

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

THE EMPIRE



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

KARL FRANZ AUF DEATHCLAW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Reikland Runefang	1"	4	3+	3+	-1	D3
Ghal Maraz	1"	3	4+	3+	-2	3
Deathclaw's Deadly Beak	2"	2	3+	3+	-2	*
Deathclaw's Razor Claws	2"	*	3+	3+	-1	2

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Deadly Beak	Razor Claws
0-3	15"	D6	6
4-6	13"	D6	5
7-9	11"	D3	4
10-11	9"	D3	3
12+	7"	1	2

BESCHREIBUNG

Karl Franz auf Deathclaw ist ein einzelnes Modell. Karl Franz ist entweder mit dem Reikland Runefang oder Ghal Maraz bewaffnet. Er trägt zudem das Silbersiegel, einen arkanen Talisman, der ihn vor Gefahren beschützt. Karl Franz reitet den getreuen Griffon Deathclaw, der mit Deadly Beak und Razor Claws kämpft.

FLIEGEN

Karl Franz auf Deathclaw kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Blutschrei: In der Kampfschockphase kann Deathclaw einer Einheit innerhalb von 8" einen Blutschrei entgegenbrüllen. Wenn er dies tut, muss die Einheit zwei Würfel werfen und das höhere Ergebnis verwenden, wenn sie in dieser Phase einen Kampfschocktest ablegen muss.

Das Silbersiegel: Du darfst misslungene Schutzwürfe für dieses Modell wiederholen. Zusätzlich wirfst du jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell eine tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wurde die Verwundung vom Silbersiegel absorbiert und wird ignoriert.

Treues Reittier: Deathclaw wird bis zum Ende kämpfen, um seinen Herrn zu schützen. Wann immer dieses Modell eine Verwundung erleidet, kannst du bis zur nächsten Heldenphase die Trefferwürfe für Deathclaw's Deadly Beak und Razor Claws wiederholen.

Unbeirrbarer Mut: Wenn Karl Franz dein General ist, müssen Einheiten der **FREE PEOPLE** in deiner Armee keine Kampfschocktests ablegen, wenn sie sich innerhalb von 15" von ihm befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Anführer der Menschen: Wenn Karl Franz diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine einzelne Einheit **FREE PEOPLE** innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase dürfen Modelle dieser Einheit mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) eine zusätzliche Attacke durchführen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, GRIFFON, FREE PEOPLE, MONSTER, HERO, KARL FRANZ AUF DEATHCLAW

KURT HELBORG



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Solland Runefang	1"	4	3+	3+	-1	D3
Krieglust's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Kurt Helborg ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mit dem Solland Runefang und trägt den Siegeslorbeer. Er reitet Krieglust, der mit seinen Hufen auskeilt.

FÄHIGKEITEN

Siegeslorbeer: Dieser verzauberte Lorbeerkranz lässt den Träger in den Augen seiner Gegner so beeindruckend wirken, dass es kaum jemand wagt, ihm entgegenzutreten. Wenn einer feindlichen Einheit innerhalb von 3" von Kurt Helborg ein Kampfschocktest misslingt, flieht ein Modell dieser Einheit mehr.

Stolz der Reiksguard: Helborg ist ebenso legendär wie sein Schnurrbart. Du kannst für Attacken seines Runefang alle Trefferwürfe wiederholen, wenn du einen beeindruckenderen Schnurrbart hast als dein Gegner.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Der Reiksmarshal: Wenn Kurt Helborg diese Fähigkeit einsetzt, kannst du am Beginn deiner nächsten Angriffsphase die Würfe zur Bestimmung der Angriffsdistanz von Einheiten der **FREE PEOPLE** deiner Armee innerhalb von 15" wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, HERO, GRAND MASTER, KURT HELBORG

BALTHASAR GELT, THE SUPREME PATRIARCH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Volans	1"	2	4+	3+	-1	D3
Pegasus' Iron-hard Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Balthasar Gelt ist ein einzelnes Modell. Er trägt den Staff of Volans und das Meeresgoldamulett. Balthasar Gelt reitet auf dem Rücken eines Imperial Pegasus in die Schlacht, der mit seinen Iron-hard Hooves attackiert.

FLIEGEN

Balthasar Gelt kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Meeresgoldamulett: Wenn Gelt einen Bannversuch unternimmt, kannst du für jeden feindlichen **WIZARD**, der sich zu diesem Zeitpunkt innerhalb von 18" um Gelt befindet, 1 zum Bannwurf addieren.

Meisterlicher Alchemist: Du kannst 1 zu jedem Zauberwurf von Balthasar Gelt addieren, wenn die Schlacht im Reich des Metalls stattfindet.

MAGIE

Balthasar Gelt ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei unterschiedliche Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Sengendes Verderben*.

SENGENDES VERDERBEN

Mit einer Geste lässt Gelt die Rüstungen seiner Feinde rot erglühen, sodass diese die in ihnen eingeschlossenen Krieger verbrennen. *Sengendes Verderben* hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine für Gelt sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18" und wirfst 6 Würfel. Die Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung für jeden Würfel, dessen Ergebnis höher ist als der Save-Wert der Einheit (eine Einheit mit einem Save-Wert von 4+ würde demnach eine tödliche Verwundung für jeden Würfel erleiden, der 4 oder mehr zeigt). Auf Einheiten mit einem Save-Wert von „-“ hat dieser Zauber keine Wirkung.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, WIZARD, BALTHASAR GELT

VALTEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blacksmith's Hammers	1"	6	3+	4+	-	1
Ghal Maraz	1"	3	4+	3+	-2	3
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Valten ist ein einzelnes Modell. Er führt ein Paar Blacksmith's Hammers.

WARHORSE

Valten kann ein gepanzertes Warhorse reiten. Wenn er dies tut, trägt er eine Plattenrüstung und führt statt seiner beiden Blacksmith's Hammers Ghal Maraz. Wenn er auf einem Warhorse reitet, verbessern sich Valtens Move-Wert auf 10" und sein Save-Wert auf 4+. Er erhält zudem zusätzlich die Attacke der Warhorse's Steel-shod Hooves.

FÄHIGKEITEN

Eiserne Entschlossenheit: Wenn Valten das erste Mal erschlagen wird, wirfst du einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr weigert er sich schlichtweg, zu sterben, rappelt sich auf und kämpft wie durch ein Wunder weiter. Valten wurde in diesem Fall nicht getötet und alle seine Verwundungen sind wieder geheilt.

Zu Großem ausersehen: Einmal pro Schlacht, in einer Nahkampfphase, kann Valten Taten vollbringen, die zur Legende werden. Wenn er dies tut führt er mit seinen Blacksmith's Hammers oder Ghal Maraz D3 zusätzliche Attacken durch und du darfst bis zum Ende der Phase seine misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, VALTEN

MARIUS LEITDORF



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Averland Runefang	1"	3	3+	3+	-1	D3
Stiletto Dagger	1"	3	4+	5+	-	1
Daisy's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Marius Leitdorf ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Averland Runefang und einem Stiletto Dagger bewaffnet. Marius reitet Daisy, ein Warhorse das mit Steel-shod Hooves zutritt.

FÄHIGKEITEN

Der wahnsinnige Kurfürst: Marius Leitdorf ist ein meisterlicher Fechter, obwohl er völlig irrsinnig ist. Wenn du in deiner Heldenphase so tust, als würdest du auf einem imaginären Pferd reiten, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase misslungene Trefferwürfe für den Averland Runefang wiederholen. Wenn du dabei auch noch mit deinem imaginären Pferd Ge-

sprache führst, darfst du zusätzlich misslungene Verwundungswürfe für den Averland Runefang wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Irrer Wortschwall: Wenn Marius Leitdorf diese Fähigkeit nutzt, wirf einen Würfel:

1-2 **Ungeheuerliche Beleidigung:** Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase muss der Gegner 1 von allen Trefferwürfen dieser Einheit abziehen, so sehr sind deren Krieger aufgebracht.

3-4 **Wahnsinniger Heldenmut:** **STATE-REGIMENT**-Einheiten deiner Armee müssen keine Kampfschocktests ablegen, wenn sie sich in der Kampfschockphase innerhalb von 15" um Marius befinden.

5-6 **Taktische Brillanz:** Wähle eine **STATE-REGIMENT**-Einheit innerhalb von 15". Diese Einheit kann sich in deinem Zug zweimal bewegen, zweimal schießen oder in der Nahkampfphase zweimal attackieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, EMPIRE GENERAL, MARIUS LEITDORF

EMPIRE GENERAL



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pistol	9"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Weapon	1"	5	3+	4+	-1	1
Great Weapon	1"	3	3+	3+	-2	D3
Imperial Lance	2"	3	3+	4+	-1	2
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Empire General ist ein einzelnes Modell. Einige Generals bevorzugen die zueihändige Great Weapon in der Schlacht, andere tragen eine magische einhändige Sigmarite Weapon, die sie mit einem Imperialen Schild kombinieren. Wenn er beritten ist, kann ein General seine Feinde stattdessen auch mit einer Imperial Lance niederstrecken. Viele Empire Generals tragen eine Pistol statt eines Schildes, um Feinde aus der Distanz niederschließen zu können. Gelegentlich hat ein Empire General auch die Ehre, das Kriegsbanner in die Schlacht zu tragen.

