

Söldnerbataillone

Sonderregeln und Besondere Waffen

Treu Ergeben: Sollte in der Einheit der General oder der Armeestandardenträger als Verlust entfernt werden, So bekommt die Einheit die Sonderregel **Raserei**.

Ein Führer: Muss immer der Armeegeneral sein

Truhe: Darf 1 Magische Truhe Tragen die Punktkosten dafür werden extra aufgerechnet

Gute Parierer: Er ist so gut im Umgang mit Morgenstern und Schild das er ein Parierenwurf von 5+ hat. (Trotz der Morgenstern eine Spezialwaffe ist)

Resolut: Wenn die Einheit erfolgreich angreift bekommt sie in der ersten Nahkampf runde +1Stärke

Schildwall: In dem Zu in dem die Einheit angegriffen wird haben sie einen pariere Wurf von 5+ nicht von 6+.

Ehemalige Auserwählte: Ein Modell mit dieser Sonderregel hat einen Rettungswurf von 5+

Plünderer: Wenn eine Einheit auch nur ein Modell mit dieser Sonderregel hat Würfelt sie beim Verfolgen 3W6 und ignoriert den Niedrigsten Würfel

Pikenwall: Wenn eine Einheit mit dieser Sonderregel in der Front angegriffen wird bekommt der Angreifer Niemals irgendeinen Bonus für das Angreifen. Die Einheiz zählt so als befinde sie sich schon in der Zweiten Nahkampf runde (ausgenommen Hass)

Glaube: Gebundene Zaubersprüche (3+) (bis zum beginn der Nächsten Magierunde des Priesters

Hilf mir : Die Einheit erhält einen 5+ Rettungswurf

Für meinen Gott: Die Einheit darf Verwundungswürfe wiederholen

Reinigende Flamme: Jede Einheit in Basekontakt bekommt pro Glied W6 Treffer der Stärke 3 besteht die Einheiten aus Untoten oder Dämonen so erhält es einen Treffer der Stärke 4. Einzelmodelle zählen als 1Glieder

Pavise: +2 auf Rüstung wenn nicht bewegt

Pike: geführt mit Zwei Händen, darf aus 2 Gliedern mehr unterstützen

Handfeuerwaffe: Sie kann alles sein von einer Pistole bis hin zu einer kleinen Handarmbrust. Handfeuerwaffen haben das gleiche Profil wie eine Pistole.

Repetiermechanismus: Anstelle des Einzelschuss kann der Spieler sich entscheiden Mehrfachschuss(6) mit Stärke 4 Rüstungsbrechend zu benutzen

Reaktions schnell: Sonderregel Schlägt immer zuerst zu

Herabstoßender Angriff: Vernichtender Angriff und in dem Zug wo es Angreift +1 Stärke.

Hakenkrallen: Sonderregel Rüstungsbrechend

Magische Gegenstände:

Magische Waffen

Cathayan Drachenschwert 50 Pkt.

Der Träger erhält +1 initiative, +1 Stärke, die Sonderregel „Flammenattacken“ und Rüstungsbrechend

Magische Klinge des Siegmars 40Pkt.

Der Träger erhält +1 Stärke und +1Attacke

Zwergische Axt 30 Pkt.

Verleiht seinem Träger +1 Stärke und erlaubt es ihm verpatzte Verwundungswürfe zu wiederholen.

Blackbeard`s Degen 35 Pkt.

Waffenpaar, nur für Modelle zu Fuss Alle Attacken mit dem Degen werden mit +1 Stärke und Rüstungsbrechend abgehandelt.

Pike von Remas 40 Pkt.

Nur für Modelle zu Fuß. Pike Diese Waffe verleiht 1 zusätzliche Attacke und die Sonderregel „Heldenhafter Todesstoß“

Domingos Arbalest 20 Pkt.

Nur für Modelle zu Fuß. Die Arbalest feuert schwere Stahlbolzen die doppelt so groß sind wie eine normale Armbrust. Sie zählt als Armbrust mit folgendem Profil Reichweite 36 Zoll / Stärke 5 Sonderregel rüstungsbrechenden

Magische Rüstung

Mambrinio`s goldene Rüstung 35 Pkt.

Der Träger hat einen 4+ Rüstungswurf. Und ist immun gegen Todesstoß

Celestial Drachenrüstung 35 Pkt.

