

05.2023

TACTICAL
CODEx
STURMGARDE
WAR



TACTICAL WAR – STURMGARDE

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, ENTSCIEDEN HABEN, DIE MÖGLICHKEIT ZU BIETEN, IHRE ARMEEN AUCH WEITERHIN AUSZUBAUEN UND MIT NAHEZU ALTBEKANNTEN 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 ZAHLREICHEN, FREIWILLIGEN HELFERN, DIE NICHT BESTANDTEIL UNSERES KERNTAMS SIND, BEDANKEN WOLLEN.

UNSER KERNTAM BESTEHT AUS: C. MÜLLER (ALIAS NINIEL), D. RIEBE (ALIAS SATANNES), K. GERSTENS (ALIAS MOE), L. GREID (ALIAS DURAS), M. GIESEKE (ALIAS GAURON) UND T. WOHLRING (ALIAS WOLLI).

AN DIESER STELLE WOLLEN WIR ALLE UNSER GEDENKEN AUCH AN K. KRETSCHMANN (ALIAS LUPINO) RICHTEN, DER SEINE CORONA-SYMPHOME LEIDER NICHT ÜBERLEBT HAT UND AM 23. JUNI 2021 AUF TRAGISCHE WEISE VERSTARB.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2	Palladore.....	22
GENERELLE SONDERREGELN	3	Sturmschlag-Streitwagen	24
SONDERREGELN.....	3	Annihilatoren	25
RÜSTKAMMER	4	Dezimatoren	26
ARMEELISTE: STURMGARDE.....	6	Evocatoren.....	27
Celestant-Prime	7	Prosecutoren.....	28
Yndrasta, Der celestische Speer	8	Desolatoren.....	29
Herolde Azys	9	Vengeuren.....	30
Herolde der Sturmgarde	10	Sturmdrachengarde.....	31
Liberatoren	11	Celestar-Ballista	32
Vindictoren	12	BESTIARIUM	33
Sequitoren	13	LEHRE DES SIGMAR	37
Judicatoren	14	SIGMARS MAGIEWIRBEL	38
Gryphhunde.....	15	MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	39
Praetoren.....	16	MAGISCHE WAFFEN	39
Rebributors.....	17	MAGISCHE RÜSTUNGEN	40
Vanquishers	18	TALISMANE	40
Vanguard-Hunters	19	VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE.....	41
Vigiloren.....	20	ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER).....	42
Raptoren.....	21	MAGISCHE STANDARTEN	43

GENERELLE 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. Dasselbe gilt auch für spezifische Sonderregeln aus diesem Codex, welche vermehrt auftreten (zumeist Volkssonderregeln). Diese werden im nachfolgenden Abschnitt im Detail beschrieben und im Einheitenbeitrag lediglich mit ihrer Bezeichnung aufgeführt.

Viele Bilder zeigen Modelle auf passgenauen Bases, versuche dennoch eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe zu verwenden!

SONDERREGELN

CELESTISCH

Die folgenden Regeln gelten für alle Modelle mit der Celestisch-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen, sofern nicht anders angegeben.

Kampferprob: Nicht *plänkelnde* celestische Einheiten besitzen die Sonderregel *Formationskampf*. Diese überträgt sich auch auf Charaktermodelle, welche sich der Einheit angeschlossen haben.

Sigmars Elite: Celestische Modelle sind *immun gegen Panik*.

Unwille des Sigmar: Celestische Modelle *hassen* alle Dämonen und Untoten.

GRIMMIGE SCHNITTER

Furcht umgibt Einheiten mit dieser Sonderregel, während sie ihr blutiges Werk verrichten. Daher erleiden feindliche Modelle im Umkreis von 6 Zoll um eine oder mehrere Einheiten mit dieser Sonderregel, einen Abzug von -1 auf ihren Moralwert. Beachte, dass dieser Effekt keinen Einfluss auf Einheiten hat, die *immun gegen Psychologie* sind.

STURMSCHILD

Verfügt die Mehrheit der Modelle einer Einheit über diese Sonderregel, so lassen diese ihre Waffen durch die Luft wirbeln und lenken damit Pfeile und andere Geschosse ab. Dies verleiht ihnen einen kumulativen Rüstungswurf (+1) gegen alle Verwundungen, die in der Beschussphase erfolgen, als auch gegen Geschosszauber.

WINDSTOSS

Gebundener Zauber (Energienstufe: siehe Einheitenbeitrag). Geschosszauber. Der Windstoß hat eine Reichweite von 24 Zoll. Das Ziel wird W6 Zoll in direkter Linie vom Zaubernden weggestoßen (seine Ausrichtung ändert sich dabei nicht) und erleidet zudem W6 Treffer der Stärke 3. Gerät die Einheit in Kontakt mit unpassierbarem Gelände, hält sie 1 Zoll davor an und erleidet stattdessen Treffer mit Stärke 4. Ziele, die sich nicht bewegen können (z.B. ein Trebuchet), werden nicht weggestoßen, erleiden jedoch automatisch W6 Treffer der Stärke 4.

RÜSTKAMMER

Diese Sektion beschreibt die von den Einheiten aus diesem Codex eingesetzte Ausrüstung, die sie in der Schlacht verwenden.

ÄTHERSCHWINGE

Sobald ein Modell, welches von einer Ätherschwinge begleitet wird, eine Verwundung durch eine Fernkampfwaffe (inkl. Kriegsmaschinen) oder einem Geschosszauber erleiden würde, wirf für jede daraus resultierende Verwundung einen Würfel, noch bevor etwaige Schutzwürfe erfolgen. Bei einer 5+ erkennt das betroffene Modell das warnende Kreischen des edlen Raubvogels rechtzeitig, springt zur Seite, sucht Deckung und die jeweilige Verwundung wird ignoriert.

Das laute kreischen der Ätherschwingen kann ganze Einheiten warnen, weswegen alle Modelle in einer Einheit, die von wenigstens einer Ätherschwinge begleitet wird, vom warnenden Kreischen profitieren. Mehrere Ätherklingen in einer Einheit haben daher lediglich eine ästhetische Außenwirkung, ohne der Einheit jedoch weitere Benefits zu gewähren.

DONNERSCHILD

Der Donnerschild ist ein *magischer* Schild und du darfst für seine tragenden Modelle alle misslungenen Rüstungswürfe von 1 wiederholen. Für jeden erfolgreichen Wiederholungswurf im Nahkampf erleidet die verursachende Feindeinheit sofort einen (1) automatischen Treffer der Stärke 4.

Die Effekte des Donnerschildes werden ignoriert, wenn das Modell einen Schild (beispielsweise aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“) verwendet, der selbst kein Donnerschild 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 zuvor erläutert besser geschützt, doch das Reittier wird durch das zusätzliche Gewicht des Harnischs verlangsamt. Dementsprechend wird der Bewegungswert eines Modells 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.

HIMMLISCHE LATERNE

Für jedes Modell mit einer himmlischen Laterne kannst du einmal pro Schlacht zu Beginn deiner Bewegungsphase ansagen, dass es das sengende Licht im Inneren der Laterne entfesselt. Wenn du dies tust, kann es sich in dieser Bewegungsphase nicht mehr bewegen.

Jede feindliche Einheit der Mächte der Zerstörung oder Eigenständigen Mächte, die sich im Augenblick des Entfesselns innerhalb von 12 Zoll um das Modell mit der aktivierten Laterne befindet, erleidet W6 automatische Treffer der Stärke 4, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Diese Treffer werden innerhalb ihrer Einheit wie Beschuss verteilt.

Zudem ist das Licht der Fluch aller Dämonen und Untoter. Deshalb erleiden diese Einheiten stattdessen W6 automatische Treffer der Stärke 4, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.

PLATTENRÜSTUNG

Plattenrüstungen verleihen einen beachtlichen Rüstungswurf (+3), der normal mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden kann.

STRAHLENDE PLATTENRÜSTUNGEN

Eine strahlende Plattenrüstung gilt als *magische* Plattenrüstung und verleiht ihrem Träger zusätzlich einen *Rettungswurf* (+2).

Die Effekte der strahlenden Plattenrüstung werden ignoriert, wenn das Modell eine Rüstung (beispielsweise aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“) verwendet, die selbst keine strahlende Plattenrüstung ist.

SCHNELLSCHUSSARMBRUST

Die Schnellschussarmbrust kann einen Hagel tödlicher Bolzen abschießen. Durch die Verwendung eines Magazins und eines Lademechanismus, welcher eine Überdruckkapsel entlädt, ist diese spezielle Waffe in der Lage, mehrere Projektile in der gleichen Zeit abzufeuern, die ein normaler Armbrustschütze für einen Schuss benötigt.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Schnellschusshandarmbrust	12 Zoll	4	Mehrfachschüsse (2), Rüstungsbrechend
Schnellschussarmbrust	24 Zoll	4	Bewegen oder Schießen, Mehrfachschüsse (2), Rüstungsbrechend
Langstrecken-Schnellschussarmbrust	36 Zoll	4	Bewegen oder Schießen, Mehrfachschüsse (3), Niederhalten, Rüstungsbrechend

TACTICAL WAR – STURMGARDE

Niederhalten: Wenn einer Infanterie- oder Kavallerieeinheit durch Langstrecken-Schnellschussarmbrüste einen oder mehrere Lebenspunktverluste zugefügt wurden, muss diese Einheit bis zum Ende ihrer nächsten Bewegungsphase -1 Zoll von ihrer Profilbewegung am Boden abziehen (gilt nicht für monströse Einheiten).

STURMWAFFE

Alle Attacken mit Sturmwaffen sind *magische* Attacken und werden mit +1 Stärke (zuzüglich normaler Boni wie beispielsweise den +2 für Zweihandwaffen oder Lanzen im Angriff) abgehandelt. Ansonsten zählen diese als normale, magische Waffen ihres Typs.

Überdies erleiden Dämonen und Untote einen Malus von -1 auf etwaige Rettungswürfe gegen Verwundungen durch eine Sturmwaffe.

Diese Effekte gelten für alle Nah- und Fernkampfwaffen betroffener Modelle. Im Falle von berittenen Modellen jedoch nur für die Bewaffnung der Reiter, nicht jedoch für die Attacken ihrer Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen (oder gar den Streitwagen selbst), auch nicht, für Kriegsmaschinen, welche von einem Modell mit einer Sturmwaffe bedient wird.

Die Effekte der Sturmwaffe werden ignoriert, wenn das Modell eine Waffe (beispielsweise aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“) verwendet, die selbst keine Sturmwaffe ist.

ARMEELISTE: STURMGARDE

Armeen der Sturmgarde gehören zu den Mächten der Ordnung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex des Imperiums, 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 der folgenden Armeeliste stammen.

KOMMANDANTEN (CHARAKTERMODELLE)

Celestant-Prime (0-1) ²
Yndrasta, der Celestische Speer (0-1) ¹
Erzengel
Lord der Sturmgarde

HELDEN (CHARAKTERMODELLE)

Racheengel
Feldherr der Sturmgarde

KERNEINHEITEN

Liberatoren
Vindictoren
Sequitoren
Judicatoren
Gryphhunde ³

ELITEEINHEITEN

Praetoren
Retributors
Vanquisher
Vanguard-Hunters
Vigiloren
Raptoren
Palladore
Sturmschlag-Streitwagen

SELTENE EINHEITEN

Annihilatoren
Dezimatoren
Evocators (0-1)
Prosecutoren
Desolatoren
Vengeuren
Sturmdrachengarde
Celestar-Balliste

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussahlen.

