

WARHAMMER

THE OLD WORLD

KULT DES SLAANESH



INHALT

Armeeliste	4
Sonderregeln	5
Gaben des Slaanesh	6
Besondere Charaktermodelle	8
<i>Morathi, Hohepriesterin des Slaanesh</i>	<i>8</i>
<i>Dechala, die Verstossene</i>	<i>9</i>
Generäle/Helden/Champions	10
<i>Dämonenprinz</i>	<i>10</i>
<i>Erzzauberin</i>	<i>11</i>
<i>Aufstrebender Adliger</i>	<i>12</i>
Einheiten	13
<i>Dunkelelfenkrieger</i>	<i>13</i>
<i>Repetierarmbrustschützen</i>	<i>13</i>
<i>Dämonetten des Slaanesh</i>	<i>13</i>
<i>Schatten</i>	<i>14</i>
<i>Echsenritter</i>	<i>14</i>
<i>Jägerinnen des Slaanesh</i>	<i>15</i>
<i>Repetierspeerschleuder</i>	<i>15</i>
<i>Bräute des Slaanesh</i>	<i>16</i>
Reittiere	17
<i>Dunkelelfenross</i>	<i>17</i>
<i>Kampfechse</i>	<i>17</i>
<i>Schwarzer Pegasus</i>	<i>17</i>
<i>Dämonisches Reittier</i>	<i>17</i>
Magische Gegenstände	18
<i>Magische Waffen</i>	<i>18</i>
<i>Magische Standarten</i>	<i>18</i>
<i>Verzauberte gegenstände</i>	<i>19</i>
<i>Arkane Artefakte</i>	<i>19</i>
Magie	21
<i>Lehre des Slaanesh</i>	<i>21</i>
<i>Kampfmagie</i>	<i>22</i>
<i>Dämonologie</i>	<i>24</i>
<i>Schwarze Magie</i>	<i>26</i>
<i>Illusionismus</i>	<i>28</i>
Referenz	31

ARMEELISTE DES KULTES

Diese Armeeliste wird für das Zusammenstellen einer Armee für The Old World verwendet. Auf den folgenden Seiten findest du Profile und Regeln für jedes Modell deiner Armee. Diese Seiten geben dir alle Informationen die du brauchst, um deine Modellsammlung zu Einheiten zu formen, die eine schlichtbereite Streitmacht bilden.

Armeezusammenstellungsliste

Charaktermodelle

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Dämonenprinz, Erzzauberin oder Morathi pro 1000 Punkte
- Dechala, Aufstrebender Adliger

Kern

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- 1+ Einheit Dunkelelfenkrieger, Repetierarmbrustschützen, Dämonetten
- 0-1 Einheit Schatten pro 1000 Punkte

Elite

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Einheit Jägerinnen des Slaanesh pro 1000 Punkte.
- 0-1 Einheit Echtenreiter pro 1000 Punkte.

Selten

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Bräute des Slaanesh
- 0-2 Repetierspeerschleudern pro 1000 Punkte

Verbündete

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können für ein einziges Verbündetenkontingent ausgegeben werden.

- Krieger des Chaos
- Dämonen des Chaos
- Tiemenschen-Großherden

Armeestandardenträger

Ein einzelner Aufstrebender Adliger deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandardenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandardenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktbegrenzung erwerben.

SONDERREGELN DES KULTES

Mörderisch

Während eines Kampfes darf ein Modell mit dieser Sonderregel, das mit einer Handwaffe kämpft, alle natürlichen Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Beachten Sie, dass diese Sonderregel nur für eine einzelne, nicht magische Handwaffe gilt und nicht für das Reittier eines Modells (sofern es eines hat). Wenn das Modell zwei Handwaffen oder eine andere Art von Waffe verwendet, gilt diese Sonderregel nicht mehr.

Blick der Götter

Während der Unterphase Befehle seines Zuges kann sich ein Charaktermodell mit dieser Sonderregel dazu entscheiden, auf der Blick-der-Götter-Tabelle zu würfeln:

Blick-der-Götter-Tabelle

W6 Ergebnis

- Vom Chaos verdammt:** Der Champion wird von Visionen des Reichs des Chaos geplagt. Dieses Modell unterliegt für den Rest des Spiels der Sonderregel Blödheit. Falls es die Sonderregel bereits hat, erleidet es einen Modifikator von -1 auf seinen Moralwert (bis zu einem Minimum von 2).
- Unnatürliche Schnelligkeit:** Für den Champion scheint sich die Zeit um ihn herum zu verlangsamen. Bis zu deiner nächsten Unterphase "Beginn des Zuges" erhält dieses Modell eine Modifikation von +1 auf seinen Initiativwert (bis zu einem Maximum von 10).
- Eisenhaut:** Unter seiner grotesken Rüstung wird die Haut des Champions wie Eisen. Bis zu deiner nächsten Unterphase "Beginn des Zuges" erhält dieses Modell einen Modifikator von +1 auf seinen Widerstandswert (bis zu einem Maximum von 10).
- Mörderische Mutation:** Lange tentakel peitschen unter der Rüstung des Champions hervor, um seine Feinde zu packen. Für den Rest des Spiels erhält dieses Modell einen Modifikator von +1 auf seinen Kampfgeschickswert (bis zu einem Maximum von 10).
- Dunkle Wut:** Schrecklicher Zorn packt den Champion. Für den Rest des Spiels erhält dieses Modell einen Modifikator von +1 auf seinen Attackenwert (bis zu einem Maximum von 10).
- Apotheose:** Dieser Charakter ist mit dämonischer Lebenskraft gesegnet. Für den Rest des Spiels erhält dieses Modell einen Modifikator von +1 auf seine Stärke- und seinen Moralwert (bis zu einem Maximum von 10).

Elfenreflexe

Ein Modell mit dieser Sonderregel (aber nicht sein Reittier) hat während der ersten Runde jedes Kampfes einen Modifikator von +1 auf seinen Initiativwert (bis zu einem Maximum von 10).

Kampfkunst

Eine Einheit mit dieser Sonderregel kann unterstützende Angriffe sowohl an der Flanke oder im Rücken als auch an der Front durchführen.

Chaosrüstung(X+)

Ein Modell mit dieser Sonderregel hat einen Rettungswurf gegen alle erlittenen Verwundungen. Der Wert dieses Rettungswurfs ist in Klammern nach dem Namen dieser Sonderregel angegeben.

Dämonisch

Alle dämonischen Modelle verfügen über einen Rettungswurf von 5+ gegen alle erlittenen Verwundungen, die durch einen nichtmagischen feindlichen Angriff verursacht wurden.