Schwere Rüstung, der Träger hat einen Rettungswurf von 6+ zusätzlich einen 2+ Rettungswurf gegen Flammenattacken und Magieresistenz (1)

Der Helm des Mercadier 20Pkt

Rüstungswurf von 6+, zusätzlich müssen alle Trefferwürfe von 6 gegen ihn wiederholt werden.

Talisman

Amulett der Engel 30Pkt

Würfle für jede erlittene Wunde separat. Das Amulett wird bei jedem benutzen schwächer. Der 1. Rettungswurf gelingt auf die +3, der 2. auf +4, der 3. auf +5 und alle weiteren auf +6.

Scheibe von Sotek 30 Pkt.

Der Träger erhält einen +5 Rettungswurf und verursacht Angst bei Skaven

Amulett der Liliath 40Pkt

Der Träger und die Einheit die er sich angeschlossen hat werden bei Beschuss mit -2 Getroffen

Arkane Artefakte

Tafel von Chotec 40Pkt.

Magiebanende Rolle zusätzlich Wirf einen W6 bei einer +4 verliert der Zauberer den gesprochenen Zauberspruch, bei einem gebundenen Zauber wirkt der Effekt bei einer +6.

Arabyans Pergament 15 Pkt.

Der Zauberer kenn 1 Zauberspruch mehr

Verzauberte Gegenstände

Ring des Lebens 20 Pkt.

Gebundener Zauberspruch, Komplexität 3 Wähle ein befreundetes Modell im Umkreis von 12 Zoll und würfle 1 W6. Bei einer 1 erleidet er einen Lebenspunktverlust gegen den es keinen Schutzwurf gibt, bei einer 2 passiert nichts,, bei einer 3 bis 5 bekommt er einen Lebenspunkt zurück und bei einer 6 alle verlorene Lebenspunkte.

Linse der Wahrheit 15 Pkt.

Die Linse verfügt über die Macht die Dinge zu zeigen, wie sie wirklich sind. Zu Beginn der Schlacht kann der Söldner seinen Gegner zwingen (Sichtlinie des Modells) alle verborgenen Gegenstände offen zu legen (magische Gegenstände, Fanatics, etc.)

Guido`s Glücksmünze 5 Pkt.

Nur eine Anwendung, einmal im Spiel kann sich der Träger entscheiden einen Würfel neu zu würfeln.

Magische Standarten und Banner

Standarte des Löwen 50Pkt

Die Einheit ist Unnachgiebig

Das Banner von Venni 45 Pkt.

Nur Infanterie. Die Abbildung der schönen nackten Gossipa Lotta die auf dem Banner zu sehen ist, inspiriert die Soldaten. Alle Modelle der Einheit haben +1 Attacke.

Rune des Magischen Schutzes 40Pkt

Jedes Modell in der Einheit erhält Magieresistent (2) dieser Zählt auch gegen magischen Beschuss im Fernkampf

Die Standarte von Miragliano 30 Pkt.

Die Einheit die das Banner trägt darf alle 1 beim treffen wiederholen (Nahkampf und Beschuss)

Truhen: nur vom Zahlmeister und Quartiermeister Tragbar

Justintine`s Truhe 50 Pkt.

Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12 Zoll um den Träger können ihren Moralwerttest mit 3 W6 ablegen und ignorieren den höchsten Würfel.

Beschützter der Truhe 40 Pkt.

Der Träger erhält +1 Attacke und die Sonderregel „Todesstoß“

Truhe der Gier 40 Pkt.

Der Träger und seine Einheit erhalten +1 Attacke in der Ersten Nahkampfunde dürfen aber in dieser Runde nicht verfolgen oder überrennen.

Silberne Truhe 20 Pkt.

Die Einheit erhält magische Attacken solange der Träger sich in der Einheit befindet

Kupferne Truhe 20Pkt.

Die Einheit hat Magieresistent (1), diese Zählt auch gegen magischen Beschuss im Fernkampf

Eigenschaften

Grauer Krieger 25 Pkt.

Die erste erfolgreiche Verwundung gegen den Charakter in jeder Runde muss wiederholt werden

Falkenauge 20 Pkt.

Der Charakter hat die Sonderregel „Zielsicher“

Schwertmeister 20 Pkt.

Der Charakter erhält +1 Kampfgeschick und kann verpatzte Trefferwürfe in jedem Nahkampf wiederholen

Fiores Lehrling 15 Pkt.

Der Charakter ignoriert die Sonderregel „Schlägt immer zuletzt zu“ egal welche Waffe er trägt

Duellist 15 Pkt.