CELESTANT-PRIME

Der Zorn des Gottkönigs. Der Racheengel Azys. Der Träger des Weltenhammers. Der Erste Sohn Sigmars. Der Celestant-Prime!

Kommandant

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Celestant-Prime	4	10	6	6	6	6	10	6	10	Monströse Infanterie	Groß (5)	100x100 mm	560 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe (Sturmwaffe)
- Rüstung des Sigmar

MAGIE:

Der Celestant-Prime ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Sigmar oder der Lehre des Feuers, Metalls, Lichts, Leben oder Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Ehrt Sigmar
- Einheitenstärke 5
- Einzelgänger
- Entsetzen
- Fliegen
- Grimmige Schnitter
- Todesstoß
- Immun gegen Todesstoß
- Stellarium himmlischer Schicksale
- Sturmschild
- Unerschütterlich
- Unter dem Schutz Sigmars
- Vergeltung von oben
- Windstoß (2W6)

OPTIONEN:

- Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.
- Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen. Auch diese sind Sturm Waffen:
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)
 - Hellebarde (5 Pkt.)
 - Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)
- Der Celestant-Prime darf magische Gegenstände, mit Ausnahme magischer Rüstungen, im Wert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

Ehrt Sigmar: Für Ruhm und Ehre! Der Celestant-Prime muss immer, sofern möglich, eine Herausforderung aussprechen bzw. eine vom Gegner ausgesprochene Herausforderung annehmen. In einer Herausforderung wird aus seinem *Todesstoß* ein *Heldenhafter Todesstoß*.

Rüstung des Sigmar: Als Sigmar den Celestant-Prime als seinen Ersten Sohn annahm, schenkte er ihm seine Rüstung. Diese verleiht dem Celestant-Prime einen *Rettungswurf* (+3) und *Rüstungswurf* (+6), der jedoch nicht mehr mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert und weiter verbessert werden kann. Darüber hinaus verwundet ihn keine Attacke 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.

Stellarium himmlischer Schicksale: Ein Sturm aus himmlischer Energie tost zu Füßen des Celestant-Primes und verleiht ihm in der Schlacht mystische, prophetische Einsichten. Dadurch erhält der Celestant-Prime einen Bonus von +2 auf seine Komplexitätstests beim Wirken seiner Gebete.

Unter dem Schutz Sigmars: Als der Racheengel Azys steht der Celestant-Prime unter Sigmars persönlichen Schutz. Der Celestant-Prime heilt zu Beginn jedes deiner Spielzüge eine (1) Verwundung.

Vergeltung von oben: Anstatt den Celestant-Prime auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du ihn zur Seite stellen und ansagen, dass er in Azyr aufgestellt ist. In jeder deiner Bewegungsphasen, beginnend mit der zweiten (2) musst du dich dann entscheiden, ob er aus dem Himmel herabfährt oder in Azyr verbleibt und sich mit zusätzlicher Energie auflädt. Erscheint er nicht spätestens in der 5. Schlachtrunde, gilt er als Verlust. Für jede Schlachtrunde, die sich der Celestant-Prime in Azyr aufhält, addierst du bis zum Ende der Schlacht +1 auf seine Profilwerte für Stärke und Attacken (bis zu einem Maximum von jeweils 10).

Wenn der Celestant-Prime aus dem Himmel herabfährt, stellst du ihn beliebig auf dem Schlachtfeld, aber mehr als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen und mindestens 1 Zoll zu unpassierbarem Gelände entfernt auf. Dies ist seine komplette Bewegung für diese Bewegungsphase.

Solange der Celestant-Prime nicht auf dem Spielfeld platziert wurde, kann er keine Gebete sprechen. Auch kann er in diesem Fall keine Szenarien spezifischen Funktionen wie beispielsweise „Gejagter“ oder dergleichen übernehmen.

YNDRASTA, DER CELESTISCHE SPEER

Yndrasta, der Celestische Speer wurde durch Sigmars Hand in Azyr geschmiedet und sie zieht in die Reiche aus, um zu kämpfen. Sie ist der mächtige Hammer, der die Mächte des Chaos, des Todes und der Zerstörung zerschmettert, und der Schild, der die wehrlosen Bewohner der Reiche der Sterblichen vor den unzähligen, sie bedrängenden Feinden schützt. Die unsterbliche Halbgöttin ist mit Waffen ausgerüstet, die mit celestischer Energie gesegnet sind, und ihr Zorn und ihr Glaube kennt keine Grenze.

Kommandant

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Yndrasta	4	9	6	5	5	4	7	5	9	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	450 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen (Sturmwaffen)
- Plattenrüstung

MAGIE:

Yndrasta ist eine Zauberin der Stufe 3. Sie darf Zaubersprüche aus der Lehre des Sigmar oder der Lehre des Feuers, Metalls, Lichts, Leben oder Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Angst
- Celestisch
- Fliegen
- Grimmige Schnitter
- Sturmschild
- Unnachgiebig
- Unsterbliche Halbgöttin
- Windstoß (2W6)

OPTIONEN:

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

Darf eine ihrer zwei (2) Handwaffen kostenlos gegen eine (1) Zweihandwaffe (Sturmwaffen) oder eine (1) ihrer Handwaffen kostenlos gegen einen (1) Donnerschild tauschen.

Darf von einer Ätherschwinge (25 Pkt.) begleitet werden.

Darf ihre Plattenrüstung zu einer strahlenden Plattenrüstung (25 Pkt.) aufwerten.

Darf eine (1) Himmlische Laterne (25 Pkt.) erhalten.

Yndrasta darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 100 Pkt. auswählen.

Unsterbliche Halbgöttin: Yndrasta scheint bereits zahllose Male gestorben zu sein, doch jedes Mal wurde sie durch die Gnade Sigmars wiedererweckt. Nachdem sie ausgeschaltet wurde, wirfst du am Ende jedes deiner Spielzüge einen Würfel. Bei einem Wurf von 4 oder mehr erhebt sie sich wieder mit vollen Lebenspunkten. Stelle ihr Modell irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo sie mehr als 6 Zoll vom Feind und 1 Zoll von unpassierbarem Gelände entfernt ist. Auch darf sie sich auf diese Weise direkt verbündeten Einheiten anschließen, sofern diese nicht im Nahkampf gebunden sind. Sie gilt erst dann als Verlust, wenn sie zum Ende des letzten Spielzugs nicht mehr am Leben ist.

HEROLDE AZYRS

Es ist der Herold Azyrs, der eine schimmernde Starblade umfasst, die eine Schneise durch die zähesten Feinde zu schlagen vermag. Die Herolde Azyrs tragen außerdem eine weitere, weitaus mächtigere Waffe in Gestalt einer Himmlischen Laterne, die das versengende Licht der Himmel ausstrahlt. Dieses Licht fällt auf ihre Feinde wie ein Meer der Qualen, das größere Schmerzen verursacht als jene verdorbenen Agonien, die die Dunklen Götter vergnügt ersinnen.

Kommandant Held

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Racheengel	4	7	5	5	4	2	6	4	8	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	200 Pkt.
Erzengel	4	8	6	5	5	3	7	5	9	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	375 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung

MAGIE:

Ein Racheengel ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Erzengel der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Sigmar oder der Lehre des Feuers, Metalls, Lichts, Leben oder Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Angst
- Celestisch
- Fliegen
- Grimmige Schnitter
- Sturmschild
- Windstoß (W6)

OPTIONEN:

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

Darf einen Langbogen (8 Pkt.) erhalten.

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Schild (3 Pkt.)
- Donnerschild (10 Pkt.)
- Hellebarde (5 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)

Darf seine Bewaffnung zu Sturm- waffen (20 Pkt.) aufwerten.

Darf seine Plattenrüstung zu einer strahlenden Plattenrüstung (25 Pkt.) aufwerten.

Darf von einer Ätherschwinge (25 Pkt.) begleitet werden.

Darf eine (1) Himmlische Laterne (25 Pkt.) erhalten.

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

Ein (1) Racheengel deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestand- artenträger aufgewertet werden.

HEROLDE DER STURMGARDE

Die Herolde sind die Anführer der Sturmgarde, außerordentlich begabte Krieger, die in glimmenden Feldern aus azurblauem Licht in die Schlacht gelangen. Sie werden selbst unter den Unsterblichen für ihre Beharrlichkeit und ihre kriegerischen Fähigkeiten geachtet. Ihre Waffen zerschmettern jeden Feind, der unglücklich genug ist, sich ihnen zu nähern.

Kommandant Held

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Feldherr der Sturmgarde	4	7	5	5	4	2	6	4	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	160 Pkt.
Lord der Sturmgarde	4	8	6	5	5	3	7	5	9	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	335 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung

MAGIE:

Ein Feldherr ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Lord der Stufe 3. Zaubersprüche aus der Lehre des Sigmar oder der Lehre des Feuers, Metalls, Lichts, Leben oder Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Angst
- Grimmige Schnitter
- Celestisch
- Sturmschild

OPTIONEN:

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

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Schild (3 Pkt.)
- Donnerschild (10 Pkt.)
- Hellebarde (4 Pkt.)
- Speer (4 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)
- Langbogen (8 Pkt.)
- Schnellschussarmbrust (10 Pkt.)

Darf seine Bewaffnung zu Sturmwaffen (20 Pkt.) aufwerten.

Darf seine Plattenrüstung zu einer strahlenden Plattenrüstung (25 Pkt.) aufwerten.

Darf eine (1) Himmlische Laterne (25 Pkt.) erhalten.

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

Ein (1) Feldherr deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Gryphon (60 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Sturmschlag-Streitwagen (130 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Dracolines (140 Pkt.)
- Dracothian (140 Pkt.)
 - Harnisch (5 Pkt.)
- Draconith (180 Pkt.)
 - Harnisch (10 Pkt.)
- Tauralon (325 Pkt.)
 - Harnisch (10 Pkt.)
- Kaiserdrache (435 Pkt.; nur für Lord der Sturmgarde)
 - Harnisch (15 Pkt.)

LIBERATOREN

Die Liberatoren wurden auf magische Weise durch die donnernde Macht Sigmars geschmiedet. Es haben unsterbliche Seelen, sind stolz und stark, der Hammer Sigmars in Menschengestalt und wurden mit brutaler Wucht von den Himmeln herabgeworfen, um die Herrschaft des Chaos zu zertrümmern.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Liberator	5	5	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	14 Pkt./Modell
Liberus-Prime	5	5	4	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

SONDERREGELN:

- Celestisch

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung

OPTIONEN:

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (3 Pkt./ Modell)
- zusätzliche Handwaffe (3 Pkt./ Modell)
- Zweihandwaffe (3 Pkt./ Modell)
- Schilde (1 Pkt./ Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturm Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

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

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

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

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Liberus-Prime aufwerten.