Zudem haben alle Dämonischen Modelle die folgenden allgemeinen Sonderregeln:

- Dämonische Instabilität
- Angst
- Immun gegen Psychologie
- Magische Angriffe
- Unerschütterlich
- Warbaezücht

GABEN DES SLAANESH

Während seine Champions sich durch die Schlachtfelder der Welt metzeln, ziehen ihre Taten die Aufmerksamkeit des Slaanesh auf sich. Das ist sowohl ein Segen als auch ein Fluch, denn viele Mutationen, die Slaanesh gefällig sind, sind für jene, die damit belegt werden, ein Gräuelf.

Äußerst häufige Gaben: Mit Ausnahme der mit einem Sternchen (*) gekennzeichneten Gaben darf jede Gabe nur einmal pro Armee ausgewählt werden. Mit einem Sternchen gekennzeichnete Gaben kommen äußerst häufig vor, wie im Regelwerk von Warhammer: the Old World beschrieben.

Höllische Verückung.....50 Punkte

Der Dämon webt eine misstönende Melodie auf einer verfluchten Harfe und verzaubert diejenigen mit dem Magierblick.

Charaktermodelle, deren Truppentyp nur „Infanterie“ ist. Während sie sich in der Befehlsreichweite dieses Charakters befinden, können befreundete Modelle mit der Sonderregel Dämon des Slaanesh oder Mal des Slaanesh, die auch Zauberer sind (dieses Modell nicht eingeschlossen), einen Modifikator von +1 auf jeden von ihnen durchgeführten Zauberwurf anwenden. Während sie sich in der Befehlsreichweite dieses Charakters befinden, erleiden gegnerische Zauberer einen Modifikator von -1 auf jeden von ihnen ausgeführten Zauberwurf.

Dunkle Erhabenheit.....50 Punkte

Ein Hauch von Unterdrückung geht von diesem Champion aus und reduziert die Willenskraft selbst der tapfersten zu der eines feigen Kindes.

Sofern dieses Charaktermodell nicht flieht, muss jede feindliche Einheit, die einen Angst oder Entsetzenstest ausführen muss, während sie sich in der Befehlsreichweite dieses Charaktermodells befindet, dies mit einem zusätzlichen Modifikator von -1 auf ihren Moralwert tun(bis zu einem Minimum von 2).

Dämonenhaut.....45 Punkte

Ätherische Energie streicht über die Haut des Champions und lenkt feindliche Hiebe ab.

Dieses Charaktermodell kann nicht durch einen Verwundungswurf von 2 verwundet werden, ungeachtet der Stärke der Attacke.

Zusätzlicher Arm.....40 Punkte

Mit seiner Gabe eines zusätzlichen Arms lässt dieser Champion zahllose Hiebe auf seine Feinde niedergehen.

Dieses Charaktermodell(nicht sein Reittier) hat einen Modifikator von +1 auf seinen Attackenwert.

Diabolische Pracht.....35 Punkte

Die Luft um diesen Champion schimmert vor Energie des Chaos und verbirgt ihn vor den Pfeilen des Feindes.

Jedes feindliche Modell, das dieses Charaktermodell oder eine Einheit, der es sich angeschlossen hat, in der Fernkampfphase als Ziel wählt, erleidet einen automatischen Modifikator von -1 auf den Trefferwurf.

Verlockung des Slaanesh.....35 Punkte

Der Dämon besitzt ein besonders fesselndes und entwaffnendes Gesicht.

Feindliche Einheiten müssen einen Moralwerttest absolvieren, bevor sie während der Kampfphase einen Trefferwurf gegen dieses Modell durchführen. Wenn dieser Test fehlschlägt, treffen nur Würfe mit einer natürlichen 6.

Sirenengesang.....30 Punkte

Der Dämon singt ein verführerisches Lied, das seine Feinde in den Untergang stürzt.

Eine Anwendung: Wählen Sie zu Beginn der Unterphase „Angriffe ansagen und Angriffsreaktionen“ Ihres Gegners eine einzelne feindliche Einheit, die sich in Angriffsreichweite gegen dieses Modell (oder seine Einheit) befindet. Diese feindliche Einheit muss einen Moralwerttest ablegen. Wenn dieser Test bestanden wird, kann das Modell sich normal bewegen. Wenn dieser Test jedoch fehlschlägt, muss es einen Angriff gegen dieses Modell (oder seine Einheit) ansagen.

Verzauberte Aura.....35 Punkte

Der Dämon verströmt einen berausenden und widerlichen Moschus, der den Verstand seiner Feinde trübt.

Feindliche Modelle, die mit diesem Modell kämpfen, können die Sonderregel „Schlägt zuerst zu“ nicht anwenden. Feindliche Modelle, die nicht über die Sonderregel „Schlägt zuerst zu“ verfügen, unterliegen stattdessen der Sonderregel „Schlägt zuletzt zu“.

Meister der Sterblichen.....25 Punkte

Der Champion wird von seinen sterblichen Anhängern als Gott verehrt, denn sie betrachten ihn als die Gestalt gewordene Macht des Chaos.

Sofern dieses Charaktermodell nicht flieht, erhalten befreundete Einheiten einen Modifikator von +1 auf ihren Moralwert, solange sie sich innerhalb der Befehlsreichweite dieses Charaktermodells befinden(bis zu einem Maximum von 10).

Einschläfernder Moschus*.....20 Punkte

Der betörende Blick dieses Dämons fesselt die Aufmerksamkeit aller, die dumm genug sind, ihm zu begegnen.

Feindliche Modelle, die mit diesem Modell kämpfen, können die Sonderregel „Inspirierende Gegenwart“ ihres Generals nicht nutzen.

Ätzendes Blut.....15 Punkte

Das Blut dieses Champions ist ein kochendes, ätzendes Sekret. Wer ihn zu verletzen trachtet, wird mit der zischenden, brennenden Flüssigkeit bespritzt.

Für jeden Lebenspunkt, den dieses Charaktermodell in einer Herausforderung verliert, erleidet sein Feind einen Treffer der Stärke 4 mit D5 -2.

Giftiger Schleim.....15 Punkte

Die Haut des Champions sondert toxischen Schleim ab, der alles, was er berührt, vergiftet.

Dieses Charaktermodell (nicht sein Reittier) hat die Sonderregel Giftattacken.

Morathi, Hohepriesterin des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Morathi	5	6	4	4	3	3	7	4	10	445

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Chaos-Runenschwert	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln

•Ewiger Hass, Mörderisch, Elfenreflexe, Blick der Götter

Segnungen des Slaanesh: Morathi besitzt Magieresistenz(-2) und einen Rettungswurf von 4+.

Der Reiz des Slaanesh: Feindliche Einheiten und Modelle im Nahkampf müssen, bevor die Treffwürfe gegen Morathi ausgewürfelt werden, einen Moralwerttest ablegen. Schlägt der test fehl, treffen nur Würfe mit einer natürlichen 6.