Nur für Modelle zu Fuß. Der Charakter muss Herausforderungen aussprechen wann immer es ihm möglich ist und muss jede Herausforderung akzeptieren. Der Gegner muss alle erfolgreichen Trefferwürfe wiederholen.

Treffsicher 15 Pkt.

nur berittene Modelle. Bei der Verwendung von Speer oder Lanze kann der Charakter Verwundungswürfe wiederholen und hat die Sonderregel „Todesstoß“

Schütze 10 Pkt.

Der Charakter ignoriert Abzüge für das schießen auf lange Reichweite und bewegen und schießen und darf seine Armbrust immer noch abschießen selbst wenn er sich bewegt hat.

Falscher Befehl 25 Pkt.

Vor der Schlacht werden W3 feindliche Einheiten ausgewählt. Jede Einheit muss einen Moralwerttest bestehen oder sie darf in der 1. Runde nichts tun sondern erst in der 2. Runde. Einheiten die Immun gegen Psychologie sind werden nicht beeinträchtigt.

Feldherr 25 Pkt.

Der Charakter und jede Kerneinheit die ihm angeschlossen ist immun gegen Panik und ermöglicht das wiederholen von Moralwerttests.

Inspirierender Anführer 20Pkt

Nur für den General. Inspirierender Anführer 18 Zoll.

Einfühlsam 30Pkt

Sein Reittier erhält einen Rettungswurf von 5+

Ausbildungsmeister 20 Pkt.

Wenn der Charakter in einer Einheit Armbrustschützen oder Musketenschützen angeschlossen ist darf diese sich bewegen und trotzdem schießen,

Wenn der Charakter in einer Einheit Pikenträger angeschlossen ist kann diese als Angriffsreaktion eine Neuformierung wählen wenn sie einen Moralwerttest besteht ansonsten nimmt sie den Angriff an.

Vorbereites Schlachtfeld 15 Pkt.

Vor Beginn der Aufstellung aber nachdem beide Seiten ausgewählt wurden. Darf der Spieler heimlich ein Geländestück auswählen wie ein Wald, Brücke etc. das er prepariert. Wenn eine feindliche Einheit mit dem Gelände in Kontakt kommt muss sie ein Initiative Test bestehen oder erleidet W6+1 Treffer der Stärke 3.

Nur Zauberer

Verrückt 35 Pkt.

Der Zauberer erhält einen zusätzlichen freien Energiewürfel für jeden Zauberspruch den er spricht (er muss mindestens 1 eigenen Energiewürfel benutzen) und unterliegt der Sonderregel „Blödheit“

Kanalierer 30 Pkt.

Der Zauberer kanalisiert ein Energie- oder Bannwürfel auf die +4 anstatt wie normal auf die +6.

Armee

Kommandanten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Feldherr	4	6	5	4	4	3	5	4	9	Infanterie	95 P.	
Ausrüstung												
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen							
Handwaffe		Ein Führer			Halbelf:+1B,1KG,1BF,1I,+Erstschlag							25P.
Leichte Rüstung												
					Schwere Rüstung Plattenrüstung Schild Zweihandwaffe Hellebarde Speer,Flegel,Morgenstern, Zusätzliche Handwaffe,Pistole,Bogen Langbogen,Armbrust,Muskete Magische Gegenstände Eigenschaften Pferd + Harnisch Greif Lanze							6P. 10P. 3P. 5P. 4P. 3P. 3P. 5P. < 100P. < 50P. 15 P. 150P. 5P.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Söldner Zauber Meister	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Infanterie	175 P.	
Ausrüstung												
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen							
Handwaffe		Magier Stufe 3 (lehre aus dem Warhammer Regelbuch)			Sufe 4 leichte Rüstung Ross Harnisch Magische Gegenstände Eigenschaften							35 P. 5P. 10P. 5P. <100P. <50P.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Zahlmeister	4	5	4	4	4	3	4	3	9	Infanterie	80 P.	
Ausrüstung												
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen							
Handwaffe		Truhe			Halbelf:+1B,1KG,1BF,1I +Erstschlag							25P.
Schwere Rüstung												
					Plattenrüstung Schild Pistole,Morgenstern Magische Gegenstände Eigenschaften							5P. 3P. 3P. <100P. < 50P.