VINDICTOREN

Als Bollwerk der in schwerste Rüstung gekleideten Sturmgeschmiedeten sind Vindictoren Defensivspezialisten, die mit Schilden und Speeren die Linie gegen die vielen Feinde der Ordnung halten.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Vindictor	5	5	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	16 Pkt./Modell
Vindictor-Prime	5	5	4	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Sturmschild

OPTIONEN:

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

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

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

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

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

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Vindictor-Prime aufwerten.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Plattenrüstung

SEQUITOREN

Die Linientruppen der Unantastbaren Kammer setzen sich aus Sequitors zusammen, ersten Kriegeren, die den Sturm durch magische Waffen kanalisieren, die sie von Sigmar erhalten haben. Von einem solchen Krieger getroffen zu werden, kommt der Entladung eines tosenden Sturmes mit donnernder Macht gleich. Sequitors sind dazu in der Lage, Magie in ihrer Bewaffnung zu kanalisieren, und wechseln schnell zwischen Angriff und Verteidigung. Ihre Streitkolben und Hämmer können Geister und Dämonen für alle Ewigkeit zerstreuen, während ihre Schilde auch die stärksten Hiebe blocken.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Sequitor	5	5	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	17 Pkt./Modell
Sequitor-Prime	5	5	4	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

SONDERREGELN:

- Celestisch

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

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

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

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

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Sequitor-Prime aufwerten.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Großstreitkolben und -hämmer
- Plattenrüstung
- Schild

Großstreitkolben und -hämmer: Zu Beginn jedes Nahkampfes musst du ansagen, ob diese Einheit ihre Großstreitkolben und -hämmer als *magische* Handwaffen oder Zweihandwaffen verwendet. Diese *magischen* Waffen erhalten in der ersten Runde jedes Nahkampfes +1 Stärke. Beachte, dass ihr Stärkebonus zusätzlich zu allen anderen Boni gilt.

JUDICATOREN

Die Judicatoren greifen schnell und präzise mit zischenden Salven ihrer Pfeile und an, die in hohem Bogen fliegen und von ihrer Ankunft in der Schlacht künden. Die massierten, jaulenden Streitkräfte des Chaos sind ihre verhassten Erzfeinde und sie werden bald den Zorn ihrer Sturm-langbögen und ihrer knisternden Pfeile aus reiner Blitzenergie zu spüren bekommen. Die Judicatoren verarbeiten ihre Wut mit stoischer Unbarmherzigkeit und lassen nichts als Tod zurück.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Judicator	5	5	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	18 Pkt./Modell
Judicator-Prime	5	5	5	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Langbogen
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Plänkler
- Treffsicher

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturm-
waffen (4 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Judicator-
Prime aufwerten.

Treffsicher: Wenn sich die Einheit in deiner Bewegungsphase nicht bewegt hat, erhält sie in der folgenden Beschussphase +1 auf ihre Trefferwürfe.

GRYPHHUNDE

Gryphhunde sind im Rudel jagende Kreaturen aus dem Reich Azyr, edle Tiere, die die Verderbnis verachten. Ihre scharfen Sinne erkennen jede Täuschung ebenso einfach wie ihre Schnäbel und Klauen das Fleisch der Ungläubigen zerfetzen. Rudel von Gryphhunden sind dafür bekannt, sich mit jenen zu verbünden, die für eine gerechte Sache kämpfen und sie bieten ihren Gefährten Treue und Schutz.

Kern

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Gryphhund	9	4	-	4	3	1	6	1	7	Bestie	Mittel (3)	40x40 mm	20 Pkt./Modell
Rudelführer	9	4	-	4	3	1	6	2	7	Bestie	Mittel (3)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Augendieb
- Die Ätherwinde reiten
- Geländeerfahren (Wald)
- Leichte Kavallerie
- Plänkler
- Rasende Wildheit
- Rüstungswurf (+1)
- Vernichtender Angriff
- Warnendes Kreischen

OPTIONEN:

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

Die Ätherwinde reiten: Entlang der Ätherwinde können sich Gryphs schneller bewegen, als es das Auge wahrnehmen kann, allerdings macht die Unbeständigkeit dieser Winde eine solche Art zu reisen riskant. In ihrer Bewegungsphase, nach dem Ansagen von Angriffen, kann sich eine solche Einheit entscheiden, die Ätherwinde zu reiten, statt sich normal zu bewegen. Wenn sie dies tut, wirfst du fünf (5) Würfel. Die Einheit kann sich bis zu einer Entfernung, die der Summe in Zoll entspricht, bewegen. Während dieser speziellen Bewegung unterliegt die Einheit der Sonderregel *Körperlos*. Diese Fähigkeit überträgt sich auch auf der Einheit angeschlossene Charaktermodelle, sofern diese auf einem Gryph reiten. Wird die Einheit jedoch von einem Charaktermodell begleitet, welches nicht auf einem Gryph reitet, so kann sie die Ätherwinde nicht reiten, bis das Charaktermodell die Einheit verlassen hat oder ausgeschaltet wurde. Die zufällig ermittelte Reichweite wird im Falle eines Angriffs nicht mehr verdoppelt.

Rasende Wildheit: Alle Attacken eines Gryph zählen als *Rüstungsbrechend*. Wenn ein Verwundungswurf für einen Gryph 6 beträgt, verursacht die Attacke *multiple Lebenspunktverluste (2)*.

Warnendes Kreischen: Man sagt, dass es unmöglich ist, sich unbemerkt an einen Gryphhund anzuschleichen. Wenn sich zu irgendeinem Zeitpunkt eine getarnte oder verborgene feindliche Einheit (z.B. Assassinen oder der Ogroid Thaumaturg) innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet, wirf einen Würfel. Bei 3 oder weniger passiert nichts, bei einer 4 oder mehr wird diese jedoch sofort enttarnt bzw. als feindliche Einheit entlarvt. Dies gilt auch, wenn sich die Feindeinheit durch diesen Bereich bewegt oder andersherum.

Eine Gryphhundeeinheit kann nur einmal pro Bewegungsphase (in deiner als auch der deiner Gegner) versuchen, eine Einheit zu enttarnen bzw. zu entlarven, auch wenn sich diese innerhalb jener Bewegungsphase mehrfach durch den bewachten Bereich hindurchbewegt. Mehrere Gryphhundeeinheiten bedeuten jedoch mehrere Versuche, sofern der bewachte Bereich mehrerer dieser Einheiten durchquert.

TACTICAL WAR – STURMGARDE

PRAETOREN

Praetoren sind die Leibwächter der Sturmgeschmiedeten Ewigen und ihren Herren spirituell verbunden. Sie sind gemeinsam mit ihrem Herrn über den Amboss der Apotheose gegangen und dadurch wurde ihr Schicksal mit dem seinen verbunden, sodass sich die Praetoren bereitwillig opfern, damit ihre Schutzbefohlenen weiterkämpfen können.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Praetoren	4	6	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	23 Pkt./Modell
Praetor-Prime	4	6	4	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Schutzbefohlene
- Sturmschild
- Unnachgiebig

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung
- Hellebarde

OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.
- 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.
- Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Praetor-Prime aufwerten.

Schutzbefohlene: Diese Einheit wurden zum Schutz der Sturmgeschmiedeten Ewigen geschaffen. Wenn sich dieser Einheit mindestens ein Charaktermodell angeschlossen hat, addierst du +1 zu all ihren Rüstungswürfen (auch denen ihr angeschlossener Charaktermodelle). Zudem profitieren der Einheit angeschlossene Charaktermodelle auch dann von der Sonderregel *Achtung Sir!*, wenn ihre Einheitenstärke bereits unter fünf (5) gefallen ist.

RETRIBUTORS

Die Retributors sind der gestaltgewordene schimmernde, goldene Zorn der Himmel und werden ihrem Namen gerecht: Gnadenlos lassen sie mit blendenden Blitzen himmlischer Wut Gerechtigkeit gegen die eingeschworenen Feinde der Ordnung walten. Ihre Waffen sind aus dem reinsten verzauberten Sigmarte geschmiedet – die Retributors rufen die Macht des Sturms an, um blitzende Schläge aus Himmelsmagie niedergehen zu lassen, die ihre Feinde innerhalb eines Augenblicks in Aschewolken verwandeln.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Retributor	4	6	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	22 Pkt./Modell
Retributor-Prime	4	6	4	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

SONDERREGELN:

- Blitzschlag
- Celestisch

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

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.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Retributor-Prime aufwerten.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Plattenrüstung

Blitzschlag: Gebundener Zauber (Energistufe 2W6). Direktschadenszauber. Jede Einheit im Umkreis von 6 Zoll, welche nicht den Mächten der Ordnung angehört, erleidet W6 automatische Treffer der Stärke 4, Stärke 5, wenn es sich um *Dämonen* oder *Untote* handelt.

TACTICAL WAR – STURMGARDE

VANQUISHERS

Vanquishers sind meisterliche Krieger mit Zweihandschwerter. Sie führen ihre Großschwerter mit übernatürlichem Geschick, und in jeder dieser Waffen ist ein Splitter Celestium-Reichstein eingelassen, über dem diese Krieger meditieren, bis sie eins mit ihren Klingen werden.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Vanquisher	4	6	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	22 Pkt./Modell
Vanquisher-Prime	4	6	4	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Kampferprob

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung
- Zweihandwaffe

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturm Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

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.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Vanquisher-Prime aufwerten.

Kampferprob: Vanquishers ignorieren die Zweihandwaffen-Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu* und profitieren wie normal vom Initiativebonus nach einem Angriff (+2 auf die Initiative usw.).

VANGUARD-HUNTERS

Die Vanguard-Hunters sind kühne Plänkler und hervorragende Späher. Sie sind kampfgestählte Veteranen und wissen jedes Gelände zu ihrem Vorteil zu nutzen. Ihre wagemutigen Guerilla-Angriffe erfordern es, ständig in Bewegung zu bleiben – oft schon wurde eine als uneinnehmbar betrachtete Position von einer Schar Vanguard-Hunters erklimmt und zerstört, die sich in der Deckung des Wahnsinns der Schlacht verborgen bewegte.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Vanguard-Hunter	5	5	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	21 Pkt./Modell
Vanguard-Prime	5	5	5	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schnellschusshandarmbrust
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Plänkler
- Kundschafter
- Unermüdlige Jäger

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturm Waffen (4 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Vanguard-Prime aufwerten.

Unermüdlige Jäger: Vanguard-Hunter dürfen selbst dann noch marschieren, wenn sich Feinde in ihrer unmittelbaren Nähe befinden. Zudem erleiden sie keine Mali für das Schießen nach einer Bewegung.

TACTICAL WAR – STURMGARDE

VIGILOREN

Vigiloren sind in schwerste Rüstung gewandete Kundschafter. Sie gehen den Hauptstreitkräften voraus und erfüllen für die neu geschmiedeten Sturmheere, eine ähnliche Rolle wie die Vorhut-Kammer.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Vigiloren	5	5	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	19 Pkt./Modell
Vigiloren-Prime	5	5	5	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Kundschafter
- Plänkler
- Treffsicher

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (4 Pkt./Modell) aufwerten.
Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Vigiloren-Prime aufwerten.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung
- Langbogen

Treffsicher: Wenn sich die Einheit in deiner Bewegungsphase nicht bewegt hat, erhält sie in der folgenden Beschussphase +1 auf ihre Trefferwürfe.

