömmigkeit zu Beginn deiner Bewegungsphase geblasen werden. Wenn es geblasen wird, müssen alle feindlichen Einheiten innerhalb von 12 Zoll, bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase, -1 von ihrem Profilwiderstand abziehen.

Kolossaler Aufprall: Diese Einheit verursacht W6 Aufpralltreffer.

Schwere Last: Die Schlachtrosse haben eine enorme Last zu ziehen, weshalb sie einen Abzug von -1 auf ihre Profilbewegung hinnehmen müssen.

Sigmars Gnade: Der Lektor auf dem Kriegsschrein und befreundete Einheiten vom Kult des Sigmar innerhalb von 12 Zoll haben die Sonderregel *Magieresistenz (2)*.

HURRICANUM

Kriegsmagier benötigen arkane Foki und esoterische Maschinen, um ihre magischen Kräfte zu kanalisieren. Durch Stellarien, Ätherlinsen und verzauberte Objekte wie Masken, Kugeln, Stäbe und Sanduhren wirken sie ihre Zauber. Das Hurricanum ist ein solches Gerät und zu unvergleichlicher Zerstörung fähig.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kriegsmagier	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-
Hurricanum	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	70x105 mm	200 Pkt.
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmagier +1 Hurricanum + 2 Schlachtrösser)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Kriegsmagier ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus einer der Lehren aus dem Grundregelwerk auswählen.

OPTIONEN:

Der Kriegsmagier darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Der Kriegsmagier darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

SONDERREGELN:

- Angst
- Einheitenstärke 5
- Immun gegen Gifttacken
- Immun gegen Todesstoß
- Kolossaler Aufprall
- Macht des Azyr
- Rüstungswurf (+5)
- Schwere Last
- Unnachgiebig
- Vorzeichen des Krieges

Macht des Azyr: Addiere +2 auf alle Komplexitätstests für Zauber, die von befreundeten Zauberern gewirkt werden, wenn sie sich in der Magiephase innerhalb von 12 Zoll um eines oder mehrere Hurricanums befinden.

Kolossaler Aufprall: Diese Einheit verursacht W6 Aufpralltreffer.

Schwere Last: Die Schlachtrosse haben eine enorme Last zu ziehen, weshalb sie einen Abzug von -1 auf ihre Profilbewegung hinnehmen müssen.

Vorzeichen des Krieges: Hurricanums verströmen magische Macht und zeigen Soldaten, die in ihrer Nähe marschieren, Visionen der möglichen Zukunft. Mit solchem Wissen ist es einfacher, die Handlungen des Feindes vorherzusagen und ihn zu treffen, wo es schmerzt. Du kannst +1 zu allen Treffer- und Verwundungswürfen für befreundete Einheiten addieren, die sich innerhalb von 12 Zoll um eines oder mehrere Hurricanums befinden. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, sollten sich mehrere Hurricanums in 12 Zoll befinden.

BESTIEN

Viele Kreaturen sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie Greife. Werden sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem * gekennzeichnet, zu “-“ und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE
Demigryph	9	4	-	4	4	2	6	1	7	Monströse Bestie	Groß (5)	50x75 mm
Greif	7	5	-	5	5	5	5	5	8	Monster	Riesig (6)	92x120 mm
Mechanisches Pferd	8	3	-	4	4*	1*	3	1	-	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Pegasus	8	4	-	4	3	2	4	2	6	Bestie	Mittel (4)	40x40 mm
Schlachtross	8	3	-	3	3*	1*	3	1	5*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm

DEMIGRYPH

SONDERREGELN:

- Angst
- Augendieb
- Mächtiger Ansturm
- Rasende Wildheit
- Vernichtender Angriff

Mächtiger Ansturm: Ein Demigryph verfügen über eine zerstörerischere Variante der Regel Niedertrampeln, die mächtiger Ansturm genannt wird (W3 Aufpralltreffer der Stärke 5).

Rasende Wildheit: Wenn ein Verwundungswurf für einen Demigryph 6 beträgt, verursacht die Attacke multiple Lebenspunktverluste (2). Außerdem zählen all seine Attacken als *Rüstungsbrechend*.