WARHORSE

Ein Empire General kann ein gepanzertes Warhorse reiten, wodurch sich sein Move-Wert auf 12" erhöht und er zusätzlich die Attacke der Warhorse's Steel-shod Hooves erhält.

FÄHIGKEITEN

Kriegsbanner: Ein General mit Kriegsbanner erhält das Schlüsselwort (Keyword) **TOTEM**. Du darfst zwei Würfel werfen und den niedrigeren wählen, wenn du Kampfschocktests für **STATE-REGIMENT**-Einheiten deiner Armee ablegst, die sich innerhalb von 24" von einem Kriegsbanner befinden.

Lanzenangriff: Addiere 1 zum Schaden (Damage) der Lance dieses Modells, wenn es im selben Zug angegriffen hat.

Imperial Schild: Ein Empire General mit einem Imperialen Schild hat einen Schutzwurf von 3+.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Halt die Linie! Wenn ein General diese Fähigkeit einsetzt, wählst du bis zu drei **STATE REGIMENTS** innerhalb von 15". Diese Einheiten können sich in deinem Zug nicht bewegen und nicht angreifen, addieren aber bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu allen ihren Treffer- und Verwundungswürfen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, EMPIRE GENERAL

GENERAL OF THE EMPIRE AUF IMPERIAL GRIFFON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Imperial Lance	2"	3	3+	4+	-1	2
Runefang	1"	4	3+	3+	-1	D3
Magical Warhammer	1"	2	4+	3+	-2	3
Imperial Griffon's Deadly Beak	2"	2	3+	3+	-2	*
Imperial Griffon's Razor Claws	2"	*	4+	3+	-1	2

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Deadly Beak	Razor Claws
0-3	15"	D6	6
4-6	13"	D6	5
7-9	11"	D3	4
10-11	9"	D3	3
12+	7"	1	2

BESCHREIBUNG

Ein General of the Empire auf Imperial Griffon ist ein einzelnes Modell. Viele Empire Generals reiten mit einer Imperial Lance in die Schlacht. Andere bevorzugen einen Runefang – ein verzaubertes Schwert, das das Amtssymbol eines Kurfürsten ist. Einige Generals führen hingegen einen Magical Warhammer, eine Waffe, die in uralten Zeiten geschmiedet wurde und die Macht roher Zerstörung in sich trägt. Ein General of the Empire kann auch zudem einen Imperialen Schild tragen, um sich zu schützen. Des Generals Griffon kämpft mit rasender Wildheit und attackiert mit seinem Deadly Beak und seinen Razor Claws.

FLIEGEN

Ein General of the Empire auf Imperial Griffon kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Lanzenangriff: Addiere 1 zum Schaden (Damage) der Lance dieses Modells, wenn es im selben Zug angegriffen hat.

Imperialer Schild: Ein Empire General auf Imperial Griffon mit einem Imperialen Schild hat einen Schutzwurf von 3+.

Blutschrei: In the Kampfschockphase kann ein Imperial Griffon einer Einheit innerhalb von 8" einen Blutschrei entgegenbrüllen. Wenn er dies tut, muss die Einheit zwei Würfel werfen und das höhere Ergebnis verwenden, wenn sie in dieser Phase einen Kampfschocktest ablegen muss.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Mitreibender Schlachtruf: Wenn ein General of the Empire auf Imperial Griffon diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **STATE-REGIMENT**- oder **KNIGHTLY-ORDER**-Einheit innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du 2 zum Bravery-Wert und 1 zu allen Angriffs- und Trefferwürfen dieser Einheit addieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, GRIFFON, FREE PEOPLE, MONSTER, HERO, EMPIRE GENERAL

LUDWIG SCHWARZHELM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Sword of Justice	1"	4	3+	3+	-	2
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ludwig Schwarzhelm ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Sword of Justice bewaffnet und reitet ein Warhorse, das Feinde mit seinen Steel-shod Hooves attackiert. Er trägt die Standarte des Imperators, in die Magie eingewoben wurde, die die Herzen aller, die zu ihr aufblicken, mit Mut, Entschlossenheit und Kampfgeist erfüllt.

FÄHIGKEITEN

The Sword of Justice: Wenn ein Verwundungswurf für das Sword of Justice eine 6 oder mehr ergibt, verursacht der Treffer am Ziel statt des normalen Schadens (Damage) 2 tödliche Verwundungen.

Leibwächter des Imperators: Immer wenn **KARL FRANZ** eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, während er sich innerhalb von 3" von Ludwig Schwarzhelm befindet, kann Ludwig die Attacke abfangen. Wenn er dies tut, ignoriert **KARL FRANZ** die Verwundung oder tödliche Verwundung, doch Ludwig erleidet stattdessen eine tödliche Verwundung.

Die Standarte des Imperators: STATE-REGIMENT- und KNIGHTLY-ORDER-Einheiten in deiner Armee addieren 1 zu ihrem Bravery-Wert, wenn sie sich innerhalb von 24" von der Standarte des Imperators befinden. Zusätzlich kann Ludwig Schwarzhelm in deiner Heldenphase die Standarte emporstrecken. Wenn er dies tut, darfst du ihn bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, aber du kannst jedes Mal einen Würfel werfen, wenn Modelle der **STATE REGIMENTS** oder **KNIGHTLY ORDERS** deiner Armee innerhalb von 24" von der Standarte fliehen. Bei 4 oder mehr werden sie von neuem Kampfgeist erfüllt, kehren in die Schlacht zurück und fliehen nicht.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, TOTEM, LUDWIG SCHWARZHELM

MARKUS WULFHART



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Amber Bow	20"	1	3+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Woodsman's Longsword	1"	3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Markus Wulfhart ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Amber Bow und einem Woodsman's Longsword bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Monsterjäger: Du kannst 1 zu allen Trefferwürfen von Markus Wulfhart addieren, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist.

The Amber Bow: Der Amber Bow hat gegen **MONSTERS** einen Damage-Wert von D6 statt D3.

Wulfharts Jäger: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, kannst du eine einzelne Einheit **EMPIRE ARCHERS** dazu ausersehen, Wulfharts Jäger zu sein. Für die Dauer der Schlacht kannst du 1 zu allen Trefferwürfen dieser Einheit addieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, MARKUS WULFHART

GRAND MASTER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heirloom Weapon	1"	4	3+	3+	-1	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Grand Master ist ein einzelnes Modell. Grand Masters führen in der Schlacht Heirloom Weapons. Viele tragen zudem einen Imperialen Schild zum Schutz. Sie reiten auf gepanzerten Warhorses, die die Schädel naher Feinde mit ihren Steel-shod Hooves zerschmettern.

FÄHIGKEITEN

Imperialer Schild: Ein Grand Master mit einem Imperialen Schild hat einen Schutzwurf von 3+.

Ritter des Inneren Zirkels: Wenn Grand Masters in den Krieg ziehen, dann werden sie meist von einem Kader Ritter ihres Inneren Zirkels begleitet, Kriegern, die geradezu beispielhaft die Tugenden ihres Ordens verkörpern. Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, kannst du eine einzelne Einheit **EMPIRE KNIGHTS** dazu ausersehen, Ritter des inneren Zirkels zu sein.

Du kannst für die Dauer der Schlacht 1 zur Bravery aller Modelle dieser Einheit addieren.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Meister der Schlachten: Wenn ein Grand Master diese Fähigkeit nutzt, können **KNIGHTLY ORDERS**-Einheiten deiner Armee im selben Zug rennen und angreifen, sofern sie zu Beginn der Angriffsphase innerhalb von 15" von diesem Modell sind.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, HERO, GRAND MASTER

DEMIGRYPH KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Sword	2"	2	4+	4+	-	1
Cavalry Halberd	2"	2	4+	3+	-	1
Demigryph's Razor-sharp Talons	1"	3	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Demigryph Knights besteht aus 3 oder mehr Modellen. Einige Einheiten der Demigryph Knights tragen Lances und Swords, während andere Cavalry Halberds tragen. In beiden Fällen tragen die Knights Schilde und reiten auf furchtbaren Demigryphs die mit ihren Razor-sharp Talons attackieren.

PRECEPTOR

Der Anführer dieser Einheit ist ein Preceptor. Ein Preceptor führt eine zusätzliche Attacke aus, entweder mit Lance and Sword oder mit der Cavalry Halberd.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so muss sie nur Kampfschocktests ablegen, wenn zwei oder mehr Modelle der Einheit in diesem Zug getötet wurden.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addiert sie 2 zu ihren Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Schild: Einheiten, die mit Schilden ausgerüstet sind, dürfen Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Lanzenangriff: Eine Einheit mit Lance and Sword addiert 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert, wenn sie im selben Zug angegriffen hat.

Rasende Wildheit: Wenn ein Verwundungswurf für die Demigryph's Razor-sharp Talons 6 oder mehr ist, verursacht die Attacke D3 Schaden (Damage) statt 1.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, DEMIGRYPH KNIGHTS

EMPIRE KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Sword	2"	1	4+	4+	-	1
Cavalry Hammer	1"	2	4+	3+	-	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einige Einheiten der Empire Knights reiten mit Lances and Swords und Schilden in den Kampf, andere verzichten auf Schilde und führen lieber Cavalry Hammers. Empire Knights reiten auf Warhorses, die mit ihren Steel-shod Hooves attackieren.