RAPTOREN

Raptoren sind geborene Jäger. Sie kundschaften oft vor dem Hauptheer den Feind aus und stören ihn durch tödliches Armbrustfeuer. Jene, die es vorziehen, aus der Nähe zu töten, schließen sich zu Gefolgen mit Schnellschussarmbrüsten zusammen, gefährlichen Waffen, die durch ihre Salven aus zahlreichen Geschossen selbst einen entschlossenen Vormarsch des Feindes zum Erliegen bringen können. Zwischen den Raptoren und den sagenumwogenen Ätherschwingen besteht ein seltsames, starkes Band, weshalb sie sich in der Schlacht oft zusammentun. Diese wilden, treuen Raubvögel ziehen am Himmel hoch über dem Kampfgeschehen ihre Kreise und stoßen dann herab, um den Feind mit Schnabel und Klauen zu zerfetzen.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Raptor	5	5	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	22 Pkt./Modell
Raptor-Prime	5	5	5	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Plänkler
- Ewiger Richtspruch

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schnellschussarmbrust
- Plattenrüstung

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Schnellschussarmbrüste gegen Langstreckenschnellschussarmbrüste (18 Pkt./Modell) tauschen. Die einzelnen Modelle erhalten dadurch eine 40x40 mm große Base und gilt zudem als seltene Auswahl.

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (4 Pkt./Modell) aufwerten.

Die gesamte Einheit darf von Ätherschwingen (25 Pkt.) begleitet werden.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Raptor-Prime aufwerten.

Ewiger Richtspruch: Wenn eine Einheit Raptoren in der Beschussphase eine Einheit Dämonen oder Untoter beschießt, erhält sie für jeden Trefferwurf von 6 eine zusätzliche Beschussattacke, welche ebenfalls von dieser Sonderregel profitiert.

PALLADORE

Die Palladore sind zweifelsohne die schnellsten Bodentruppen der Sturmgarde. Indem sie sich, durch Sigmars Gunst, mitsamt ihren Gryphons in vom Wind getragene Blitze verwandeln, reisen sie auf himmlischen Sturmwinden, um die feindliche Armee zu umgehen. Dann nehmen sie wieder materielle Gestalt an und gehen dem Feind an die verwundbare Kehle.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Pallador	-	5	4	4	4	1	5	2	8	-	-	-	65 Pkt./Modell
Pallador-Prime	-	5	4	4	4	1	5	3	8	-	-	-	-
Gryphon	9	4	-	4	-	-	6	2	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x75 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Augendieb (nur Gryphon)
- Celestisch
- Die Ätherwinde reiten
- Fürst des Wirbelsturms (nur Pallador-Prime)
- Geländeerfahren (Wald)
- Leichte Kavallerie*
- Rasende Wildheit (nur Gryphon)
- Vernichtender Angriff (nur Gryphons)

OPTIONEN:

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

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Schild (2 Pkt./Modell)
- Donnerschild (5 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Hellebarde (5 Pkt./Modell)
- Speere (2 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (5 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Schnellschusshandarmbrust (5 Pkt./Modell)
- Wurfaxt (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (5 Pkt./Modell) aufwerten.

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.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Pallador-Prime aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

Die Ätherwinde reiten: Entlang der Ätherwinde können sich Gryphs schneller bewegen, als es das Auge wahrnehmen kann, allerdings macht die Unbeständigkeit dieser Winde eine solche Art zu reisen riskant. In ihrer Bewegungsphase, nach dem Ansagen von Angriffen, kann sich eine solche Einheit entscheiden, die Ätherwinde zu reiten, statt sich normal zu bewegen. Wenn sie dies tut, wirfst du fünf (5) Würfel. Die Einheit kann sich bis zu einer Entfernung, die der Summe in Zoll entspricht, bewegen. Während dieser speziellen Bewegung unterliegt die Einheit der Sonderregel *Körperlos*. Diese Fähigkeit überträgt sich auch auf der Einheit angeschlossene Charaktermodelle, sofern diese auf einem Gryph reiten. Wird die Einheit jedoch von einem Charaktermodell begleitet, welches nicht auf einem Gryph reitet, so kann sie die Ätherwinde nicht reiten, bis das Charaktermodell die Einheit verlassen hat oder ausgeschaltet wurde. Die zufällig ermittelte Reichweite wird im Falle eines Angriffs nicht mehr verdoppelt.

Fürst des Wirbelsturms: Oftmals weist ein Pallador-Prime seine Krieger an, den Feind zu umkreisen wie ein Wirbelsturm, zu verschwinden und aus einer unerwarteten Richtung wieder zuzuschlagen. Du darfst den Pallador-Prime und seine Einheit während der Aufstellung normal auf dem Spielfeld platzieren oder die Einheit behandeln, als haben Sie die Aufstellungsregel *Überfall*. Diese Fähigkeit überträgt sich auch auf der Einheit

TACTICAL WAR – STURMGARDE

angeschlossene Charaktermodelle, sofern diese ebenfalls auf einem Gryphon reiten. Wird die Einheit jedoch von einem Charaktermodell begleitet, welches nicht auf einem Gryphon reitet, so muss sie normal auf dem Spielfeld platziert werden und darf nicht die Aufstellungssonderregel *Überfall* nutzen. Beachte auch, dass sich der General zu Spielbeginn auf dem Spielfeld befinden muss und daher nie von dieser Sonderregel profitiert.

Rasende Wildheit: Alle Attacken eines Gryph zählen als *Rüstungsbrechend*. Wenn ein Verwundungswurf für einen Gryph 6 beträgt, verursacht die Attacke *multiple Lebenspunktverluste (2)*.

STURMSCHLAG-STREITWAGEN

Sturmschlag-Streitwagen sind die spezialisierten Linienbrecher der Sturmgeschmiedeten. Sie werden von zwei eigens gezüchteten Sturmgryphen gezogen und sind schnell genug, dem feindlichen Beschuss zu entgehen, um im Gegenzug mit einem vernichtenden Angriff oder Unterstützung aus der Ferne zu reagieren.

Elite

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Streitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	-	-	-	-
Besatzung	-	5	4	4	-	-	5	2	8	-	-	-	-
Sturmgryphen	9	4	-	4	-	-	6	2	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	135 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Streitwagen, 2 Sturmgryphen und 2 Besatzungsmitglieder)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Langbogen

SONDERREGELN:

- Angst
- Augendieb (nur Sturmgryphen)
- Celestisch
- Die Ätherwinde reiten
- Rüstungswurf (+4)
- Vernichtender Angriff (nur Sturmgryphen)

OPTIONEN:

Der Streitwagen darf Sensenklingen (5 Pkt.) erhalten.

Die Ätherwinde reiten: Entlang der Ätherwinde können sich Gryphs schneller bewegen, als es das Auge wahrnehmen kann, allerdings macht die Unbeständigkeit dieser Winde eine solche Art zu reisen riskant. In ihrer Bewegungsphase, nach dem Ansagen von Angriffen, kann sich eine solche Einheit entscheiden, die Ätherwinde zu reiten, statt sich normal zu bewegen. Wenn sie dies tut, wirfst du fünf (5) Würfel. Die Einheit kann sich bis zu einer Entfernung, die der Summe in Zoll entspricht, bewegen. Während dieser speziellen Bewegung unterliegt die Einheit der Sonderregel *Körperlos*. Diese Fähigkeit überträgt sich auch auf der Einheit angeschlossene Charaktermodelle, sofern diese ebenfalls auf einem Gryph reiten. Wird die Einheit jedoch von einem Charaktermodell begleitet, welches nicht auf einem Gryph reitet, so kann sie die Ätherwinde nicht reiten, bis das Charaktermodell die Einheit verlassen hat oder ausgeschaltet wurde. Die zufällig ermittelte Reichweite wird im Falle eines Angriffs nicht mehr verdoppelt.

TACTICAL WAR – STURMGARDE

ANNIHILATOREN

Annihilatoren greifen mit der Wucht eines herabstürzenden Sterns an und schmettern mit genug Kraft in ihre Feinde, um sie sofort auszulöschen. Alles, was ihren brutalen Ansturm übersteht, wird rasch mit massigen Meteorhämmern niedergestreckt, während die Annihilatoren Gegenschläge mit ihren undurchdringlichen Schilden abwehren.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Annihilatoren	4	6	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	28 Pkt./Modell
Annihilator-Prime	4	6	4	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Meteorhämmer (Handwaffe, Sturm-
waffe)
- Strahlende Platten-
rüstung
- Donnerschild

SONDERREGELN:

- Angst
- Celestisch
- Ermutigt
- Manipelformation
- Sturmschild
- Vergeltung

OPTIONEN:

Diese Einheit darf ihre Meteorhämmer und Donnerschilde gegen zweihändige Meteorhämmer (Zweihandwaffe, Sturm-
waffe, kostenlos tauschen.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Musi-
ker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum
Standartenträger aufwerten.

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

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum An-
nihilator-Prime aufwerten.

Ermutigt: Wenn sich dieser Einheit ein Charaktermodell angeschlossen hat, besteht sie automatisch jeden Moralwerttest, als habe sie eine Doppeleins (Schlangenaugen) gewürfelt.

Vergeltung: In dem Spielzug, indem diese Einheit angegriffen wurde, kannst du jedes Modell dieser Einheit, das sich in direktem Basekontakt mit einem Feindmodell befindet, eine zusätzliche Attacke durchführen lassen.

DEZIMATOREN

Der Feind ist zahllos, seine dicht gedrängten Horden füllen die Welt von Horizont zu Horizont aus. Ein solcher Anblick mag die Entschlossenheit der meisten Krieger unterminieren, doch die Dezimatoren sind nicht wie die meisten Krieger. Mit ihren mächtigen Äxten schreiten sie furchtlos in das Kampfgetümmel und strecken mit jedem Hieb zahllose Feinde nieder. Bald übertrifft die Zahl der Leichen ihrer Feinde die der noch lebenden Gegner und dennoch werden die Dezimatoren weiterkämpfen.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Dezimator	5	6	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	26 Pkt./Modell
Protector	5	6	4	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Celestisch
- Grimmige Schnitter
- Spaltender Schlag
- Sturmschild
- Unnachgiebig

OPTIONEN:

Diese Einheit darf ihre Zweihandwaffen (kostenlos) gegen eine (1) der folgenden Optionen tauschen:

- Hellebarde
- Speer und Schild
- zusätzliche Handwaffe

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

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

Du darfst ein Modell für 13 Pkt. zum Standardenträger aufwerten.

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

Du darfst ein Modell für 13 Pkt. zum Protector aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

Spaltender Schlag: Ein einzelner Schlag eines Dezimatoren kann selbst den stärksten Gegner bezwingen. Wenn der Trefferwurf für einen Dezimator 6 ergibt, erhält dieser zielsichere Schlag die Sonderregel *Todesstoß*.

EVOCATOREN

Die Augen eines Evocators, den der Schlachtzorn ergriffen hat, schlagen Funken und leuchtende Blitzadern treten unter seiner Haut hervor. Diese Ausbrüche sind tödlich und können jeden in der Nähe geschwärzt und verbrannt zurücklassen, wenn sie nicht bewusst und sorgfältig kanalisiert werden – wird sie aber auf diese Weise gelenkt, kann die Energie auch genutzt werden, um ihren Kameraden mit azyritischer Energie Kraft zu spenden.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Evotaror	4	6	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	21 Pkt./Modell
Evotaror-Prime	4	6	4	4	4	2	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Manipelformation
- Sturmschild

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturm Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

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

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

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

Du musst ein Modell für 70 Pkt. zum Evotaror-Prime aufwerten. Er verfügt über die Sonderregel *Evotarenmagie* und darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 35 Pkt. auswählen. Zudem gilt er als Charaktermodell, darf jedoch nicht der General deiner Armee sein, auch darf er seine Einheit nie verlassen oder sich anderen Einheiten anschließen.

