

Einleitung

Was ist das 9te Zeitalter?

Das 9. Zeitalter ist ein Regelupdate für die 8. Edition von Warhammer Fantasy Battle, das als neue Version des Spiels intendiert ist. Es wird von einer Gruppe von Spielern geschrieben und ist daher nicht von Games Workshop unterstützt. Vorschläge und Rückmeldungen sind gerne willkommen und sollten an folgender Stelle gegeben werden:

<http://warhammer.org.uk/phpBB/viewforum.php?f=98>

Wie benutze ich dieses Dokument

Um dieses Dokument zu benutzen, brauchst du das Regelbuch der 8. Edition zusammen mit den offiziellen Errata und FAQs. (Wir empfehlen auch die ETC Errata um die offiziellen FAQs zu ergänzen) In diesem Dokument wirst du neue und überarbeitete Regeln

Generelle Mechaniken

Ersetze/Addiere die folgenden Sektionen zum Generell Prinzipien Kapitel des Buches.

Aktiver/Reaktiver Spieler

Der aktive Spieler ist derjenige Spieler, dessen Zug gerade läuft.

Der reaktive Spieler ist derjenige Spieler, dessen Zug gerade nicht läuft.

Sequenzierung

Immer wenn zwei oder mehr Fähigkeiten zum selben Zeitpunkt aktiviert werden, (Ende/Beginn einer Phase) muss der aktive Spieler bekannt geben wie er seine aktivierten Fähigkeiten verwendet bevor der inaktive Spieler gleichzieht. Nachdem beide Spieler bekannt gegeben haben wie sie ihre Fähigkeiten verwenden, werden die Fähigkeiten durchgeführt, beginnend mit dem aktiven Spieler.

Zum Beispiel, wenn beide Spieler zu Beginn der Magiephase Fähigkeiten aktivieren können, dann muss der aktive Spieler zuerst entscheiden ob er seine Fähigkeit aktiviert oder nicht. Danach entscheidet der inaktive Spieler, ob er seine Fähigkeit aktivieren will. Schließlich werden die Fähigkeiten nacheinander durchgeführt, beginnend mit dem aktiven Spieler.

Sichtlinie

Ein Modell kann eine Sichtlinie zu seinem Ziel (Punkt am Spielfeld oder Einheit) ziehen, wenn du eine gerade Linie von der Front der Base direkt zum Ziel ziehen kannst, ohne dass die Linie außerhalb des Frontbereichs liegt. Die Linie darf außerdem nicht von blockierendem Gelände unterbrochen werden, noch von der Base eines Modells, das eine größere Höhe als die sehende Einheit **und** ihr Ziel hat. Modelle in Gliedern nach dem ersten, ziehen immer Sichtlinien als ob sie das Modell derselben Reihe im ersten Glied wären.

Eine Einheit hat eine Sichtlinie zu ihrem Ziel, wenn ein oder mehr Modelle der Einheit eine legale Sichtlinie ziehen kann.

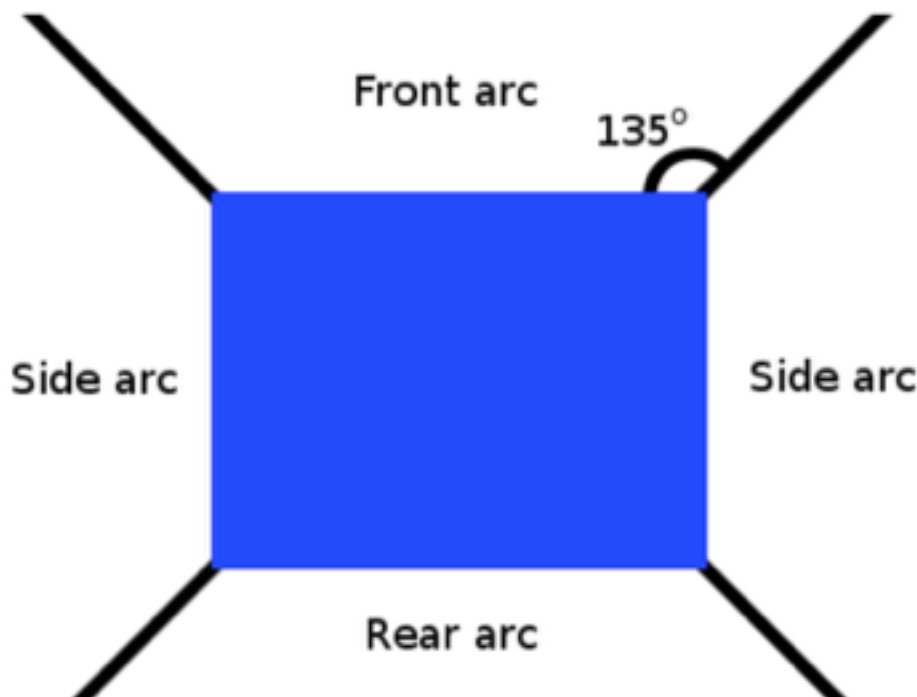
Höhe

Modelle sind unterteilt in die folgenden 4 Höhen:

1. Winzig: Schwärme
2. Klein: Modelle mit den Einheitenkategorie: Kriegsmaschine, Infanterie, Bestie
3. Mittel: Modelle mit anderen Einheitenkategorien
4. Groß: Modelle mit der Sonderregel ‚Großes Ziel‘ (Unabhängig von ihrer Einheitenkategorie) und alle Modelle mit dem Großteil ihrer Base auf einem Hügel

Einheiten-Ausrichtung

Jede Einheit hat 4 Bereiche: Front, Rücken und 2 Flanken. Die Bereiche werden mittels 4 Linien bestimmt die an den 4 Ecken der Einheit nach Außen hin weg führen. Die Linien schließen einen 135° Winkel mit der Frontkante (für die Front), der rückwärtigen Kante (für den Rücken), oder den Seitenkanten ein (für die Flankenbereiche). Beachte, dass diese Linien nicht automatisch den verlängerten Diagonalen durch die Einheit entsprechen, sondern nur bei quadratischen Einheiten. Einheiten auf runden Basen haben keine abgetrennten Bereiche. (Sie können Sichtlinien von beliebigen Punkten an ihrer Base aus ziehen.)



Modelle und Einheiten

In Warhammer werden ‚Modelle‘ benutzt um in Schlachten kämpfende Krieger zu repräsentieren. Alles auf derselben Base wird als dasselbe Modell betrachtet. (Z.B.: Drachen und ihre Reiter; Kanonen und ihre 3 Besatzungsmitglieder; Beide Beispiele werden als einzelnes Modell betrachtet) Manche Modelle bestehen aus mehr als einem Teil, wie Ritter und ihre Pferde oder eine Kriegsmaschine und ihre Besatzungsmitglieder. Wann immer eine Regel, Fähigkeit oder ein Zauber (und so weiter) so ein Modell betrifft, sind alle Teile betroffen.

Wenn verschiedene Teile eines Modells einzeln getroffen werden können, (wie bei einem Drachen und seinem Reiter) so ist es ein Mehrteiliges Modell. Sofern nicht anders angegeben wird, werden Mehrteilige Modelle als ein einzelnes Modell behandelt.

Alle Modelle sind Teil einer Einheit. Einheiten sind entweder eine Gruppe von Modellen (die, wie in ‚eine Einheit formieren‘ arrangiert ist) oder es sind einzelne Modelle die auf sich alleine gestellt handeln. Wann immer eine Regel, Fähigkeit oder ein Zauber (und so weiter) eine Einheit betrifft, so sind immer alle Modelle der Einheit betroffen.

Lebenspunkte heilen

Durch manche Zauber und Fähigkeiten können Lebenspunkte geheilt werden, die im bisherigen Schlachtverlauf verloren wurden. Die Anzahl der geheilten Lebenspunkte ist bei der jeweiligen Fähigkeit angegeben. (Heile X Lebenspunkte/ oder kurz LP) Wenn eine Einheit mehrere Modelle enthält, muss jedes Modell zuerst auf seine anfänglichen Lebenspunkte geheilt werden, bevor ein anderes Modell geheilt werden kann. Charaktere in einer Einheit die LP heilt werden nicht betroffen. Charaktere heilen nur dann Lebenspunkte, wenn sie das alleinige Ziel einer solchen Fähigkeit, eines solchen Zaubers sind. Das Heilen von Lebenspunkten kann niemals tote Modelle zurückbringen oder (außer anders angegeben) die Lebenspunkte eines Modells über diesen anfänglichen Wert heilen. (Alle überzähligen Lebenspunkte gehen verloren)

Lebenspunkte zurückholen

Durch manche Zauber und Fähigkeiten können Lebenspunkte zurückholen. Benutze die Regeln um Lebenspunkte zu heilen mit folgenden Ausnahmen: Lebenspunkte zurückzuholen, kann tote Modelle zurückbringen. Heile zuerst alle Lebenspunkte in der Einheit (außer Charaktere), und bringe dann Modelle in der folgenden Reihenfolge zurück: Champion, Standartenträger, Musiker, Reih-Und-Glied-Modelle. Jedes Modell das von den Toten zurückkehrt muss bis zu dessen anfänglichen Lebenspunkten geheilt werden, bevor ein weiteres Modell zurückgeholt werden kann. Dies kann niemals (wenn nicht anders angegeben) die Größe der Einheit über deren anfänglichen Wert heben. (Alle überzähligen Lebenspunkte gehen verloren)

Beschworene Einheiten

Beschworene Einheiten die während dem Spiel erschaffen wurden, üblicherweise als Effekt einer Fähigkeit oder eines Zaubers. Alle Modelle einer neu-beschworenen Einheit müssen innerhalb der Reichweite der Fähigkeit/des Zaubers und mit einem Mindestabstand von 1 Zoll zu anderen Einheiten und unpassierbaren Gelände platziert werden. Wenn nicht die gesamte Einheit platziert werden kann, dann wird kein einziges Modell platziert.

Einmal beschworen kann die neugeschaffene Einheit wie eine normale Einheit als Teil der Armee des Wirkers agieren. Wenn nicht anders angegeben sind beschworene Einheiten keine Siegpunkte wert.

Magie

Die folgende Sektion ersetzt die Seiten 28-37 im Regelbuch

Zauberer

Modelle (oder selten auch Einheiten) die (nicht gebundene) Zaubersprüche wirken können, werden als Zauberer bezeichnet. Alle Zauberer haben ein Zaubererstufe um ihre Meisterschaft in den magischen Künsten zu repräsentieren. Ein Level 1 Zauberer ist ein Novize, während ein Level 4 Zauberer ein erfahrener Meister ist. Das Zaubererstufe eines Modells diktiert welchen Bonus es zum Zauber wirken und bannen erhält, (+1 für Level 1 und +4 für Level 4 Zauberer) und die Anzahl der Zaubersprüche die er kennt. Wenn ein Zauberer Zaubererstufe verliert, dann wird sein Bonus zum zaubern beeinflusst. Solange nichts anderes angegeben ist, verliert der Zauberer dabei keine Zaubersprüche. Wenn sein Level unter 1 fällt, gilt das Modell immer noch als Zauberer mit Level 0. Level 0 Zauberer gelten immer noch für alle Belange als Zauberer. (Zauber wirken, Kannalisieren, etc...)

Zaubersprüche

Zaubersprüche sind Fähigkeiten, die während der Magiephase gewirkt werden können. Zauberer kennen eine Anzahl an Zaubersprüchen, die üblicherweise mit ihrem Zaubererstufe übereinstimmt. Zaubersprüche werden zufällig vor dem Spiel bestimmt, nach den Regeln um Zaubersprüche zu bestimmen. Die meisten Sprüche sind Teil einer Lehre der Magie. Jeder Zauberer wählt eine Lehre die ihm zur Verfügung steht um seine Zauber aus ihr zu generieren. Diese Wahl muss in der Armeeliste eingetragen sein.