PRECEPTOR

Der Anführer dieser Einheit ist ein Preceptor. Ein Preceptor führt eine zusätzliche Attacke aus, entweder mit Lance and Sword oder dem Cavalry Hammer.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so muss sie nur Kampfschocktests ablegen, wenn zwei oder mehr Modelle der Einheit in diesem Zug getötet wurden.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addiert sie 2 zu ihren Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Schild: Einheiten, die mit Schilden ausgerüstet sind, dürfen Schutzwürfe von 1 wiederholen..

Pflicht und Ehre: Einmal pro Schlacht kann die Einheit in deiner Heldenphase mit besonderer Entschlossenheit kämpfen. Wenn die Knights diese Fähigkeit nutzen, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase ihre Trefferwürfe wiederholen.

Lanzenangriff: Wenn ein Empire Knight im selben Zug angegriffen hat, so addierst du 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert von Lance and Sword.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, EMPIRE KNIGHTS

REIKSGUARD KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reiklance and Sword	1"	1	3+	4+	-	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Reiksguard Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie tragen Reiklances and Swords und Schilde. Die Reiksguard Knights reiten auf Warhorses, die mit ihren Steel-shod Hooves attackieren.

REIKSCAPTAIN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Reikscaptain. Ein Reikscaptain führt 2 Attacken mit Reiklance and Sword aus.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so muss sie nur Kampfschocktests ablegen, wenn zwei oder mehr Modelle der Einheit in diesem Zug getötet wurden.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addiert sie 2 zu ihren Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Schild: Einheiten, die mit Schilden ausgerüstet sind, dürfen Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Vom Imperator handverlesen: Du kannst misslungene Kampfschocktests für diese Einheit wiederholen, wenn **KURT HELBORG** innerhalb von 30" von ihr ist. Reiksguard muss gar keine Kampfschocktests ablegen, wenn **KARL FRANZ** innerhalb von 30" von ihr ist.

Lanzenangriff: Wenn ein Reiksguard Knight im selben Zug angegriffen hat, so addierst du 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert von Reiklance and Sword.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, KNIGHTLY ORDERS, REIKSGUARD KNIGHTS

EMPIRE CROSSBOWMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crossbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dagger	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire Crossbowmen besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einheiten von Empire Crossbowmen sind mit Crossbows und Daggers bewaffnet.

MARKSMAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Marksman. Addiere 1 zum Trefferwurf, wenn ein Marksman eine Crossbow einsetzt.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn du beim Kampfschocktest für eine Einheit mit mindestens einem Standartenträger eine 1 würfelst, flieht keines ihrer Modelle.

PFEIFER

Modelle in dieser Einheit können Pfeifer sein. Einmal pro Zug kann eine Einheit, die mindestens einen Pfeifer enthält, das Signal zum Stehen und Schießen geben, wenn eine feindliche Einheit ihre Angriffsbewegung innerhalb von 3" beendet. Tut sie dies, so kann jedes ihrer Modelle mit seiner Crossbow auf die angreifende Einheit schießen.

FÄHIGKEITEN

Durchschlagende Bolzen: Jedes mal, wenn du beim Verwundungswurf für eine Crossbow 6 oder mehr erzielst, wird die Attacke mit Rend-Wert -1 abgehandelt, statt mit „-“.

Nachladen, schießen: Empire Crossbowmen können zweimal schießen, wenn ihre Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, sich die Einheit in der vorausgegangenen Bewegungsphase nicht bewegt hat und es keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" gibt.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE CROSSBOWMEN

EMPIRE HANDGUNNERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Imperial Handgun	16"	1	5+	3+	-1	1
Hochland Long Rifle	30"	1	4+	3+	-1	2
Repeater Handgun	10"	D3	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dagger	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire Handgunners besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einheiten von Empire Handgunners sind mit Imperial Handguns und Daggers bewaffnet.

MARKSMAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Marksman. Ein Marksman ist mit Imperial Handgun, Hochland Long Rifle oder Repeater Handgun bewaffnet. Addiere 2 zum Trefferwurf, wenn ein Marksman in der Fernkampfphase mit einer Imperial Handgun schießt.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn du beim Kampfschocktest für eine Einheit mit mindestens einem Standartenträger eine 1 würfelst, flieht keines ihrer Modelle.

PFEIFER

Modelle in dieser Einheit können Pfeifer sein. Einmal pro Zug kann eine Einheit, die mindestens einen Pfeifer enthält, das Signal zum Stehen und Schießen geben, wenn eine feindliche Einheit ihre Angriffsbewegung innerhalb von 3" beendet. Tut sie dies, so kann jedes ihrer Modelle mit seiner Fernkampfwaffe (Missile Weapon) auf die angreifende Einheit schießen.

FÄHIGKEITEN

Ruhiges Anlegen: Wenn sich eine Einheit Empire Handgunner in der Bewegungsphase nicht bewegt hat, kannst du in der folgenden Fernkampfphase 1 zu ihren Trefferwürfen addieren, sofern sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" von dieser Einheit aufhalten.

Musketensalve: Du kannst 1 zu Trefferwürfen eines Empire Handgunners addieren, wenn er seine Fernkampfwaffe in einer Einheit einsetzt, die mindestens 20 Modelle umfasst.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE HANDGUNNERS

EMPIRE ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Imperial Shortsword	1"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire Archers besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einheiten von Empire Archers sind mit Bows und Shortswords bewaffnet.

MARKSMAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Marksman. Addiere 1 zum Trefferwurf, wenn ein Marksman einen Bow einsetzt.

FÄHIGKEITEN

Jäger: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, kannst du mit dieser Einheit eine Zusatzbewegung durchführen, ganz so, als würde sie sich in deiner Bewegungsphase bewegen.

Pfeilsalven: Empire Archers können in der Fernkampfphase Trefferwürfe von 1 wiederholen. Wenn ihre Einheit mindestens 20 Modelle umfasst, können sie Trefferwürfe von 1 und 2 wiederholen, wenn ihre Einheit 30 oder mehr Modelle umfasst, können sie alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE ARCHERS

EMPIRE GREATSWORDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Zweihander	1"	2	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire Greatswords besteht aus 5 oder mehr Modellen. Modelle in Empire Greatswords-Einheiten sind mit einem als Zweihander bekannten, beidhändigen Schwert bewaffnet.

COUNT'S CHAMPION

Der Anführer dieser Einheit ist ein Count's Champion. Ein Count's Champion führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn du beim Kampfschocktest für eine Einheit mit mindestens einem Standartenträger eine 1 würfelst, flieht keines ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Pfeifer sein. Wenn eine Einheit mindestens einen Pfeifer enthält, kann sie einen Gegenangriff durchführen, nachdem der Gegner all seine angreifenden Einheiten bewegt hat, sofern es keine feindlichen

Modelle innerhalb von 3" gibt. Eine Einheit, die einen Gegenangriff durchführt, greift D6" weit an.

FÄHIGKEITEN

Eidgebundene Ehrenwache: Wenn sich eine Einheit Empire Greatswords innerhalb von 14" von einem HERO der FREE PEOPLE deiner Armee befindet, wenn sie attackiert, kannst du 1 zu all ihren Trefferwürfen addieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE GREATSWORDS

EMPIRE PISTOLIERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brace of Pistols	9"	2	5+	3+	-1	1
Repeater Handgun	14"	D3	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brace of Pistols	1"	2	5+	3+	-1	1
Cavalry Sabre	1"	1	4+	4+	-	1
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire Pistoliers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einheiten von Empire Pistoliers sind mit einem Brace of Pistols bewaffnet, deren Pistolen sie im Nah- und im Fernkampf einsetzen. Sie reiten auf Steeds, die den Feind mit ihren Stamping Hooves attackieren.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Eine Einheit, die mindestens einen Trompeter enthält, kann in ihrem Zug schießen und angreifen, selbst wenn sie in der Bewegungsphase gerannt ist.

OUTRIDER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Outrider. Ein Outrider hat Bravery 6 statt 5. Einige Outriders sind mit einem Brace of Pistols bewaffnet – du kannst 1 zu allen Trefferwürfen dieser Outriders addieren – doch viele bevorzugen eine Repeater Handgun. Einige Outriders reiten mit einer Repeater Pistol in den Kampf, die sie zusätzlich zu einer normalen Pistol tragen. Outriders können auch mit einem Cavalry Sabre bewaffnet sein, um besser im Nahkampf zu kämpfen.

FÄHIGKEITEN

Repeater Pistol: Ein Outrider mit einer Repeater Pistol führt 3 Attacken anstelle von 2 durch, wenn er sein Brace of Pistols einsetzt.

Unbesonnene Reiter: Wenn diese Einheit rennt, wirfst du 2 Würfel und wählst den höheren, statt zur Bestimmung der zusätzlichen Bewegung nur einen Würfel zu werfen. Allerdings müssen Pistoliers immer dann, wenn sie rennen, so dicht wie möglich auf die nächste sichtbare Einheit des Feindes zubewegt werden.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE PISTOLIERS

EMPIRE OUTRIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Handgun	14"	D3	5+	3+	-1	1
Brace of Pistols	9"	2	4+	3+	-1	1
Grenade Launching Blunderbuss	10"	1	4+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cavalry Sabre	1"	1	4+	4+	-	1
Brace of Pistols	1"	2	5+	3+	-1	1
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire Outriders besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einheiten von Empire Outriders sind mit Repeater Handguns und Cavalry Sabres bewaffnet. Sie reiten auf Steeds, die den Feind mit ihren Stamping Hooves attackieren.