GREIF

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Rüstungswurf (+2)
- Sturzflugangriff
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

MECHANISCHES PFERD

SONDERREGELN:

- Gepanzerter Leib
- Lichtblitz
- Moralwerttests

Gepanzerter Leib: Ein mechanisches Pferd addiert +2 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

Lichtblitz: Wenn das Modell angreift, entfesseln die Messingkugeln im Inneren des mechanischen Pferdes einen Lichtblitz, der W6 Aufpralltreffer der Stärke 4 verursacht.

Moralwerttests: Ein Mechanisches Pferd besteht automatisch jeden Test auf seinen Moralwert, die es ablegen muss. Ist es beritten, wird diese Sonderregel ignoriert.

PEGASUS

SONDERREGELN:

- Angst
- Fliegen (Fliegende Kavallerie, wenn beritten)
- Sturzflugangriff
- Vernichtender Angriff

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Codex verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den Tactical War-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den „Tactical War“-Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

RUNENKLINGE

75 Punkte

Nur für Großgeneräle

Handwaffe

Alle Treffer mit der Runenklinge verwunden automatisch und erlauben keine Rüstungswürfe.

HELSTURMS STREITKOLBEN

50 Punkte

Handwaffe

Der Träger kann alle seine normalen Attacken durch eine einzelne Spezialattacke ersetzen. Würfle normal zum Treffen. Wenn diese Spezialattacke trifft, wird der Treffer mit Stärke 10 durchgeführt und verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W6)*.

DAS HELDENSCHWERT

35 Punkte

Handwaffe

Bei Feinden mit einem Widerstand von 4 oder mehr wird die Stärke des Trägers um +1 erhöht und verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

DIE LANZE DES KÖNIGS OTWIN VON DEN THURINGIANS

35 Punkte

Nur für berittene Modelle

Lanze

Ein Modell mit der Lanze des Königs Otwin hat die Sonderregel *Heldenhafter Todesstoß* und verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*, aber beides nur dann, wenn es im selben Spielzug auch angegriffen hat.

SCHICKSALSKLINGE

35 Punkte

Handwaffe

Bestimme zu Beginn der Schlacht ein feindliches Modell (inkl. dessen Reittier, Streitwagen, etc.). Das Schwert gilt als magische Waffe ohne bestimmte Boni gegen jeden anderen Gegner, aber Attacken, die gegen das nominierte Ziel gerichtet werden, treffen und verwunden es bei 2+ und verursachen *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*. Dagegen sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

GEBURTSSCHWERT VON MARKUS VON DEN MENOGOTHS

30 Punkte

Handwaffe

Das Schwert erhöht das Kampfgeschick und die Stärke des Trägers um +1. Von dem Schwert verwundete Gegner müssen alle erfolgreichen Schutzwürfe wiederholen.

SCHWERT DES SIGISMUND

30 Punkte

Nur für Modelle vom Kult des Sigmar

Handwaffe

Der Träger dieses Schwertes erhöht seine Stärke um +1 und profitiert im Nahkampf von der Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*.

DRACHENBOGEN

25 Punkte

Bogen

Der Drachbogen unterliegt mit folgenden Ausnahmen allen Regeln für Bögen. Er hat eine Reichweite von 48 Zoll, Stärke 8 und die Sonderregel *Zielsicher*. Alle Treffer mit dem Bogen gelten als *magisch* und misslungene Trefferwürfe von 1 dürfen wiederholt werden.

SCHWERT DER GERECHTIGKEIT

25 Punkte

Handwaffe

Der Träger kann misslungene Treffer- und Verwundungswürfe im Nahkampf wiederholen.

WYRMTÖTER

25 Punkte

Handwaffe

Treffer mit diesem Schwert verwunden einen Gegner immer auf 3+ (sofern die Stärke des Trägers nicht ohnehin einen besseren Wert ergibt). Rüstungswürfe werden normal durch die Stärke des Trägers modifiziert, doch verlieren die Opfer ihren Rüstungswurf durch Schuppenhaut gegen Treffer mit dieser Waffe. Monster erleidet darüber hinaus *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

DIE FEUERLANZE

20 Punkte

Nur für berittene Modelle

Lanze

Der Träger darf in jeder Beschussphase einmal von der Spitze der Lanze aus eine Atemattacke mit Stärke 4 durchführen, vorausgesetzt, er befindet sich nicht im Nahkampf. Außerdem gelten alle Attacken der Feuerlanze (inkl. der Atemattacke) als *Flammenattacken*.

