

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 (Geschosszauber, 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

BEWEGUNG

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 Plänkler -1
- Ziel in halber Deckung -1
- Ziel in ganzer Deckung -2

FERNKAMPFWAFFEN

- Armbrust | 30" | S4 | Rüstungsflug (2), Gewicht
- Bündelmuskete | 24" | S4, DS-1, Rüstungsflug (1), Merfachschiuss (3), Gewicht
- Bündelpistole | 12" | S4, DS-1, Rüstungsflug (1), Merfachschiuss (3), Schnellschiuss
- Kriegsbogen | 24" | S3, Salvenfeuer
- Kurzbogen | 18" | S3, Schnellschiuss, Salvenfeuer
- Langbogen | 30" | S3, Rüstungsflug (1), Salvenfeuer
- Muskete | 24" | S4 | DS-1, Gewicht
- Pistole | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsflug (1), Schnellschiuss,
- Pistolenpaar | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsflug (1), Schnellschiuss, Merfachschiuss (2)
- Repetierarmbrust | 24" | S3 | Rüstungsflug (1), Merfachschiuss (2)
- Repetierhandarmbrust | 12" | S3 | Merfachschiuss (2), Schnellschiuss
- Repetierhandarmbrustpaar | 12" | S3 | Merfachschiuss (4), Schnellschiuss
- Schleuder | 18" | S3 | Merfachschiuss (2)
- Wurfaxt | 9" | S wie Werfer +1 | Schnellschiuss
- Wurfaffe | 9" | S wie Werfer | Merfachschiuss (2), Bewegen und Schießen, Schnellschiuss
- Wurfspeer | 12" | S wie Werfer | Bewegen und Schießen, Schnellschiuss

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

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 | zueihändig
- Handwaffe | S wie Träger
- Hellebarde | +1S | DS-1 | zueihändig, Rüstungsflug (1)
- Lanze (Kav) | +2S erste Runde im Angriff | DS-2 | Rüstungsflug (1)
- Morgenstern | +1S in der ersten Nahkampfrunde | DS-1 |
- Peitsche | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf, Schlägt zuerst zu
- Pistolenpaar | S wie Träger | Zusatzattacke (1), zueihändig
- Speer (Kav) | +1S und DS-1 im Angriff, Tiefgestaffelter Kampf
- Stoßspeer (Inf) | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf, +1 Ini bei Angriff auf Frontbereich, keine Unterstützungsattacken bei Angriff
- Wurfspeer (Inf) | S wie Träger | nur im Angriff Tiefgestaffelter Kampf, Zusätzliche Handwaffe | S wie Träger | +1A | zueihändig
- Zweihandwaffe | +2S | DS-2 | Rüstungsflug (1), Schlägt zuletzt zu, zueihändig

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

SIEGPUNKTE

- Vernichtete Einheit Punktkosten gleich Siegpunkte
- Fliehende Einheit Halbe Punktkosten gleich Siegpunkte
- Einheit unter 25% Sollstärke Viertel Punktkosten gleich Siegpunkte
- Toter oder fliehender General 100 Siegpunkte
- Toter oder fliehender AST 50 Siegpunkte
- Eroberte Standarten Je 50p