Meisterzauberin: Morathi ist eine Zauberin der Stufe 4 und kennt alle Sprüche der Schwarzen Magie und Traumweber aus der Lehre des Slaanesh.

Mal des Slaanesh: Morathi erhält während der ersten Runde jedes Nahkampfs +1 Initiative(also zusammen mit Elfenreflexe +2). Zusätzlich besteht Morathi automatisch alle Paniktests, die sie durchführen muss.

Verzauberte Aura: Feindliche Einheiten, die sich im Nahkampf mit Morathi befinden, können nicht die Sonderregel *Schlägt zuerst* zu verwenden. Feindliche Modelle, die nicht die Sonderregel *Schlägt zuerst* zu haben, unterliegen stattdessen der Sonderregel *Schlägt zuletzt* zu.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Chaos-Runenschwert	Nahkampf	+1	-1	Magische Attacken

Anmerkung: Morathi erhält durch das Chaos-Runenschwert einen Modifikator von +1 auf ihre Initiative und ihr Kampfgeschick(sämtliche Änderungen sind im Profil bereits enthalten).

Optionen:

•Morathi kann wahlweise ihrem Schwarzen Pegasus Sulephet als Reittier erhalten:

Sulephet

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schwarzer Pegasus	8	3	-	4	-	(+1)	4	3	-	+35

Ausrüstung:	Einheitengröße:	Truppentyp:	Basegröße:
Hufen (zählt als Handwaffe)	1	Monströse Kavallerie	40 x 60mm

Sonderregeln:

Rüstungsfluch(1), Fliegen(10), Erster Angriff, Gegenangriff, Schnelle Bewegung

Dechala, die Verstossene

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dechala	8	8	7	5	4	2	7	6	10	325

Ausrüstung	Einheitsgröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffen und Chaosrüstung (4+)	1	Monströse Infanterie	40 x 60 mm

Sonderregeln

•Ewiger Hass, Mörderisch, Schlägt zuerst zu, Regeneration (5+), Verzauberte Waffen

Der Reiz des Slaanesh: Feindliche Einheiten und Modelle im Nahkampf müssen, bevor die Trefferwürfe gegen Dechala ausgewürfelt werden, einen Moralwerttest ablegen. Schlägt der test fehl, treffen nur Würfe mit einer natürlichen 6.

Mal des Slaanesh: Dechala erhält während der ersten Runde jedes Nahkampfs +1 Initiative(also zusammen mit Elfenreflexe +2). Zusätzlich besteht Dechala automatisch alle Paniktests, die sie durchführen muss.

Verzauberte Aura: Feindliche Einheiten, die sich im Nahkampf mit Dechala befinden, können nicht die Sonderregel *Schlägt zuerst zu* verwenden. Feindliche Modelle, die nicht die Sonderregel *Schlägt zuerst zu* haben, unterliegen stattdessen der Sonderregel *Schlägt zuletzt zu*.

Viele Arme: Dechala hat eine Attacke pro Arm(Änderungen sind im Profil bereits enthalten).

Slaaneshtänze: Wähle zu Beginn deiner Spielzüge eine beliebige Tanzweise. Die Auswirkungen des Tanzes halten bis zum Beginn deines nächsten Spielzuges an.

-**Seegen des Slaanesh:** Dechala kämpft mit tänzelnden Bewegungen, die ihre Gegner verwirren, so das ihr sich windender Körper fast nicht zu treffen ist. Jeder Gegner, der sie im Nahkampf oder mit einer Schusswaffe treffen will, erleidet eine Modifikation von -1 auf seine Trefferwürfe.

-**Tanz der Zerstörung:** Dechala wirbelt mit irrsinniger Energie umher und schneidet mit ihren sirrenden Klingen mühelos durch Gliedmaßen und enthauptet Gegner. Dechala erhält +1 auf ihre Trefferwürfe.

Dämonenprinz des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dämonenprinz	6	7	5	6	5	4	7	5	9	250

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Chaosrüstung (4+)	1	Monströse Infanterie	50 x 50 mm

Magie

Ein Dämonenprinz, der ein Zauberer ist, kennt Zauber aus einer der folgenden Lehren: Kampfmagie, Illusion, Dämonologie, Schwarze Magie.

Sonderregeln

•Angst, Blick der Götter, Immun gegen Psychologie, Instabil Regeneration(5+), Unerschütterlich, Verzauberte Waffen, Warpgezücht, Lehre des Slaanesh

Mal des Slaanesh: Ein Dämonenprinz erhält während der ersten Runde jedes Nahkampfs +1 Initiative. Zusätzlich besteht ein Dämonenprinz automatisch alle Paniktests, die er durchführen muss.

Der Reiz des Slaanesh: Feindliche Einheiten und Modelle im Nahkampf müssen, bevor die Treffwürfe ausgewürfelt werden, einen Moralwerttest ablegen. Schlägt der test fehl, treffen nur Würfel mit einer natürlichen 6.

Optionen

- Ein Dämonenprinz kann die Sonderregel *Fliegen(9)* erhalten +30 Punkte
- Ein Dämonenprinz kann ein Zauberer sein:
 - Stufe 1 +25 Punkte
 - Stufe 2 +50 Punkte
 - Stufe 3 +75 Punkte
 - Stufe 4 +100 Punkte
- Ein Dämonenprinz kann Gaben des Chaos erhalten bis zu einer Summe von 50 Punkte
- Ein Dämonenprinz kann Magische Gegenstände erhalten bis zu einer Summe von 100 Punkte

Erzzauberin

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Erzzauberin	5	4	4	3	3	3	5	2	8	180

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Chaosrüstung (4+)	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln

•Ewiger Hass, Mörderisch, Elfenreflexe, Blick der Götter, Mal des Slaanesh, Verzauberte Waffen, Lehre des Slaanesh

Magie

Eine Erzzauberin ist ein Zauberer Stufe 3 und kennt Zauber aus einer der folgenden Lehren:

- Schwarze Magie
- Dämonologie
- Kampfmagie
- Illusion

Optionen

•Eine Erzzauberin kann eines der folgenden Reittiere erhalten:

- Dunkelelfenross +14 Punkte
- Kampfexse +18 Punkte
- Schwarzer Pegasus +35 Punkte
- Dämonisches Reittier +35 Punkte

•Eine Erzzauberin kann folgende Aufwertung erhalten:

- Zauberer Stufe 4 +30 Punkte

•Eine Erzzauberin kann Magische Gegenstände erhalten für bis zu

100 Punkte

•Eine Erzzauberin kann Gaben des Chaos erhalten bis zu einer Summe von

50 Punkte

Aufstrebender Adliger

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Aufstrebender Adliger	5	6	6	4	3	2	5	3	9	110