SCHWERT DER KÖNIGIN FREYA VON DEN ASOBORNS

15 Punkte

Handwaffe

Der Träger trifft seinen Gegner immer auf 2+, unabhängig von dessen Kampfgeschick. Dies kann auf keine Weise modifiziert werden.

HAMMER DER RECHTSCHAFFENEN

10 Punkte

Handwaffe

Modelle, die von diesem Hammer getroffen werden, müssen für jeden erlittenen Treffer einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, verwundet der Treffer automatisch und Rüstungswürfe werden ignoriert. Wenn der Test gelingt, würfelst du normal zum Verwunden und führst normale Rüstungswürfe durch.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

WOLFSRÜSTUNG

60 Punkte

Nur für Modelle vom Kult des Ulric

Rüstung des Glaubens

Die Wolfsrüstung verleiht ihrem Träger die Sonderregel *Rettungswurf (+3)* und *Magieresistenz (2)*. Außerdem gelten der Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, als *Immun gegen Flammenattacken*.

DIE RÜSTUNG DES KÖNIGS MARBAD VON DEN ENGALS

50 Punkte

Schwere Rüstung

Diese Rüstung verleiht ihrem Träger einen *Rüstungswurf (+3)*, anstelle von *Rüstungswurf (+2)*, wie für schwere Rüstungen üblich. Zusätzlich erhält der Träger *Regeneration (+3)*.

DER GROMRIL-VOLLHELM

35 Punkte

Helm

Dieser Helm verleiht einen *Rüstungswurf (+1)*, der mit anderer Ausrüstung kombiniert werden kann (inklusive normaler Rüstung und einem Schild). Zudem darf der Träger verpatzte Rüstungswürfe wiederholen.

DIE GÜLDENE RÜSTUNG

30 Punkte

Plattenrüstung

Modelle, die den Träger im Nahkampf attackieren, müssen für jede gegen den Träger gerichtete Attacke vor dem Trefferwurf einen Stärketest ablegen. Misslingt der Test, schlägt die Attacke fehl. Besondere Attacken (wie die eines Riesen, Aufpralltreffer und alles, was nicht im Attackenwert des Profils angegeben ist) sind davon nicht betroffen.

DER SCHILD DES KÖNIGS ALOYSIS VON DEN CHERUSENS

30 Punkte

Schild

Der Schild verleiht seinem Träger *Magieresistenz*, die immer der Anzahl der Würfel entspricht, die für den Zauber verwendet wurden. Wenn also beispielsweise ein Feuerball mit vier (4) Würfeln gezaubert und auf den Träger geschleudert wird, so hat der Träger des Schilds *Magieresistenz (4)*, um dem Zauber entgegenzuwirken.

RÜSTUNG DER DÄMMERUNG

30 Punkte

Plattenrüstung

Das Modell darf misslungene Rüstungswürfe wiederholen.

BRONZESCHILD

25 Punkte

Schild

Nur eine Anwendung

Der Träger darf seinen ersten Lebenspunktverlust ignorieren.

METEOREISENRÜSTUNG

25 Punkte

Plattenrüstung

Diese Rüstung verleiht dem Träger einen *Rüstungswurf (+5)*, der nicht weiter verbessert werden kann. Zudem sind der Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, *immun gegen Flammenattacken*.

RÜSTUNG DES KÖNIGS SIGGURD VON DEN BRIGUNDIANS

25 Punkte

Schwere Rüstung

Keine Attacke verwundet einen Träger der Rüstung jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Träger dieser Rüstung zu verwunden.

HELM DES RATTENTÖTERS

20 Punkte

Helm

Dieser Helm verleiht einen *Rüstungswurf* (+1), der mit anderer Ausrüstung kombiniert werden kann (inklusive normaler Rüstung und einem Schild). Zudem verursacht der Träger bei allen Skaven *Angst*.

SCHILD DES KÖNIGS KRUGAR VON DEN TALEUTENS

20 Punkte

Schild

Der Träger kann ein einzelnes Modell in direktem Kontakt dazu zwingen, eine Attacke weniger durchzuführen. Bei Modellen mit unterschiedlichen Attacken (z. B. berittenen Modellen) entscheidet der Träger, welche Attacke verloren geht. Besondere Attacken (wie die eines Riesen, Aufpralltreffer und alle, die nicht im Attackenwert des Profils angegeben sind) sind nicht betroffen.