SONDERREGELN

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

MAGIE

KAMPFMAGIE	Hammerhand	Verheerung	7+	Nahkampf	2W3 S4 mit DS-2
	Feuerball	Geschosszauber	8+	24"	2W6 S4, Flammenattacken
	Fluch der 1000 Pfeile	Fluch	7+	21"	TW von 1 wiederholen bei Beschuß auf Feindeinheit
	Flammensäule	Magiewirbel	9+	12"	Bleibt im Spiel, 3" Schablone gefährliches Gelände, W6", W3+3 S3 DS-2, Flammenattacken
	Arkane Eile	Verlegung	10+	15"	Einheit erneute Bewegung wenn nicht fliehend
	Eichenschild	Verzauberung	7+	Selbst	Selbst und Einheit 5+ Rettungswurf
DÄMONOLOGIE	Fluch des sinkenden Muts	Fluch	9+	15"	Paniktest, falls auto. Bestehen trotzdem und Boden preisgeben wenn mißlingt
	Heraufbeschwörung	Geschosszauber	9+	18"	2W6 S4 mit DS-1
	Schattenross	Verlegung	9+	15"	Nur Infanterie Modell wenn nicht bewegt dann Fliegen (12)
	Erstickende Finsternis	Fluch	9+	12"	Ziel -2 Ini und MW und kein Generals MW
	Dämonische Homunkuli	Verheerung	8+	Nahkampf	2W6 S2 ohne Rüstungswurf
	Dämonisches Gefäß	Verzauberung	10+	Selbst	Selbst, Reittier und Einheit +1 S und A sowie DS-1
SCHWARZE MAGIE	Chaosmahlstrom	Magiewirbel	8+	15"	Bleibt im Spiel, 3" Schablone gefährliches Gelände, W6", W6+1 S3
	Dämonische Kräfte	Verzauberung	9+	15"	Einheit bekommt +1 B, W und Ini
	Blitz des Verderbens	Geschosszauber	8+	24"	3" Schablone, S3 mit DS-2
	Wort der Schmerzen	Fluch	10+	18"	Einheit bekommt S und W -1
	Strom der Fäulnis	Verheerung	8+	Nahkampf	Flammenschablone S3 mit DS-1
	Höllentor	Verlegung	10+	12"	Held kann umpositioniert werden in 12", >6" vom Feind weg
ELEMENTARISMUS	Phantasmagorie	Magiewirbel	9+	12"	Bleibt im Spiel, 3" Schablone, Feinde in 12" Paniktest und Ungestüm falls bestanden
	Mordlust	Verzauberung	9+	12"	Einheit bekommt Raserei und Hass (alle Feinde)
	Seelenfresser	Verheerung	7+	Nahkampf	Feindmodell in Kontakt S3 Treffer W3 LP ohne Rüstungswurf
	Sturmruf	Fluch	7+	12"	Zieleinheit -1 B und Ini
	Flammendes Schwert	Verheerung	8+	Nahkampf	Ziel W6+1 S3, Flammenattacken
	Rostfluch	Fluch	9+	21"	Rüstung -2
WEISSE MAGIE	Elementargeist beschwören	Magiewirbel	9+	15"	Bleibt im Spiel, 3" Schablone gefährliches Gelände, W6", W3+3 S4 DS-1
	Erdwall	Verzauberung	10+	15"	Einheit 5+ Rettungswurf, verteidigt Hinderniss, kein Marsch oder Angriff
	Windstoß	Geschosszauber	8+	15"	W3+3 S5 DS-1 und Boden preisgeben
	Mystische Pfade	Verlegung	10+	9"	Nicht fliehende oder bewegte Einheit umplatzen 12", >6" vom Feind weg
	Magieentzug	Fluch	9+	Selbst	Bleibt im Spiel, Feindzauberer in 24" Zauberwert 2 Punkte erhöht
	Zwischen den Welten wandeln	Verlegung	10+	Selbst	Selbst und Einheit Körperlos und Reservebewegung
ILLUSION	Flammende Konvokation	Geschosszauber	10+	18"	5" Schablone, S4 DS-2, Flammenattacken
	Sturm	Magiewirbel	9+	12"	Bleibt im Spiel, 3" Schablone, gefährliches Gelände in 6" um die Schablone
	Gestaltauflösung	Verheerung	8+	Nahkampf	Feindeinheit in Kontakt W3 S5 ohne Rüstung
	Wut des Khaine	Verzauberung	9+	12"	Einheit erhält +1A
	Schild von Saphery	Verzauberung	9+	18"	Einheit 5+ Rettungswurf
	Glänzender Mantel	Verzauberung	8+	Selbst	Feindeinheit in Kontakt -1 auf Trefferwurf
NEKROMANTIE	Zerschnittener Geist	Geschosszauber	7+	15"	Moraltest, W3 S3 wenn bestanden sonst W3+3 S4 mit DS-3
	Schimmerdrache	Verlegung	8+	12"	Nur Charaktermodell wenn nicht flieht oder bewegt dann Fliegen (10)
	Kristallsäule	Magiewirbel	10+	9"	Bleibt im Spiel, 5" Schablone, unpassierbares Gelände, blockiert Sichtlinie
	Überwältigendes Blendwerk	Fluch	9+	9"	Bleibt im Spiel, Zieleinheit unterliegt Blöðheit
	Geisterhafter Doppelgänger	Verheerung	9+	Nahkampf	Feindeinheit in Kontakt 2W6 Treffer mit Werten und Sonderregeln des Zauberers
	Miasma der Täuschungen	Fluch	11+	15"	Feindeinheit -2 B und kann nicht angreifen
NEKROMANTIE	Die Bewohner der Tiefe	Verheerung	7+	Nahkampf	3" Schablone zentral auf Einheit, W3+1 Abweichen, feindliche Modelle S3
	Todeskabale	Verzauberung	10+	Selbst	Selbst und Einheit 5+ Rettungswurf gegen nichtmagische Treffer und Einheit erhält Angst
	Rastlose Geister	Geschosszauber	8+	15"	3W6 S2 ohne Rüstung
	Gespentischer Mahlstrom	Magiewirbel	11+	12"	Bleibt im Spiel, 5" Schablone, Gefährliches Gelände, in 8" -1 MW und kein General MW
	Fluch der Jahre	Fluch	10+	15"	Feindeinheit -1 B, KG und W
	Geisterross	Verlegung	9+	12"	Bleibt im Spiel, Infanterie Charakter bekommt Körperlos und Fliegen (10)
Seelenraub	Fluch	8+	18"	Feindeinheit -2 MW und kein General MW	
KONTROLLVERLUST (Doppel Eins)					
2-4	Zauber mißlingt, 5" Schablone mittig auf Zauberer, S10 DS-4				
5-6	Zauber mißlingt, 3" Schablone mittig auf Zauberer, S6 und DS-2				
7	Zauber mißlingt, Zauberer erleidet S4 mit DS-1				
8-9	Zauber gelingt mit seinem Zauberwert, aber es dürfen für den Rest des Zuges keine Zauber mehr gewirkt werden				
10-12	Zauber gelingt als Perfekte Beschwörung (Doppel Sechs), aber es dürfen für den Rest des Zuges keine Zauber mehr gewirkt werden				