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen
- Plattenrüstung
- Strahlende Plattenrüstung (nur Evotaror-Prime)

Evotarenmagie: Ein Evotaror-Prime ist ein Zauberer, dessen Magiestufe zu Beginn jeder Magiephase neu ermittelt wird. Je mehr Evotarormodelle sich in der Einheit befinden (ihn selbst mitgezählt), desto höher ist seine Magiestufe. Andere der Einheit angeschlossene Modelle werden zur Bestimmung der Magiestufe nicht berücksichtigt.

Evotaros	Magiestufe
9 oder weniger	1
10-14	2
15-19	3
20+	4

Ungeachtet seiner Magiestufe beherrscht der Evotaror-Prime automatisch die Gebete *Sigmars Zorn*, *Sigmars Genesung* und *Sigmars Schild* aus der Lehre des Sigmar. Außerdem kann er unter normalen Umständen keine weiteren Sprüche erlangen.

PROSECUTOREN

Die Prosecutoren sind die Krieger-Herolde des Sigmar. Sie bringen eine Botschaft der gewaltsamen Rache und gleiten dahin auf dem Sturm der Vergeltung. Sie setzen auf atemberaubende Schnelligkeit und Gewandtheit, um ihre Feinde zu besiegen und in einem glorreichen Schein himmlischen Lichts zu vernichten.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Prosecutor	5	6	4	5	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	60 Pkt./Modell
Prosecutor-Prime	5	6	5	5	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Celestisch
- Fliegen
- Grimmige Schnitter
- Plänkler
- Spaltender Schlag
- Sturmschild
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff
- Windstoß (W6; nur Prosecutor-Prime)

OPTIONEN:

Diese gesamte Einheit darf ihre Zweihandwaffen (kostenlos) gegen eine (1) der folgenden Optionen tauschen:

- Schild
- Hellebarde
- zusätzliche Handwaffe
- Langbogen

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturmwaffen (5 Pkt./Modell) aufwerten.

Die gesamte Einheit darf ihre Plattenrüstungen zu strahlenden Plattenrüstungen (15 Pkt./Modell) aufwerten.

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.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Prosecutor-Prime aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

Spaltender Schlag: Ein einzelner Schlag eines Prosecutors kann selbst den stärksten Gegner bezwingen. Wenn der Trefferwurf für einen Prosecutor 6 ergibt, erhält dieser zielsichere Schlag die Sonderregel *Todesstoß*.

DESOLATOREN

Die Desolatoren bilden die ultimative Angriffswelle der Sturmgarde. Es ist ihre Aufgabe, die Schlacht zu beenden, denn sie sind das letzte Urteil der Himmel. Blitze springen zwischen den Waffenhieben der Desolatoren und mähen mit immer weiter steigender Wut alle nieder, die noch nicht durch die von den Dracothian ausgeatmeten Blitze gefallen sind.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Desolator	-	6	4	4	5	3	5	2	8	-	-	-	140 Pkt./Modell
Desolator-Prime	-	6	5	4	5	3	5	3	8	-	-	-	-
Dracothian	8	5	-	5	-	-	2	2	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x100 mm	-



EINHEITENGRÖSSE: OPTIONEN:

1-6

Diese Einheit darf für ihre Dracothians Harnische (5 Pkt./Modell) erhalten.

AUSRÜSTUNG:

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

- Handwaffe
- Plattenrüstung

- Schild (2 Pkt./Modell)
- Donnerschild (5 Pkt. /Modell)

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

SONDERREGELN:

- Hellebarde (8 Pkt. /Modell)
- Speer (4 Pkt. /Modell)
- Zweihandwaffe (8 Pkt. /Modell)

- Celestisch
- Entsetzen
- Grimmige Schnitter
- Peitschender Schwanz
- Sturmmodem
- Unnachgiebig
- Von zäher Gestalt

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

- Schnellschussarmbrust (10 Pkt./Modell)
- Schnellschusshandarmbrust (5 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturm Waffen (5 Pkt./Modell) aufwerten.

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.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Desolator-Prime aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

Peitschender Schwanz: Nachdem ein Dracothian alle seine normalen Attacken in der Nahkampfphase durchgeführt hat, wirbelt sein Schwanz peitschenartig durch die Luft. Um diesen besonderen Angriff darzustellen, führe einen Trefferwurf gegen ein feindliches Modell im Basekontakt mit dem Rücken oder den Flanken des Dracothianmodells durch. Diese Spezialattacke hat eine Stärke von 4.

Sturmmodem: Ein Dracothian hat eine Atemattacke der Stärke 3. Gegen Modelle mit einer Initiative von 3 oder weniger sogar Stärke 4. Beachte, dass im Nahkampf gebundene Modelle nur dann ihre Atemattacke nutzen können, wenn sie sich in Basekontakt mit dem Feind befinden.

Von zäher Gestalt: Ein Dracothian addiert +2 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

TACTICAL WAR – STURMGARDE

VENGEUREN

Die Augen eines Vengeuren, den der Schlachtzorn ergriffen hat, schlagen Funken und leuchtende Blitzadern treten unter seiner Haut hervor. Die kriegslüsternten Vengeuren reiten auf massigen Kreaturen, die als Dracolines bekannt sind. Gleichsam echsen- und katzenhaft in ihrem Aussehen, stammen diese Wesen von den Hohen Bergspitzen Azys. Ihr markerschütterndes Gebrüll macht sie zu wahrlich furchteinflößenden Kreaturen.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Vengeur	-	5	3	4	4	3	5	2	8	-	-	-	140 Pkt./Modell
Vengeur-Prime	-	5	3	4	4	3	5	3	8	-	-	-	-
Dracolines	9	4	-	5	-	-	3	3	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x100 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-6

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Sturmklinge & Gewitterstab
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Entsetzen
- Geländeerfahren (Wald)
- Gier nach Fleisch
- Raserei (nur Dracilines)
- Unbeschreiblicher Schrecken
- Vernichtender Angriff (nur Dracilines)

OPTIONEN:

Diese Einheit darf Seelenschilde (10 Pkt./Modell) erhalten.

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.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Vengeur-Prime aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. auswählen.

Gier nach Fleisch: Du kannst misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für Dracolines wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

Seelenschild: Donnerschild. Für Seelenschild tragende Modelle, darfst du Rüstungswürfe von 1 wiederholen. Darüber hinaus darfst du für sie, entgegen den normalen Regeln, selbst gegen (*heldenhafte*) *Todesstöße* Rüstungswürfe durchführen.

Sturmklinge & Gewitterstab: Sturmwaffen. Zu Beginn der ersten Nahkampfphase jedes Nahkampfes musst du ansagen, ob diese Einheit im Kampf ihre Sturmklinge (Handwaffe) oder ihren Gewitterstab (Zweihandwaffe) verwendet. Dämonen erleiden gegen diese besonderen Waffen einen Malus von -1 auf ihre Rettungswürfe.

Unbeschreiblicher Schrecken: Einheiten, die einen von diesem Modell verursachten Paniktest durchführen, müssen einen zusätzlichen Würfel werfen und die niedrigste Augenzahl ignorieren.

STURMDRACHENGARDE

Nachdem der Draconische Eid zwischen Sigmar und den Drachenfürsten Krondys und Karazai geschlossen worden war, zogen die Draconith aus, um gegen einen wiedererstarteten Kragos zu kämpfen und ihre Heimatlande wieder für sich zu beanspruchen. Einige entschieden sich, heldenhafte Sturmgeschmiedete Ewige in die Schlacht zu tragen, wobei sie auserwählte Sturmgeschmiedete über Wochen beurteilen, bevor sich ein symbiotisches Band zwischen Drache und Reiter bildet. Auf ihren kräftigen Flügeln stoßen diese Sturmdrachengardisten auf jeden Feind herab, der das Pech hat, in ihrem Pfad zu sein, und vernichten Horden geringerer Wesen mit Klinge, Flamme und Klaue.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Sturmgeschmiedeter	-	6	4	4	-	-	6	3	9	-	-	-	-
Draconith	6	5	-	5	5	3	4	3	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	75x75 mm	185 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Plattenrüstung

SONDERREGELN:

- Auserkorene Sigmars
- Celestisch
- Drachenfeuer
- Drachenhaut
- Entsetzen
- Fliegen
- Grimmige Schnitter
- Magieresistenz (1)
- Manipelformation
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff (nur Draconith)
- Windstoß (1W6 je Draconith innerhalb der Einheit)

OPTIONEN:

- Diese Einheit darf für ihre Draconith Harnische (10 Pkt./Modell) erhalten.
- Die gesamte Einheit darf Schilde (2 Pkt./Modell) oder Sturmschilde (5 Pkt./Modell) erhalten.
- Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu Sturm Waffen (10 Pkt./Modell) aufwerten.
- Die gesamte Einheit darf ihre Plattenrüstungen zu strahlenden Plattenrüstungen (20 Pkt./Modell) aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 25 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 100 Pkt. erhalten.

Auserkorene Sigmars: Jeder Sturmgeschmiedete ist ein Einheitenchampion und kann Herausforderungen aussprechen und annehmen.

Drachenfeuer: Atemattacke. Die Treffer durch Drachenfeuer gelten als *Flammenattacken*. Zusätzlich muss jede Einheit, die von Drachenfeuer getroffen wird und zumindest einen Verlust erleidet, sofort einen Paniktest ablegen. Die Stärke des Drachenfeuers eines Draconith beträgt 3. Beachte, dass im Nahkampf gebundene Modelle nur dann ihre Atemattacke nutzen können, wenn sie sich in Basekontakt mit dem Feind befinden.

Drachenhaut: Ein Draconith addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind Draconith und ihre Reiter immun gegen alle Atem- und Flammenattacken.

CELESTAR-BALLISTA

Die Sacristan Ingenieure der Sakristan-Kammern stammen aus dem Ordinatoren-Konklave – gelegentlich auch ob ihres potenziell verheerenden Einflusses auf eine Schlacht als Konklave des Donnerkeils bezeichnet. Diese Krieger- Ingenieure gebieten über die magische Artillerie der Kammern. Wenn eine ihrer Celestar Ballistas aufgestellt wird, um eine heilige Stätte zu verteidigen, birgt sich ihr zu nähern das Risiko eines explosiven Todes. Ihre mit Runen beschriebenen Projektile sind mit knisternden Blitzen gefüllt, die von der Spitze des Sigmarabulum herabgelockt wurden, und werden wie Schemen blau-weißer Energie auf den Feind geschleudert. Wenn sie treffen, sprengen sie sich in einer Kettenexplosion arkaner Macht durch ihr Ziel.