ORKFLUCH

15 Punkte

Schwere Rüstung

Alle nicht im Nahkampf befindlichen Einheiten in 18 Zoll Umkreis, die einen *Stänkerei-Test* ablegen müssen, verpatzen ihn bereits bei einem Wurf Ergebnis von 3 oder weniger, statt nur auf 1. Außerdem erleiden diese Einheiten einen Abzug von -1 auf ihren Wurf auf der Stänkerei-Tabelle.

RÜSTUNG DER MITTSOMMERSONNE

15 Punkte

Schwere Rüstung

Gegner erleiden bei Beschuss- und Nahkampfangriffen einen Abzug von -1 auf alle Trefferwürfe gegen den Träger und sein Reittier.

DONNERSCHILD

5 Pkt.

Nur für Modelle vom Kult des Sigmar

Schild

Der Träger eines Donnerschildes darf alle misslungenen Rüstungswürfe von 1 wiederholen. Wenn der Wiederholungswurf erfolgreich war, erleidet jede feindliche Einheit im Basekontakt mit ihm W6 Treffer der Stärke 4.

TALISMANE

DER GOLDENE GÜRTEL

65 Punkte

Der Gürtel verleiht seinem Träger einen *Rettungswurf* (+4) und macht ihn *immun gegen Todesstoß*.

LEICHTENTUCH DES MAGNUS

50 Punkte

Verleiht dem Träger einen *Rettungswurf* (+2) und *Magieresistenz* (2).

DER MANTEL DER KÖNIGIN FREYA VON DEN ASOBORNS

35 Punkte

Verleiht einen *Rettungswurf* (+2), welcher gegen Zaubersprüche aus einer der Lehren des Chaos zu einem *Rettungswurf* (+4) erhöht wird.

JADEAMULETT

20 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Modell darf seinen ersten Lebenspunktverlust ignorieren.

DER ZOPF DER KÖNIGIN FREYA VON DEN ASOBORNS

15 Punkte

Nur eine Anwendung

Der Zopf darf zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielzugs benutzt werden. Bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzugs wird der Moralwert des Trägers um +1 erhöht. Zusätzlich erhalten der Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, nach dem Anwenden des Zopfes bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzugs die Sonderregel *Geländeerfahren (natürliches Gelände)*, und befinden sich in diesem Zeitraum auch zumindest in leichter Deckung, solange sie sich in derartigem Gelände aufhalten.

DAS PURPURNE AMULETT

15 Punkte

Verleiht einen *Rettungswurf (+1)*. Der Träger besteht automatisch jeden Eigenschaftstest, außer Moralwerttests. Diese müssen normal gewürfelt werden.

DAS ZEICHEN DES SIGMAR

10 Punkte

Nur für Modelle vom Kult des Sigmar

Das Zeichen des Sigmar verleiht *Magieresistenz (1)*. Das Modell darf mehrere Zeichen des Sigmar erhalten (ähnlich wie z. B. Magiebannende Spruchrollen, jedoch auf ein Modell in der Armee begrenzt), deren Effekte untereinander kumulativ sind. Ein Modell mit zwei Zeichen des Sigmar hätte dementsprechend *Magieresistenz (2)* usw.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

DONNERHORN

50 Pkt.

Nur für Modelle vom Kult des Sigmar

In deiner Schussphase kann der Träger des Kriegshorns einen Donnerstoß blasen, der Gebäude bis in ihre Grundfesten erschüttert und Bäume umstürzen lässt. Wenn er dies tut, wähle ein Geländestück (mit Ausnahme von Sümpfen und Gewässern) innerhalb von 18 Zoll und wirf zwei (2) Würfel. Jede Einheit (Freund und Feind), die sich innerhalb der Augenzahl in Zoll um das gewählte Geländestück befindet, erleidet W6 Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Handelt es sich bei dem Geländestück um ein Hindernis, so wird dies zusätzlich durch den Donnerstoß zerstört und aus dem Spiel entfernt.