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe und Chaosrüstung (5+)	1	Infanterie	25 x 25 mm

Sonderregeln

•Ewiger Hass, Mörderisch, Blick der Götter, Mal des Slaanesh, Verzauberte Waffen

Optionen

- Ein Aufstrebender Adliger kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - zusätzliche Handwaffe +3 Punkte
 - Zweihandwaffe +4 Punkte
- Ein Aufstrebender Adliger kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Repetirarmbrust +6 Punkte
 - Repetierhandarmbrust +5 Punkte
- Ein Aufstrebender Adliger kann einen Schild erhalten +2 Punkte
- Ein Aufstrebender Adliger kann eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Dunkel elfenross +14 Punkte
 - Kampfchse +18 Punkte
 - Dämonisches Reittier +35 Punkte
- Ein Aufstrebender Adliger kann Magische Gegenstände erhalten für bis zu 50 Punkte
- Ein Aufstrebender Adliger kann Gaben des Chaos erhalten bis zu einer Summe von 50 Punkte

Dunkelelfenkrieger/Repetierarmbrustschützen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dunkelelfenkrieger	5	4	4	3	3	1	4	1	8	10
Hauptmann	5	4	4	3	3	1	4	2	8	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe, leichte Rüstung und Schild	10+	Reguläre Infanterie	25 x 25mm

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Repetierarmbrustschütze	5	4	4	3	3	1	4	1	8	13
Hauptmann	5	4	5	3	3	1	4	1	8	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe, Repetierarmbrust und leichte Rüstung	10+	Reguläre Infanterie	25 x 25mm

Sonderregeln

Mal des Slaanesh, Geschlossene Ränge, Elfenreflexe, Kampfkunst

Optionen

- Ein Dunkelelfenkrieger/Repetierarmbrustschütze kann zum Hauptmann aufgewertet werden +5 Punkte
- Ein Dunkelelfenkrieger/Repetierarmbrustschütze kann zum Standartenträger aufgewertet werden +5 Punkte
- 0-1 Einheit pro 1.000 Punkte kann eine Magische Standarte erhalten für bis zu 50 Punkte
- Ein Dunkelelfenkrieger/Repetierarmbrustschütze kann zum Musiker aufgewertet werden +5 Punkte

Dämonetten des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dämonetten	5	4	3	3	3	1	5	1	7	11
Kurtisane	5	4	3	3	3	1	5	2	7	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Durchdringende Krallen	6+	Reguläre Infanterie	25 x 25mm

Sonderregeln

Dämonen des Slaanesh, Geschlossene Ränge, Dämonisch

Optionen

- Eine Dämonette kann zur Kurtisane aufgewertet werden +6 Punkte/Einheit
- Eine Dämonette kann zum Standartenträger aufgewertet werden +6 Punkte/Einheit
- Kann eine Magische Standarte erhalten für bis zu 50 Punkte
- Eine Dämonette kann zum Musiker aufgewertet werden +6 Punkte/Einheit

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln:
Durchdringende Krallen	Nahkampf	Profil	-1	Rüstungsfluch (2), Zusatzattacken(1), Zweihändig geführt

Schatten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schatten	5	5	5	3	3	1	5	1	8	17
Assasine	5	5	6	3	3	1	5	1	8	

Ausrüstung

Handwaffen
und Repetierarmbrüste

Einheitengröße

5+

Truppentyp

Reguläre Infanterie

Basegröße

25 x 25mm

Sonderregeln

Mal des Slaanesh, Elfenreflexe, Ausweichen, Durch Deckung bewegen, Plänkler, Kundschafter

Optionen

- Ein Schatten kann zum Assasine aufgewertet werden +6 Punkte
- Ein Assasine darf Magische Gegenstände oder Gaben des Chaos erhalten für bis zu 25 Punkte
- Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Aufwertungen erhalten:
 - Zusätzliche Handwaffe +1 Punkt/Modell
 - Zweihandwaffen +2 Punkte/Modell
- Die gesamte Einheit darf leichte Rüstungen erhalten: +1 Punkt/Modell

Echsenritter

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Echsenritter	-	5	4	4	4	1	5	1	9	33
Dunkler Paladin	-	5	4	4	4	1	5	2	9	
Kampfechse	7	3	-	4	-	-	2	2	-	

Ausrüstung

Kampfechsen: Klauen
(zählen als Handwaffen)

Einheitengröße

5+

Truppentyp

Schwere Kavallerie

Basegröße

30 x 60mm

Echsenritter: Handwaffen, Lanzen, Chaosrüstung(4+) und Schilde

Sonderregeln

Echsenritter: Mal des Slaanesh, Elfenreflexe, Angst, Geschlossene Ränge

Kampfechse: Rüstungsfluch(1), Blödheit, Zähne Haut(1), Schnelle Bewegung

Optionen

- Ein Echsenritter kann zum Dunklen Paladin aufgewertet werden +7 Punkte
- Ein Dunkler Paladin darf Magische Gegenstände oder Gaben des Chaos erhalten für bis zu 50 Punkte
- Ein Echsenritter kann zum Musiker aufgewertet werden +7 Punkte
- Ein Echsenritter kann zum Standartenträger aufgewertet werden +7 Punkte
- Das Regiment kann eine Magische Standarte erhalten für bis zu 50 Punkte

Jägerinnen des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Jägerin	-	4	3	3	3	1	5	1	7	21
Seelenjägerin	-	4	3	3	3	1	5	2	7	
Slaaneshpferd	9	3	-	3	-	-	5	1	-	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Jägerin:	5+	Leichte Kavallerie	30 x 60mm
Durchdringende Krallen			
Echsenritter: Klauen und Fänge(zählen als Handwaffe)			

Sonderregeln

Jägerin: Dämonen des Slaanesh, Geschlossene Ränge, Dämonisch

Slaaneshpferd: Rüstungsfluch(1), Dämonisch, Dämon des Slaanesh, Schnelle Kavallerie, Giftattacken, Gegenangriff, Schnelle Bewegung

Optionen

- Eine Jägerin kann zur Seelenjägerin aufgewertet werden +6 Punkte
- Eine Jägerin kann zum Musiker aufgewertet werden +6 Punkte
- Eine Jägerin kann zum Standartenträger aufgewertet werden +6 Punkte
- Das Regiment kann eine Magische Standarte erhalten für bis zu 50 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln:
Durchdringende Krallen	Nahkampf	Profil	-1	Rüstungsfluch (2), Zusatzattacken(1), Zweihändig geführt