Helden:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Hauptmann	4	5	5	4	4	2	4	3	8	Infanterie	60P.
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Handwaffe					Halbelf:+1B,1KG,1BF,1I,+Erstschlag						25P.
Leichte Rüstung											
					Schwere Rüstung Plattenrüstung Schild Zusätzliche Handwaffe,Morgenstern,Flegel Pistole,Speer,Hellebarde,Bogen Langbogen,Armbrust,Muskete Zweihandwaffe Magische Gegenstände Eigenschaften Armeestandarte (wenn Magisches Banner keine Magischen Gegenstände)						4P. 7P. 2P. 2P. 2P. 4P. < 50P. < 30P. 25P.
					Ross Harnisch Lanze Greif						10P. 5P. 5P. 150P.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Magier	4	3	3	3	3	2	3	1	8	Infanterie	65 P.
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Handwaffe		Magier Stufe 1			Stufe 2 Leichte Rüstung Ross Harnisch Magische Gegenstände Eigenschaften						35P. 5P. 10P. 5P. < 50P. < 30P.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Priester	4	4	4	4	4	2	3	2	8	Infanterie	55 P.
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Handwaffen		Glauben			Siehe Hauptmann						
leichte Rüstung		Hass			(Außer Armeestandarte)						

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Quartiermeister	4	4	4	4	4	2	4	2	8	Infanterie	55 P.
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Handwaffen		Truhe			Halbelf:+1B,1KG,1BF,1I,+Erstschlag						25P.
Schwere Rüstung											
					Plattenrüstung Schild Pistole,Morgenstern Magische Gegenstände Eigenschaften						4P. 2P. je 2P. <50P. <30P.

Kerneinheiten:

Eine Einzelne Kerneinheit darf eine magische Standarte bis zu 40P. tragen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Kämpfer	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	5P.	
Regiments Führer	4	3	3	3	3	1	3	2	7		10+ Modell	
Ausrüstung												
Sonderregeln		Optionen										
Handwaffen	Treu Ergeben			C,S,M						Je 10P.		
leichte Rüstung				Schwere Rüstung Schild Speer,Flegel,,Zusätzliche Handwaffe Hellebarde,Pistole,,Zweihandwaffe						1P 1p Je 1P. Je 2P.		

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	7P.	
Regiments Führer	4	3	3	3	3	1	3	2	7		10+ Modell	
Ausrüstung												
Sonderregeln		Optionen										
Handwaffen	Treu Ergeben			C,S,M						Je 10P.		
leichte Rüstung Pike	Pikenwall			Schwere Rüstung						1P.		

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Korsaren	4	3	3	3	3	1	4	1	7	Infanterie	7P.	
Capitän	4	3	3	3	3	1	4	2	7		10+ Modell	
Ausrüstung												
Sonderregeln		Optionen										
Handwaffen	Plünderer			C,S,M						Je 10P.		
leichte Rüstung Handfeuerwaffe				Schwere Rüstung						1P		

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Schützen	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	6P.	
Regiments Führer	4	3	3	3	3	1	3	2	7		10+ Modell	
Ausrüstung												
Sonderregeln		Optionen										
Handwaffen	Treu Ergeben			C,S,M						Je 10P.		
leichte Rüstung				ersetze Bogen durch Armbrust, Muskete						Je 2P.		
Bogen				Pavise						2P.		

0 - 1	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Halbelf	5	4	4	3	3	1	4	1	7	Infanterie	7P.
Falkenauge	5	4	4	3	3	1	4	2	7		10+ Modell
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Handwaffen		Schgt. immer zuerst			C,S,M					Je 10P.	
leichte Rüstung		Treu Ergeben			Schild Schwere Rüstung					1P. 1P.	
					Langbogen . Speer					2P 1P.	

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Vorhut	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Kavallerie	12P.
Vorreiter	4	3	4	3	3	1	3	2	7		
Pferd	8	3	0	3	3	1	3	1	5		5+ Modell
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Leichte Rüstung		Treu Ergeben			C,S,M					Je 10P.	
Handwaffe		Leichte Kavallerie			Speer Bogen Pistole					1P. 2P. 2P.	

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Reiter	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Kavallerie	20P.
Feldweibel	4	4	3	3	3	1	4	2	7		
Ross	8	3	0	3	3	1	3	1	5		5+ Modell
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Schwere Rüstung		Treu Ergeben			C,S,M					Je 10P.	
Schild					Ersetze Lanze durch Zweihandwaffe					Je 3P.	
Handwaffe					Plattenrüstung					2P.	
Lanze											
Ross / Harnisch											

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Duelisten	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Infanterie	7P.
Anführer	4	4	3	3	3	1	4	2	7		10+ Modell
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Handwaffen		Treu Ergeben			C,S,M					Je 10P.	
leichte Rüstung		Plänkler			Schild Schwere Rüstung Pistole Zusätzliche handwaffe					Je 1P. 2P. 2P. 1P.	