Zauber werden anhand der folgenden Charakteristika definiert

Name

Das ist der Name des Zauberspruchs. Benutze ihn um zu beschreiben welchen Zauber du wirken willst.

Zauberwert

Das ist der minimale Wert den du mit einem Zauberwurf erreichen musst, damit der Spruch erfolgreich gewirkt wird. Dieser Teil zeigt ob der Spruch auf verschiedenen Levels gewirkt werden kann. Die höheren Zauberwerte werden als "geboostete" Versionen des Zaubers bezeichnet. Manchmal werden die Reichweite oder die Zielbeschränkungen des Spruchs verändert (z.B.: eine höhere Reichweite), oder die Effekte des Spruches ändern sich. Welche Charakteristika (Reichweite, Zielbeschränkungen, Effekt, etc...) sich mit der geboosteten Version ändern und welche gleich bleiben ist klar in der Beschreibung jedes individuellen Zauberspruchs festgelegt. Immer wenn du einen Zauber mit mehreren Zauberwerten zu wirken versuchst, gib zuerst an welche Version du zu wirken versuchst, bevor du würfelst. Wenn keine Angabe dazu gemacht wird, wird immer von der niedrigsten Version ausgegangen.

Zaubertyp

Der Typ eines Zaubers beschreibt wie Ziele für den Zauber ausgewählt werden. Zauber können mehrere Typen haben und wenn das der Fall ist, so werden alle Beschränkungen gleichzeitig angewendet.

Dauer

Die Dauer des Spruchs gibt an, wie lange die Effekte des Spruchs angewendet werden.

Effekt

Beschreibt was passiert (meistens zum Ziel des Spruchs), wenn der Zauberspruch erfolgreich gewirkt und nicht gebannt wurde.

Zaubertypen

Unterstützung

Nur freundliche Einheiten/Modelle dürfen als Ziele gewählt werden.

Aura

Auras sind Zauber mit einem Wirkungsbereich. Wenn ein Aura-Zauber gesprochen wird, müssen alle sonst möglichen und legalen Ziele (beachte weitere Ziel-Beschränkungen) innerhalb der Reichweite des Zaubers als Ziele für den Aura-Spruch ausgewählt werden. (Zum Beispiel ein Zauber mit den Typen: Aura, Unterstützung und Reichweite 12 Zoll, zielt immer alle freundlichen Einheiten innerhalb von 12 Zoll an.

Wirker

Nur das Modell, das den Zauber wirkt ist angezielt.

Einheit des Wirkers

Nur der Wirker und seine Einheit werden angezielt. (Oder nur der Wirker, sollte er keiner Einheit angeschlossen sein.)

Nur Charaktere

Nur Charaktere dürfen als legales Ziel gewählt werden.

Schaden

Nur Ziele die nicht im Nahkampf gebunden sind, dürfen gewählt werden.

Direkt

Nur Ziele im Frontbereich des Wirkers dürfen gewählt werden.

Fokussiert

Nur einzelne Modelle dürfen als Ziele gewählt werden. Das kann sowohl ein einzelnes Modell sein, oder ein bestimmtes einzelnes Modell (inklusive Charaktere) innerhalb einer Einheit. Bei mehrteiligen Modellen ist nur ein Teil betroffen.

Hex

Nur feindliche Einheiten/Modelle dürfen als Ziele gewählt werden.

Boden

Zauber mit dieser Ziel-Beschränkung zielen keine Modelle oder Einheiten an. Das Ziel des Zaubers ist ein Punkt auf dem Spielfeld der vom zaubernden Spieler gewählt wird.

Linien Schablone

Ziehe eine gerade Linie vom Zentrum der Base des Wirkers zum Ziel. Alle Modelle unter dieser Linie sind vom Spruch betroffen. Nachdem diese Linie als Schablone gilt, kann 'Achtung, Sir!' gegen Schadenseffekte benutzt werden.

Geschoss

Nur Ziele zu denen der Wirker eine Sichtlinie ziehen kann sind erlaubt. Ein Geschosszauber kann nicht gewirkt werden, wenn der Wirker im Nahkampf gebunden ist.

Reichweite X"

Ziele müssen innerhalb einer Reichweite von X Zoll sein.

Vortex (Reichweite Y")

Benutze die folgende Anleitung um einen Vortexzauber durchzuführen:

Nominiere, wie üblich, ein Ziel wenn der Zauber gewirkt wird. Dann, wenn der Zauber nicht gebannt wurde, platziere eine Schablone (deren Größe im Effekt des Spruchs steht) in Base-Kontakt mit dem Wirker. Das Zentrum der Schablone muss im Frontbereich des Wirkers sein. Würfle dann einen Artilleriewürfel:

- Bei einer Zahl als Ergebnis: Multipliziere das Ergebnis mit dem Wert der als Reichweite des Vortexes angegeben ist (in Klammern). Das Endergebnis ist die Distanz die sich die Schablone in Richtung des gewählten Zieles bewegt.
- Eine Fehlfunktion: Ändere die Startposition der Schablone, sodass das die Zentren der Schablone und der Base des Wirkers übereinander liegen. Bewege die Schablone dann W6 Zoll in eine zufällige Richtung.

Alle Modelle unter dem Pfad der Schablone (von Start- bis Endposition) sind von den Effekten des Spruchs betroffen.

Wenn die Schablone ihre Endposition einmal erreicht hat, wird sie vom Spiel entfernt und der Zauber endet automatisch

Nur [Einheitentyp]

Hiervon gibt es viele Versionen, zum Beispiel: 'Nur Infanterie', 'Monströse Kavallerie', etc... Nur Einheiten mit dem relevanten Einheitentyp können als Ziel gewählt werden.

Zauberdauer

Die Dauer eines Zaubers beschreibt wie lange die Effekte des Zaubers angewendet werden. Die Dauer eines Spruchs kann entweder „Sofort“, „Temporär“, „Permanent“ oder „Bleibt im Spiel (BiS)“ sein

Sofort

Wenn ein Zauber als „Sofort“ markiert ist haben dessen Effekte keine Dauer als solche. Seine Effekte werden ein Mal angewendet, anschließend endet der Spruch automatisch.

Temporär

Die Effekte des Spruches dauern bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Wirkers. Wenn eine betroffene Einheit in mehrere Einheiten aufgespalten wird, (z.B. Charaktere die ihre Einheit verlassen) bleiben alle daraus resultierenden Einheiten von den Effekten des Spruchs betroffen.

Permanent

Die Effekte des Spruchs dauern bis zum Ende des Spiels, oder bis mögliche Endkonditionen (die im Effekt des Zaubers angeführt sind) erfüllt sind. Permanente Zauber können niemals durch andere Wege entfernt werden, als die im Spruch angegebenen. Wenn eine betroffene Einheit in mehrere Einheiten aufgespalten wird, (z.B. Charaktere die ihre Einheit verlassen) bleiben alle daraus resultierenden Einheiten von den Effekten des Spruchs betroffen.

Bleibt im Spiel (BiS)

Die Effekte von Zaubern mit 'bleibt im Spiel' (BiS) bleiben aktiv bis der jeweilige Zauber gebannt ist oder der Wirker getötet wurde. Wenn eine betroffene Einheit in mehrere Einheiten aufgespalten wird, (z.B. Charaktere die ihre Einheit verlassen) bleiben alle daraus resultierenden Einheiten von den Effekten des Spruchs betroffen. Spieler können BiS-Zauber in der Magiephase, in den dafür vorgesehenen Sub-Phasen, bannen. Siehe Magiephasenabfolge. Der Wirker eines BiS-Zaubers kann seinen Zauber automatisch bannen ohne dafür Bannwürfel verwenden zu müssen, während ein feindlicher Zauberer einen Bannversuch unternehmen muss. Damit der Bannversuch

erfolgreich ist, muss der Bannwurf gleich oder höher als der niedrigste Zauberwert des Spruches sein. (geboostete Versionen werden ignoriert) Bis der BiS-Zauber geendet hat, kann derselbe Zauber nicht vom selben Wirker erneut gesprochen werden. Wenn der Wirker des Zaubers getötet wird, so endet der Zauber bei der nächsten möglichen Gelegenheit, bei der der Spruch normalerweise gebannt werden könnte. (Sie Magiephasenabfolge)

Die Magiephasenabfolge

Jede Magiephase ist in die folgenden Subphasen unterteilt. Gehe die Liste chronologisch von 1-8 durch

1. Prephase. Fähigkeiten die am Beginn der Magiephase aktiv werden, werden jetzt durchgeführt.
2. Würfle für die Winde der Magie.
3. Würfle um zu Kannalisieren.
4. Der Inaktive Spieler kann versuchen einen Bleibt-Im-Spiel-Zauber zu bannen, der in einer anderen Magiephase gewirkt wurde.
5. Der aktive Spieler kann versuchen einen Bleibt-Im-Spiel-Zauber zu bannen, der in einer anderen Magiephase gewirkt wurde.
6. Der aktive Spieler kann versuchen einen Zauber zu wirken.
 1. Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wurde, kann der inaktive Spieler versuchen den Spruch zu bannen.
 2. Führe die Effekte des Zaubers durch. (Wenn nicht gebannt)
 3. Führe die Effekte des Lehrenattributes durch. (Wenn nicht gebannt)
7. Rotiere die Punkte 4-7 bis keiner der Spieler eine Handlung in den Schritten 4-7 durchgeführt hat. Jedesmal wenn eine Handlung durchgeführt wird, gehe zurück zu Schritt 4.
8. Postphase. Fähigkeiten die am Ende der Magiephase aktiv werden, werden jetzt durchgeführt.

Magische Würfel

In der Magiephase werden Zauber gewirkt und gebannt mittels magischer Würfel. Der aktive Spieler hat Energiewürfel, während der reaktive Spieler Bannwürfel hat. Beide Würfelsorten werden als magische Würfel bezeichnet. Diese Würfel werden in einem eigenen Würfelpool gehalten. Aus diesem Würfelpool können die Spieler eine gewisse Anzahl an Würfeln entnehmen um Zauber zu wirken, bzw. zu bannen.

Es können nicht mehr als 12 Magiewürfel in einer einzigen Magiephase von einem einzigen Spieler benutzt werden

Winde der Magie

1. Der Aktive Spieler würfelt mit 2W6.
2. Der Energiewürfelpool ist gleich der Summer beider Würfel.
3. Der Bannwürfelpool ist gleich dem höchsten Würfelergbnis.
4. Zusätzlich können manche Fähigkeiten weitere Magiewürfel hinzufügen. Das Maximum an Extrawürfeln pro Spieler ist gleich der Hälfte des höchsten gewürfelten W6 für die Winde der Magie. (Brüche werden aufgerundet) Jegliche überzählige Würfel gehen sofort verloren.
5. Der aktive Spieler kannalisiert mit all seinen Zauberern und Modellen/Einheiten mit Kannalisieren.
6. Der inaktive Spieler kannalisiert mit all seinen Zauberern und Modellen/Einheiten mit Kannalisieren.

Zum Beispiel: Wenn ein Wurf für die Winde der Magie eine 3 und eine 4 ist, dann wird der Würfelpool für Energiewürfel 6 Würfel (2+4) beinhalten. Der Bannwürfelpool wird 4 Würfel beinhalten. Und das Maximum an zusätzlichen Würfeln zu den bereits erwürfelten ist 2 (4/2).

Kannalisieren

Alle Zauberer und wenige andere nicht-Zauberer können Kannalisieren. Bei nicht-Zauberern ist diese Fähigkeit klar unter ihren Sonderregeln aufgeführt. Würfle in der Magiephase für jede Einheit mit dieser Sonderregel einen W6. Füge für jeden Wurf mit einer '6' deinem Würfelpool einen Magiewürfel hinzu.