ALDREDS SPRUCHSCHATULLE

35 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: Variabel). Am Ende jeder Magiephasen (deiner und die deiner Mitspieler) kann der Träger der Schatulle bei einem Wurf von 4+ einen zufällig ermittelten Zauberspruch eines beliebigen Zauberers (Freund und Feind) innerhalb von 24 Zoll kopieren. Die Schatulle kann eine beliebige Anzahl Zaubersprüche kopieren und der Träger kann ihn dann in einer seiner eigenen, Magiephase wie einen gebundenen Zauberspruch einmal (1) wirken, wonach der Spruch wieder aus der Schatulle entfernt wird. Er kann alle gespeicherten Zauber auf einmal oder über mehrere Magiephasen verteilt nutzen.

Die Energienstufe des gebundenen Zaubers entspricht, wenn er von der Schatulle gewirkt wird, seinem erforderlichen Komplexitätswurf und wird immer in der Grundform, also ohne jegliche Aufwertung gewirkt. Je angefangener 4 Energienstufen wird dabei ein (1) Würfel gegen das Energiewürfelmilieu angerechnet. Beachte, dass die Schatulle keine Auswirkungen auf Anrufungen der Untoten hat.

DAS SILBERHORN

35 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 3W6). Unterstützungszauber. Wenn erfolgreich gewirkt, sammeln sich alle befreundeten fliehenden Einheiten auf dem Spielfeld automatisch, unabhängig von der Anzahl der verbliebenen Modelle.

VAN HORSTMANN'S SPECULUM

30 Punkte

Wenn der Träger in einer Herausforderung kämpft, kann er seine Grundprofilwerte Kampfgeschick, Stärke, Widerstand, Initiative und Attacken mit seinem Gegner „tauschen“. Er kann sich dazu entscheiden, den Spiegel nicht zu verwenden, doch wenn er ihn einsetzt, muss er alle angegebenen Profilwerte für die Dauer der gesamten Herausforderung tauschen. Der Träger kämpft also mit KG, S, W, I und A seines Gegners, während dieser mit KG, S, W, I und A des Trägers des Speculums kämpft.

FEUERRING

25 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe W6). Der Feuerring enthält den Spruch Brennender Schädel in seiner Grundform aus der Lehre des Feuers (siehe „Tactical War“-Regelbuch). Zudem gilt der Träger als *immun gegen Flammenattacken*.

GESEGNETE IKONE

25 Punkte

Die Gesegnete Ikone verleiht dem Modell und der Einheit, der er sich angeschlossen hat, *Magieresistenz (3)*.

IKONE DES MAGNUS

25 Punkte

Das Modell und die Einheit, der es sich angeschlossen hat, sind *immun gegen Angst und Entsetzen*.

DONNERKUGEL

20 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe W6). Fluchzauber. Bleibt im Spiel. Wenn der Zauber der Donnerkugel im Spiel ist, können fliegende Modelle nicht fliegen und müssen sich am Boden mit ihrem Profilbewegungswert fortbewegen.

RING DES VOLANS

20 Punkte

Nur eine Anwendung

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 2W6). Wähle vor dem Spiel, wenn auch Zauberer ihre Sprüche bestimmen, eine der acht Magielehren im „Tactical War“-Regelbuch und ermittle zufällig einen Spruch aus dieser Lehre. Dieser ist dann im Ring des Volans gebunden und kann in seiner Grundform gewirkt werden. Der Träger des Rings kann sich auch entscheiden, den Grundzauber der Lehre zu wählen, sollte ihm der zufällig ermittelte Zauber nicht zusagen.

SIEGESLORBEER

25 Punkte

Jeder Lebenspunktverlust durch ein Modell mit Siegeslorbeer (nicht die durch sein Reittier) gilt für die Ermittlung des Kampfergebnisses als 2 Lebenspunktverluste. Beachte, dass du nicht tatsächlich die doppelte Anzahl Lebenspunktverluste bei deinem Opfer verursachst!

STAB DER BEFEHLSGEWALT

25 Punkte

Nur eine Anwendung

Wann immer das Modell und die Einheit, der es sich angeschlossen hat, einen Aufriebstest ablegen muss, kann der Spieler ansagen, dass er den Stab benutzt. Wenn er sich dazu entscheidet, dies zu tun, „würfeln“ das Modell und dessen Einheit, sofern er sich einer angeschlossen hat, automatisch eine Doppeleins (Wahnwitziger Mut!) für den Test und bestehen ihn, unabhängig von etwaigen Modifikationen. Der Stab kann nicht verwendet werden, wenn das Modell in diesem Spielzug eine Herausforderung abgelehnt hat oder sich hinten in der Einheit versteckt (niemand würde auf so einen Feigling hören!).