0 - 1	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Veteranen	4	4	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie	10P.	
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	7		10+ Modell	
Ausrüstung												
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen							
Handwaffen		Gute Parierer			C,S,M							Je 10P.
Schweren Rüstung Schild Morgenstern		Treu Ergeben			Plattenrüstung							2P.

Eliteeinheiten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Zwerge	3	4	3	3	4	1	2	1	8	Infanterie	8P.	
Eingeborener	3	4	3	3	4	1	2	2	8		10+ Modell	
Ausrüstung												
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen							
Handwaffen		Treu Ergeben			C,S,M							Je 10P.
Schwere Rüstung		Resulut			Schild							1P.
		Schildwall			Plattenrüstung Zweihandwaffe Magische Standarte							2P. 2P. < 75P.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Zwergen Schützen	3	4	3	3	4	1	2	1	8	Infanterie	10P.	
Eingeborener	3	4	4	3	4	1	2	1	8		10+ Modell	
Ausrüstung												
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen							
Handwaffen		Treu Ergeben			C,S,M							Je 10P.
Schwere Rüstung		Resulut			Erste Bogen durch Arbust / Muskete							Je 2P.
Bogen		Schildwall			Pavise							2P.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Infanterie MONSTER	30P.	
Bullen	6	3	2	4	4	3	2	4	7		3+ Modell	
Ausrüstung												
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen							
Handwaffen		Oger Angriff			C,S,M							Je 10P.
Leichte Rüstung					Zweihandwaffe							Je 5P.
					Zusätzliche Handwaffe Schwere Rüstung							2P. 3P.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Ballista					7	3				Kriegsmaschine	50
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Speerschleuder	1
Ausrüstung											
Handwaffe			Sonderregeln			Option					
Handwaffe			Treu Ergeben								

Maximal 3 aus Ballista und Scorpion in einer Armee eine große darf 6 beinhalten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Scorpion					5	2				Kriegsmaschine	35
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Speerschleuder	1
Ausrüstung											
Handwaffe			Sonderregeln			Option					
Handwaffe			Treu Ergeben								

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Pionier	4	4	4	3	3	1	3	1	7	Infanterie	10P.	
Führer	4	4	4	3	3	1	3	2	7		5+ Modell	
Ausrüstung												
Handwaffen			Sonderregeln			Optionen						
Handwaffen			Treu Ergeben			C,M						Je 10P.
Leichte Rüstung			Plänkler			Zweihandwaffe						Je 2P.
Bogen			Kundschafter			Zusätzliche Handwaffe						1P.
			Geländeerfahren			Tausche Bogen gegen Langbogen						2P.

0-1	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ		
Ausgestoßener Wächter Elf	5	5	4	4	3	1	5	1	8	Infanterie	13	
Adliger	5	5	4	4	3	1	5	2	8		10+ Modell (Max.40)	
Ausrüstung												
Handwaffen			Sonderregeln			Optionen						
Handwaffen			Treu Ergeben			C,S, M						Je 10P.
Schwere Rüstung			Schlägt zuerst zu. Ehemalige Auserwählte			Zweihandwaffe Hellebarde Schild Plattenrüstung Adlige Magische Gegenstände Magische Standarte						Je 2P. 1P. 1P. 2P <50P. <75P.

Seltene Einheiten

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Pepetierspeer schleuder					7	3				Kriegsmaschine	80
Halbelf Besatzung	5	4	4	3	3	1	4	1	7	Speerschleuder	1
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Optionen						
Handwaffen		Treu Ergeben									
Leichte Rüstung		Schlägt zuerst zu Repetiermechanismus									

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	
Großkanone					7	3				Kriegsmaschine	110
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Schwarzpulvergeschoss	1
Ausrüstung											
Ausrüstung		Sonderregeln			Option						
Handwaffe		Treu Ergeben									

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ	160P	
Greif	6	5	0	5	5	4	5	4	7	Monster	1Modell	
Ausrüstung												
Ausrüstung		Sonderregeln			Option							
Krallen (Handwaffe)		Entsetzen			Reaktionsschnell							20P
Dicke Haut (5+ Rüstung)		Fliegen Großes Ziel			Herabstoßender Angriff Hakenkrallen							25P 10P