TROMPETER

Modelle in dieser Einheit können Trompeter sein. Eine Einheit, die mindestens einen Trompeter enthält, kann in ihrem Zug schießen und angreifen, selbst wenn sie in der Bewegungsphase gerannt ist.

SHARPSHOOTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Sharpshooter. Einige Sharpshooters beschießen den Feind mit einer Repeater Handgun – du kannst 1 zu allen Trefferwürfen dieser Sharpshooters in der Fernkampfphase addieren –, doch andere tragen ein Brace of Pistols, üblicherweise mit einer Repeater Pistol. Ein paar Sharpshooters, meist die, die von einem Master Engineer unterstützt werden, tragen stattdessen eine Grenade Launching Blunderbuss. Sharpshooters können zudem 2 Attacken mit ihrem Cavalry Sabres ausführen statt 1.

FÄHIGKEITEN

Meisterliche Schützen: Wenn sich eine Einheit Outriders in der Bewegungsphase nicht bewegt hat, kannst du in der folgenden Fernkampfphase 1 zu ihren Trefferwürfen addieren, sofern sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" von dieser Einheit aufhalten.

Repeater Pistol: Ein Sharpshooter mit einer Repeater Pistol führt 3 Attacken anstelle von 2 durch, wenn er sein Brace of Pistols einsetzt.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, EMPIRE OUTRIDERS

EMPIRE STATE TROOPS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Halberd	1"	1	4+	4+	-1	1
Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Sword	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire State Troops besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einheiten von Empire State Troops sind entweder mit Halberds, Spears oder Swords bewaffnet. Einheiten von State Troops können in der Schlacht zudem Schilde tragen.

SERGEANT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Sergeant. Ein Sergeant führt 2 Attacken aus statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn du beim Kampfschocktest für eine Einheit mit mindestens einem Standartenträger eine 1 würfelst, flieht keines ihrer Modelle.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit können Trommler sein. Wenn eine Einheit mindestens einen Trommler enthält, kann sie einen Gegenangriff durchführen, nachdem der Gegner all seine angreifenden Einheiten bewegt hat, sofern es keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" gibt. Eine Einheit, die einen Gegenangriff durchführt, greift D6"weit an.

FÄHIGKEITEN

Dicht gestaffelt: Addiere 1 zu den Trefferwürfen von Empire State Troops, wenn deren Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht. Addiere stattdessen 2, wenn ihre Einheit 30 oder mehr Modelle umfasst, oder addiere stattdessen 3, wenn sie 40 oder mehr Modelle enthält.

Schild: Einheiten, die mit Schilden ausgerüstet sind, dürfen Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Parieren: Du darfst in der Nahkampfphase 1 zu den Schutzwürfen von State Troops mit Schwertern addieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, STATE REGIMENT, STATE TROOPS

EMPIRE FREE COMPANY MILITIA



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Militia Weapons	14"	1	5+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Militia Weapons	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Empire Free Company Militia besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einheiten von Empire Free Company Militia sind mit Militia Weapons bewaffnet, einer wilden Mischung aus Klingen, Knüppeln, Bögen, Armbrüsten und hier und da sogar einzelnen Schwarzpulverwaffen.

MILITIA LEADER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Militia Leader. Ein Militia Leader führt 2 Attacken durch statt nur 1.

FÄHIGKEITEN

Wilder Mob: Du kannst für Modelle dieser Einheit in der Nahkampfphase Trefferwürfe von 1 wiederholen. Stattdessen kannst du in der Nahkampfphase alle Trefferwürfe wiederholen, wenn die Einheit aus mindestens 20 Modellen besteht.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, EMPIRE FREE COMPANY MILITIA

EMPIRE MASTER ENGINEER



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pistol		9"	1	4+	3+	-1	1
Repeater Handgun		14"	D3	4+	3+	-1	1
Artisan Repeater Pistol		9"	3	4+	3+	-1	1
Hochland Long Rifle		30"	1	3+	3+	-1	2
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Engineer's Telescope or Tools		1"	2	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Empire Master Engineer ist ein einzelnes Modell. Alle Engineers tragen ein Telescope oder andere Werkzeuge zur Entfernungsbestimmung, die sich auch als improvisierte Nahkampf-Waffe einsetzen lassen. Allerdings bevorzugen es Master Engineers, Gegner zu erschließen. Die meisten tragen ein paar Pistols und eine Repeater Handgun oder eine Artisan Repeater Pistol in die Schlacht. Einige Master Engineers ersetzen ihre Pistols durch eine Hochland Longrifle und fungieren als Scharfschützen. Ein paar sehr exzentrische Master Engineers nehmen auch noch eine Taubenbombe mit ins Gefecht.

FÄHIGKEITEN

Optischer Entfernungsmesser: Wenn sich ein Master Engineer in der Bewegungsphase nicht bewegt hat, kannst du in der folgenden Fernkampfphase Trefferwürfe von 1 wiederholen, sofern sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" von ihm befinden.

Taubenbombe: Einmal pro Schlacht kann ein Master Engineer mit einer Taubenbombe diese in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn er dies tut, wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr fliegt die kleine clevere Taube geradewegs auf eine feindliche Einheit innerhalb von 18" zu, die sogleich D3 tödliche Verwundungen erleidet. Bei einer 1 kommt die blöde Taube zurück zum Besitzer geflogen und der Master Engineer erleidet D3 tödliche Verwundungen. Bei jedem anderen Resultat fliegt die Taube einfach bis zum Horizont, um dort in einem Federschauer zu explodieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, ENGINEER, EMPIRE MASTER ENGINEER

MASTER ENGINEER AUF MECHANICAL STEED



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Save	Damage
Imperial Handgun		16"	1	4+	3+	-1	1
Grenade Launching Blunderbuss		10"	1	4+	3+	-2	D3
Repeater Handgun		14"	D3	4+	3+	-1	1
Hochland Long Rifle		30"	1	3+	3+	-1	2
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Save	Damage
Mechanical Steed's Steel Hooves		1"	2	5+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Master Engineer auf Mechanical Steed ist ein einzelnes Modell. Diese exzentrischen Engineers nehmen ihre Lieblingswaffe mit in den Kampf, sei es eine edle Imperial Handgun, eine mehrläufige Repeater Handgun, eine kompakte Grenade Launching Blunderbuss oder eine elegante Hochland Longrifle. Sie reiten auf Mechanical Steeds, die Feinde im Nahkampf mit ihren Steel Hooves zu Tode trampeln.

FÄHIGKEITEN

Optischer Entfernungsmesser: Wenn sich ein Master Engineer in der Bewegungsphase nicht bewegt hat, kannst du in der folgenden Fernkampfphase Trefferwürfe von 1 wiederholen, sofern sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" von ihm befinden.

Aufgezogenes Uhrwerk: Wenn du beim Wurf für die Angriffsdistanz dieses Modells einen Pasch würfelst, donnert das Mechanical Steed geradezu nach vorn und zermalmt alles in seinem Weg, da der Uhrwerkmechanismus wirklich perfekt funktioniert. Wähle eine Einheit, die sich nach der Angriffsbewegung des Master Engineers innerhalb von ½" um den Master Engineer befindet. Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, ENGINEER, MASTER ENGINEER ON MECHANICAL STEED

EMPIRE CANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Cannon Ball

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
40"	☀	4+	2+	-2	D6

WAR MACHINE CREW TABLE

Crew within 1"	Move	Cannon Ball
3 models	4"	2
2 models	3"	2
1 model	2"	1
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Empire Cannon besteht aus einer Kriegsmaschine (War Machine), die Cannon Balls in die Reihen des Feindes feuert, und einer Besatzung (Crew) aus drei Kanonieren, die diese laden und gegebenenfalls ihre Werkzeuge als improvisierte Waffen benutzen, um sie zu verteidigen.

FÄHIGKEITEN

Artillerie-Crew: Eine Empire Cannon kann sich nur bewegen, wenn ihre **CREW** (Besatzung) sich zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" zu ihr aufhält. Wenn sich die **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1" von der Cannon befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests durchführen und wird nicht von Attacken oder Fähigkeit betroffen, die den Bravery-Wert verwenden. Die **CREW** gilt als in Deckung, wenn sie sich innerhalb von 1" von ihrer Kriegsmaschine befindet.

Kartätsche: Statt in der Fernkampfphase eine Cannon Ball zu verschießen, kann die Crew ihre Kriegsmaschine auch mit einer Kartätsche laden. Wenn sie dies tut, wählst du ein sichtbares Ziel. Wirf dann einen Würfel für jedes Modell in der Zieleinheit innerhalb von 10" von der Cannon; für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

Meister-Artillerist: Master Engineers sind Experten für Schussbahnberechnungen. Du kannst bei Schüssen einer Great Cannon misslungene Trefferwürfe wiederholen, wenn sich ein **HUMAN ENGINEER** deiner Armee innerhalb von 1" von der Kriegsmaschine (War Machine) befindet. Diese Fähigkeit hat beim Verschießen von Kartätschen keinen Effekt.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, EMPIRE CANNON

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, CREW

EMPIRE MORTAR

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Mortar Shell

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
10-30"	1	☼	3+	-1	D3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Mortar Shell
3 models	4"	2+
2 models	3"	3+
1 model	2"	4+
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Empire Mortar besteht aus einem steilfeuernden Geschütz, das Mortar Shells verschießt, und einer Besatzung (Crew) aus drei Kanonieren, die dieses laden und gegebenenfalls ihre Werkzeuge als improvisierte Waffen benutzen, um es zu verteidigen.