Zaubersprüche wirken

Der aktive Spieler kann während seiner Magiephase, mittels seiner Zauberer oder gebundener Zaubersprüche, versuchen Zauber zu wirken.

Jeder deiner Zauberer (oder jede Einheit mit gebundenen Zaubersprüchen) darf in deiner Magiephase versuchen seine Sprüche bis zu jeweils ein Mal pro Magiephase zu wirken. Wenn ein Zauberspruch gewirkt wurde, kann der inaktive Spieler einen einzelnen Bannversuch machen um den gerade gewirkten Spruch zu bannen. Wenn kein erfolgreicher Bannversuch gemacht wurde, oder der reaktive Spieler den Zauber nicht bannen wollte, werden zuerst die Effekte des Zauberspruchs und danach die Effekte des Lehrenattributs durchgeführt.

Folge für jeden Versuch einen Zauber zu wirken der folgenden Sequenz.

1. Der aktive Spieler bestimmt welcher Zauberer welchen Zauber zu wirken versucht. Wenn möglich gibt er auch an welche Version des Zauberspruchs er zu wirken versucht und was dessen Ziele sind. An dieser Stelle werden auch Ziele für das Lehrerattribut angegeben.
2. Der aktive Spieler gibt an wie viele Energiewürfel er für diesen Versuch einen Zauber zu wirken benutzen will. Er muss mindestens 1 Würfel und darf höchstens 5 Würfel verwenden.
3. Der aktive Spieler würfelt die angegebene Anzahl an Energiewürfeln. (Vorausgesetzt er hat genügend Würfel in seinem Würfelpool)
4. Summiere die Ergebnisse der einzelnen Würfel und füge etwaige Boni, wie Zaubererstufe, hinzu. Das Endergebnis ist der Zauberwurf.
5. Der Zauberspruch ist erfolgreich gewirkt, wenn der Zauberwurf gleich oder höher ist, als der Zauberwert des gewirkten Zauberspruchs. Wenn der Zauberwurf niedriger ist als der Zauberwert, dann leidet der wirkende Zauberer unter verlorenem Fokus. Springe zu Schritt 15.
6. Wenn der Versuch erfolgreich war darf der inaktive Spieler versuchen einen Bann-Versuch zu unternehmen. Wenn kein Bann-Versuch unternommen wird springe zu Schritt 11.
7. Der inaktive Spieler gibt an ob, und wenn ja, welcher seiner Zauberer einen Bann-Versuch unternimmt und die Anzahl der Bannwürfel die er zum Bannen benutzen will. Bann-Versuche können auch ohne einen Zauberer unternommen werden.
8. Der inaktive Spieler würfelt die angegebene Anzahl an Würfeln. (Vorausgesetzt er hat genügend Würfel in seinem Würfelpool)
9. Summiere die Ergebnisse der einzelnen Würfel und füge etwaige Bann-Modifikatoren, wie Zaubererstufe, hinzu. Das Endergebnis ist der Bannwurf.
10. Der Bann-Versuch ist erfolgreich, wenn der Bannwurf gleich oder höher dem Zauberwurf ist. In diesem Fall springe zu Schritt 15. Wenn der Bannwurf kleiner ist als der Zauberwurf, dann ist der Bannwurf gescheitert und der bannende Zauberer (wenn es einen gibt) leidet an verlorenem Fokus. Springe zu Schritt 11.
11. Die Effekte des Zauberspruchs werden durchgeführt.
12. Das Lehrenattribut des Zauberspruchs wird automatisch gewirkt, auf das Ziel das im ersten Schritt dafür angegeben wurde.
13. Die Effekte des Lehrenattributs werden durchgeführt.
14. Wenn der Zauberspruch mit totaler Energie gewirkt wurde, führe die Effekte des Kontrollverlusts durch.

15. Der Zauberversuch ist abgeschlossen. Gehe zurück zu Schritt 4 der Magiephase.

Nicht genug Energie

Wenn ein Wurf bei einem Zauber- oder Bannwurf (in Schritt 3 oder 8) eine unmodifizierte Summe von 1 oder 2 hat, (zähle nur Magiewürfel und nicht Zauber- oder Bannmodifikatoren, wie Zaubererstufe) dann schlägt der Versuch immer fehl. Der entsprechende Zauberer leidet an verlorenem Fokus.

Verlorener Fokus

Wenn ein Zauber- oder Bannwurf nicht erfolgreich ist, dann leidet ein Zauberer unter verlorenem Fokus. Ein Zauberer der unter verlorenem Fokus leidet kann in dieser Magiephase keine Boni (wie Zaubererstufe, Totale Energie, Magische Gegenstände,...) auf weitere Zauber- oder Bannwürfe addieren.

Totale Energie

Wenn du einen Spruch wirkst und bei dem Zauberwurf zwei oder mehr Würfel eine unmodifizierte ‚6‘ zeigen, dann ist dieser Zauberwurf mit Totaler Energie gemacht worden. Wenn ein Zauberwurf mit Totaler Energie durchgeführt wird, füge sofort W3 + BEW zum Zauberwurf hinzu, wobei BEW die Anzahl an benutzten Energiewürfeln um den Zauber zu sprechen ist.

Wenn ein Zauberwurf mit Totaler Energie geschehen ist, (und nicht gebannt wurde) dann erleidet der Wirke einen Kontrollverlust. (Nachdem Zauberspruch und Lehrerattribut abgehandelt wurden)

Kontrollverlust

Nachdem der Spruch der mit totaler Energie gewirkt wurde (samt Lehrenattribut) entweder gebannt oder durchgeführt wurde, führe die entsprechenden Effekte auf den wirkenden Zauberer aus.

Würfle 2W6 und verfare nach der folgenden Tabelle. Die Anzahl an benutzten Energiewürfeln für den Zauber der den Kontrollverlust ausgelöst hat beeinflusst die Ergebnisse der Tabelle. (Abgekürzt als BEW)

| | |
|-----|---|
| 2-4 | Zentriere die 5 Zoll Schablone über dem Wirker. Alle berührten Modelle erleiden einen Treffer Stärke BEW +2. Es sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Der Wirker darf weder 'Achtung, Sir!' noch Schutzwürfe jeglicher Art benutzen. Wenn 4 oder 5 Würfel benutzt wurden, wird der Zauberer als Verlust entfernt. ohne dass Schutzwürfe jeglicher Art erlaubt sind. Bei 3 oder weniger Würfel, entferne BEW Würfel aus dem Würfelpool. |
| 5-6 | Zentriere die 5 Zoll Schablone über dem Wirker. Alle berührten Modelle erleiden einen Treffer Stärke BEW +2. Es sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Der Wirker darf weder 'Achtung, Sir!' noch Schutzwürfe jeglicher Art benutzen. Entferne BEW-viele Würfel aus dem Würfelpool. |
| 7 | Die Einheit des Wirkers erleidet Treffer in Anzahl der BEW, mit einer Stärke von BEW +2. Die Treffer werden wie Beschuss verteilt. Entferne BEW-viele Würfelaus dem Würfelpool. |

| | |
|-------|---|
| 8-9 | Der Zauberer und jedes freundliche Modell, dass Kannalisieren, oder Energie-/ Bannwürfel generieren kann, erleidet einen Treffer Stärke BEW+2, ohne Schutzwürfe jeglicher Art. Entferne BEW-viele Würfelaus dem Würfelpool. |
| 10-12 | Die Zauberstufe des Wirkers wird um BEW-2 Stufen verringert. Er verliert einen Zauber pro verlorener Zauberstufe. (Beginnend mit dem Spruch der den Kontrollverlust ausgelöst hat. Die restlichen Zauber werden zufällig ermittelt) Entferne BEW-viele Würfelaus dem Würfelpool. |

Unterstütztes Bannen

Wenn ein Zauberer versucht einen Zauber zu bannen, können andere Zauberercharaktere in derselben Armee dessen Bannversuch unterstützen. Für jeden anderen Zauberer in derselben Armee erhöht der bannende Zauberer sein Zaubererstufe um +1. Bis zu einem maximalen Level von 4.

Beachte, dass auch Zauberer die nur unterstützend bei einem fehlgeschlagenen Bannversuch beteiligt waren, ebenfalls an verlorenem Fokus leiden.

Lehrenattribut

Lehrenattribute sind Zauber die nicht einzeln und/oder unabhängig von anderen Zaubern gesprochen werden können.

Stattdessen werden sie immer dann automatisch gewirkt, wenn ein Zauber derselben Lehre gewirkt wird, nachdem dessen Effekte abgehandelt wurden. Lehrenattribute haben keinen Zauberwert, sondern sind mit dem Stichwort "Attribut" versehen, um sie von anderen Zaubersprüchen abzuheben.

Gebundene Zauber

Manche Zauber sind als gebundene Zauber definiert. Gebundene Zauber können von Modellen oder Einheiten gewirkt werden, die keine Zauberer sind. Einen gebundenen Zauber wirken zu können macht solche Modelle/Einheiten nicht zu Zauberern.

Gebundene Zauber werden nach den selben Regeln wie normale Zauber gewirkt, mit der Ausnahme, dass niemals Boni für den Zauberwurf zum tragen kommen können und die Wirker von gebundenen Zauber können nicht unter verlorenem Fokus leiden.

Um einen gebundenen Zauber erfolgreich zu sprechen muss der Zauberwurf gleich oder höher sein, als die Energiestufe des Zaubers. Im Wesentlichen ist die Energiestufe dasselbe wie der Zauberwert, nur das manche Zauber sowohl als normale Version als auch gebundene Zauber existieren. Wenn ein Zauber sowohl eine Energiestufe, als auch einen Zauberwert hat, so wird für gebundene Zauber immer die Energiestufe verwendet.

Gebundene Zauber können nicht benutzt werden um eine geboostete Version eines Zaubers zu sprechen.

Wenn ein Kontrollverlust bei einem gebundenen Zauber zustande kommt wird nicht die übliche Tabelle für Kontrollverluste verwendet. Wenn der Zauber in einem Magischen Gegenstand gebunden ist so geht der Zauber verloren. Wenn der gebundene Zauber nicht in einem Gegenstand gebunden ist (und daher ein angeborener gebundener Zauber ist), dann ist der

Zauber nur dann verloren, wenn 4 oder mehr Würfel beim Zauberwurf benutzt wurden, der den Kontrollverlust ausgelöst hat.

Magische Bewegung

Alle Bewegungen die während der Magiephase durchgeführt werden, gelten als magische Bewegungen. Diese Bewegungen werden durchgeführt als wäre es die Restliche Bewegungen-Phase. Das schließt für die Bewegung sämtliche Handlungen ein, die die entsprechende Einheit während der Restliche Bewegungen-Phase durchführen dürfte. (Marschieren, Neuformierung, Einheiten anschließen/verlassen,...) Wenn beim Zauber ein Bewegungslimit angegeben ist, dann darf dieses Limit voll ausgenutzt werden, auch wenn der Bewegungswert der Einheit selber nicht für eine solchen Bewegung ausreichen würde. Es werden keine Tests zum Marschieren benötigt und alle Gefährlichen Gelände-Tests werden automatisch bestanden. Wenn eine Einheit sich aus bestimmten Gründen nicht bewegen darf (im Nahkampf gebunden, Neuformierung), dann bewegt sie sich nicht weiter.