Selten

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base	Kosten
Ordinatoren	5	5	4	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (4)	30x30 mm	-
Celestar-Balliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 120 mm	175 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (2 Ordinatoren + 1 Celestar-Balliste)

SONDERREGELN:

- Celestisch
- Bastionen des Todes

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Plattenrüstung

Bastionen des Todes: Außerhalb der Nahkampffphase addierst du +1 zu den Rüstungswürfen dieser Einheit.

Celestar-Balliste: Celestar-Ballisten sind, abgesehen von den nachfolgenden Ausnahmen, Speerschleudern, wie sie im „Tactical War“-Grundregeln unter der Rubrik Speerschleudern zu finden sind. Sie können jedoch auf zwei Arten schießen. Celestar-Ballisten können in jeder Schussphase entweder einen Einzelschuss mit einem *magischen Sturmboizen* oder einen *Kettenblitz* abschießen.

Eine Celestar-Balliste kann jedoch im gesamten Spiel niemals bewegt werden, darf sich aber normal auf der Stelle drehen, um einen Feind anzuvisieren. Wird diese Einheit auf Grund einer Szenariensonderregel zurückgehalten und somit erst zu einem späteren Zeitpunkt aufgestellt, darf sie sich in der Runde, in der sie erscheint, normal bewegen, jedoch nicht marschieren und erst ab dem darauffolgenden Spielzug nicht mehr bewegt werden. Sie gilt dann allerdings als bewegt und kann daher in der Runde, in der sie platziert wird, nicht mehr schießen.

Art	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Einzelschuss	48 Zoll	7	Multiple Lebenspunktverluste (W6), Ignoriert Rüstungswürfe
Kettenblitz	24 Zoll	5	Kettenblitz

Kettenblitz: Führe einen einzelnen Trefferwurf durch. War dieser erfolgreich, so trifft der Kettenblitz die Zieleinheit wie normal und verursacht dabei W6 *magische* Treffer der Stärke 5. Wurde der Schaden abgehandelt, wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr, wählst du einen weitere Feindeinheit innerhalb von 6 Zoll um das vorherige Ziel. Die Blitze springen auf das neue Ziel über und verursacht ebenfalls W6 Treffer der Stärke 5. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis der Wurf kleiner 4 ist oder es keine weiteren gültigen Ziele mehr gibt. Jede Einheit kann pro Beschussphase nur einmal Ziel desselben Kettenblitzes, jedoch Ziel verschiedener Kettenblitze werden.

BESTIARIUM

Viele Kreaturen sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie Drachen. 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 Reiters über.

Einheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	Größe	Base
Gryphon	9	4	-	4	4*	1*	6	2	7*	Monströse Bestie	Groß (5)	50x75 mm
Dracolines	9	4	-	5	4	3	3	3	7	Monströse Bestie	Groß (5)	50x100 mm
Dracothian	8	5	-	5	5	3	2	2	7	Monströse Bestie	Groß (5)	50x100 mm
Draconith	6	5	-	5	5	3	4	3	-	Monströse Bestie	Groß (5)	75x75 mm
Tauralon	6	6	-	5	5	5	3	5	8	Monster	Riesig (6)	100x100 mm
Kaiserdrache	6	6	-	6	6	6	3	5	9	Monster	Gigantisch (7)	105x170 mm

GRYPHON

SONDERREGELN:

- Angst
- Augendieb
- Die Ätherwinde reiten
- Leichte Kavallerie
- Rasende Wildheit
- Vernichtender Angriff

Hinweis: Gryphons welche einen Harnische tragen, gelten nicht mehr als Leichte Kavallerie.

Die Ätherwinde reiten: Entlang der Ätherwinde können sich Gryphs schneller bewegen, als es das Auge wahrnehmen kann, allerdings macht die Unbeständigkeit dieser Winde eine solche Art zu reisen riskant. In ihrer Bewegungsphase, nach dem Ansagen von Angriffen, kann sich eine solche Einheit entscheiden, die Ätherwinde zu reiten, statt sich normal zu bewegen. Wenn sie dies tut, wirfst du fünf (5) Würfel. Die Einheit kann sich bis zu einer Entfernung, die der Summe in Zoll entspricht, bewegen. Während dieser speziellen Bewegung unterliegt die Einheit der Sonderregel *Körperlos*. Diese Fähigkeit überträgt sich auch auf der Einheit angeschlossene Charaktermodelle, sofern diese auf einem Gryph reiten. Wird die Einheit jedoch von einem Charaktermodell begleitet, welches nicht auf einem Gryph reitet, so kann sie die Ätherwinde nicht reiten, bis das Charaktermodell die Einheit verlassen hat oder ausgeschaltet wurde. Die zufällig ermittelte Reichweite wird im Falle eines Angriffs nicht mehr verdoppelt.

Rasende Wildheit: Alle Attacken eines Gryph zählen als *Rüstungsbrechend*. Wenn ein Verwundungswurf für einen Gryph 6 beträgt, verursacht die Attacke *multiple Lebenspunktverluste (2)*.

DRACOLINES

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Gier nach Fleisch
- Raserei
- Unbeschreiblicher Schrecken
- Vernichtender Angriff

Gier nach Fleisch: Du kannst misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für Dracolines wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

Unbeschreiblicher Schrecken: Einheiten, die einen von diesem Modell verursachten Paniktest durchführen, müssen einen zusätzlichen Würfel werfen und die niedrigste Augenzahl ignorieren.

TACTICAL WAR – STURMGARDE

DRACOTHIAN

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Peitschender Schwanz
- Sturmodem
- Von zäher Gestalt

Peitschender Schwanz: Nachdem ein Dracothian alle seine normalen Attacken in der Nahkampfphase durchgeführt hat, wirbelt sein Schwanz peitschenartig durch die Luft. Um diesen besonderen Angriff darzustellen, führe einen Trefferwurf gegen ein feindliches Modell im Basekontakt mit dem Rücken oder den Flanken des Dracothianmodells durch. Diese Spezialattacke hat eine Stärke von 4.

Sturmodem: Ein Dracothian hat eine Atemattacke der Stärke 3. Gegen Modelle mit einem Rüstungswurf (+3) oder besser sogar mit Stärke 4. Beachte, dass im Nahkampf gebundene Modelle nur dann ihre Atemattacke nutzen können, wenn sie sich in Basekontakt mit dem Feind befinden.

Von zäher Gestalt: Ein Dracothian addiert +2 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

DRACONITH

SONDERREGELN:

- Drachenfeuer
- Drachenhaut
- Entsetzen
- Fliegen
- Magieresistenz (1)
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

Drachenfeuer: Atemattacke. Die Treffer durch Drachenfeuer gelten als *Flammenattacken*. Zusätzlich muss jede Einheit, die von Drachenfeuer getroffen wird und zumindest einen Verlust erleidet, sofort einen Paniktest ablegen. Die Stärke des Drachenfeuers eines Draconith beträgt 3. Beachte, dass im Nahkampf gebundene Modelle nur dann ihre Atemattacke nutzen können, wenn sie sich in Basekontakt mit dem Feind befinden.

Drachenhaut: Ein Draconith addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind Draconith und ihre Reiter *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

TAURALON

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Kometenschweif
- Meteorschlag
- Rechtschaffene Empörung
- Schuppenhaut (+4)
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff
- Zyklus des Sturms

TACTICAL WAR – STURMGARDE

Kometenschweif: Am Ende deiner Bewegungsphase kannst du eine feindliche Einheit wählen, über deren Modelle sich dieses Modell bewegt hat. Du kannst +1 auf Trefferwürfe für Fernkampfattacken befreundeter Einheiten addieren, die im selben Zug die gewählte Einheit als Ziel haben.

Meteorschlag: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit in Basekontakt mit diesem Modell, nachdem es eine Angriffsbewegung durchgeführt hat. Bei 2+ erleidet die feindliche Einheit W6 automatische Treffer der Stärke 4, die wie Beschuss verteilt werden.

Rechtschaffene Empörung: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diesem Modell eine Verwundung zugewiesen wird, die von einer Nahkampfwaffe verursacht wurde. Bei 5+ erleidet das attackierende Modell ebenfalls eine (1) Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Zyklus des Sturms: Einmal pro Spielzug (deine, als auch deiner Gegner) kannst du, wenn innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell ein befreundetes Modell der ewigen Sturmgarde getötet wird, einen Würfel werfen. Bei einer 4 oder weniger passiert nichts. Bei einer 5 oder mehr verweilt das Modell mit einem (1) Lebenspunkt auf dem Schlachtfeld, anstatt es als Verlust zu entfernen. Der Tauralon kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden, jedoch auf seinen Reiter.

KAISERDRACHE

SONDERREGELN:

- Arkane Abstammung
- Blitzatem
- Entsetzen
- Fliegen
- Herr der Himmel
- Höhlenartiger Schlund
- Schuppenhaut (+4)
- Sturmgeborener
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

Arkane Abstammung: Jedes Mal wenn ein Zauberer (Freund oder Feind) einen Zauberspruch innerhalb von 18 Zoll um einen Kaiserdrachen zu wirken versucht, darfst du das Ergebnis des Zauberspruchs um 1 erhöhen oder verringern. Außerdem heilt der Kaiserdrache eine (1) Verwundung, für jeden Zauberspruch, der mit Totaler Energie gewirkt oder gebannt wurde, egal wo auf dem Spielfeld sich die Quelle jener Totalen Energie befindet.

Blitzatem: Ein Kaiserdrache hat eine Atemattacke mit Stärke 4. Gegen Modelle mit einem Rüstungswurf (+3) oder besser sogar mit Stärke 5. Beachte, dass im Nahkampf gebundene Modelle nur dann ihre Atemattacke nutzen können, wenn sie sich in Basekontakt mit dem Feind befinden.

Herr der Himmel: In deiner Fernkampfphase kann der Kaiserdrache entweder eine *Wütende Gewitterwolke* ausatmen oder einen *Sternregen* vom Himmel herabrufen. Dies kann selbst dann getan werden, wenn sich der Kaiserdrache bewegt, seinen Blitzatem eingesetzt hat oder sich im Nahkampf befindet. Denke daran, dass der Kaiserdrache der Größenkategorie Gigantisch (7) angehört und somit über die meisten Ziele hinwegsehen kann.