FÄHIGKEITEN

Artillerie-Crew: Ein Empire Mortar kann sich nur bewegen, wenn seine **CREW** (Besatzung) sich zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" zu ihm aufhält. Wenn sich die **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1" vom Mortar befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests durchführen und wird nicht von Attacken oder Fähigkeit betroffen, die den Bravery-Wert verwenden. Die **CREW** gilt als in Deckung, wenn sie sich innerhalb von 1" von ihrer Kriegsmaschine befindet.

Artillerie-Bombardement: Ein Empire Mortar kann seine Mortar Shells auf Einheiten verschießen, die nicht für ihn sichtbar sind.

Hochexplosiv: Wenn ein Mortar Shell eine Einheit trifft, die aus 10 oder mehr Modellen besteht, erhöht sich sein Damage-Wert auf D6. Wenn es eine Einheit trifft, die aus 20 oder mehr Modellen besteht, erhöht sich sein Damage-Wert stattdessen auf 2D6.

Meine eigene Rezeptur: Master Engineers experimentieren gern mit Schwarzpulver herum und verwenden oft ihre eigenen Mixturen, um die Reichweite des Mortars zu steigern. Ein Mortar Shell hat eine Reichweite von 10-40", wenn sich ein **HUMAN ENGINEER** deiner Armee innerhalb von 1" von der Kriegsmaschine (War Machine) befindet.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, EMPIRE MORTAR

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, CREW

HELBLASTER VOLLEY GUN

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Volley of Shots

Range 26" Attacks D6 To Hit * To Wound 3+ Rend -1 Damage 1

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Volley of Shots
3 models	4"	3+
2 models	3"	4+
1 model	2"	5+
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range 1" Attacks 1 To Hit 5+ To Wound 5+ Rend - Damage 1

BESCHREIBUNG

Eine Helblaster Volley Gun besteht aus einer tödlichen Kriegsmaschine (War Machine), die eine ganze Volley of Shots auf den Feind verschießt, und einer Besatzung (Crew) aus drei Kanonieren, die diese laden und gegebenenfalls ihre Werkzeuge als improvisierte Waffen benutzen, um sie zu verteidigen.

FÄHIGKEITEN

Kernschussweite: Du kannst 1 zu Trefferwürfen der Volley of Shots dieses Modells addieren, wenn sich das Ziel innerhalb von 13" befindet.

Artillerie-Crew: Eine Volley Gun kann sich nur bewegen, wenn ihre **CREW** (Besatzung) sich zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" zu ihr aufhält. Wenn sich die **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1" von der Volley Gun befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests durchführen und wird nicht von Attacken oder Fähigkeit betroffen, die den Bravery-Wert verwenden. Die **CREW** gilt als in Deckung, wenn sie sich innerhalb von 1" von ihrer Kriegsmaschine befindet.

Höllengefeuer-Salve: In der Fernkampfphase kann die Besatzung der Helblaster Volley Gun versuchen, 1, 2 oder alle 3 Geschützseiten zu laden und abzufeuern. Wenn zwei Geschützseiten geladen wurden, führt die Kriegsmaschine 2D6 statt D6 Attacken durch, wenn sie ihre Volley of Shots verschießt; wenn alle drei Geschützseiten geladen wurden sind es 3D6 Attacken. Wenn bei der Bestimmung der Anzahl der Attacken des Volley of Shots jedoch eine Augenzahl mehr als einmal auftritt, so blockiert die Helblaster Volley Gun und feuert in dieser Phase gar keine Schüsse ab.

Läuft wie ein Uhrwerk: Master Engineers wissen, wie eine Volley Guns zu warten ist, um mit maximaler Effizienz zu funktionieren. Du kannst alle Würfel zur Bestimmung der Anzahl der Attacken einer Volley of Shots wiederholen, wenn sich ein **HUMAN ENGINEER** deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine (War Machine) befindet.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, HELBLASTER VOLLEY GUN

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, CREW

HELSTORM ROCKET BATTERY

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Helstorm Rocket Salvo	10-36"	3	5+	3+	-2	*

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Helstorm Rocket Salvo
3 models	4"	D6
2 models	3"	D3
1 model	2"	1
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Tools	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Helstorm Rocket Battery besteht aus einer Lafette, die unpräzise, aber tödliche Helstorm Rocket Salvos verschießt, und einer Besatzung (Crew) aus drei Kanonieren, die diese laden und gegebenenfalls ihre Werkzeuge als improvisierte Waffen benutzen, um sie zu verteidigen.

FÄHIGKEITEN

Artillerie-Crew: Eine Helstorm Rocket Battery kann sich nur bewegen, wenn ihre **CREW** (Besatzung) sich zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" zu ihr aufhält. Wenn sich die **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1" von der Rocket Battery befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests durchführen und wird nicht von Attacken oder Fähigkeit betroffen, die den Bravery-Wert verwenden. Die **CREW** gilt als in Deckung, wenn sie sich innerhalb von 1" von ihrer Kriegsmaschine befindet.

Balistische Flugbahn: Eine Helstorm Rocket Battery kann Helstorm Rocket Salvos auf Einheiten verschießen, die nicht für sie sichtbar sind.

Raketensalve: Vor dem Abfeuern kann die Besatzung einer Helstorm Rocket Battery entscheiden, alle Raketen auf dasselbe Ziel zu verschießen. Wenn sie dies tun, dürfen sie auf die Trefferwürfe dieser Schüsse 1 addieren.

Ich habe genau darauf gezielt, ganz ehrlich! Master Engineers sind sehr gut darin, die Windgeschwindigkeit und andere Faktoren einzuschätzen, was der Treffsicherheit enorm zugutekommt, auch wenn nicht immer das eigentliche Ziel getroffen wird. Wenn sich ein **HUMAN ENGINEER** deiner Armee innerhalb von 1" von dieser Kriegsmaschine (War Machine) befindet und du mit einer Helstorm Rocket Salvo verfehlst, kannst du eine andere Einheit innerhalb von 10" vom eigentlichen Ziel wählen und einen Würfel werfen. Bei einer 6 wird stattdessen diese Einheit getroffen.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, HELSTORM ROCKET BATTERY

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, CREW

EMPIRE STEAM TANK



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Handgun		14"	D3	4+	3+	-1	1
Hochland Long Rifle		30"	1	3+	3+	-1	2
Steam Cannon		☀	1	4+	2+	-2	D6
Steam Gun		8"	2D6	4+	☀	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crushing Wheels and Ironclad bulk		1"	D6	4+	3+	-1	2
Commander's Sword or Rod		1"	2	5+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Steam Cannon	Steam Gun
0-2	2D6"	30"	2+
3-4	2D6"	24"	3+
5-7	D6"	18"	4+
8-9	D6"	12"	5+
10+	D3"	6"	6+

BESCHREIBUNG

Ein Empire Steam Tank ist ein einzelnes Modell. Der Steam Tank Commander im Turm des Steam Tanks kämpft mit Commander's Sword or Rod. Einige Commanders tragen zudem eine Repeater Handgun oder haben sogar eine Hochland Longrifle an der Luke des Steam Tanks befestigt. Der Steam Tank selbst ist mit einer Steam Cannon und einer Steam Gun bewaffnet und nutzt im Nahkampf seine Crushing Wheels and Ironclad Bulk um Feinde zu zermalmen.

FÄHIGKEITEN

Mehr Druck! In deiner Heldenphase kann der Steam Tank Commander versuchen, den Kessel des Steam Tanks auf Überdruck zu bringen. Wenn er dies tut, wirf zwei Würfel. Wenn die Summe über der Anzahl der Wounds liegt, die der Steam Tank noch hat, platzen Ventile und Leitungen – der Steam Tank erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen. Anderenfalls bedeutet der Überdruck, dass du bis zu deiner nächsten Heldenphase die Würfelwürfe für alle zufälligen Werte dieses Modell wiederholen darfst (mit Ausnahme der Repeater Handgun des Commanders, die nicht an den Kessel angeschlossen ist).

Stählerner Behemoth: Nachdem ein Steam Tank seine Angriffsbewegung abgeschlossen hat, kannst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1" wählen; diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

Springende Kanonenkugeln: Du kannst 1 zu Trefferwürfen für eine Steam Cannon addieren, wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.

Ich repariere das: Statt die Fähigkeit *Mehr Druck!* einzusetzen, kann der Steam Tank Commander in deiner Heldenphase auch versuchen, den Steam Tank zu reparieren. Wenn er dies tut, wirf einen Würfel; bei 4 oder mehr repariert er eine Verwundung.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, WAR MACHINE, EMPIRE STEAM TANK

VOLKMAR THE GRIM



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Warhammer	1"	2	4+	4+	-	1
The Staff of Command	2"	4	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Volkmar the Grim ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Sigmarite Warhammer und dem Staff of Command bewaffnet. Er trägt den Jadegreifen auf seiner Brust und ruft Gebete des Sigmar, die dessen Beistand in der Schlacht erflehen.