Schussphase

Ersetze/ergänze die folgenden Sektionen im Schussphasen-Kapitel des Regelbuches

Deckung

Deckung ist ein Modifikator für Schussattacken, der auf schießende Modelle angewendet wird und für jedes schießende Modell einzeln ermittelt wird. Es gibt zwei Arten von Deckung: Weiche Deckung und Harte Deckung. In beiden Fällen wird die Sichtlinie des schießenden Modells benutzt um Deckung zu ermitteln. Ziehe eine Sichtlinie von einem beliebigen Punkt von der Front der Base des schießenden Modells. (Diese Sichtlinie darf außerhalb des Frontbereichs gezogen werden, um Deckung ausnutzen zu können. Wenn beispielsweise das Ziel und mögliche Deckung nicht ganz im Frontbereich ist.) Wenn diese Linie von einem Modell oder Geländestück unterbrochen wird, leidet das schießende Modell an einem Treffer-Abzug der von der Art des blockierenden Geländes/Modells abhängt. Modelle ignorieren immer Modelle der eigenen Einheit um Deckung zu ermitteln.

Ziele hinter Weicher Deckung

Ein Modell das durch weiche Deckung zielt erhält einen -1 Modifikation für Trefferwürfe im Fernkampf. Weiche Deckung gilt, wenn mindestens die Hälfte der Base des Ziel von einem der folgenden Objekte verdeckt ist:

- Weiches Gelände
- Hartes Gelände
- Modelle (jegliche Größe)

Wenn mit, oder auf, Modelle mit großer Höhe geschossen wird, ignoriere die Modelle mit kleiner Höhe zum ermitteln von Weicher Deckung.

Ziele hinter Harter Deckung

Ein Modell das durch Harte Deckung zielt erhält einen -1 Modifikator für Trefferwürfe im Fernkampf. Ein Modell das durch harte Deckung zielt, zielt automatisch auch durch weiche Deckung und erhält dadurch insgesamt einen Abzug von -2 auf Trefferwürfe im Fernkampf. Harte Deckung gilt, wenn mindestens die Hälfte der Base des Ziels von einem der folgenden Objekte verdeckt ist:

- Hartes Gelände
- Modelle derselben, oder größeren Höhe als das Ziel/die schießende Einheit

Sonderregeln

Ersetze/Ergänze die folgenden Sonderregeln im Kapitel über Sonderregeln im Regelbuch. Behalte alle Teile die hier nicht angeführt sind.

Todesstoß

Wenn ein Modell mit der Todesstoß-Sonderregel (oder einer Attacke mit dieser Sonderregel) für eine Attacke eine unmodifizierte ,6‘ zum verwunden würfelt, dann ignoriert diese eine Attacke Rüstungswürfe. Gegen Infanterie, Kavallerie und Bestie hat diese Attacke die Multiple Lebenspunktverlust (W3) Sonderregel. Wenn nicht anders angegeben wendet ein Modell mit dieser Sonderregel sie nur bei Nahkampfattacken an.

Heroischer Todesstoß

Diese Sonderregel funktioniert exakt wie Todesstoß, mit dem Unterschied, dass bei einer Attacke mit einer unmodifizierten ,6‘ zum Verwunden, die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (10) zum tragen kommt. (Die Einheitenkategorie des Ziels ist dabei irrelevant)

Blitzattacke

Modelle mit der Fliegen Sonderregel, die mindestens einen Treffer durch Blitzattacken erleiden, erleiden W6 weitere Treffer Stärke 4 am Ende der jeweiligen Phase in der sie von Blitzattacken getroffen wurden.

Metallversetzung

Modelle mit Metallversetzung (oder eine Attacke mit dieser Sonderregel) würfeln nicht wie üblich zum Verwunden. Stattdessen verwunden sie bei einem Wurf der gleich oder höher ist, als der Rüstungswurf des Ziels. Beachte, das eine unmodifizierte ,1‘ immer ein Fehlschlag und eine unmodifizierte ,6‘ immer ein Erfolg ist. Gegen Attacken mit Metallversetzung können keine Rüstungswürfe verwendet werden. Alle Attacken mit Metallversetzung gelten als Magisch.

Toxisch

Modelle mit Toxisch (oder Attacken mit dieser Sonderregel) würfeln nicht wie üblich zum Verwunden. Stattdessen verwunden sie bei Würfeln die höher sind als der Widerstand des Ziels. Beachte, das eine unmodifizierte ,1‘ immer ein Fehlschlag und eine unmodifizierte ,6‘ immer ein Erfolg ist. Es können keine Rüstungswürfe gegen toxische Wunden verwendet werden. Es gibt einen Abzug von -1 wenn das Ziel von toxischen Attacken entweder ein Mal des Nurgle hat, ein Dämon des Nurgle ist oder zum Clan Pestilens gehört.

Feuergeboren

Modelle mit dieser Sonderregel haben einen 2+ Rettungswurf gegen Flammenattacken.

Magische Attacken

Modelle mit Magischen Attacken (oder Attacken mit dieser Sonderregel) haben keinen besonderen Effekt. Sie interagieren allerdings mit anderen Sonderregeln. (wie ‚Körperlos‘) Wenn nicht anders angegeben verursachen Modelle mit dieser Sonderregel magische Treffer durch Niedertrampeln, Aufpralltreffer und Atemattacken. Alle Zauber, Kontrollverluste und Magische Gegenstände verursachen Magische Attacken.

Geländeerfahren

Modelle mit dieser Sonderregel können sämtliche Bewegungseffekte ignorieren, die durch Gelände (außer unpassierbares Gelände und Gebäude) ausgelöst werden. Außerdem verlieren sie nie Standhaft oder ihren Gliederbonus durch Gelände. Manchmal ist diese Sonderregel mit einer spezifischen Geländeart verbunden, diese wird in Klammer angegeben. Wenn das der Fall ist, gilt die Geländeerfahren Sonderregel nur in Verbindung mit entsprechenden Geländestücken.

Blutrausch

Modelle mit dieser Sonderregel die einen Nahkampf gewinnen, erhalten sofort die Sonderregel Raserei. Wenn das Modell schon rasend war, so erhält es +1 Attacke, jedes Mal wenn es eine Nahkampfrunde gewinnt. Diese Extra Attacken gehen sofort verloren, wenn das Modell seine Raserei verliert.

Zaubererkonklave

Eine Einheit mit der Zaubererkonklave Sonderregel wird als ein einziger Zauberer mit Zauberstufe 1 behandelt, mit den folgenden Ausnahmen. Zaubererkonklaven erhalten +1 für Zauberwürfe für alle fünf Modelle über ihrer Mindestgröße, bis zu einem Maximum von +4. (Das Inkludiert Boni durch ihre Zaubererstufe) Wenn eine Einheit mit dieser Sonderregeln einen Spruch mit Totaler Energie spricht, dann folge den üblichen Regeln. Statt der normalen Kontrollverlusttabelle erleiden solche Einheiten jedoch einen Treffer für jedes Modell in der Einheit, mit einer Stärke, die der Anzahl der geworfenen Energiewürfel entspricht. Zusätzlich: Wenn 4 oder 5 Energiewürfel verwendet wurden, kann die Einheit denselben Spruch das restliche Spiel über nicht mehr benutzen. Zaubererkonklaven können die Unterstützendes Bannen Regel nicht benutzen. (Weder sie sie selbst, noch wenn andere Zauberer bannen.)

Schnelle Kavallerie

Modelle mit der „schnelle Kavallerie“-Sonderregel haben auch die „Leichte Truppen“-Sonderregel. Wenn eine Einheit die nur aus Modellen mit der Sonderregel „Leichte Kavallerie“ besteht, freiwillig als Angriffsreaktion flieht (Also nicht, wenn sie automatisch flieht, oder einen Entsetzenstest nicht schafft), und sich im folgenden Zug sammelt, dann darf die Einheit sich bewegen (aber nicht angreifen) und schießen. (sie zählt immer als bewegt)

Plänkler

Modelle mit dieser Sonderregel haben auch die „Leichte Truppen“-Sonderregel. Plänkler werden nicht in Basekontakt miteinander platziert. Stattdessen werden die Modelle mit einem Abstand von bis zu einem 1/2 Zoll platziert. Bis auf diesen freien Raum zwischen den Modellen, werden dieselben Regeln um eine Einheit zu formen befolgt. (Sie haben eine Front, etc...)

Einheiten die auf Plänkler schießen erhalten einen Abzug von -1 auf Trefferwürfe.

Wenn eine plänkelnde Einheit einen Angriff ansagt, oder als Angriffsreaktion nicht flieht, müssen sie sich sofort in eine normale Formation zusammenziehen. (Ohne den 1/2 Zoll abstand zueinander) Dabei darf sich das Modell das am nächsten zur angreifenden, oder angegriffenen Einheit ist, nicht bewegen.

Nur Nicht-Berittene Charaktermodelle dürfen sich Einheiten mit der Plänkler-Sonderregel anschließen. Angeschlossene Charaktere erhalten die Sonderregel „Plänkler“, solange sie sich in der Einheit befinden.

Leichte Truppen

Einheiten die komplett aus Modellen mit dieser Sonderregel bestehen, dürfen während der Restliche Bewegungen_Phase eine beliebige Anzahl von Neuformierungen während ihrer Bewegung durchführen und sich trotzdem immer noch bewegen und marschieren. Kein Modell darf dabei mehr als seine doppelte Bewegung zurücklegen. Gemessen wird dabei von ihrer Startposition, um etwaiges unpassierbares Gelände herum (inklusive 1 Zoll Abstand), bis zu ihrer Endposition. Wenn die Einheit während der Bewegung eine Handlung durchgeführt hat (wie Fanatics loszuschicken,...), dann wird von ihrer Startposition, zu der Position an der sie die Handlung gesetzt hat und weiter zu ihrer Endposition gemessen. Modelle mit der „Leichte Truppen“-Sonderregel können in Schussphasen ihre Fernkampfwaffen abfeuern, selbst wenn sie marschieren sind oder sich neu formiert haben. Sie zählt trotzdem als bewegt.

Leichte Truppen zählen immer als hätten sie keine Glieder im Nahkampf.

Male des Chaos

Es gibt verschiedene Male des Chaos, jedes mit einem anderen Effekt. Siehe unten. Welches Mal jedes Modell hat wird in Klammer angegeben. Modelle mit einem Mal des Chaos können sich

keinen Einheiten anschließen, welche zumindest ein Modell mit einem anderen Mal des Chaos enthalten. Ausnahmen hierfür sind Male des Ungeteilten Chaos. Modelle die ein Mal des Chaos als Option wählen, müssen ihre Wahl auf der Armeeliste angeben.

- Ungeteilt: Modelle mit dem Mal des Chaos (Ungeteilt) können nicht geschaffte Panik-Tests wiederholen.
- Nurgle: Bei Trefferwürfen gegen ein Modell mit dem Mal des Chaos (Nurgle), müssen unmodifizierte Ergebnisse von ,6‘ wiederholt werden.
- Slaneesh: Modelle mit dem Mal des Chaos (Slaneesh) haben die Sonderregel Rüstungsbrechend
- Tzeentch: Modelle mit dem Mal des Chaos (Tzeentch) haben einen 6+ Rettungswurf und dürfen alle natürlichen Rettungswürfe von ,1‘ wiederholen.
- Khorne: Modelle mit dem Mal des Chaos (Khorne) haben +1 Stärke in Zügen in denen sie angreifen. Zauberer können dieses Mal nicht benutzen, haben oder in irgendeiner Weise erhalten.

Überfall

Eine Einheit mit dieser Sonderregel kann sich entscheiden nicht nach den üblichen Regeln aufgestellt zu werden. Nachdem alle anderen Einheiten aufgestellt wurden, werden alle Einheiten mit Überfall die entschieden haben nicht normal aufgestellt zu werden in den Überfall gestellt. Beginnend mit dem 2. Spielzug wirft der aktive Spieler zu Beginn seiner Restlichen Bewegungsphase einen W6 für jede Einheit im Überfall. Bei einem Wurf von 3 oder mehr betritt die jeweilige Einheit das Spielfeld von einer beliebigen Spielfeldkante nach den Regeln für Verstärkungen. Wenn eine Einheit im Überfall während dem gesamten Spiel keine 3+ zum Erscheinen würfelt, bevor das Spiel endet, so gilt die Einheit als Verlust.