Wütende Gewitterwolke: Wähle eine sichtbare, feindliche, nicht mit befreundeten Einheiten im Nahkampf gebundene Einheit innerhalb von 18 Zoll, die von einer zornigen Gewitterwolke eingehüllt wird. Dann wirf einen Würfel für jedes Modell dieser Einheit. Für jedes Ergebnis von 5 oder mehr, wird das jeweilige Modell von einem Blitz getroffen. Modelle mit einem Rüstungswurf (+3) oder besser, ziehen Blitze bereits bei einem Ergebnis von 4 oder mehr an. Sollte die Einheit aus unterschiedlich gerüsteten Modellen bestehen, verwende am besten verschiedenfarbige Würfel, um dies darzustellen. Verfahre ebenso, wenn sich ein Champion oder Charaktermodell in der Einheit befindet. Beachte auch, dass diese nicht von der Sonderregel „Achtung Sir!“ profitieren. Jeder Blitz verursacht einen Treffer der Stärke 4, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Sternregen: Wirf einen Würfel und wähle dem Ergebnis entsprechend viele sichtbare, feindliche, nicht mit befreundeten Einheiten im Nahkampf gebundene Modelle auf dem Schlachtfeld – Auch einzelne Modelle innerhalb einer Einheit sind legitime Ziele. Platziere danach die 3 Zoll-Schablone über dem ersten Zielmodell. Würfle um zum Ermitteln, wo der tatsächliche Aufschlagpunkt des Sternregens liegt, mit Abweichungs- und Artilleriewürfel. Wenn der Abweichungswürfel das Treffersymbol zeigt, landet der Sternregen genau auf dem Zielpunkt. Sollte der Abweichungswürfel einen Pfeil zeigen, weicht der Sternregen in Richtung des Pfeils vom Ziel ab. Wenn du eine Zahl auf dem Artilleriewürfel geworfen hast, dann ist dies die Entfernung in Zoll, die der Sternregen in die auf dem Abweichungswürfel gezeigte Richtung vom Zielpunkt abweicht. Bewege die Schablone in die angezeigte Richtung. Falls ein Treffersymbol auf dem Abweichungswürfel

TACTICAL WAR – STURMGARDE

geworfen wurde, werden die Zahlen ignoriert. Wenn der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol zeigt, dann sind die Fragmente bereits in der Atmosphäre verglüht und richten keinen weiteren Schaden an. Andernfalls erleidet jedes Modell (Freund und Feind), das von der Schablone berührt wird, einen automatischen Treffer der Stärke 3 und der Sonderregel *Rüstungsbrechend*. Dann fahre mit dem nächsten Zielmodell wie soeben beschrieben fort, bis alle ermittelten Ziele abgehandelt wurden.

Höhlenartiger Schlund: In der Runde, wo der Kaiserdrache angegriffen hat, wählst du am Ende seiner Angriffsbewegung ein feindliches Modell der Größenkategorie Groß (5) oder kleiner in Basekontakt mit ihm und wirfst einen Würfel. Wenn das Ergebnis den Widerstandswert des gewählten Modells übersteigt, wird es mit Haut und Haaren verschluckt, getötet und als Verlust aus dem Spiel entfernt. Dagegen sind keine Schutzwürfe, Regeneration oder andere Effekte erlaubt, die Verwundungen verhindern oder auf andere Modelle umleiten können.

Sturmgeborener: Der Kaiserdrache hat einen Rettungswurf (+5) gegen alle auf Blitzen basierenden Attacken. Dies beinhaltet Treffer durch Zauber (wie etwa Kettenblitz, Urannons Donnerkeil oder Warpblitz), Waffen (wie etwa die Warpblitzkanone der Skaven) und andere spezielle Fähigkeiten und Attacken (wie etwa das Zzzzap! des Todesrads der Skaven).



LEHRE DES SIGMAR

Zaubersprüche aus der Lehre des Sigmar werden oftmals als Gebete bezeichnet. Rüstungen hindern einen Zauberwirker nicht daran, ein Gebet zu wirken.

Zudem haben Sigmars Magiewirbel, Fluchzauber als auch schadensverursachende Gebete auf Modelle der Mächte der Ordnung keine Wirkung. Dementgegen haben Unterstützungszauber dieser Lehre keine Wirkung auf Modelle der Mächte der Zerstörung. Auf Modelle der Eigenständigen Mächte wirken alle Sprucheffekte dieser Lehre normal, sofern jene Modelle als legitime Ziele gewählt werden dürfen.

W6	Zauberspruch	Art	Komplexität
Grundzauber	Sigmars Zorn	Geschosszauber	4+
1	Sigmars Genesung	Unterstützungszauber	4+
2	Sigmars Fluch	Direktschadenszauber	5+
3	Sigmars Schild	Unterstützungszauber	7+
4	Sigmars Andacht	Sigmars Magiewirbel	9+
5	Sigmars Austilgung	Sigmars Magiewirbel	11+
6	Sigmars Schlag	Sigmars Magiewirbel	15+

SIGMARS ZORN (GRUNDZAUBER)

KOMPLEXITÄT 4+

GESCHOSSZAUBER

Sigmars Zorn hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 Treffer der Stärke 4.

Der Zauberer kann die Reichweite auf 36 Zoll und die Stärke der Treffer von 4 auf 5 erhöhen, wodurch sich die Komplexität auf 10+ erhöht.

Ein besonders fähiger Zauberer kann das Gebet mit noch mehr Energie versehen, wodurch er die Reichweite auf 48 Zoll und die Stärke von 4 auf 6 steigert. Entscheidet er sich dafür, so erhöht sich die Komplexität auf 15+.

1. SIGMARS GENESUNG

KOMPLEXITÄT 4+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Sigmars Segen darf auf eine befreundete Einheit in 24 Zoll Umkreis gewirkt werden. Die Zieleinheit erhält sofort einen (1) zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück. Dieser Effekt kann jedoch keine gefallen Modelle wiederbeleben. Charaktermodelle innerhalb einer Einheit müssen mit dem Gebet jedoch einzeln anvisiert werden.

Der Zauberer kann die Reichweite auf 36 Zoll und die Heilung auf W3 erhöhen, wodurch sich die Komplexität auf 10+ erhöht.

Ein besonders fähiger Zauberer kann das Gebet mit noch mehr Energie versehen, wodurch er die Reichweite auf 48 Zoll und die Heilung auf W6 steigert. Entscheidet er sich dafür, so erhöht sich die Komplexität auf 17+.

2. SIGMARS FLUCH

KOMPLEXITÄT 5+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Sigmars Fluch hat eine Reichweite von 24 Zoll und kann ein einzelnes feindliches Modell (sogar ein Charaktermodell in einer Einheit) zum Ziel haben. Das Ziel erleidet einen (1) automatischen Treffer der Stärke 5, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Der Zauberer kann die Reichweite auf 48 Zoll und die Treffer auf W3 erhöhen, wodurch sich die Komplexität auf 12+ erhöht.

Ein besonders fähiger Zauberer kann das Gebet mit noch mehr Energie versehen, wodurch er die Reichweite des Zaubers auf „irgendwo auf dem Schlachtfeld“ und die Treffer auf W6 steigert. Entscheidet er sich dafür, so erhöht sich die Komplexität auf 19+.

3. SIGMARS SCHILD

KOMPLEXITÄT 7+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER (BLEIBT IM SPIEL)

Sigmars Schild darf auf eine befreundete Einheit in 24 Zoll Umkreis gewirkt werden. Wenn erfolgreich gewirkt, erhält die betroffene Einheit, solange der Zauber wirkt, einen *Rettungswurf (+1)*. Bei Einheiten, die bereits über einen Rettungswurf verfügen, verbessert sich der bereits vorhandene Rettungswurf stattdessen um +1. Außerdem besteht diese Einheit, wenn sie einen Aufriebs- oder Sammeltest ablegen muss, diesen automatisch. Der Sprucheffekt ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Ein besonders fähiger Zauberer kann das Gebet mit noch mehr Energie versehen, wodurch er alle befreundeten Einheiten in 12 Zoll schützt. Entscheidet er sich dafür, so erhöht sich die Komplexität auf 18+.

4. SIGMARS ANDACHT

KOMPLEXITÄT 9+

SIGMARS MAGIEWIRBEL (SIEHE WEITER UNTEN)

Jedes Modell, das von der Schablone berührt wird, erleidet einen Malus von -1 auf all seine Schutzwürfe. Dämonen und Untote erleiden sogar einen Malus von -2.

5. SIGMARS AUSTILGUNG

KOMPLEXITÄT 11+

SIGMARS MAGIEWIRBEL (SIEHE WEITER UNTEN)

Jedes Modell, das von der Schablone berührt wird, erleidet einen (1) automatischen Treffer der Stärke 5.

6. SIGMARS SCHLAG

KOMPLEXITÄT 15+

SIGMARS MAGIEWIRBEL (SIEHE WEITER UNTEN)

Jedes Modell, das von der Schablone berührt wird, muss einen Initiativetest bestehen oder wird sofort als Verlust aus dem Spiel entfernt, ohne dass ihm Schutz- oder etwaige Regenerationswürfe zustehen. Auch kann der Verlust nicht auf andere Modelle übertragen oder auf andere Weise verhindert werden.

SIGMARS MAGIEWIRBEL

MAGIEWIRBEL (BLEIBT IM SPIEL)

Gebete mit der Kennzeichnung „Sigmars Magiewirbel“ haben, wie andere Magiewirbel auch, kein direktes Ziel. Stattdessen verwenden sie die 3-Zoll-Schablone, welche dann in Basekontakt mit dem Zauberer platziert wird, mit dem Zentrum in dessen Frontbereich, und sich von dort aus wegbewegt.

Sobald die Schablone platziert ist, benenne die Richtung, in die sich die Schablone bewegt. Um zu bestimmen, wie weit sich die Schablone bewegt, wirf einen Artilleriewürfel. Alternativ darfst du auch einen großen Artilleriewürfel verwenden, solltest du dies wünschen.

Was passiert, wenn Modelle die Schablone berühren, wird beim jeweiligen Gebet genauer beschrieben. Beachte jedoch, dass Sigmars Magiewirbel auf Modelle der Mächte der Ordnung keine Wirkung haben (siehe Lehrenattribut).

Wenn der (große) Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol zeigt, zentrierst du die Schablone über dem Zauberer und wirfst einen Abweichungswürfel und denselben (große) Artilleriewürfel. Die Schablone bewegt sich die erwürfelte Anzahl Zoll in die auf dem (großen) Abweichungswürfel gezeigte Richtung. Wenn du ein Treffersymbol erwürfelst, benutzt du den kleinen Pfeil darauf, um die Richtung zu bestimmen. Ein erneutes Fehlfunktionssymbol bedeutet, dass sich die Schablone nicht bewegt, sondern über dem Modell platziert bleibt.

In den folgenden Runden bewegt sich die Schablone stets in eine zufällige Richtung, wobei die Reichweite mit einem normalen Artilleriewürfel ermittelt wird. Wird allerdings nach der Runde, in welcher der Magiewirbel erzeugt wurde, ein Fehlfunktionssymbol erwürfelt, so endet dieser und die entsprechende Schablone wird aus dem Spiel entfernt.

Ein besonders fähiger Zauberer kann derartige Gebete mit noch mehr Energie versehen, wodurch der entstehende Magiewirbel die 5-Zoll-Schablone benutzt. Entscheidet er sich dafür, so erhöht sich die jeweilige Komplexität um +6.

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 Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

WELTENHAMMER

100 Pkt.

Handwaffe

Sturmwaffe

Nur für Celestant-Prime

Du wirfst am Ende jeder Phase einen Würfel für jedes feindliche Modelle, dass der Celestant-Prime mit dem Weltenhammer ausschaltet. Für jeden Wurf von 6 heilt er eine einzelne Verwundung, die er zuvor in der Schlacht verloren hat. Dies funktioniert jedoch nicht gegen Modelle mit den Sonderregeln (Belebtes) Konstrukt, Kriegsmaschine oder Waldgeist. Zudem treffen Attacken mit dem Weltenhammer Modelle der Mächte der Zerstörung oder Eigenständigen Mächte automatisch und der Celestant-Prime darf alle misslungenen Verwundungswürfe von 1 mit ihm, gegen jene Modelle, wiederholen.

DRACHENKLAUE

85 Punkte

Handwaffe

Sturmwaffe

Der Träger darf jeden Verwundungswurf mit dieser Waffe im Nahkampf wiederholen und ignoriert Rüstungswürfe.