FÄHIGKEITEN

Großtheonist: Volkmar the Grim kann in jeder feindlichen Heldenphase wie ein Wizard zwei Zauber zu bannen versuchen.

Der Jadegreif: Volkmar heilt bei sich in jeder deiner Heldenphases 1 Verwundung.

Kampfgebete: In deiner Heldenphase kann Volkmar the Grim zu Sigmar beten. Wenn er dies tut wählst du eine Einheit innerhalb von 10", wählst eine der folgenden Segnungen und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 bleibt das Gebet unerhört, bei 3 oder mehr wurde es erhört und wird wirksam:

Gerechter Zorn: Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du für diese Einheit misslungene Trefferwürfe in der Nahkampfphase wiederholen.

Schild des Glaubens: Bis zu deiner nächsten Heldenphase wirfst du jedes Mal einen Würfel, wenn die Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird diese ignoriert.

Heiliger Eifer: Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du 1 zu allen Rennen- und Angriffswürfen der Einheit und 1 zu allen Trefferwürfen der Einheit in der Nahkampfphase addieren.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, PRIEST, VOLKMAR THE GRIM

THE WAR ALTAR OF SIGMAR



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Light of Banishment	20"	D3	3+	☀	-1	3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Greathammer	1"	2	4+	3+	-1	1
Sigmarite Warhammer	1"	2	4+	4+	-	1
The Staff of Command	2"	4	4+	3+	-1	1
Warhorses' Steel-shod Hooves	1"	4	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Sigmar's Shield	Light of Banishment
0-2	10"	15"	2+
3-4	9"	12"	3+
5-6	8"	9"	3+
7-8	7"	6"	4+
9+	6"	3"	4+

BESCHREIBUNG

Der War Altar of Sigmar ist ein einzelnes Modell. Er ist ein gewaltiger Kriegsaltar, den zwei Warhorses in die Schlacht ziehen, die jeden im Weg mit ihren Steel-shod Hooves zertrampeln. Oben auf dem Altar steht der Goldene Greif, eine gewaltige, von heiliger Magie erfüllte Statue, in der das Light of Banishment glüht. Auf der Plattform des Altars steht ein Erzlektor, ein erfahrener Warrior Priest, der Gegner mit der Macht seines Sigmarite Greathammers fällt und dabei Sigmar in Gebeten um Hilfe anruft. Der Altar trägt zudem das Horn des Sigismund, ein uraltes Relikt, das Feinden ihren Untergang verkündet.

VOLKMAR THE GRIM

Der War Altar of Sigmar kann von Volkmar statt von einem Erzlektor bemannt werden. In diesem Fall erhält der Altar die Fähigkeit *Jadegreif*. Volkmar kämpft mit einem Sigmarite Warhammer und dem Staff of Command.

FÄHIGKEITEN

Göttliche Macht: Ein War Altar of Sigmar kann in jeder feindlichen Heldenphase wie ein Wizard einen Zauber zu bannen versuchen. Wenn er mit Volkmar the Grim bemannt ist, kann er stattdessen versuchen, bis zu 2 Zauber zu bannen.

Das Horn des Sigismund: Einmal pro Schlacht kann das Horn des Sigismund in der Kampf-schockphase geblasen werden. Wenn es geblasen wird, müssen alle feindlichen Einheiten innerhalb von 10" vom War Altar bis zum Ende der Phase 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Sigmar's Shield: Du darfst jedes Mal einen Würfel werfen, wenn ein **FREE-PEOPLE**-Modell deiner Armee innerhalb der Reichweite dieses Modells (wie in der Damage Table oben angegeben) getötet wird. Bei einer 6 wurde das Modell wie durch ein Wunder vor Schaden bewahrt und ignoriert die Verwundung, die es getötet hätte.

Die Macht des Glaubens: **FREE-PEOPLE**-Einheiten in deiner Armee müssen keine Kampfschocktests ablegen wenn sie sich innerhalb von 10" um einen War Altar befinden.

Light of Banishment: Das heilige Licht, das aus dem Goldenen Greif strahlt, ist geradezu die Antithese zur Macht der Dunklen Götter. Wenn du eine Light-of-Banishment-Attacke gegen eine **CHAOS**-Einheit durchführst, verdoppelt sich die Anzahl der dabei verursachten Verwundungen. Für **CHAOS DAEMONS** ist das sengende Licht besonders tödlich. Attacken gegen solche Einheiten werden zusätzlich noch mit einem Rend-Wert von -2 statt von „-“ abgewickelt.

Kampfgebete: In deiner Heldenphase kann der Erzlektor – oder Volkmar the Grim – zu Sigmar beten. Wenn er dies tut wählst du eine Einheit innerhalb von 10", wählst eine der folgenden Segnungen und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 bleibt das Gebet unerhört, bei 3 oder mehr wurde es erhört und wird wirksam:

Seelenfeuer: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" von der Einheit, die du gewählt hast; bei 4 oder mehr wird sie von Seelenfeuer getroffen und erleidet eine tödliche Verwundung.

Gerechter Zorn: Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du für diese Einheit misslungene Trefferwürfe in der Nahkampfphase wiederholen.

Heiliger Eifer: Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du 1 zu allen Rennen- und Angriffswürfeln der Einheit und 1 zu allen Trefferwürfen der Einheit in der Nahkampfphase addieren.

Der Jadegreif: Wenn der War Altar of Sigmar mit Volkmar bemannt ist, heilt die Magie des Jadegreifens auf seiner Brust in jeder deiner Heldenphasen 1 Verwundung des War Altars.

THE WAR ALTAR OF SIGMAR

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, TOTEM, HERO, PRIEST, WAR ALTAR OF SIGMAR

THE WAR ALTAR OF SIGMAR MIT VOLKMAR THE GRIM

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, TOTEM, HERO, PRIEST, WAR ALTAR OF SIGMAR, VOLKMAR THE GRIM

LUTHOR HUSS, PROPHET OF SIGMAR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Greathammer	1"	2	4+	3+	-1	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Luthor Huss ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Sigmarite Greathammer bewaffnet und reitet ein Warhorse, das seine Feinde mit seinen Steel-shod Hooves tritt.

FÄHIGKEITEN

Göttliche Macht: Luthor Huss kann in jeder feindlichen Heldenphase wie ein Wizard einen Zauber zu bannen versuchen.

Prophet des Sigmar: Einmal pro Schlacht kann Luthor Huss in einer Nahkampfphase die Macht des Sigmar herbeirufen. Wenn er dies tut, hat er mit seinem Sigmarite Greathammer bis zum Ende der Phase 4 Attacken.

Kampfgebete: In deiner Heldenphase kann Luthor Huss zu Sigmar beten. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 10", wählst eine der folgenden Segnungen und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 bleibt das Gebet unerhört, bei 3 oder mehr wurde es erhört und wird wirksam:

Schild des Glaubens: Bis zu deiner nächsten Heldenphase wirfst du jedes Mal einen Würfel, wenn die Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird diese ignoriert.

Seelenfeuer: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" von der Einheit, die du gewählt hast; bei 4 oder mehr wird sie von Seelenfeuer getroffen und erleidet eine tödliche Verwundung.

Unbeugsame Rechtschaffenheit: Die gewählte Einheit muss bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, PRIEST, LUTHOR HUSS

WARRIOR PRIEST



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sigmarite Warhammer	1"	4	4+	4+	-	1
Sigmarite Greathammer	1"	2	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Warrior Priest ist ein einzelnes Modell. Einige Warrior Priests sind mit einem Sigmarite Warhammer in einer Hand und einem Sigmarite-Schild in der anderen ausgerüstet. Andere tragen in jeder Hand einen Warhammer oder fallen Gegner mit einem beidhändigen Sigmarite Greathammer.

FÄHIGKEITEN

Sigmarite Warhammers: Du kannst Trefferwürfe von 1 wiederholen, wenn ein Warrior Priest zwei Sigmarite Warhammers führt.

Sigmarite-Schild: Ein Warrior Priest mit einem Sigmarite-Schild hat einen Save-Wert von 3+.

Göttliche Macht: Ein Warrior Priest kann in jeder feindlichen Heldenphase wie ein Wizard einen Zauber zu bannen versuchen.

Kampfgebete: In deiner Heldenphase kann ein Warrior Priest zu Sigmar beten. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 10", wählst eine der folgenden Segnungen und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 bleibt das Gebet unerhört, bei 3 oder mehr wurde es erhört und wird wirksam:

Schild des Glaubens: Bis zu deiner nächsten Heldenphase wirfst du jedes Mal einen Würfel, wenn die Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird diese ignoriert.

Hammer des Sigmar: Bis zu deiner nächsten Heldenphase kann die Einheit misslungene Verwundungswürfe in der Nahkampfphase wiederholen.

Heilende Hände: Bei einem Modell der Einheit werden sofort D3 Verwundungen geheilt.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, PRIEST, WARRIOR PRIEST

WITCH HUNTER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Baroque Pistol	9"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blessed Rapier	1"	3	3+	4+	-	1
Silver Greatsword	1"	3	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Witch Hunter ist ein einzelnes Modell. Alle Witch Hunters tragen eine Baroque Pistol. Einige Witch Hunters tragen eine zweite Baroque Pistol und ein Blessed Rapier, um ihre Beute zu fällen, während andere dabei mehr auf die Macht ihres beidhändigen Silver Greatswords vertrauen.