Kundschafter

Eine Einheit mit der Kundschafter Sonderregel kann sich entscheiden nicht nach den üblichen Regeln aufgestellt zu werden. Nachdem alle anderen Einheiten aufgestellt wurden, werden alle Einheiten mit Kundschafter die entschieden haben nicht aufgestellt zu werden als Kundschafter behandelt. Kundschafter werden aufgestellt, nachdem alle Nicht-Kundschafter aufgestellt wurden. Sie können entweder nach den üblichen Regeln aufgestellt werden, oder außerhalb der eigenen Aufstellungszone, solange sie dabei einen Abstand von mindestens 12 Zoll zu feindlichen Modellen einhalten. Kundschafter die außerhalb der eigenen Aufstellungszone platziert wurden, dürfen im 1. Spielerzug keine Angriffe ansagen. Wenn beide Spieler Kundschafter haben, wechseln sich die Spieler mit dem aufstellen ab. (Würfelt welcher Spieler beginnt)

Waffen

Ersetze/Ergänze die folgenden Sektionen zum Waffen-Kapitel im Regelbuch. Behalte alle Teile die hier nicht aufgeführt sind. [Anmerkung des Autors: Manche Modelle werden vielleicht Zugang zu bestimmten überarbeiteten Waffen verlieren/erhalten.](#)

Nahkampfwaffen

Waffen die in dieser Sektion aufgelistet sind, werden im Nahkampf benutzt und übertragen verschiedene Vor- und Nachteile. Die Regeln für die Waffen gelten nur für die Attacken, die mit ihnen durchgeführt werden (Sie gelten nicht für Niedertrampeln, Niederwalzen, Aufpralltreffer, Atemattacken, oder andere Spezialattacken). Wenn einem Modell mehr als eine Nahkampfwaffe zur Verfügung steht, dann muss es zu Beginn jedes Nahkampfes wählen welche Waffe es für die

Dauer des Nahkampfes benutzen wird. Alle Reih-Und-Glied-Modelle einer Einheit müssen dieselben Waffen benutzen.

Handwaffe. Alle Modelle sind mit einer Handwaffe ausgerüstet, auch wenn ihr Profil es nicht ausdrücklich sagt. Handwaffen können in keiner Weise verloren, zerstört oder zunichte gemacht werden. Handwaffen übertragen normalerweise keinen Vorteil, aber sie können zusammen mit einem Schild benutzt werden, um einen Parier-Wurf zu Erlangen. Ein Parierwurf ist ein 5+ Rettungswurf der nur im Nahkampf verwendet werden kann. Parierwürfe können nicht gegen Attacken aus der Flanke oder dem Rücken, bzw. gegen Niederwalzen, Niederstampfen, Aufpralltreffer oder Atemattacken verwendet werden. Modelle mit der Raserei-Sonderregel können nicht von Parierwürfen profitieren. Wenn ein Modell eine andere Waffe als eine Handwaffe hat, kann sie sich nicht entscheiden die Handwaffe zu benutzen. (Außer anders angegeben.)

Flegel. Beidhändig geführt. +2 Stärke in den ersten Runden von Nahkämpfen. Morgensterne gelten als Flegel.

Zweihänder. Beidhändig geführt. Schlägt immer zuletzt zu. +2 Stärke.

Hellebarde. Beidhändig geführt. +1 Stärke.

Zusätzliche Handwaffe/ Zwei Handwaffen. Beidhändig geführt. +1 Attacke. Berittene Modelle können nicht mit Zwei Handwaffen kämpfen.

Lanze. +2 Stärke im Angriff. Unberittene Modelle können keine Lanzen benutzen.

Speer. Tiefgestaffelter Kampf. Todesstoß gegen Kavallerie, monströse Kavallerie und Streitwagen die in der Front des Speerträgers gebunden sind. Berittene Modelle können keine Speere benutzen. Speere die von berittenen Modellen benutzt werden gelten als Lanzen.

Fernkampfaffen

Die hier aufgeführten Waffen werden in der Schussphase benutzt. Jedes Modell kann üblicherweise nur eine Schusswaffe pro Schussphase benutzen, auch wenn es mit mehreren ausgerüstet sein sollte. Alle Reih-Und-Glied-Modelle in einer Einheit müssen dieselbe Fernkampfaffe benutzen. Jede Fernkampfaffe hat eine maximale Reichweite, einen Stärkewert, und kann ein oder mehrere Sonderregeln haben. Sonderregeln die bei einer Fernkampfaffe aufgeführt sind gelten nur für die Fernkampfaffen, die mit ihr durchgeführt werden.

Kurzbogen. Reichweite 18“. Salvenfeuer. Stärke 3.

Bogen. Reichweite 24“. Salvenfeuer. Stärke 3.

Langbogen. Reichweite 30“. Salvenfeuer. Stärke 3.

Armbrust. Reichweite 30“. Bewegen oder Schießen. Stärke 4.

Muskete. Reichweite 24“. Bewegen oder Schießen. Stärke 4. Rüstungsbrechend.

Pistole. Reichweite 12“. Schnell Schussbereit. Stärke 4. Rüstungsbrechend.

Pistolenpaar. Reichweite 12“. Schnell Schussbereit. Stärke 4. Rüstungsbrechend. Multiple Schüsse (2). Zählt als zusätzliche Handwaffe im Nahkampf.

Schleuder. Reichweite 18“. Multiple Schüsse (2). Stärke 3.

Wurfspeer. Reichweite 12“. Schnell Schussbereit. Stärke wie Schütze.

Wurfwaffe. Reichweite 6“. Schnell Schussbereit. Stärke wie Schütze.

Wurfaxt. Reichweite 6“. Schnell Schussbereit. Stärke wie Schütze.

Gelände

Ersetze/Ergänze die folgenden Sektionen zum Gelände-Kapitel im Regelbuch. Behalte alle Teile die hier nicht angeführt sind.

Gelände Schlüsselwörter

Blockierendes Gelände

Sichtlinien können nicht durch blockierendes Gelände gezogen werden. Manches blockierendes Gelände kann von Einheiten betreten werden. (Zum Beispiel Hügel) Sichtlinien können in blockierendes Gelände hinein oder heraus gezogen werden, aber niemals hindurch. Wenn blockierendes Gelände eine Einheit verdeckt, so profitiert die Einheit von harter Deckung.

Weiches Gelände

Schießende Modelle die eine Sichtlinie durch weiches Gelände ziehen, leiden unter Abzügen durch weiche Deckung, wenn ihr Ziel zumindest zur Hälfte verdeckt ist. Siehe Deckung.

Hartes Gelände

Schießende Modelle die eine Sichtlinie durch hartes Gelände ziehen, leiden unter Abzügen durch harte Deckung (und weiche Deckung), wenn ihr Ziel zumindest zur Hälfte verdeckt ist. Siehe Deckung.

Unpassierbares Gelände

Sichtlinie: Unpassierbares Gelände ist blockierendes Gelände.

Deckung: Unpassierbares Gelände ist hartes Gelände.

Bewegung: Modelle können sich nicht in unpassierbares Gelände hinein oder hindurch bewegen. Außer bei Angriffsbewegungen können sich Einheiten nicht auf 1 Zoll Abstand zu unpassierbarem Gelände nähern. Wenn eine Angriffsbewegung eine Einheit innerhalb von 1 Zoll zu unpassierbarem Gelände gebracht hat, dann ist es der Einheit erlaubt dort zu bleiben, bis sie sich außerhalb des Mindestabstandes bewegt.

Hügel

Sichtlinie: Hügel sind blockierendes Gelände.

Deckung: Wenn ein Ziel von einem Hügel verdeckt wird, dann gilt der Hügel als weiche Deckung, wenn **jedlicher Teil** des Ziels auf dem Hügel ist. Oder als harte Deckung, wenn **kein** Teil des Ziels auf dem Hügel ist.

Erhöhte Position: Modelle mit mehr als der Hälfte ihrer Base auf einem Hügel gelten als hätten sie große Höhe.

Bergab angreifen: Einheiten die einen Angriff mit mehr als der Hälfte ihrer Base auf einem Hügel beginnen und denselben Angriff mit weniger als der Hälfte ihrer Base auf dem Hügel beenden, erhalten einen Bonus von +1 auf das Kampfergebnis in der ersten Nahkampfrunde.

Wälder

Deckung: Wälder sind leichte Deckung.

Bewegung: Wälder sind gefährliches Gelände für Kavallerie, monströse Kavallerie, Streitwagen und Einheiten die ihre Fliegen-Bewegung benutzen.

Standhaft: Einheiten mit dem Großteil ihrer Base in einem Wald können nicht Standhaft sein, wenn sie nicht Unnachgiebig, Plänkler oder einzelne Charaktere sind. Plänkler und einzelne Charaktere in einem Wald sind unnachgiebig.

Gebäude

Sichtlinie: Gebäude blockieren Sichtlinien.

Deckung: Gebäude sind hartes Gelände.

Ein Gebäude betreten: Einheiten die komplett aus Infanterie, monströser Infanterie, Bestien, monströsen Bestien und Schwärmen besteht können leere Gebäude betreten, indem sie in der Restliche Bewegungen Phase in Base-Kontakt mit dem Gebäude kommen. Alle Modelle einer Einheit müssen das Gebäude betreten und kein Modell darf sich dabei mehr als seinen dreifachen Bewegungswert in Zoll zurücklegen. (Miss von der Startposition des Modells zum nächsten Punkt des Gebäudes).

Ein Gebäude verlassen: Einheiten in einem Gebäude können es in der Restliche Bewegungen Phase verlassen, wenn sie es nicht im selben Zug betreten haben. Die Einheit wird mit ihrem Rücken in Basekontakt mit dem Gebäude aufgestellt, sodass kein Modell mehr als seine doppelte Bewegung von Gebäude entfernt ist.

Aus einem Gebäude schießen: Einheiten die aus einem Gebäude schießen gelten als große Ziele. Nicht mehr als 15 Modelle (5 für monströse Modelle) dürfen aus einem Gebäude schießen.

Restliche Bewegungen: Für alle Einheiten die ein Gebäude nicht betreten, verlassen oder angreifen gelten alle Gebäude als unpassierbares Gelände.

Ein Gebäude angreifen: Einen Angriff gegen ein Gebäude zu deklarieren und durchzuführen wird in derselben Weise gemacht, wie gegen eine Kriegsmaschine. Das heißt auch, dass die angegriffene Einheit im Gebäude nicht fliehen kann. Reittiere (irgendwelcher Art) können nicht im folgenden Nahkampf kämpfen und kein kämpfendes Modell kann von Aufpralltreffern, Beritten-/Rossharnisch-Rüstungswürfen, Lanzen oder Speeren profitieren. Bis zu 10 Modelle pro Seite (Monströse gelten als 3 und Monster als 6) können am Nahkampf teilnehmen. Diese werden zu Beginn der Nahkampfrunde bestimmt, zuerst vom angreifenden Spieler, dann vom verteidigenden Spieler. Jedes Modell kann seine Attacken gegen jedes Modell im Nahkampf richten (Es wird gegen diese Modelle, als in Base Kontakt zählen), solange nicht mehr als 5 Modelle ihre Attacken gegen dasselbe feindliche Modell richten. Nachdem der Nahkampf endet wird das Nahkampfergebnis wie üblich berechnet. Ausnahmen: Die Einheit im Gebäude zählt als hätte sie keine Glieder, wenn es um Standhaftigkeit und Nahkampfergebnis geht.

Standarten (sowohl Einheiten- als auch Armeestandarten) zählen nur zum Nahkampfergebnis, wenn die Modelle auch Teil der anfänglichen Kampfgruppe waren. Nachdem der Nahkampf durchgeführt wurde kann es mehrere Situationen geben.