HORN DES KÖNIGS HENROTH VON DEN MEROGENS

15 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Horn darf zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielzugs geblasen werden. Bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzugs dürfen gegnerische Einheiten nicht fliegen - sie müssen stattdessen ihre Bodenbewegung benutzen. Beachte, dass dies auch die Flucht- und Verfolgungreichweite des Gegners beeinflussen kann.

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

DER SILBERSPIEGEL

60 Punkte

Nur eine Anwendung

Darf mit demselben Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle verwendet werden. Zusätzlich erleidet der gegnerische Zauberer, der den Spruch gewirkt hat, W6 automatische Treffer der Stärke 7, wogegen keine Rettungswürfe erlaubt sind.

SIEGEL DER MAGIEERDUNG

45 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Siegel hat die gleichen Auswirkungen wie eine Magiebannende Spruchrolle. Wirf zusätzlich einen W6. Bei einem Wurf von 3 oder mehr endet die gegnerische Magiephase augenblicklich und bisher ungenutzte Energie- und Bannwürfel gehen verloren.

SIEGEL DER ZERSTÖRUNG

40 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Siegel hat die gleichen Auswirkungen wie eine Magiebannende Spruchrolle. Wirf zusätzlich einen W6. Bei einem Wurf von 2 oder mehr wird der Spruch aus dem Gedächtnis des Zauberers gelöscht und kann von diesem nicht länger eingesetzt werden. Gebundene Sprüche werden erst bei einem Wurf von 4+ gelöscht.

SPRUCHBRECHER

35 Punkte

Nur eine Anwendung

Darf mit demselben Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle verwendet werden, selbst dann, wenn der Zauber, den es zu bannen gilt, mit totaler Energie gewirkt wurde.

ENERGIEHOMUNKULUS

35 Punkte

Der Energiehomunkulus fügt sowohl deinem Energie-, als auch deinem Bannpool, je einen (1) Würfel hinzu.

GRAUER STAB

20 Punkte

Verleiht einen Bonus von +1 auf alle Energiewürfe des Zauberers.

ZAUBERSTAB DER MACHT

20 Punkte

Am Ende jeder Magiephase (deiner und der gegnerischen), kannst du bis zu drei nicht verwendete Energie- oder Bannwürfel aus deinem Pool in dem Stab speichern. Wirf zu Beginn jeder nachfolgenden Magiephase (deiner und der gegnerischen) einen Würfel. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als die Anzahl der gespeicherten Würfel ist, füge sie deinem Energie- oder Bannwürfelpool hinzu. Wenn der Wurf niedriger als die Zahl der gespeicherten Würfel ist, gehen diese verloren.

GLÜCKSSTEIN

15 Punkte

Nur eine Anwendung

Einmal pro Schlacht kann der Träger alle Würfel noch einmal werfen, die er zum Wirken eines Spruches geworfen hat. Dies kann Patzer verhindern und Totale Energie oder Patzer verursachen.

KRISTALLKUGEL

15 Punkte

Der Gegner muss immer sämtliche „Geheimnisse“ aller seiner Einheiten innerhalb von 24 Zoll um den Träger enthüllen. Dies beinhaltet, wer welche magischen Gegenstände trägt, die Anwesenheit von getarnten, versteckten oder anderweitig „unsichtbaren“ Modellen und alles andere, das der Spieler seinem Gegner normalerweise nicht enthüllen muss.

MAGIERSTAB

10 Punkte

Mit dem Magierstab kann der Zauberer einen Würfel mehr werfen, als ihm eigentlich erlaubt wäre, wenn er einen Zauber spricht (d.h. ein Zauberer, der normalerweise beim Zaubern bis zu zwei Würfel einsetzen dürfte, kann nun bis zu drei Würfel verwenden usw.).

MAGISCHE STANDARTEN

IMPERIALES BANNER

75 Punkte

Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12 Zoll um das Imperiale Banner dürfen misslungene Moralwerttests wiederholen und gelten überdies als *unnachgiebig*.