KLINGE DES GLEISSENDEN LICHTS

65 Punkte

Handwaffe

Das Charaktermodell mit der Klinge *Schlägt immer zuerst zu*, addiert in der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes +1 auf seine Stärke und ignoriert Rüstungswürfe.

KLINGE GOLDENER ZEITEN

60 Punkte

Handwaffe

Sturmwaffe

Treffer mit der Klinge verwunden automatisch.

PANZERHANDSCHUH DER MACHT

60 Punkte

Handwaffe

Das Modell mit den Panzerhandschuhen kann keine Schilde oder Standarten tragen, erhält jedoch Stärke 8 und ignoriert Rüstungswürfe für Treffer mit ihnen.

DÄMONENTOD

50 Punkte

Handwaffe

Der Träger erhält +1 Attacke. Zudem erhalten *Dämonen* und *Untote* gegen Verwundungen durch sie keine *Rettungswürfe*.

TACTICAL WAR – STURMGARDE

STRAHLENDE BRONZEAXT

50 Punkte
Handwaffe
Sturmwaffe

Das Modell mit der Bronzeaxt erhält +2 Attacken.

SCHWERT DER GERECHTIGKEIT

45 Punkte
Zweihandwandwaffe
Sturmwaffe

Verpatzte Trefferwürfe mit dem Schwert dürfen wiederholt werden.

GESEGNETER BOGEN

45 Punkte
Langbogen
Sturmwaffe

Der Bogen verleiht *Mehrfachschuss* (Profilattackenwert des Trägers).

FLAMMENBOGEN

40 Punkte
Langbogen
Sturmwaffe

Der Träger darf den Bogen auf reguläre Art nutzen oder, als ob er eine Atemwaffe mit Stärke 3 besäße. Dies ist eine *Flammenattacke*.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

RÜSTUNG DER GÖTTLICHEN GUNST

70 Punkte
Strahlende Plattenrüstung
Nur für Modelle zu Fuß

Die Rüstung des göttlichen Lichts darf nicht mit anderer Rüstung kombiniert werden. Der Träger erhält einen nicht kumulativen Rüstungswurf (+6) und addiert +1 auf seine Stärke.

GOLDENE RÜSTUNG SIGMARS

40 Punkte
Plattenrüstung

Gegner müssen im Nahkampf einen Moralwerttest bestehen, um den Träger attackieren zu dürfen. Patzt der Test, dürfen sie den Träger nicht attackieren und bereits angesagte Angriffe nicht auf andere Modelle übertragen.

SCHILD DER GERECHTIGKEIT

25 Punkte
Donnerschild

Die erste erlittene Verwundung in der Schlacht gegen den Träger des Schildes, wogegen ein Rüstungswurf zulässig ist, wird ignoriert, auch wenn diese *multiple Lebenspunktverluste* oder *Todesstoß* verursacht.

TALISMANE

MYSTISCHE BROSCHE DER REINHEIT

50 Punkte

Der Träge erhält einen *Rettungswurf* (+3). Ist der Rettungswurf gegen eine Nahkampfattacke erfolgreich, ist der Gegner betäubt und sein KG wird bis zum Ende der Nahkampfphase halbiert (aufgerundet).

TACTICAL WAR – STURMGARDE

TALISMAN DER GNADE

50 Punkte

Der Träger heilt einen (1) Lebenspunkt zu Beginn jedes seiner Spielzüge, sofern er nicht zuvor ausgeschaltet wurde.

TALISMAN DES GLAUBENSBEKENNTNISSES

45 Punkte

Der Trägere erhält einen *Rettungswurf* (+2). Zudem erhöht sich sein Kampfgeschick um +1.

SCHILDBROSCHÉ

40 Punkte

Die Brosche setzt die Effekte jeder *magischen* Waffe, die im Nahkampf gegen den Träger eingesetzt wird, außer Kraft, solange sich der betreffende Gegner in direktem Kontakt mit dem Träger befindet. Diese gelten als normale, unmagische Waffen ihres Typs.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

SIEGEL DES SIGMAR

80 Punkte

Der Träger und die Einheit, der er angehört, erhalten *Magieresistenz* (2), *Immunität gegen Flammenattacken*, *Immunität gegen Giftattacken*, *Immunität gegen multiple Lebenspunktverluste* und *Immunität gegen Todesstoß*.

WEIN DER GLÄUBIGEN

50 Punkte

Der Träger kann zu Beginn jedes deiner Spielzüge aus dem Kelch trinken, wenn du dies wünschst. Tut er dies, wirf einen Würfel und schau nach, was passiert:

1. Bei einem Ergebnis von 1 versiegt der Wein und das Modell darf ihn nach diesem Spielzug bis zum Ende des Spiels nicht mehr verwenden.
2. Das Modell zieht -1 von seinem Kampfgeschick und seiner Initiative ab
3. Das Modell addiert +1 auf seine Stärke, zieht jedoch zugleich -1 von seiner Initiative ab
4. Das Modell addiert +1 auf seinen Attackenwert, zieht jedoch zugleich -1 von seiner Initiative ab
5. Das Modell addiert +1 auf seine Lebenspunkte, zieht jedoch zugleich -1 von seiner Initiative ab
6. Das Modell addiert +1 auf seinen Widerstand, zieht jedoch zugleich -1 von seiner Initiative ab

Die Effekte sind untereinander kumulativ, können den jeweiligen Wert jedoch nicht über 10 steigern. Sollte die Initiative des Modells auf Null (0) sinken, ist es zu betrunken, um weiter an der Schlacht teilzunehmen und wird daher als Verlust entfernt.

BROSCHÉ DES GLAUBENS

45 Punkte

Der Träger und jede Einheit, der er sich anschließt, gelten als *unmachgiebig*.

KELCH DES GLEICHSTANDS

35 Punkte

Der Träger wirft zu Beginn jeder Magiephase einen W3. Alle Spieler (Freund und Feind) müssen entsprechend viele Würfel aus ihrem allgemeinen Energie- bzw. Bannpool entfernen.

FLUCH DER FEIGLINGE

30 Punkte

Weder der Träger und seine Einheit noch Einheiten, die sie angreifen, dürfen jemals *Flucht* als Angriffsreaktion wählen. Sie dürfen jedoch jede andere Reaktion verwenden, die ihnen normalerweise gestattet ist und in den Nahkampf verwickelt.

TACTICAL WAR – STURMGARDE

ZAUBERBRECHENDER TALISMAN

25 Punkte

Nur eine Anwendung

Bannt einen gegnerischen Zauberspruch automatisch, wie auch eine *Magiebannende Spruchrolle*.

DAS AUGESIGMARS

20 Punkte

Der Träger darf zu Beginn jedes deiner Züge das Auge Sigmars aktivieren. Das Auge schaut auf jede feindliche Einheit in 12 Zoll Umkreis. Dein Gegner muss dir die Anzahl der *magischen* Gegenstände mitteilen, welche die Einheiten bei sich tragen, als auch, welche Gegenstände dies sind, welchen Effekt sie haben und welche Modelle sie tragen.

GESEGNETES WASSER

10 Punkte

Nur eine Anwendung

Der Besitzer darf den Trank vor einem beliebigen Wurf trinken und diesen dann um +1 oder -1 modifizieren.

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

INQUISITORENSTAB

60 Punkte

Einmal pro eigener Magiephase darf ein Zauberer mit dem Inquisitorenstab Energie aus diesem ziehen. Wenn er dies tut, erhöht er die Anzahl der Energiewürfel, welche er beim Wirken des gegenwärtigen Zauberspruchs verwendet, um W3 zusätzliche Würfel (würfle in jeder Magiephase neu). Fällt beim Würfeln für einen (1) dieser zusätzlichen Energiewürfel jedoch eine Eins (1), erleidet der Zauberer automatisch einen Patzer (statt der normalerweise nötigen zwei Einsen). Auch muss der Zauberer wenigstens einen Würfel aus einer anderen Quelle wie seinem individuellen Energievorrat oder deinem allgemeinen Energiepool verwenden, da der Stab die Anzahl erhöhen, nicht jedoch die volle Energie bereitstellen kann. Diese zusätzlichen Würfel zählen nicht gegen das Limit an Energiewürfeln, welche der Zauberer beim Wirken eines einzelnen Spruchs verwenden kann, sie werden jedoch gegen das Limit an Energiewürfeln angerechnet, welche du in einer Magiephase maximal nutzen darfst. Im Grenzfall verfallen überschüssige Zusatzwürfel, bevor du sie wirfst.

SCHRIFTEN DER REUE

35 Punkte

Die Schriften verleihen ihrem Träger *Magieresistenz (2)*.

FOLIANT DER EILE

30 Punkte

Nur eine Anwendung

Gebundener Zauberspruch (Energistufe 2W6). Unterstützungszauber. Wirkt auf den Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat. Eine beliebige befreundete Einheit der Sturmgarde innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer darf sofort eine Bewegung am Boden durchführen, genau wie in ihrer Bewegungsphase (sie kann schwenken, sich drehen, ihre Formation ändern, sich neuformieren, usw.). Da dies effektiv als zusätzliche Bewegungsphase gilt, darf eine Einheit, auf die der Effekt angewendet wurde, sogar einen Gegner angreifen, wobei dieselben Regeln wie für einen normalen Angriff gelten. Eine angegriffene Einheit darf also normal auf den Angriff reagieren (Angriff annehmen, Stehen und Schießen, Flucht ergreifen, etc.).

GLEISSENDER ZAUBERSTAB

25 Punkte

Der Träger addiert beim Wirken von Zaubersprüchen +1 auf jeden seiner Komplexitätswürfel, welche er ablegt.

SCHRIFTEN GOLDENER JAHRE

25 Punkte

Nur eine Anwendung

Kann in einer beliebigen deiner Magiephase verwendet werden. Der Träger darf einen seiner ihm bekannten Zauber in seiner Grundform aussprechen, ohne würfeln zu müssen. Dieser gilt automatisch als mit dem erforderlichen Komplexitätswert des Zauberspruchs gewirkt.

MAGISCHE STANDARTEN

MYSTISCHES BANNER DER EHRFURCHT

100 Punkte

Eine Einheit mit dem Banner erhält *Magieresistenz (3)* als auch einen *Rettungswurf (+2)*.

BANNER DER RECHTSCHAFFENHEIT

75 Punkte

Eine Einheit mit dem Banner der Rechtschaffenheit verdoppelt bei der Ermittlung des Kampfergebnisses den Wert der von ihnen verursachten Lebenspunktverluste. Beachte, dass dies auch Auswirkung auf gegnerische Instabilität hat, sofern vorhanden.

BANNER DES TROTZES

50 Punkte

Eine Einheit mit diesem Banner verdoppelt ihren Gliederbonus (bis zu einem Maximum von +6) bei der Ermittlung des Kampfergebnisses, kann aber nicht verfolgen.

STANDARTE DER STANDHAFTIGKEIT

50 Punkte

Alle gegnerische Einheit verliert im Nahkampf, an dem die Einheit mit der Standarte beteiligt ist, ihren Gliederbonus.

SCHILDSTANDARTE

40 Punkte

Eine Einheit mit dieser Standarte erhält einen Bonus von +1 auf ihre Rüstungswürfe.