

USR

Ambusher	Überfall	Betritt später auf die 4+ das Schlachtfeld an beliebiger Kante
Armor Bane (x)	Rüstungsfluch (x)	Bei Verwundungswurf 6 reduziert sich die Rüstung um x
Armored Hide (x)	Zähe Haut (x)	Erhöht Rüstungswurf um +x, auch eines Reiters
Breath Weapon	Atemwaffe	Kann Atemwaffe einmal pro Runde im Fernkampf einsetzen
Chariot Runners	Streitwagengarde	SW können durchsehen und angreifen oder sich anschließen
Close Order	Geschlossene Ränge	Formation
Counter Charge	Gegenangriff	Reaktion gegen Angriffe in der Front von Kavallerie, Streitwagen, Monster
Cumbersome	Unhandlich	Kann nicht Stehen und Schießen
Detachment	Abteilung	Kann als Abteilung eingesetzt werden
Dragged Along	Gezogen	Nähe von 1" zu Infanterie überträgt Bewegungswert
Drilled	Gut ausgebildet	Kostenlos Glieder umbilden vor Bewegung, kann in 8" marschieren
Ethereal	Körperlos	Können sich durch jegliches Gelände bewegen, mag. Attacken notwendig
Evasive	Ausweichen	Kann freiwillig vor Beschuss fliehen
Extra Attacks (+x)	Zusatzattacken (x)	Erhält zusätzliche Attacken
Fast Cavalry	Wendige Kavallerie	Kann Schnelles Wenden selbst nach Marsch ausführen
Fear	Angst	Verursacht Angst
Feigned Flight	Vorgetäuschte Flucht	Sammelt sich nach Flucht automatisch
Fight in Extra Rank	Tiefgestaffelter Kampf	Unterstützungsattacken möglich
Fire&Flee	Schießen und Verschwinden	Darf nach dem Beschuss als Angriffsreaktion noch Fliehen
First Charge	Erster Angriff	Einmalig. Beim ersten Angriff Ziel in Unordnung.
Flaming Attacks	Flammenattacken	Modelle verursachen Angst bei Bestien und Schwärmen
Flammable	Brennbar	Keine Regeneration gegen Flammenattacken
Fly (x)	Fliegen (x)	Modell kann x-Zoll weit Fliegen
Frenzy	Raserei	muss angreifen, +1 Attacke, keine Flucht, Immun gegen Angst/Panik/Entsetzen
Furious Charge	Rasender Angriff	Angriffsdistanz 3+" gibt +1 Attacke
Hatred (x)	Hass (x)	Kann gegen bestimmten Feind Trefferwürfe in erster Runde wiederholen
Horde	Horde	Gliederbonus +1 möglich
Howdah	Sänfte	Geteiltes Profil und Waffenplattform beim Kampfkoloss
Ignore Cover	Deckung ignorieren	Ignoriert halbe/volle Deckung im Fernkampf
Immune to Psychology	Immun gegen Psychologie	Immun gegen Angst/Panik/Entsetzen, darf keine Flucht ansagen
Impact Hits (x)	Aufpralltreffer (x)	Verursacht x Aufpralltreffer
Impetuous	Ungezügelt	Muss bei 1-3 auf W6 möglichen Angriff ausführen
Killing Blow	Todesstoß	Verwundungswurf 6 tötet Infanterie/Kavallerie, nur Retter möglich
Large Target	Großes Ziel	Kein Abzug für Beschuss wegen Deckung, hinter Einheiten sichtbar
Levies	Gesinde	Kein General oder AST, verursachen keine Panik, außer bei Gesindel
Loner	Einzelgänger	Darf sich keiner Einheit anschließen oder Held an Einheit
Magical Attacks	Magische Attacken	Attacke gilt als magisch
Magic Resistance (x)	Magieresistenz (x)	Erschwert Zauber gegen Modell/Einheit um x
Mercenaries	Söldner	Kein General/AST, muss auf Rüpelhafte Söldner Tabelle würfeln
Monster Handlers	Monstertreiber	Verwundung wird verteilt 1-4 Monster, 5-6 Treiber
Monster Slayer	Monsterjäger	Verwundung von 6 tötet Monster Modell, keine Rüstung/Regeneration
Motley Crew	Zusammengewürfelter Haufen	Unterschiedliche Waffen/Rüstungswerte, festlegen vor Kampf
Move and Shoot	Bewegen und Schießen	Kann nach Marsch Schießen
Move or Shoot	Bewegen oder Schießen	Kann nur Schießen ohne sich zu bewegen
Move Through Cover	Durch Deckung bewegen	Kein Abzug beim Bewegen und darf Wurf von 1 bei gefährlich wiederholen
Multiple Shots (x)	Mehrfache Schüsse (x)	Mehrere Schüsse, -1 zum Treffen
Multiple Wounds (x)	Multiple Lebenspunkte (x)	Verursacht x Wunden statt einer
Open Order	Offene Ränge	Leichtere Formation als Geschlossene Ränge
Poisoned Attacks	Giftattacken	6 beim Treffen verwundet automatisch
Ponderous	Gewichtig	Abzug -2 bei Bewegen und Schießen
Quick Shot	Schnellschuss	Kein -1 für bewegt, kann immer Stehen und Schießen
Rallying Cry	Sammelruf	Held kann zusätzlichen Sammeltest einer Einheit durchführen
Random Attacks (x)	Zufällige Attacken (x)	Attackenzahl wird ausgewürfelt
Random Movement	Zufällige Bewegung	Bewegungswert wird ausgewürfelt
Regeneration (x)	Regeneration (x)	Kann auf x+ Wunden regenerieren
Regimental Unit	Hauptregiment	Kann von Abteilungen begleitet werden
Requires Two Hands	Zweihändig geführt	Kein Schild im Nahkampf
Reserve Move	Überfall	Kann nach Schießen noch bewegen
Scouts	Kundschafter	Nach Aufstellung platzieren, 12" vom Feind weg
Shieldwall	Schildwall	Einmalig. Statt Geordneter Rückzug nur 2" Boden preisgeben
Skirmishers	Plänkler	Lockere Formation
Stomp Attacks (x)	Stampfattacken (x)	Kann zusätzlich x Stampfattacken ausführen, treffen automatisch, S des Modells
Strike First	Schlägt zuerst zu	Ini 10
Strike Last	Schlägt zuletzt zu	Ini 1
Stubborn	Unnachgiebig	Einmalig. Erster Aufriebstest Option auf geordneter Rückzug vor Test
Stupidity	Blödsinn	Modell/Einheit unterliegt Blödsinn
Swiftstride	Schnelle Bewegung	Plus 3" maximale Reichweite, +W6 bei Angriff/Flucht/Verfolgung
Terror	Entsetzen	Verursacht Entsetzen
Timmm-berrrrl	Baum fällt!	Großes Modell verursacht Schaden wenn es stirbt beim Hinfallen
Unbreakable	Unerschütterlich	Kein Aufriebstest, automatisch 2" Boden preisgeben
Unstable	Instabil	Verliert LPs über das Kampfergebnis, vor dem Aufriebstest
Vanguard	Vorhut	Nach Aufstellung normale Bewegung vor Spielbeginn
Veteran	Veteranen	Kann Moraltest wiederholen, nicht Aufriebstest
Volley Fire	Salvenfeuer	Unbewegt schießen die Hälfte aller Modelle ab Rang 2, aufgerundet
Warband	Kriegerschar	Reihenbonus auf Moral, Angriffswürfe wiederholen
Warp-spawned	Warpezücht	Kein Regenerationswurf gegen magische Attacken