GREIFENSTANDARTE

55 Punkte

Nur für Armeestandartenträger

Eine Einheit, die sich der Armeestandartenträger mit der Greifenstandarte anschließt, verdoppelt bei der Ermittlung des Kampfergebnisses ihren Gliederbonus. Wenn die Einheit zwei Glieder hat, erhält sie demnach +2, bei drei Gliedern +4 und bei vier Gliedern (den maximalen Bonus) +6. Die Einheit verfolgt niemals fliehende Gegner, sondern bleibt stattdessen stehen, selbst wenn auf ihr ein Zauber liegt oder sie von einer Sonderregel betroffen ist, nach der sie normalerweise verfolgen müsste. Stattdessen darf sich die Einheit einmal frei Neuformieren und ihre Ausrichtung ändern.

BANNER DES SIGISMUND

50 Punkte

Nur für Modelle vom Kult des Sigmar

Der Standartenträger und alle Modelle in seiner Einheit sind *unnachgiebig*. Beachte, dass dieser Bonus auch für andere Charaktermodelle in der Einheit gilt.

DÄMONENTÖTERSTANDARTE

50 Punkte

Nur für berittene Modelle

Der Standartenträger und alle Modelle in seiner Einheit verursachen *Entsetzen*. Zudem wird der Rettungswurf von Dämonen innerhalb von 12 Zoll um den Träger (sofern vorhanden) um 1 reduziert.

DAS BANNER DES KÖNIGS ADELHARD VON DEN OSTAGOTHS

50 Punkte

Nur Zaubersprüche mit einem Stärkewert können den Standartenträger und alle Modelle in seiner Einheit zum Ziel haben und verwunden, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) — alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen).

BANNER DES KÖNIGS WOLFILA VON DEN UDOSES

40 Punkte

Während ihrer Bewegung gilt die Einheit mit dem Banner als *körperlos*.

BANNER DER ENTSCLOSSENHEIT

30 Punkte

Die Einheit ist *immun gegen Psychologie*.

BANNER DER HOCHLANDE

25 Punkte

Behandle eine Einheit mit dieser Standarte so, als habe sie das Doppelte ihrer tatsächlichen Einheitenstärke.

GOBELIN DER HELDENTATEN

25 Punkte

Jede durch die Einheit mit dem Gobelin der Heldentaten eroberte feindliche Standarte ist doppelt so viele Siegespunkte wert wie üblich. Erobert eine feindliche Einheit den Gobelin, erhält diese stattdessen doppelt so viel Punkte für diese Standarte.

RUNENBANNER

25 PUNKTE

Wenn ein gegnerischer Zauber erfolgreich gegen die Einheit mit dem Runenbanner gewirkt wurde, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 3 oder mehr kann der Spieler der Einheit mit dem Runenbanner den Zauber gegen eine beliebige Einheit (Freund oder Feind) in 6 Zoll Umkreis um diese Einheit umleiten, egal ob sie ursprünglich ein gültiges Ziel war oder nicht.

STANDARTE DES ARKANEN SCHUTZES

25 Punkte

Diese Standarte verleiht der Einheit *Magieresistenz (2)*.

STANDARTE DES HELDENMUTES

20 Punkte

Die Einheit wirft einen zusätzlichen Würfel für alle Tests auf ihren Moralwert (inklusive Aufriebstests) und ignoriert den Würfel mit dem höchsten Wurf Ergebnis.

STANDARTE DES STAHLS

20 Punkte

Nur für Ordensritter

Die Einheit addiert W6 Zoll auf ihre Angriffsbewegung. Wenn der Angriff misslingt, wird das Wurf Ergebnis ignoriert.

METEORSTANDARTE

20 Punkte

Nur für Modelle vom Kult des Sigmar

Nur eine Anwendung

Einmal pro Schlacht kann der Träger der Meteorstandarte, in deiner Beschussphase einen Kometen aus dem Himmel rufen und zwischen den Feinden einschlagen zu lassen. Wenn er dies tut, wähle einen sichtbaren Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 30 Zoll und wirf zwei (2) Würfel. Jede Einheit (Freund und Feind) innerhalb der gewürfelten Augenzahl in Zoll erleidet W6 Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Darüber hinaus gilt der Aufprall des Kometen als magische Attacke.

BANNER DER REIKLANDE

10 Punkte

Der Feind kann gegen die Einheit mit dem Banner immer nur den „Angriff annehmen“, niemals jedoch „Stehen & schießen“ oder „Flucht“ als Angriffsreaktion wählen.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Findigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gers-tens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wolli).