FÄHIGKEITEN

Baroque Pistols: Ein Witch Hunter mit zwei Baroque Pistols führt in der Fernkampfphase 2 Attacken durch.

Grimme Entschlossenheit: Wirf einen Würfel wenn ein Witch Hunter Ziel eines feindlichen Zaubers wird oder ihn ein solcher beeinflusst. Bei 5 oder mehr hat dieser Zauber keinen Effekt auf den Witch Hunter (betrifft andere Einheiten aber ganz normal).

Sigmars Urteil: Die Attacken eines Witch Hunters richten einen Schaden (Damage) von D3 statt von 1 an, wenn das Ziel ein **WIZARD** oder ein **DAEMON** ist.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, HERO, WITCH HUNTER

EMPIRE FLAGELLANTS WARBAD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Castigating Flails and Clubs	1"	2	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Empire Flagellants Warband besteht aus 10 oder mehr Modellen. Flagellants marschieren unter Zeichen des Untergangs und zum Klang apokalyptischer Glocken in den Kampf. Dem Feind treten sie mit Castigating Flails and Clubs in den Händen entgegen.

PROPHET OF DOOM

Der Anführer dieser Einheit ist ein Prophet of Doom. Du kannst misslungene Trefferwürfe für einen Prophet of Doom wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Glorreiche Märtyrer: Flagellants führen in der Nahkampfphase 3 Attacken statt 2 Attacken durch, wenn in diesem Zug bereits Modelle ihrer Einheit getötet wurden. Wenn 5 oder mehr Modelle zuvor in diesem Zug getötet wurden, führen sie stattdessen 4 Attacken durch.

Fanaticher Zorn: Du kannst für die Flagellants Trefferwürfe und Verwundungswurfe von 1 wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

Selbstvergessener Eifer: Wenn alle Hoffnung verloren ist, werfen sich die Flagellant dem Feind nur mit umso größerer Hingabe entgegen, ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben. Jedes Mal wenn ein Flagellant flieht, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 6" und wirfst einen Würfel; bei 4 oder mehr erleidet diese Einheit eine tödliche Verwundung, ehe ihre Kämpfer den rasenden Flagellant töten konnten. Wenn sich keine feindliche Einheiten innerhalb von 6" befinden, dann prügelt sich der Flagellant mit seinem Flegel selbst zu Tode und wird wie normal entfernt.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, FLAGELLANTS

CELESTIAL HURRICANUM



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Storm of Shemtek	18"	☀			See Below	
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wizard's Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Acolytes' Arcane Tools	1"	4	5+	5+	-	1
Warhorses' Steel-shod Hooves	1"	4	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Portents of Battle	Storm of Shemtek
0-2	10"	10"	3
3-4	9"	8"	2
5-6	8"	6"	2
7-8	7"	4"	1
9+	6"	2"	1

BESCHREIBUNG

Ein Celestial Hurricanum ist ein einzelnes Modell. Die magischen Gerätschaften auf dem Kriegsaltar können den schrecklichen Storm of Shemtek auf den Feind lenken und nahen Zauberern zugleich magische Energien zuleiten. Das Hurricanum wird von zwei Warhorses in die Schlacht gezogen, die den Feind mit Steel-shod Hooves zertrampeln, und wird von zwei Acolytes bemannt, die den Wagen mit Arcane Tools verteidigen, die sie als improvisierte Waffen nutzen.

HIMMELSMAGIER

Einige Celestial Hurricanums werden von Himmelsmagiern begleitet. Ein solches Hurricanum erhält die Attacke Wizard's Staff.

FÄHIGKEITEN

Macht des Azyr: Addiere 1 zu Zauberwürfen von **ORDER-WIZARDS** deiner Armee, die sich in der Heldenphase innerhalb von 10" von mindestens einem Celestial Hurricanum befinden.

Portents of Battle: Celestial Hurricanums verströmen magische Macht und zeigen Soldaten, die in ihrer Nähe marschieren, Visionen der möglichen Zukunft. Mit solchem Wissen ist es einfacher, die Handlungen des Feindes vorherzusagen und ihn zu treffen, wo es schmerzt. Du kannst 1 zu den Trefferwürfen aller Einheiten der **FREE PEOPLE** in deiner Armee addieren, die sich bei ihren Attacken innerhalb der Reichweite der Portents-of-Battle-Fähigkeit (in der Tabelle oben abzulesen) mindestens eines Celestial Hurricanums befinden.

Storm of Shemtek: Ein Celestial Hurricanum kann den Feind mit magischen Stürmen heimsuchen. Jedes Mal, wenn du eine Storm-of-Shemtek-Attacke durchführst, wählst du eine Einheit, die sichtbar und in Reichweite ist und wirfst einen Würfel, um zu bestimmen, wie die Himmel sie zu bestrafen gedenken:

- 1-3 **Eissplittersturm:** Das Ziel erleidet eine tödliche Verwundung.
- 4-5 **Blitzschlag:** Das Ziel erleidet D3 tödliche Verwundungen.
- 6 **Meteoriteneinschlag:** Das Ziel erleidet D6 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Ein Himmelsmagier auf einem Celestial Hurricanum kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Komet von Casandora*.

KOMET VON CASANDORA

Der Wizard greift hinaus in die Himmel und zieht einen dort wandernden Kometen herbei, um ihn auf das Schlachtfeld stürzen zu lassen. *Komet von Casandora* hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden aus. Auch dein Gegner muss dann eine seiner Einheiten innerhalb von 18" um den Zaubernden aussuchen (dies kann die gleiche Einheit sein). Dann wirf einen Würfel. Bei 1, 2 oder 3 wird die von deinem Gegner gewählte Einheit getroffen, bei 4 oder mehr fällt der Komet auf die von dir gewählte Einheit. Die getroffene Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen.

CELESTIAL HURRICANUM

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, WAR MACHINE, CELESTIAL HURRICANUM

CELESTIAL HURRICANUM MIT CELESTIAL WIZARD

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CELESTIAL, FREE PEOPLE, WAR MACHINE, HERO, WIZARD, CELESTIAL HURRICANUM

EMPIRE BATTLE WIZARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wizard's Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Horse's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Empire Battle Wizard ist ein einzelnes Modell. Alle Battle Wizards haben sich auf die Meisterschaft einer Lehre der Magie spezialisiert – Himmel, Feuer, Amethyst, Weiß, Gold, Grau, Bernstein oder Jade. Sie tragen ihrer Lehre entsprechende Ausrüstung und sind alle mit einem Wizard's Staff bewaffnet.

PFERD

Einige Battle Wizards reiten auf Pferden in den Kampf. Diese Wizards haben Move 12" statt 5" und erhalten die Attacke Stamping Hooves.

FÄHIGKEITEN

Magische Spezialisierung: Wenn du dieses Modell aufstellst, musst du eine der folgenden Lehren der Magie für den Wizard wählen: Himmel, Feuer, Amethyst, Licht, Gold, Grau, Bernstein oder Jade.

MAGIE

Ein Empire Battle Wizard kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und einen weiteren Zauber, der von seiner Spezialisierung abhängt:

Spezialisierung	Zauber
Himmel	Kettenblitz
Feuer	Feuerball
Amethyst	Seelenräuber
Licht	Licht der Hoffnung
Gold	Finale Transmutation
Grau	Mystisches Miasma
Bernstein	Tiergestalt
Jade	Blühendes Leben

KETTENBLITZ

Blitze schießen aus den Fingerspitzen des Wizards und umzüngeln den Gegner. *Kettenblitz* hat einen Zauberwert von 6. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Dann wirfst du einen Würfel für jede andere feindliche Einheit innerhalb von 6" um das ursprüngliche Ziel; bei einer 6 springt der Blitz zu ihr über und sie erleidet ebenfalls D3 tödliche Verwundungen.

FEUERBALL

Der Wizard beschwört eine Flammenkugel und wirft sie auf seine Feinde. *Feuerball* hat einen Zauberwert von 5. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18" und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 erleidet diese Einheit 1 tödliche Verwundung, bei 3 oder 4 sind es D3 tödliche Verwundungen und auf 5 oder 6 sind es D6 tödliche Verwundungen.

SEELENRÄUBER

Der Wizard streckt seine Hand aus und reißt seinen Opfern die Seelen aus den Leibern. *Seelenräuber* hat einen Zauberwert von 5. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Du und dein Gegner werfen beide einen Würfel; du addierst den Bravery-Wert deines Wizards zum Wurf und dein Gegner den des Zieles. Wenn dein Ergebnis höher ist, erleidet die feindliche Einheit eine Anzahl von tödlichen Verwundungen, die der Differenz entspricht (wenn zum Beispiel dein Ergebnis 10 und das des Gegners 8 war, erleidet die Einheit 2 tödliche Verwundungen).

LICHT DER HOFFNUNG

Der Wizard erfüllt seine Verbündeten mit Lichtenergie und dadurch mit Zuversicht. *Licht der Hoffnung* hat einen Zauberwert von 4. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit innerhalb von 18". Diese Einheit muss bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests ablegen. Die magische Aura ermutigt sogar andere Verbündete ringsum. Bis zu deiner nächsten Heldenphase addieren andere Einheiten in deiner Armee innerhalb von 6" um diese Einheit in der Kampfschockphase 1 zu ihrem Bravery-Wert.