Repetierspeerschleuder

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Repetierspeerschleuder	-	-	-	-	6	2	-	-	-	85
Dunkel elfen (2x)	5	4	5	3	3	1	4	1	8	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffe	1	Kriegsmaschine	50 x 50mm
und Chaosrüstung(4+)			

Sonderregeln

Dunkel elfen: Mal des Slaanesh, Elfenreflexe, Plänkler

Repetierspeerschleuder: Unhandlich, bewegen oder Schießen, Multiple Lebenspunktverluste(2), Schnellfeuer, Durch und durch

Bräute des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Bräut	5	5	4	3	3	1	6	2	9	20
Herrin	5	5	4	3	3	1	6	3	9	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Handwaffen, Peitsche und Rundschild	10+	Reguläre Infanterie	25 x 25mm

Sonderregeln

Mal des Slaanesh, Elfenreflexe, Einzelgänger, Mörderisch, Offene Ränge, Ungestüm

Todestanz: Wenn diese Einheit einen erfolgreichen Angriff ausführt (d. h. wenn die Einheit Kontakt mit dem Angriffsziel aufnimmt), erleidet das Angriffsziel bis zum Ende der Kampfphase dieser Runde einen Modifikator von -1 auf seinen maximalen Rangbonus.

Einklullender Duft: Jedes Modell in Basekontakt mit mindestens einer Bräut des Slaanesh erleidet einen Abzug von -1 auf sowohl Kampfgeschick als auch Initiative.

Optionen

- Eine Bräut des Slaanesh kann zur Herrin aufgewertet werden +6 Punkte
- Eine Herrin darf Magische Gegenstände oder Gaben des Chaos erhalten für bis zu 50 Punkte
- Eine Bräut des Slaanesh kann zum Standartenträger aufgewertet werden +6 Punkte
- Das Regiment kann eine Magische Standarte erhalten für bis zu 50 Punkte
- Eine Bräut des Slaanesh kann zum Musiker aufgewertet werden +6 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln:
Peitsche & Rundschild	Nahkampf	Profil	-1	Rüstungsfluch(1), Tiefgestaffelter Kampf, Zweihändig geführt
Hinweis: Ein mit Peitsche und Rundschild ausgerüstetes Modell verbessert seinen Rüstungswert um 1.				

Reittiere

Dunkelelfenross

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dunkelelfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	+14

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Hufe	1	Leichte Kavallerie	30 x 60 mm

(zählen als Handwaffen)

Sonderregeln

Erster Angriff, Schnelle Bewegung

Kampfchse

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Kampfchse	7	3	-	4	-	-	2	2	-	+18

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Klauen	1	Schwere Kavallerie	30 x 60 mm

(zählen als Handwaffen)

Sonderregeln

Rüstungsfluch, Blödheit

Schwarzer Pegasus

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schwarzer Pegasus	8	3	-	4	-	(+1)	4	3	-	+35

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Hufe	1	Monströse Kavallerie	40 x 60 mm

(zählen als Handwaffen)

Sonderregeln

Rüstungsfluch, Fliegen(10), Erster Angriff, Gegenangriff, Schnelle Bewegung

Dämonisches Reittier

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dämonisches Reittier	8	4	-	5	-	(+1)	3	2	-	+35

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
Dämonische Hufe	1	Monströse Kavallerie	40 x 60 mm

(zählen als Handwaffen)

Sonderregeln

Angst, Magische Attacken, Mal des Slaanesh, Rüstungsfluch(1), Stampfattacken(1), Schnelle Bewegung

MAGISCHE GEGENSTÄNDE DES KULTS

Die folgenden Seiten beschreiben Magische Gegenstände, die nur dem Slaaneshkult zur Verfügung stehen. Diese können von Modellen einer Armee auf die selbe Weise erworben werden wie allgemeine Magische Gegenstände, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben

Extrem häufige magische Gegenstände: Jeder mit einem Sternchen (*) gekennzeichnete magische Gegenstand gilt gemäß der Beschreibung im Regelbuch von Warhammer: the Old World als extrem häufig.

Magische Waffen

Chaos-Runenschwert.....45 Punkte

Diese bössartige Klinge wurde vom dreimal verfluchten Zwergen-Runenschmied Grungni Eisenherz, einem geheimen Handlanger der Chaosgötter, aus schwarzem Gromril geschmiedet.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Chaos-Runenschwert	Nahkampf	+1	-1	Magische Attacken

Anmerkung: Der Träger erhält außerdem einen Modifikator von +1 auf seine Werte Kampfgeschick und Initiative.

Zauberraubklinge.....20 Punkte

Die aus magisch resistenten Erzen geschmiedete und mit schrecklichen Schutzrunen versehene Klinge verbrennt und blendet ihre Opfer und beraubt sie ihrer magischen Sicht.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Zauberraubklinge	Nahkampf	5	-1	Magische Attacken

Anmerkung: Jeder feindliche Zauberer, der eine oder mehrere nicht verhinderte Verwundungen durch diese Klinge erleidet, vergisst sofort einen zufällig bestimmten einzelnen Zauber für den Rest des Spiels.

Magische Standarten

Banner der Akzeptanz.....55 Punkte

Unter dem Schatten dieser Standarte senken Feinde ihre Waffen und richten ihre Brust an die Klingen des Feindes.

Eine einzelne feindliche Einheit, die sich mit dem Träger des Banners der Zustimmung im Nahkampf befindet, erleidet einen Modifikator von -W3 auf ihre Kampfgeschick- und Initiativewerte (bis zu einem Minimum von 1).

Sirenenstandarte.....25 Punkte

Eine dämonische Sirene ist in diesem Banner gefangen, ihr verführerischer Gesang beruhigt die Sinne aller, die ihn hören.

Eine einzelne feindliche Einheit, die sich mit dem Träger der Sirenenstandarte als Angriffsreaktion fliehen (oder schießen und fliehen) wählt, muss sie zunächst einen Moralwerttest ablegen. Wenn dieser Test bestanden wird, kann die Einheit fliehen (oder schießen und fliehen). Wenn dieser Test jedoch fehlschlägt, muss die Einheit den Kampf annehmen.

Verzauberte Gegenstände

Anhänger der Verdammnis

30 Punkte

Dieser Anhänger gräbt sich tief in die Brust des Besitzers ein, schmiegte sich an sein Herz und erfüllt ihn mit Lebenskraft, während seine sterbliche Gestalt sich der Verdammnis nähert.

Nur für Modelle mit dem Truppentyp "Infanterie" oder "Kavallerie". Der Träger erhält für jeden Lebenspunkt, den er verliert, einen Modifikator von +1 auf seinen Attackenwert.

Der Chaos Foliant*

15 Punkte

Mächtige Chaos Hexer schrieben ihr Wissen auf Blätter gegärbter menschlicher Haut.