- Wenn die angreifende Einheit gewonnen hat, aber die Verteidiger nicht aufgerieben wurden, kann die angreifende Einheit wählen sich neu zu formieren und 1 Zoll vom Gebäude weggeschoben zu werden. Oder sie kann den Angriff fortsetzen. In diesem Fall gelten beide Einheiten weiterhin als im Nahkampf gebunden und der Nahkampf wird in der nächsten Nahkampfphase weitergehen.
- Wenn die angreifende Einheit gewonnen hat und die Verteidiger aufgerieben oder vernichtet wurden, kann sich die angreifende Einheit entscheiden das Gebäude zu betreten (wenn möglich) oder 1 Zoll zurückgeschoben werden und sich neu formieren. Sie kann nicht überrennen oder verfolgen.
- Wenn die Verteidiger gewinnen, dann wird die angreifende Einheit 1 Zoll zurückgeschoben. Beide Einheiten sind nicht länger im Nahkampf.

Felder

Deckung: Felder gelten als weiches Gelände, außer für große Ziele.

Beeinträchtiger Angriff: Kavallerie, monströse Kavallerie und Streitwagen die durch Felder angreifen zählen alle ihre Angriffswürfel ,1'er.

Einfach zu verbrennen: Eine Einheit mit dem Großteil ihrer Base in einem Feld ist brennbar.

Ruinen

Deckung: Ruinen sind hartes Gelände für alle Einheiten, außer große Ziele, die sich zum Großteil in ihnen befinden.

Bewegung: Ruinen sind gefährliches Gelände für alle Einheiten außer Plänklern. Kavallerie und Streitwagen versagen Gefährliche Gelände-Tests in Ruinen auf ,1' und ,2'.

Wasser

Deckung: Keine

Bewegung: Einheiten können nicht marschieren, wenn sie diese Bewegung in Wassergelände hinein, heraus oder hindurch bringt.

Ungeordneter Nahkampf: Einheiten in einem Wasserstück (auch wenn nur teilweise) können nicht Standhaft sein (außer bei Unnachgiebigkeit) oder einen Gliederbonus erhalten.

Mauern

Deckung: Eine Mauer ist harte Deckung für alle Modelle mit dem Großteil der Front ihrer Base die Mauer verteidigen. Wenn die Schützen in der Flanke oder im Rücken sind, benutze stattdessen die entsprechenden Reihen oder das letzte Glied als erstes Glied.

Bewegung: Eine Mauer ist Gefährliches Gelände für Kavallerie, Monströse Kavallerie und Streitwagen.

Nahkampf: Modelle die eine Mauer verteidigen (siehe unten) werden im Nahkampf von angreifenden Einheiten in der ersten Nahkampfrunde um -1 schlechter getroffen.

Eine Mauer verteidigen: Um eine Mauer zu verteidigen, muss ein Modell in Basekontakt mit der Mauer und an ihr ausgerichtet sein.

Siegpunkte und Gewinnbedingungen

Ersetze das Kapitel Siegbedingungen unter eine Schlacht austragen (inklusive Unterkapitel)

Zähle am Ende jedes Spiels deine Siegpunkte zusammen. Szenarios können Ausnahmen sein. (Anmerkung des Autors: Szenarios werden in späteren Versionen des 9ten Zeitalters veröffentlicht) Befolge dabei die folgenden Regeln:

- Tot oder geflohen: Für jede vernichtete oder vom Schlachtfeld geflohene Einheit erhältst du Siegpunkte in Höhe ihrer Punktekosten.
- Verängstigt: Für jede fliehende feindliche Einheit am Ende des Spiels erhältst du Siegpunkte in Höhe der Hälfte (aufgerundet) ihrer Punktekosten.
- Dezimiert: Für jede feindliche Einheit bei oder unter 25% ihrer anfänglichen Lebenspunkte am Ende des Spiels erhältst du Siegpunkte in Höhe der Hälfte (aufgerundet) ihrer Punktekosten. Charaktere werden separat von Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, behandelt, aber berittene Monster zählen als einzelne Einheit, bestehend aus zwei Teilen: Monster und Reiter.
- Ihr König ist tot: Wenn der feindliche General tot, oder vom Spielfeld geflohen ist erhältst du 100 Siegpunkte.
- Ihre Flagge ist gefallen: Wenn der feindliche Armeestandardenträger tot, oder vom Spielfeld geflohen ist, erhältst du 100 Siegpunkte.
- Erbeutete Standarten: Jeder feindliche Standardenträger einer Einheit, der im Nahkampf getötet wurde, oder im Nahkampf aufgegeben wurde, bringt dir 25 Siegpunkte.

Wähle deine Armee

Das folgende Kapitel ersetzt komplett die Wähle deine Armee-Sektion (Seiten 132-135) im Regelbuch.

Wenn du dein Armee zusammenstellst, müssen ein paar Regeln eingehalten werden, um zu gewährleisten, dass das Resultat eine kohärente Streitmacht ist. Armeen können von jedem Warhammer: Armeebuch und von der Legion von Azgorh Armeeliste im Thaurkan Buch von ForgeWorld gewählt werden. Änderungen zu diesen Büchern und Listen sind in der Armee-Sektion am Ende dieses Dokuments.

Armeelisteinträge sind in die folgenden Kategorien unterteilt:

- Charaktere (Helden und Kommandanten). Ein Maximum von 50% der Punkte deiner Armee darf in Charaktere investiert werden. Derselbe Charakter darf nicht mehr als drei Mal genommen werden, ohne Rücksicht auf Unterschiede in Ausrüstung, Reittiere oder Sonderregeln.
- Kern. Als Rückgrat der Armee müssen Kerneinheiten mindestens 25% der Punkte deiner Armee ausmachen. Kerneinheiten sind so zahlreich, dass du jede Auswahl bis zu vier Mal wählen kannst.

- Elite. Eliteeinheiten sind typisch für die Armee, auch wenn sie nicht tatsächlich Teil des Kerns sind. Jede Eliteeinheit kann bis zu drei Mal gewählt werden.
- Selten. Seltene Einheiten sind schwierig in eine Armee einzuschreiben und können daher nicht mehr als 25% der Punkte deiner Armee ausmachen. Jede Seltene Auswahl darf schließlich bis zu zwei Mal in einer Armee vorhanden sein.

Im Weiteren gibt es folgende Anforderungen, denen du gerecht werden musst, wenn du deine Armee zusammenstellst.

- Die Größe einer Schlacht ist vom Punktelimit der Armeen abhängig. Jede Einheit die du deiner Armee hinzufügst hat einen Punktwert. Wenn du die Punktierte aller deiner Einheiten zusammenzählst, darf die Summe niemals das vereinbarte Punktelimit überschreiten. Manchmal ist es nicht möglich das vereinbarte Limit exakt zu erreichen, und es ist deshalb erlaubt etwas unterhalb des Punktelimits zu bleiben. (Bis zu 1% unterhalb)
- jede Armee muss einen ihrer Charaktere als General nominieren. Das impliziert, dass deine Armee zumindest einen Charakter haben muss.
- Es gibt einige Charaktere oder Einheiten die es in der Warhammerwelt nur einmal gibt (Zum Beispiel alle namhaften speziellen Charaktere). Solche Einheiten und Charaktere dürfen nur einmal pro Armee vorhanden sein, egal ob es sonst Kern, Elite, Seltene, Held oder Kommandant ist. Ihre Punktekosten zählen immer noch gegen die relevanten Kategorien.
- Einheitengrößen variieren stark. Während viele Mobs aus vielen Modellen bestehen, gibt es viele Eliteeinheiten die weniger Nummern stark sind. Um das zu repräsentieren darf keine Einheit (inklusive Upgrades, Kommandoabteilung, Ausrüstung, etc...) mehr als 450 Punkte kosten. Charaktere sind davon nicht betroffen.
Anmerkung des Autors: Sobald alle Armeen balanciert sind, wird dieses Limit entfernt
- Manchmal sind die Armeen die sich im Kampf treffen größer als gewöhnlich. Armeen ab 4000 Punkten sind Große Armeen. Alle Limits wie oft eine einzelne Auswahl getroffen werden kann, sind verdoppelt für diese Armeen. Das inkludiert (nicht-Charakter) einzigartige Einheiten, welche zwei Mal in einer Großen Armee vorkommen dürfen
- Manchmal sind die Armeen die sich im Kampf treffen um einiges kleiner als gewöhnlich. Armee mit weniger als 1500 Punkten werden als Kriegerbanden behandelt. Alle Limits wie of eine einzelne Auswahl getroffen werden darf, werden halbiert (und aufgerundet) für diese Armeen.
- Manche Einheiten dürfen öfter als es für ihre Kategorie üblich ist in einer Armee vorkommen. In diesen Fällen wird das reguläre Limit durch das relevante Ersetzt.

Lehren der Magie

In dieser Sektion sind alle Magielehren, sowohl die 8 weit verbreiteten Lehren der sogenannten ‚Kampfmagie‘ als auch die rassenspezifischen Lehren überarbeitet. Diese ersetzen die Seiten 164-171 im Regelbuch und sämtliche Lehren in den Armeebüchern.

Jede Lehre besteht aus 7-9 separaten Zaubern. Einer dieser Sprüche ist das Lehrenattribut, markiert mit ‚Attribut‘ unter Zauberwert. Die anderen Zauber sind von 0-6 durchnummeriert. 0 Ist der Grundzauber. (Zauberer können sich immer entscheiden einen Zauber gegen den Grundzauber ihrer Lehrer einzutauschen, wenn sie ihre Zauber zufällig ermitteln. Grundzauber dürfen mehr als ein Mal in jeder Armee vorhanden sein.) Manche Zauber haben mehr als einen Zauberwert. Der höhere Wert ist die ‚geboostete‘ Version

des Zaubers. Manchmal sind Reichweite und/oder Beschränkungen anders für die geboostete Version (um den Zauber zum Beispiel eine höhere Reichweite zu geben), während sich bei anderen Zaubern der Effekt des Spruchs ändern kann. Welche Teile des Zaubers (Zielbeschränkungen, Typ, Effekt, ...) sich ändern und welche gleich bleiben mit einer geboosteten Version ist mit einem Farbcode markiert. Roter Text gilt nur für die nicht-geboostete Version, während blauer Text für die geboostete Version in Kraft tritt und schwarzer Text ist für alle Versionen des Zaubers gültig. In manchen seltenen Fällen gibt es eine zweite gemastete Version, die mit braunem Text markiert ist.

Die 8 Kampfmagie-Lehren aus dem Regelbuch werden überarbeitet, genauso wie die Lehren des Ruin, der Plagen, der Wildnis, des Schlunds und des Hashut. Die restlichen Lehren haben nur geringe Modifikationen erhalten um ihre Effekte, Signatur und Schlüsselwörter innerhalb der 9. Edition zu standardisieren.

Großer Platzhalter. Die Lehren ändern sich noch und ich hab kein Bock mir an dieser Stelle zuviel Arbeit zu machen, wenn sich diese Stelle noch stark ändern wird. Und mit den Schlüsselwörtern sind sie auf Englisch auch nicht zu schwer zu lesen.

Gewöhnliche Magische Gegenstände

Diese Gegenstände ersetzen alle Gegenstände auf den Seiten 173-177 im Regelbuch. Nur die tatsächlichen Gegenstände werden ersetzt, nicht die Regeln wie und wem die verschiedenen Arten von magischen Gegenständen verwendet werden.