FINALE TRANSMUTATION

Mit einer Geste transmutiert der Wizard das Fleisch der Gegner in lebloses Metal. *Finale Transmutation* hat einen Zauberwert von 6. Wenn sie erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Dein Gegner wählt dann irgendein Modell in diese Einheit und wirft einen Würfel; wenn das Resultat höher ist als die verbliebenen Wounds des Modells, wird es in eine glänzende goldene Statue verwandelt und getötet.

MYSTISCHES MIASMA

Der Wizard erschafft einen Nebel, der den Gegner im Kampf behindert. *Mystisches Miasma* hat einen Zauberwert von 6. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase muss dein Gegner 1 von allen Trefferwürfen dieser Einheit abziehen.

TIERGESTALT

Mit wildem Grollen weckt der Wizard dem Kampfgeist seiner Verbündeten und zeichnet diese mit der rasenden Stärke von wilden Bestien. *Tiergestalt* hat einen Zauberwert von 6. Wenn sie erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du 1 zu allen Verwundungswürfen dieser Einheit in der Nahkampfphase addieren.

BLÜHENDES LEBEN

Der Wizard erfüllt seine Verbündeten mit heilenden Energien. *Blühendes Leben* hat einen Zauberwert von 5. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine Einheit innerhalb von 18". Ein einzelnes Modell dieser Einheit heilt D3 Verwundungen. Zusätzlich halten die magischen Energien bis zu deiner nächsten Heldenphase an; wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell in der Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird diese sofort geheilt und ignoriert.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, HERO, WIZARD, EMPIRE BATTLE WIZARD

AMBER BATTLE WIZARD AUF IMPERIAL GRIFFON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beaststaf	2"	1	4+	3+	-1	D3
Imperial Griffon's Twin Beaks	2"	4	3+	3+	-1	*
Imperial Griffon's Razor Claws	2"	*	4+	3+	-1	2

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Twin Beaks	Razor Claws
0-3	15"	3	6
4-6	13"	D3	5
7-9	11"	D3	4
10-11	9"	1	3
12+	7"	1	2

BESCHREIBUNG

Ein Amber Wizard auf Imperial Griffon ist ein einzelnes Modell. Der Amber Wizard ist mit einem Beaststaf bewaffnet und kann den aus magischen Energien geformten *Bernsteinspeer* schleudern. Amber Wizards reiten doppelköpfige Imperial Griffons in die Schlacht, die ihre Beute mit ihren Twin Beaks und Razor Claws töten.

FLIEGEN

Ein Amber Wizard auf Imperial Griffon kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Bernsteinmagier: Du kannst 1 zu Zauberwürfen eines Amber Wizards addieren, wenn die Schlacht im Reich der Bestien stattfindet.

Zweiköpfig: Du kannst Trefferwürfe von 1 wiederholen wenn die Twin Beaks eines Imperial Griffons attackieren.

MAGIE

Ein Amber Wizard kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Bernsteinspeer*.

BERNSTEINSPEER

Der Wizard beschwört einen magischen *Bernsteinspeer* und schleudert ihn mit übermenschlicher Kraft auf den Feind. *Bernsteinspeer* hat einen Zauberwert von 7. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du ein sichtbares Modell innerhalb von 18". Ziehe eine gerade Linie zwischen dem Modell und dem Zaubernden; die Zieleinheit und jede andere Einheit, durch die die Linie geht, erleidet D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, GRIFFON, FREE PEOPLE, MONSTER, HERO, WIZARD, AMBER WIZARD

LUMINARK OF HYSH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Searing Beam of Light	30"	1	3+	3+	-2	☼
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wizard's Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Acolytes' Arcane Tools	1"	4	5+	5+	-	1
Warhorses' Steel-shod Hooves	1"	4	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Aura of Protection	Searing Beam of Light
0-2	10"	10"	6
3-4	9"	8"	D6
5-6	8"	6"	D6
7-8	7"	4"	D3
9+	6"	2"	D3

BESCHREIBUNG

Ein Luminark des Hysh ist ein einzelnes Modell. Die magische Linsenanordnung auf dem Kriegsaltar kann genutzt werden, um einen Searing Beam of Light über das Schlachtfeld zu schießen und nahen Zauberern zugleich magische Energien zuleiten. Das Luminark wird von zwei Warhorses in die Schlacht gezogen, die den Feind mit Steel-shod Hooves zertrampeln, und wird von zwei Acolytes bemannt, die den Wagen mit Arcane Tools verteidigen, die sie als improvisierte Waffen nutzen.

LICHTMAGIER

Einige Luminarks of Hysh werden von Lichtmagiern (White Wizards) begleitet. Diese erhalten die Attacke Wizard's Staff.

FÄHIGKEITEN

Macht des Hysh: Addiere 1 zu Bannwürfen von **ORDER-WIZARDS** deiner Armee, die sich in der Heldenphase innerhalb von 10" von mindestens einem Luminark befinden.

Aura of Protection: Luminarks of Hysh sind von magischen Energien umgeben, die jene ringsum vor Schaden bewahren. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell der **FREE PEOPLE** aus deiner Armee eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, während es sich innerhalb der Reichweite der Aura-of-Protection-Fähigkeit des Luminarks befindet; bei einer 6 wird diese Attacke abgelenkt und die Verwundung ignoriert. Die Reichweite der Fähigkeit kannst du der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnehmen.

MAGIE

Ein Lichtmagier (White Wizard) auf einem Luminark kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gleißender Strahl*.

GLEISSENDER STRAHL

Ein Strahl blendenden Lichts schießt aus den Augen des Wizards und verbrennt alles in seinem Weg. *Gleißender Strahl* hat einen Zaubervert von 6. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Verdoppele die Anzahl der verursachten Verwundungen, wenn das Ziel aus 10 oder mehr Modellen besteht, und verdreifache sie, wenn es 20 oder mehr Modelle sind.

LUMINARK OF HYSH

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, LIGHT, FREE PEOPLE, WAR MACHINE, LUMINARK OF HYSH

LUMINARK OF HYSH MIT WHITE WIZARD

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, LIGHT, FREE PEOPLE, WAR MACHINE, HERO, WIZARD, LUMINARK OF HYSH

THE EMPIRE

STATE TROOP DETACHMENT

ORGANISATION

Ein State Troop Detachment besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Empire General oder General of the Empire auf Imperial Griffon
- 3 Einheiten State Troops, Handgunners, Crossbowmen oder Empire Archers, in beliebiger Kombination
- 1 Einheit Greatswords, Pistoliers oder Outriders

FÄHIGKEITEN

Steht zusammen, kämpft zusammen: State Troop Detachments sind darin ausgebildet, gemeinsam zu kämpfen, um den Feind zu bezwingen. Du kannst 1 zu allen Trefferwürfen einer Einheit in einem State Troop Detachment addieren, wenn sie sich innerhalb von 6" von einer anderen Einheit des Detachments befindet.

Regimentsdisziplin: State Troop Detachments sind ausgebildet, selbst grausigsten Feinden standzuhalten. Einheiten eines State Troop Detachments haben +1 Bravery, wenn sie sich innerhalb von 10" von ihrem Empire General befinden. Zusätzlich bedeutet eine 1 beim Kampfschocktest für eine Einheit des Detachments, dass keine Modelle fliehen, unabhängig vom Ergebnis. Wenn diese Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, fliehen keine Modelle bei einem Wurf von 1 oder 2.

THE EMPIRE

BROTHERHOOD OF KNIGHTS

ORGANISATION

Eine Brotherhood of Knights besteht aus den folgenden Einheiten:

- 4 Einheiten Empire Knights oder Demigryph Knights in beliebiger Kombination.

FÄHIGKEITEN

Glorreicher Angriff: Wenn eine Brotherhood of Knights in der Schlacht angreift, erbebt der Boden unter ihren donnernden Hufen; nur die Närrischen treten ihnen in den Weg. Modelle einer Brotherhood of Knights haben eine zusätzliche Attacke mit jeder ihrer Nahkampfwaffen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

Ehre des Ordens: Eine Brotherhood of Knights besteht aus den tapfersten Kriegeren, die allesamt geschworen haben, die Ehre ihres Ordens zu verteidigen. Alle Modelle des Detachments haben +1 Bravery.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Warscroll
Ar-Ulric	Warrior Priest
Arch Lector	Warrior Priest
Arch Lector auf War Altar of Sigmar	War Altar of Sigmar
Battle Wizard Lord	Battle Wizard
Battle Wizard Lord auf Pegasus	Balthasar Gelt
Captain	Empire General
Felix	Militia Leader (siehe „Empire Free Company Militia“-Warscroll)
General of the Empire auf Pegasus	Empire General auf Warhorse (das Model kann fliegen)
Huntsmen	Empire Archers
Imperial Halfling Hot Pot	Empire Mortar
Karl Franz zu Fuß	Empire General
Karl Franz auf Warhorse	Empire General auf Warhorse
Karl Franz auf Imperial Pegasus	Empire General auf Warhorse (das Model kann fliegen)
Karl Franz auf dem Imperial Dragon	Karl Franz auf Deathclaw
Master Engineer auf Warhorse	Master Engineer auf Mechanical Steed
Teutogen Guard	Greatswords
Warrior Priest auf Warhorse	Luthor Huss