Der Besitzer des Chaos Folianten kennt ein Zauber mehr, als für seine Magiestufe normal wäre.

Arkane Artefakte

Schädel des Katam

60 Punkte

Der polierte Schädel des Dämonologen Katam flüstert Zauberern in der Nähe ständig seine finsternen Geheimnisse ein.

Der Träger des Schädels des Katam und jeder andere Zauberer (befreundet oder feindlich) innerhalb von 3 Zoll kann einen Modifikator von +1 auf beliebige Zauberwürfe, die sie ausführen, anwenden.

Vertrauter Fokus*

10 Punkte

Der Zauberer kanalisiert seine Zauber durch die Augen eines geheimnisvollen Homunkulus.

Einmalige Anwendung: Der Besitzer eines Vertrauten Fokus kann ihn verwenden, wenn er versucht, einen Zauber zu wirken. Platziere einen Marker vollständig innerhalb von 12 Zoll des Besitzers. Die Reichweite und alle Effekte des Zaubers werden von diesem Marker aus gemessen, nicht vom Besitzer aus. Wenn der Zauber eine Sichtlinie erfordert, wird diese vom Marker aus bestimmt (der einen Sichtwinkel von 360° hat).



Mal des Slaanesh: Die Anhänger des Slaanesh haben Sinneserfahrungen gemacht, die die Vorstellungskraft übersteigen, weshalb sie gegen sterbliche Ängste unempfindlich sind.

Modelle mit dem Mal des Slaanesh erhalten während der ersten Runde jedes Nahkampfs +1 Initiative. Zusätzlich besteht Dechala automatisch alle Paniktests, die sie durchführen muss.



Dämon(en) von Slaanesh: Umhüllt von hypnotischem Glamour stürmen die Dämonen von Slaanesh auf geschmeidigen Gliedmaßen über das Schlachtfeld, hüpfen von Feind zu Feind und schneiden mit ihren Klauenhänden Fleisch und Rüstungen durch.

Dämonen des Slaanesh haben die Sonderregel Hass (Daemonen des Khorne). Darüber hinaus erhöhen Dämonen von Slaanesh ihre maximal mögliche Angriffsreichweite um +1 Zoll und haben einen Modifikator von +1 auf das Ergebnis jedes Angriffs- oder Verfolgungswurfs, den sie durchführen.



Lehre des Slaanesh



Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 6+

Traumweber (Mal des Slaanesh)

Der Feind wird durch Slaaneshs Schönheit gedemütigt und lässt schlaff seine Waffen sinken.

Bis zum Ende der Nahkampfphase unterliegt die als Ziel gewählte Einheit der Sonderregel Schlägt zuletzt zu.



FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.



Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 10+

Kakophonische Hymne (Mal des Slaanesh)

Das unnatürliche Lied des Dämons löst die Verzauberungen auf, die seine Feinde schützen, und seine perverse Melodie verblüfft ihren Verstand.

Bleibt im Spiel. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, erlöschen die Effekte aller zuvor auf die Zieleinheit gewirkten Verzauberungszauber sofort. Während dieser Zauber im Spiel ist, unterliegt die Zieleinheit außerdem der Sonderregel *Blödheit*.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Kampfmagie



Reichweite: 24 Zoll

Zauberwert: 8+

1. Feuerball

Mit einem Fingerschnippen beschwört der Magier einen tosenden Feuerball und schleudert ihn auf nahe Feinde.

Die feindliche Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 4 mit einem DS von -. Dieser Zauber hat die Sonderregel Flammenattacken.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 21 Zoll

Zauberwert: 7+

2. Fluch der tausend Pfeile

Mit einem Schrei schlägt der Zauberer die Hände zusammen und verflucht seine Feinde, sodass Geschosse ihn so zielsicher treffen, als hätten sie plötzlich Bewusstsein entwickelt.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ kannst du jeden Trefferwurf wiederholen, der eine natürliche 1 ergibt, wenn du auf die feindliche Einheit schießt.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profiwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

3. Flammensäule

Der Kampfmagier beschwört einen Feuerball, der schnell größer wird und zu einer machtvollen Säule anschwillt. Einmal entfesselt, donnert das Inferno auf den Feind zu.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als gefährliches Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich zu Beginn jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine vom Zauberer bestimmte Richtung. Jede Einheit (befreundet oder feindlich), die von der Schablone berührt oder überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 3 mit DS -2. Diese Treffer haben die Sonderregel Flammenattacken.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).

Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 10+

4. Arkane Eile

Als die Verbündeten des Kampfmagiers marschieren, wird die Zeit zäh wie Honig, sodass sie binnen Sekunden eine große Strecke schaffen.

Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, die nicht flieht und sich bereits während dieser Bewegungsphase bewegt hat, kann sie sich sofort erneut bewegen.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: Selbst

Zauberwert: 7+

5. Eichenschild

Der Kampfmagier beschwört eine machtvolle gespenstische Eiche um sich und seine Verbündeten, die sie vor den Waffen ihrer Feinde schützt.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erhalten der Zauberer und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, 5+ Rettung gegen jeder erlittene Verwundung.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

6. Fluch des sinkenden Muts

Unter dem Rhythmus der Kriegstrommeln greift der Kampfmagier nach dem Verstand seiner Feinde, wühlt ihre Ängste auf und lässt sie bald wünschen, sie hätten Ersatzhosen eingepackt.

Die feindliche Zieleinheit muss sofort einen Paniktest ausführen. Wenn die Einheit normalerweise automatisch jeden Paniktest bestehen würde, muss sie diesen Test dennoch ausführen und muss Boden preisgeben, wenn er misslingt.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 7+

Hammerhand

(Grundzauber)

Als der Zauberer seine Stimme erhebt, werden seine Fäuste wie stählerne Hämmer, die mit großer und schrecklicher Macht auf seine Feinde niederfahren.

Eine einzelne feindliche Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet 2W3 Treffer mit Stärke 4 und einem DS -2.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zaubern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Dämonologie



Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

1. Schattenross

Rabenschwarze dämonische Reittiere manifestieren sich und tragen Krieger auf unwirklichen Schwingen aus Finsternis durch die Luft.

Dieser Zauber kann nur befreundete Modelle als Ziel haben, deren Truppentyp „Infanterie“ ist. Wenn die befreundete Zieleinheit nicht fliegt und sich in dieser Bewegungsphase nicht bereits bewegt hat, erhält sie bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ die Sonderregel *Fliegen* (12).

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

2. Erstickende Finsternis

Auf Befehl des Dämonologen scharen sich seltsame Gestalten um den Feind, der Flüstern seinen Mut bröckeln lässt.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihre Werte Initiative (bis zu einem Minimum von 1) und Moralwert (bis zu einem Minimum von 2) und kann nicht von der Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* ihres Generals profitieren. Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 8+

3. Dämonischer Homunkuli

Die vielen Homunkuli des Dämonologen fallen über den Feind her, um mit ihren gestaltlosen Krallen und Zähnen an ihm zu reißen.