Magische Waffen

- Riesenklinge 60 Pkt.
Typ: Handwaffe
Attacken mit dieser Waffe werden mit +3 Stärke durchgeführt
- Ogerklinge 40 Pkt.
Typ: Handwaffe
Attacken mit dieser Waffe werden mit +2 Stärke durchgeführt
- Obsidiansklinge 40 Pkt.
Typ: Handwaffe
Attacken mit dieser Waffe ignorieren Rüstungswürfe
- Duellklingen 35 Pkt.
Typ: Zwei Handwaffen
Der Träger hat Kampfgeschick 10
- Schwert des Haders 35 Pkt.
Typ: Handwaffe
Träger hat +2 Attacken
- Heldentöter 30 Pkt.
Typ: Zwei Handwaffen
Träger hat +1 Stärke und +1 Attacken für jeden Charakter in Basskontakt mit ihm oder seiner Einheit. Der Bonus wird im Initiative-Schritt des Trägers berechnet und eingesetzt.
- Schwert des schnellen Todes 25 Pkt.
Typ: Handwaffe
Träger hat Schlägt immer zuerst zu.

- Seelenschläger 20 Pkt.
Typ: Zweihänder
Attacken mit dieser Waffe sind rüstungsbrechend
- Schwert der Macht 15 Pkt.
Typ: Handwaffe
Attacken mit dieser Waffe werden mit +1 Stärke durchgeführt.
- Schlachtenklinge 15 Pkt.
Typ: Handwaffe
Träger hat +1 Attacke
- Behände Klinge 15 Pkt.
Typ: Handwaffe
Attacken mit dieser Waffe haben einen Bonus von +1 auf Trefferwürfe.
- Feuerpike 10 Pkt.
Typ: Lanze
Attacken mit dieser Waffe sind Flammenattacken.
- Reißende Klinge 5 Pkt.
Typ: Handwaffe
Attacken mit dieser Waffe sind rüstungsbrechend.
- Kreischende Klinge 5 Pkt.
Typ: Handwaffe
Träger verursacht Angst.

Magische Rüstungen

- Rüstung des Schicksals
Typ: Schwere Rüstung. Träger hat einen 4+ Rettungswurf.
- Helm des Gauners 35 Pkt.
Typ: Keiner. (6+ Rüstungswurf) Erfolgreiche Verwundungswürfe gegen den Träger müssen wiederholt werden.
- Rüstung des Glücks 30 Pkt.
Typ: Schwere Rüstung. Träger hat einen 5+ Rettungswurf.
- Silberstahlrüstung 30 Pkt. (Nur unberittene Modelle)
Typ: Schwere Rüstung. (2+ Rüstungswurf) Diese Rüstung kann nicht mit Schilden oder Schuppenhaut kombiniert werden.
- Glitzernde Schuppenrüstung 25 Pkt.
Typ: Leichte Rüstung. Attacken gegen den Träger erleiden -1 zum Treffen.
- Bronzeharnisch 20 Pkt.
Typ: Leichte Rüstung. Einmal im Spiel kann der Gegenstand aktiviert werden. Das passiert wenn der Träger getroffen wird. Für die Dauer dieser Phase erhält der Träger einen 1+ Rüstungswurf.
- Rüstung des Glücksritters 15 Pkt.
Typ: Schwere Rüstung. Träger hat einen 6+ Rettungswurf.
- Drachenhelm 10 Pkt.
Typ: Keiner. (6+ Rüstungswurf) Träger hat die Feuergeboren-Sonderregel.
- Verzauberter Schild 5 Pkt.
Typ: Schild. (5+ Rüstungswurf)
- Glückbringender Schild 5 Pkt.
Typ: Schild. Ignoriere den ersten Treffer den das Modell erleidet, wenn es den Schild trägt.

Talismane

- Talisman der Bewahrung 50 Pkt.
Träger hat einen 4+ Rettungswurf.
- Großer Obsidian 45 Pkt.
Träger hat Magieresistenz 3.
- Kristallkugel 35 Pkt.
Träger hat Schlägt immer zuerst zu.
- Samen der Wiedergeburt 30 Pkt.
Träger hat Regeneration (5+).
- Dämmerstein 30 Pkt.
Träger darf Rüstungswürfe wiederholen.
- Obsidianamulett 30 Pkt.
Träger hat Magieresistenz 2.
- Talisman der Ausdauer 25 Pkt.
Träger hat einen 5+ Rettungswurf.
- Opalamulett 20 Pkt.
Träger hat einen 4+ Rettungswurf. Nach dem ersten erfolgreichen Rettungswurf ist das Amulett zerstört.
- Schutztalisman 10 Pkt.
Träger hat einen 6+ Rettungswurf.
- Obsidiananhänger 10 Pkt.
Träger hat Magieresistenz 1.
- Glücksstein 5 Pkt.
Träger darf einen nicht geschafften Rüstungswurf wiederholen.
- Drachenfluchstein 5 Pkt.
Träger hat Feuergeboren-Sonderregel.

Verzauberte Gegenstände

- Zauberhut 70 Pkt.
Der Träger hat Blödheit und ist ein Zauberer Stufe 2. Bevor Zauber generiert werden, wähle zufällig eine der Kampfmagie-Lehren aus, um von ihr Zauber zu generieren.
- Krone der Herrschaft 30 Pkt.
Eine Anwendung. Kann zu Beginn einer Nahkampfphase aktiviert werden. Für die Dauer der Phase ist der Träger unnachgiebig.
- Heiltrank 30 Pkt.
Eine Anwendung. Kann zu Beginn einer Phase aktiviert werden. Der Träger heilt 2 Lebenspunkte.
- Rubinring der Zerstörung 25 Pkt.
Gebundener Zauber, Energiestufe 3. Enthält den Zauber Feuerball (Lehre des Feuers).
- Stärketrank 20 Pkt.
Eine Anwendung. Kann zu Beginn einer Phase aktiviert werden. Für die Dauer des Spielerzug hat der Träger +3 Stärke.
- Des anderen Gauners Scherbe 15 Pkt.
Modelle in Basekontakt mit dem Träger müssen erfolgreiche Rettungswürfe wiederholen.
- Geschwindigkeitstrank 5 Pkt.
Eine Anwendung. Kann zu Beginn einer Phase aktiviert werden. Für die Dauer des Spielerzuges hat der Träger +3 Initiative.
- Eisenfluchikone 5 Pkt.
Der Träger und seine Einheit haben einen 6+ Rettungswurf gegen Schussattacken mit Schablonen.

- Mitternachtsring 5 Pkt.
Der Träger und seine Einheit haben einen 6+ Rettungswurf gegen Schussattacken mit Rüstungsbrechen.

Arkane Gegenstände

- Buch des Ashur 70 Pkt.
Der Träger erhält einen Bonus von +1 auf Zauber- und Bannwürfe.
- Essenz des freien Willen 70 Pkt.
Der Träger muss nicht auf der Armeeliste deklarieren welche Lehre er benutzt. Er darf seine Lehre, aus den ihm zur Verfügung stehenden, direkt bevor er Zauber generiert wählen. (Übliche Beschränkungen für den Zauberer gelten trotzdem)
- Rolle der Rückkopplung 50 Pkt.
Eine Anwendung. Anstatt einen Bannversuch zu unternehmen, kannst du diese Rolle benutzen. Nachdem der Zauber (und das Lehrerattribut) abgehandelt wurden, muss der Wirke auf der Kontrollverlusttabelle würfeln.
- Stab der Zauberei 45 Pkt.
Eine Anwendung. Der Träger darf einen einzelnen Zauberwurf um W6 erhöhen. (Dies ist kein Energiewürfel)
- Stab der Stille 35 Pkt.
Der Träger darf Bannwürfe wiederholen. Benutze diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.
- Rolle des Bindens 30 Pkt.
Eine Anwendung. Anstatt einen Bannversuch zu unternehmen, kannst du diese Rolle benutzen. Der Wirker darf in seinem nächsten Zug denselben Zauber nicht sprechen.
- Erdender Stab 25 Pkt.
Eine Anwendung. Der Träger darf seinen Wurf auf der Kontrollverlusttabelle wiederholen.
- Bannrolle 25 Pkt.
Eine Anwendung. Bevor du einen Bannwurf machst, darfst du diese Rolle benutzen. Der Zauberer erhält einen Bonus von +12 zu seinem Bannwurf, zusätzlich zu jeglichen anderen Boni. Der Zauberer muss keine Bannwürfel benutzen und ignoriert ‚Nicht genug Energie‘ für diesen Bannwurf.
- Energiestein 20 Pkt.
Eine Anwendung. Kann zu jeder Zeit während der Magiephase aktiviert werden. Füge deinem Würfelpool einen Energiestein hinzu.
- Rolle des Schutzes 15 Pkt.
Eine Anwendung. Anstatt einen Bannversuch zu unternehmen, kannst du diese Rolle benutzen. Alle Modelle die von Zauber betroffen sind, haben einen 4+ Rettungswurf gegen den Zauber.
- Zepter der Stabilität 15 Pkt.
Eine Anwendung. Der Träger darf einen einzelnen Bannwurf um W6 erhöhen (Das ist kein Bannwürfel) und darf ‚Nicht genug Energie‘ für diesen Bannwurf ignorieren.
- Kannalisierungsstab 10 Pkt.
Der Träger hat einen Bonus von +1 auf Kannalisierungswürfe.

Magische Banner

- Klingenstandarte 45 Pkt.
Die Einheit hat Rüstungsbrechend.
- Standarte der Alternativen Realitäten 35 Pkt.
Alle Nahkampfattacken der Einheit mit Magischen Attacke verlieren diese Sonderregel und alle Nahkampfattacken ohne Magischen Attacken bekommen diese Sonderregel.

- Waldläuferbanner 30 Pkt.
Die Einheit ist Geländeerfahren.
- Standarte der Disziplin 25 Pkt.
Die Einheit hat +1 Moralwert.
- Kriegsbanner 15 Pkt.
Eine Einheit mit diesem Banner erhält +1 auf Nahkampfergebnisse.
- Banner der Eile 15 Pkt.
Die Einheit hat +1 Bewegung.
- Banner der ewigen Flamme 10 Pkt.
Die Einheit hat Flammenattacken.
- Strahlende Flagge 5 Pkt.
Eine Anwendung. Die Einheit darf den ersten nicht-geschafften Marodiertest wiederholen.
- Löwenstandarte 5 Pkt.
Die Einheit schafft Angst und Entsetzenstest automatisch.

Armeebücher

Anmerkung des Übersetzers: Teile der Armeebücher (Sonderregeln, Einheiten, ...) die nicht aufgeführt sind bleiben gleich.

Tiermenschen

Armeeweite Sonderregeln

Waldbewohner

Alle Modelle in einer Tiermenschen-Armee haben die Geländeerfahren (Wald) Sonderregel.

Betrunken

Würfle einen W3 nach der Aufstellung für jede Einheit mit dieser Sonderregel, um zu sehen welchen Effekt die Sonderregel für die Einheit für dieses Spiel hat.

1. Die Einheit hat Schlägt immer zuerst zu.
2. Die Einheit hat Vernichtender Angriff.
3. Die Einheit hat +1 Widerstand.

Male des Chaos (siehe allgemeine Sonderregeln)

Gaben des Chaos

Todesbullen, Sturmbullen, Großhäuptlinge und Häuptlinge können bis zu jeweils eine Chaosgabe von dieser Liste kaufen. (Das zählt nicht gegen das Limit für Magische Gegenstände der Charaktere) Gaben des Chaos können nicht mehrfach in derselben Armee vorhanden sein.

- Gewaltige Hauer 25 Pkt.
Der Träger hat Aufpralltreffer (1). Wenn des Modell schon Aufpralltreffer hat, versucht es einen zusätzlichen Treffer. Alle Nahkampfattacken des Modells sind rüstungsbrechend.
- Unnatürliche Metamorphose 75 Pkt.
Der Träger hat Regeneration 4+ und +1 Widerstand
- Böse Schwingen 60 Pkt.
Das Modell kann Fliegen.

- Hörnerkrone 45 Pkt.
Das Modell ist unnachgiebig.
- Höllischer Schnapps 40 Pkt. (nur Großhäuptlinge)
Der Träger und die Einheit der er während der Aufstellung beitrifft, haben die Betrunkensonderregel. (Würfel einmal auf der Tabelle. Das Ergebnis gilt für die Einheit und den Charakter)
Wenn der Charakter die Einheit verlässt, dann verliert die Einheit sofort die Betrunkensonderregel.
- Verwachsene Haut 25 Pkt.
Der Träger hat Schuppenhaut (5+).
- Bestiale Schläue 10 Pkt. (nur Häuptlinge und Großhäuptlinge zu Fuß)
Der Träger hat Überfall. Nach der Aufstellung, wenn der Träger und mindestens eine andere Einheit im Überfall sind, kannst du deklarieren, dass der Träger sich der Einheit angeschlossen hat. Wenn du würfelst, ob die Überfall-Einheiten erscheinen, dann würfle nicht für den Charakter, sondern würfle einmal für die Einheit der er sich angeschlossen hat. Dieser Wurf darf wiederholt werden. Wenn sie erscheinen, dann platziere die Charakter an die Einheit angeschlossen.

Magische Gegenstände

Magische Waffen

- Urkeule 75 Pkt.
Typ. Zweihänder. Schutzwürfe jeglicher Art können gegen Attacken mit dieser Waffe nicht durchgeführt werden.
- Speer der Jagd 50 Pkt.
Der Speer der Jagd can sowohl als Fern-, als auch als Nahkampfwaffen verwendet werden.
Nahkampf: Speer. Attacken mit dieser Waffe sind rüstungsbrechend.
Fernkampf:

| Reichweite | Stärke | Sonderregeln |
|------------|--------|--|
| 18" | 6 | Langsam Schussbereit, Massiver Speer, Herz-Suchend |

Massiver Speer: Jeder Treffer wird wie ein einzelner Treffer einer Speerschleuder abgehandelt (Stärke 6, keine Rüstungswürfe, penetriert Glieder, etc...)

Herz-Suchend: Schussattacken mit dieser Waffe ignorieren alle Trefferwurf-Modifikationen.

Magische Rüstung

- Widerhornhelm 25 Pkt.
Typ: Keiner. Der Widerhornhelm gibt einen 6+ Rüstungswurf. Für jeden geschafften Rüstungswurf, darf der Träger sofort eine Bonus-Attacke durchführen.

Talismane

- Auge der Nacht 50 Pkt.
Nach der Aufstellung, wähle eine Magielehre. Alle feindlichen Zauberer innerhalb von 24" um den Träger die Zauber aus der gewählten Lehre wirken, erhalten einen Abzug von -1 auf Zauberwürfe.
- Rune der wahren Bestie 15 Pkt.
Bestien, Monströse Bestien, Monster, Schwärme, Kavallerie-Reittiere, Monströse Kavallerie-Reittiere und Zugtiere von Streitwagen erhalten -3 zum Treffen wenn sie den Träger attackieren. Besatzung und Reiter sind nicht betroffen

Verzauberte Gegenstände

- **Fragment des dunklen Walds** 50 Pkt.
Am Ende deiner ersten Bewegungsphase, kann der Träger einen Wald (auf einer runder 5“ Base) mit dem Zentrum nicht weiter als 6“ vom Träger entfernt platzieren. Alle freundlichen Zauberer innerhalb von 6“ zum Wald erhalten +W3 zu ihren Zauberwürfen.
- **Das Dunkel Herz** 20 Pkt.
Der Träger und seine Einheit haben Schnelle Bewegung.

Arkane Artefakte

- **Hexenbaumfetisch** 20 Pkt.
In deiner Magiephase, nach Kannalisierungswürfen, kannst du eine feindliche Einheit innerhalb von 24“ nominieren. Treffer (mit einem Stärkewert) gegen diese Einheit dürfen in dieser Phase Verwundungswürfe wiederholen.
- **Stab des Darkoth** 40 Pkt.
Gebundener Zauber, Energiestufe 4, Enthält den Zauber Gezieferschwarm (Lehre der Wildnis)

Magische Banner

- **Das Bestienbanner** 75 Pkt.
Der Träger und seine Einheit haben +1 Stärke.
- **Das Rosttotem** 50 Pkt.
Alle Einheiten innerhalb von 6“ um den Träger (Freund und Feind, inklusive die Einheit selbst) erhalten -2 auf ihre Rüstungswürfe.

Armeeliste

Kommandanten:

- **Khazrak, der Einäugige** 200 Pkt.
- **Gorthor, der Bestienherrscher** 280 Pkt.
- **Malagor, das dunkle Omen** 300 Pkt.
- **Taurox, der Messingbulle** 300 Pkt.
Bluttausch
- **Todesbulle** 235 Pkt.
Bluttausch, Darf ein Mal des Chaos für 25 Pkt. wählen.
- **Großhüptling** 145 Pkt.
Darf ein Mal des Chaos für 15 Pkt. wählen. Eine einzelne Einheit Gor in der Armee darf eine Magische Standarte für bis zu 15 Punkte erhalten.
- **Großschamane** 175 Pkt.
Darf ein Mal des Chaos für 15 Pkt. wählen.

Helden:

- **Morghur, Meister der Schädel** 180 Pkt.
- **Schneckenzunge** 220 Pkt.
- **Mondklaue, Sohn des Morrslieb** 120 Pkt.
Welle des Wahnsinnds: Alle Einheiten (Freund und Feind) innerhalb von 12“ zu Beginn ihres Zuges um Mondklaue haben Blödheit bis zum Beginn ihres nächsten Zuges.
- **Kriegshuf** 85 Pkt.
- **Hüptling** 75 Pkt.
Darf ein Mal des Chaos für 10 Pkt. wählen.

- **Sturmbulle** 160 Pkt.
Bluttausch, darf ein Mal des Chaos für 15 Pkt. wählen.
- **Schamane** 65 Pkt.
Darf ein Mal des Chaos für 25 Pkt. wählen.

Kern:

- **Gorherde**
Einheitenkomposition: 10 Modelle für 60 Pkt., + bis zu 50 weitere Modelle für jeweils 6 Pkt./Modell
~~Tiermenschen-Überfall~~, Überfall, darf ein Mal des Chaos für 1 Pkt./Modell wählen.
- **Ungor-Plünderer**
Einheitenkomposition: 5 Modelle für 30 Pkt., + bis zu 10 weitere Modelle für jeweils 4 Pkt./Modell
~~Tiermenschen-Überfall~~, Überfall, darf ein Mal des Chaos für 1 Pkt./Modell wählen.
- **Ungorherde**
Einheitenkomposition: 10 Modelle für 40 Pkt., + bis zu 70 weitere Modelle für jeweils 4 Pkt./Modell
~~Tiermenschen-Überfall~~, Überfall, darf ein Mal des Chaos für 1 Pkt./Modell wählen.
- **Tuskgor-Streitwagen**
Einheitenkomposition: 1 Modell für 70 Punkte
Darf ein Mal des Chaos für 10 Punkte wählen
- **Chaoshunde**
Einheitenkomposition: 5 Modelle für 25 Pkt., + bis zu 30 weitere Modelle für 4 Pkt./Modell
~~Zählen nicht gegen das Minimum an Kerneinheiten.~~

Elite:

- **Gnargor-Streitwagen**
Einheitenkomposition: 1 Modell für 110 Pkt.
Darf ein Mal des Chaos für 10 Pkt. wählen.
- **Centigors**
Einheitenkomposition: 5 Modelle für 100 Pkt., + bis zu 15 weitere Modelle für 20 Pkt./Modell.
Betrunken, Schnelle Kavallerie, ~~Kavallerie~~, Bestie, Schuppenhaut (6+), ~~Speer~~, Centigorspeer, darf ein Mal des Chaos für 2 Pkt./Modell erhalten.
- **Minotauren**
Einheitenkomposition: 3 Modelle für 135 Pkt., + bis zu 7 weitere Modelle für 45 Pkt./Modell.
Bluttausch, Raserei, Standartenträger darf eine Magische Standarte für bis zu 50 Pkt. erhalten, darf ein Mal des Chaos für 3 Pkt./Modell wählen
- **Bestigorherde**
Einheitenkomposition: 10 Modelle für 110 Pkt., + bis zu 30 weitere Modelle für jeweils 11 Pkt./Modell.
Darf für ein Mal des Chaos für 2 Pkt./Modell wählen.
- **Gnargorherde**
Einheitenkomposition: 1 Modell für 50 Pkt., + bis zu 9 weitere Modelle für 42Pkt./Modell.
- **Harprien**
Einheitenkomposition: 5 Modelle für 60 Pkt., + bis zu 5 weitere Modelle für 8 Pkt./Modell.
- **Chaosbrut**
Einheitenkomposition: 1 Model für 50 Pkt.
Zufällige Bewegung (3W6), darf ein Mal des Chaos für 5 Pkt. wählen.

Selten:

- **Zygor**
Einheitenkomposition: 1 Modell für 175 Pkt.
- **Ghorgor**
Einheitenkomposition: 1 Modell für 200 Pkt.
- **Riese**
Einheitenkomposition: 1 Modell für 130 Pkt.
Darf ein Mal des Chaos für 20 Pkt. wählen.
- **Grinderlak**
Einheitenkomposition: 1 Modell für 150 Pkt.

Neue Einheiten

Ghorros 245 Pkt

(Kommandantenauswahl)

| Profil | M | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW | Truppenkategorie | Rüstungswurf | Basegröße |
|---------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------------------|--------------|-----------|
| Ghorros | 8 | 6 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 9 | Bestie | 5+ | 25x50mm |

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Leichte Rüstung, Mansmasher, Schädel des Einhornfürsten

Sonderregeln: Schuppenhaut(6+), Urwut, Schnelle Kavallerie, Brauer, Ghorros`Söhne

Mansmasher (Magische Waffe):

Typ: Zweihänder. Attacken mit dieser Waffe verursachen multiple Lebenspunktverluste (W3)

Schädel des Einhornfürsten (Talisman):

Träger hat einen 5+ Rettungswurf und Magieresistenz (2)

Ghorros` Söhne:

Centigor in derselben Armee wie Ghorros sind Kerneinheiten. Die Armee darf keine Minotauren, Sturmbullen, Todesbullen oder Taurox enthalten.

Kriegshuf 85 Pkt.

(Heldenauswahl)

| Profil | M | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW | Truppenkategorie | Rüstungswurf | Basegröße |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|------------------|--------------|-----------|
| Kriegshuf | 8 | 5 | 3 | 5 | 4 | 2 | 4 | 4 | 8 | Bestie | 6+ | 25x50mm |

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Schuppenhaut (6+), Urwut, Schnelle Kavallerie, Brauer

Optionen:

Mal des Chaos

- Darf ein Mal des Chaos für 10 Pkt. erhalten.

Magische Gegenstände:

- Bis zu 50 Pkt.

Waffen (eine Auswahl):

- Zweihänder 4 Pkt.

- Centigorspeer 4 Pkt.

Rüstung:

- Leichte Rüstung 2 Pkt.
- Schild 2 Pkt.

Brauer:

Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel einer Einheit mit der Sonderregeln Betrunknen angeschlossen ist, dann hat er denselben Vorteil dadurch, wie die Einheit. Wenn er ihr während der Aufstellung angeschlossen ist, dann darf die Einheit ihren Wurf auf der Tabelle wiederholen.

Centigorspeer:

| Reichweite | Stärke | Sonderregeln |
|------------|---------------|--|
| Nahkampf | Wie Träger +2 | Kann nur im Angriff benutzt werden, in nachfolgenden Runden muss eine andere Waffe benutzt werden. |

Zygor 175 Pkt.

(Seltene Auswahl)