Eine einzelne feindliche Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet 2W6 Treffer der Stärke 2, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewöhnlich ausgeführt werden).

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacks, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zaubernern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: Selbst

Zauberwert: 10+

4. Dämonisches Gefäß

Auf Geheiß des Dämonologen strömen andersweltliche Wesenheiten hervor, um von seinen Verbündeten Besitz zu ergreifen und ihre Körper mit widernatürlicher Wildheit zu erfüllen.

Bis zum Ende des Zuges erhalten der Zauberer, sein Reittier und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, einen Modifikator +1 auf ihren Wert Stärke und Attacken (bis zu einem Maximum von 10), und der Durchschlagswert ihrer Waffe wird um 1 verbessert.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 8+

5. Chaosmalstrom

Ein Riss in der Realität tut sich auf, durch den dämonische Scheusale nach allem greifen, was sich zu nahe heranwagt.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 15 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als gefährliches Gelände behandelt. Sie bewegt sich zu Beginn jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine zufällige Richtung. Jede Einheit (befreundet oder feindlich), die von ihr berührt oder überquert wird, erleidet W6+1 Treffer der Stärke 3 mit DS -.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).

Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

6. Dämonische Kräfte

Der Dämonologe liest laut Verse aus einer geächteten Schrift vor; schon bald strotzen seine Verbündeten vor dämonischer Kraft.

Bis zum Ende dieses Zuges erhält die befreundete Zieleinheit einen Modifikator von +1 auf ihre Werte Bewegung, Widerstand und Initiative (bis zu einem Maximum von 10).

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 18 Zoll

Zauberwert: 9+

Heraufbeschwörung

(Grundzauber)

Aus dem Reich des Chaos ruft der Dämonologe dämonische Bestien herbei, die über seine Feinde herfallen.

Die feindliche Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Schwarze Magie



Reichweite: 18 Zoll

Zauberwert: 10+

1. Wort der Schmerzen

Mit einem Fingerschnippen beschwört der Magier einen tosenden Feuerball und schleudert ihn auf nahe Feinde.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -1 auf ihre Stärke und Widerstand (bis zu einem Minimum von 1). Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profitwert über 10 erhöhen oder

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 8+

2. Strom der Fäulnis

Aus den Fingerspitzen des Magiers strömt verdorbene Magie hervor und schält das Fleisch von den Knochen seiner Feinde.

Platziere eine Flammenschablone so, dass das schmale Ende das Base des Zauberers berührt und das breite Ende sich über einer Einheit befindet, mit der er im Nahkampf verwickelt ist. Jedes Modell (befreundet oder feindlich), dessen Base sich unter der Schablone befindet läuft Gefahr, getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -1 zu erleiden.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 10+

3. Höllentor

Der Zauberer öffnet ein geheimes Portal durch das Reich des Chaos.

Dieser Zauber kann nur befreundete Charaktermodelle als Ziel haben; er kann auch befreundete Charaktermodelle als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt sind. Wenn das befreundete Zielcharaktermodell nicht flieht, kannst du es sofort vom Schlachtfeld entfernen und irgendwo innerhalb von 12 Zoll um seine ursprüngliche Position erneut aufstellen (aber weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt).

Beachte: Dieser Zauber erlaubt einem Charaktermodell, den Nahkampf zu verlassen.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

4. Phantasmaorgie

Finstere Visionen kommen über die feindlichen Reihen und treiben Krieger in blinder Panik und selbstmörderischen Wahnsinn.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosionsschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, bewegt sich die Schablone nicht und wird als gefährliches Gelände behandelt. Feindliche Einheiten, die ihre Bewegung innerhalb von 12 Zoll um die Schablone beenden, müssen sofort einen Paniktest ausführen. Misslingt der Test, müssen die Einheiten, die den geordneten Rückzug antreten oder fliehen, ihre Fluchtbewegung direkt von der Schablone weg ausführen. Einheiten, die den Test bestehen (oder nicht ausführen müssen) unterliegen der Sonderregel *Ungestüm*, solange sie innerhalb von 12 Zoll um die Schablone bleiben.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).

Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

5. Mordlust

In den Verbündeten des dunklen Zauberers baut sich widernatürlicher Zorn auf und erfüllt sie mit grauenhafter Blutgier.

Bis zum Ende des Zuges erhält die Zieleinheit die Sonderregel *Raserei* und *Hass* (alle Feinde).



VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 7+

6. Seelenfresser

Der finstere Zauberer reckt eine Krallenhand empor, um nach den Seelen seiner Feinde zu greifen.

Ein einzelnes feindliches Modell, mit dem der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet einen einzelnen Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (3), gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewöhnlich ausgeführt werden).

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zaubernern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung

Reichweite: 24 Zoll

Zauberwert: 8+

Blitz des Verderbens

(Grundzauber)

Auf Geheiß des finsternen Zauberers fährt ein schwarzer Blitz aus dem Himmel herab und kracht mit aller Macht in die Erde.

Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch sich zentral über der feindlichen Zieleinheit befindet. Jedes feindliche Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -2 zu erleiden.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Illusionismus



Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 7+

1. Zerschnittener Geist

Peinigende Illusionen kommen über den Feind. Nur wer willensstark genug ist, kann diesem Ansturm widerstehen.

Die feindliche Zieleinheit muss sofort einen Moralwerttest ausführen. Wenn sie den Test besteht, erleidet sie W3 Treffer mit Stärke 3 und DS -. Wenn der Test hingegen misslingt, erleidet sie W3+3 Treffer mit Stärke 4 und DS -3.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 8+

2. Schimmerdrache

Ein stoffloser Drache materialisiert auf dem Schlachtfeld und senkt sich herab, um einen mächtigen Champion emporzutragen.

Dieser Effekt kann nur befreundete Charaktermodelle als Ziel haben. Wenn es nicht flieht und sich nicht bereits in dieser Bewegungsphase bewegt hat, erhält das befreundete Zielcharaktermodell bis zum Ende dieses Zuges die Sonderregel *Fliegen (10)*.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von

Reichweite: 9 Zoll

Zauberwert: 10+

3. Kristallsäule

Der Illusionist beschwört eine täuschend echt wirkende Kristallsäule. Jeder, der sie sieht, muss glauben, dass sie völlig undurchdringlich ist.

Platziere eine große Explosivschablone (5 Zoll) so, dass das Mittelloch sich zentral innerhalb von 9 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sich die Schablone im Spiel befindet, bewegt sie sich nicht und wird als unpassierbares Gelände behandelt, über das keine Sichtlinie gezogen werden kann.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).

Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 9 Zoll

Zauberwert: 9+

4. Überwältigendes Blendwerk

Der Feind wird von einem verwirrenden Durcheinander aus tanzenden Lichtern und widersprüchlichen Bildern bombardiert, die ihn seiner Umwelt gegenüber praktisch blind machen.

Bleibt im Spiel. Solange dieser Zauber im Spiel ist, unterliegt die feindliche Zieleinheit der Sonderregel *Blöddheit*.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 9+

5. Geisterhafter Doppelgänger

Als wäre ein Spiegel zerschlagen worden, zerspringt der Illusionist vor den Augen seiner Feinde und scheint in zahllose Doppelgänger zu zerfallen.

Eine einzelne Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet 2W6 Treffer, die mit den Werten und Sonderregeln des Zauberers und einer beliebigen seiner Waffen abgehandelt werden.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 11+

6. Miasma der Täuschungen

Um die Füße des Feindes beginnt die Erde selbst zu wogen und sich zu verschieben, sodass die Krieger über Hindernisse stolpern, die letztlich doch nur ihrer Fantasie entspringen.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihren Wert Bewegung (bis zu einem Minimum von 1) und kann nicht angreifen oder marschieren. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf die Zieleinheit gewirkter Flüche sofort.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug

Reichweite: Selbst

Zauberwert: 8+

Glänzender Mantel

(Grundzauber)

Schimmerndes Licht geht von den Gewändern des Illusionisten aus, um den Feind zu blenden und zu verwirren.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleiden feindliche Einheiten einen Modifikator von -1 auf Trefferwürfe gegen den Zauberer und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf betroffene Modelle gewirkte Verzauberungen sofort.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.



TOW KURZREFERENZ

ZUGREIHENFOLGE

1. Strategiephase

- 1.1 Beginn des Zuges
- 1.2 Befehle
- 1.3 Magie (Verzauberungen, Flüche)
- 1.4 Sammeln

2. Bewegungsphase

- 2.1 Angriffe ansagen und Angriffsreaktionen
- 2.2 Angriffsbewegungen
- 2.3 Pflichtbewegungen
- 2.4 Restliche Bewegungen und Magie (Verlegungszauber)

3. Fernkampfphase

- 3.1 Einheit wählen und Ziel ansagen
- 3.2 Trefferwurf und Magie (Zaubergeschosse, Magiewirbel)
- 3.3 Verwundungswurf und Rüstungswurf
- 3.4 Verluste entfernen und Paniktests

4. Nahkampfphase

- 4.1 Nahkampf wählen, austragen, Magie(Verheerungszauber)
- 4.2 Kampfergebnis berechnen
- 4.3 Aufriebstest
- 4.4 Nachrücken und verfolgen

ANGRIFFSREAKTIONEN

- Angriff annehmen
- Stehen&Schießen
- Schießen&Fliehen (Sonderregel)
- Gegenangriff (Sonderregel)
- Fliehen

MANÖVER

- Schwenken
- Wenden (pro 90° Viertel des Bewegungswerts)
- Rückwärts bewegen (Halber Bewegungswert)
- Seitwärts bewegen (Halber Bewegungswert)
- Glieder umbilden (Halber Bewegungswert für bis zu 5 Modellen)
- Neuformierung (Gesamter Bewegungswert)

FERNKAMPF

BF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Trefferwurf	6+	5+	4+	3+	2+	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

FERNKAMPF TREFFERWURFMODIFIKATOREN

- Bewegen und Schießen
 - 1 Lange Reichweite
 - 1 Stehen und Schießen
 - 1 Schießen auf Plänker
 - 1 Ziel in halber Deckung
 - 1 Ziel in ganzer Deckung
 - 2

FERNKAMPFWAFFEN

- Armbrust | 30" | S4 | Rüstungsfluch (2), Gewichtig
- Bündelmuskete | 24" | S4, DS-1, Rüstungsfluch (1), Merfachschuss (3), Gewichtig
- Bündelpistole | 12" | S4, DS-1, Rüstungsfluch (1), Merfachschuss (3), Schnellschuss
- Kriegsbogen | 24" | S3, Salvenfeuer
- Kurzbogen | 18" | S3, Schnellschuss, Salvenfeuer
- Langbogen | 30" | S3, Rüstungsfluch (1), Salvenfeuer
- Muskete | 24" | S4 | DS-1, Gewichtig
- Pistole | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsfluch (1), Schnellschuss, Pistolenpaar | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsfluch (1), Schnellschuss, Mehrfachschuss (2)
- Repetierarmbrust | 24" | S3 | Rüstungsfluch (1), Mehrfachschuss (2) Repetierhandarmbrust | 12" | S3 | Mehrfachschuss (2), Schnellschuss Repetierhandarmbrustpaar | 12" | S3 | Mehrfachschuss (4), Schnellschuss Schleuder | 18" | S3 | Mehrfachschuss (2)
- Wurfaxt | 9" | S wie Werfer +1 | Senellschuss
- Wurfaffe | 9" | S wie Werfer | Mehrfachschuss (2), Bewegen und Schießen, Schnellschuß
- Wurfspeiß | 12" | S wie Werfer | Bewegen und Schießen, Schnellschuß

VERWUNDUNGSTABELLE

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

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

NAHKAMPF TREFFERTABELLE

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

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

Eine natürliche '6' trifft automatisch.

NAHKAMPFWAFFEN

- Flegel | +2S in der ersten Nahkampfrunde | DS-2 | zweihändig
- Handwaffe | S wie Träger
- Hellebarde | +1S | DS-1 | zweihändig, Rüstungsfluch (1)
- Lanze (Kav) | +2S erste Runde im Angriff | DS-2 | Rüstungsfluch (1)
- Morgenstern | +1S in der ersten Nahkampfrunde | DS-1 |
- Peitsche | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf, Schlägt zuerst zu
- Pistolenpaar | S wie Träger | Zusatztacke (1), zweihändig
- Speer (Kav) | +1S und DS-1 im Angriff
- Stoßspeer (Inf) | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf
- Wurfspeer (Inf) | S wie Träger | nur im Angriff Tiefgestaffelter Kampf.
- Zusätzliche Handwaffe | S wie Träger | +1A | zweihändig
- Zweihandwaffe | +2S | DS-2 | Rüstungsfluch (1), Schlägt zuletzt zu, zweihändig

KAMPFERGEBNIS

- Verursachte LP-Verluste je +1
- Zusätzliches Glied +1 pro Glied (bis +2)
- Armeestandarte +1
- Standarte +1
- Höhere Position +1
- Flanke +1
- Rücken +2
- Overkill (Herausforderung) je +1 über LP (bis +5)
- Andere Boni wie angegeben