

## Vorwort:

Dieses Regelwerk basiert auf der Version von Warhammer Fantasy Battle der 8. Edition von Games Workshop.

Die Regeln, die hier beschrieben werden, vervollständigen oder verändern manche dieser Regeln. Diese

sind von Fans gemacht und alle Rechte bleiben bei Games Workshop.

## Allgemeine Regeländerungen:

### Aufbau einer Armee:

- 50% deiner Armee dürfen Charaktermodelle sein. Du kannst beliebig zwischen Helden und Kommandanten wählen allerdings muss immer einer der General deiner Armee sein. In der Regel ist das Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert der General Deiner Armee.
- min. 30% deiner Armee muss aus Kerneinheiten bestehen.
- 50% deiner Armee darf aus der Elite Sektion gewählt werden.
- 20% deiner Armee darf aus Seltenen Einheiten bestehen.

### Aufstellung:

Charaktermodelle werden zusammen mit den von Dir bestimmten Einheiten aufgestellt.

### Einheiten Bilden:

Eine Einheit muss mindestens 3 Modelle in der Breite aufweisen und dürfen sich während der Schlacht nie kleiner Formieren.

### Charaktermodelle, Champions und Armeestandartenträger

- Kommandanten geben im Nahkampf zusätzlich +1 auf das Kampfergebnis, sofern sie sich in einer Einheit befinden.
- Modelle im Umkreis von 15" dürfen den Moralwert des Generals benutzen.
- Champions sind keine Charaktermodelle und können somit keine Herausforderungen aussprechen oder annehmen. Ein Champion zählt lediglich als Anführer der Einheit und kann nicht separat erschlagen werden.
- Armeestandartenträger kann jedes Charaktermodell aus der Heldensektion sein und kostet 25 Punkte. Zauberrer dürfen niemals Armeestandartenträger werden.
- Armeestandartenträger dürfen eine beliebige Kombination aus magischen Gegenständen erhalten und ebenfalls aus der Sektion Magische Banner wählen. Ein magisches Banner kann nur mit maximal einem weiteren magischen Gegenstand kombiniert werden. Sollte ein magisches Banner mehr Punkte kosten, als es dem Armeestandartenträger erlaubt wäre, so darf er dieses trotzdem tragen, allerdings darf er dann keine weiteren magischen Gegenstände mehr wählen.
- Sollte ein Armeestandartenträger im Nahkampf aufgerieben werden, so verliert er seine Standarte (im Falle einer magischen Standarte ist diese ebenfalls verloren).
- Ein Armeestandartenträger gibt +1 auf das Kampfergebnis. Alle befreundeten Modelle im Umkreis von 20" dürfen ihre Sammeltests einmal wiederholen.
- Wenn ein Charaktermodell auf einem Monster reitet, dann wird in allen Situationen nur das Monster getroffen und im Nahkampf kämpft ausschliesslich das Monster. Das Charaktermodell darf eine Unterstützungsattacke durchführen. Wenn das Monster stirbt, dann bleibt das Charaktermodell am Leben und läuft zu Fuß weiter. Sollte dies im Nahkampf passiert sein, achte darauf, dass ein Charaktermodell, nur dann noch zuschlagen darf, wenn es in der Runde noch keine Unterstützungsattacken durchgeführt hat.

### Die Sichtlinie

Sichtlinie wird immer vom Modell aus bis zum Ziel gezogen. Jedes Modell hat eine Sichtlinie von 90° in der Front des Modells. Einheiten welche Grösser sind, sowie dichte Wälder, Hügel und Gebäude behindern die Sicht und Ziele können hinter solchen Hindernissen nicht angewiesen werden.

## Die Spielphasen

### Bewegungsphase

- Modelle in 7" Umkreis behindern die Bewegung feindlicher Einheiten und Modelle. Wenn feindliche Einheiten marschieren wollen, dann müssen sie eine 3 oder mehr würfeln, ansonsten bewegen sie sich normal.

**Angreifer Bewegen / Angriffe ansagen**

- es gibt Situationen in denen Angriffe schwierig erscheinen und es durch Gelände schwierig wird angriffe durchzuführen. Aus diesem Grund darfst du, beim Ansagen deiner Angriffe bestimmen, dass deine Einheit einen "ungestümen Angriff" unternimmt. Dieser Angriff wird normal den Regeln entsprechend abgehandelt, nur dass du die möglichkeit hast bis zu zwei Reihen deiner Einheit (links und/oder rechts der Kommandoeinheit) zu entfernen und hinten an die Einheit wieder anzuschliessen.

Dieses Manöver hat allerdings auch den Nachteil, dass die Einheit in dieser Phase keine festen Glieder hat und somit auch keinen Bonus auf das Kampfergebnis erhält.

**Magiephase**

- Jeder Zauberer generiert 2 Energie und 2 Bannwürfel pro Stufe, welche auch nur er verwenden darf.
- Zaubersprüche werden normal gesprochen und gebannt.
- Pro Stufe erhält der Magier 2 Zaubersprüche. Jedes Volk hat seine eigenen Zaubersprüche.
- Totale Energie gibt es nicht mehr, ebensowenig Totales Bannen.
- Kontrollverluste bleiben erhalten, allerdings tritt ein Kontrollverlust erst bei einem Dreierpasch in Kraft, wobei auch hier jedes Volk ihre eigene Tabelle besitzt.

**Schussphase**

- Vergiss alle Abzüge beim Schiessen mit folgenden ausnahmen:  
weiche Deckung  
harte Deckung
- eine angreifende Einheit, darf mit +1 auf den Trefferwurf beschossen werden beim stehen und schiessen
- Bewegen und Schiessen gibt einen Malus von -1 auf den Trefferwurf

**Nahkampfphase**

- Eine Angreifende Einheit schlägt immer zuerst zu (ohne Trefferwurf-Wiederholung), unabhängig welche Waffe sie benutzt. Sollte der Verteidiger doppelt soviel Initiative besitzen, wie der Angreifer, so schlägt der Verteidiger trotz allem vorher zu.
- Bedrängen geht als...  
Infanterie aus mindestens 10 Modellen.  
Kavallerie aus mindestens 5 Modellen.  
monströse Bestien aus mindestens 4 Modellen.
- Standhaft geht nur, wenn die Einheit mehr Glieder als die feindliche Einheit besitzt.
- neue Kampfgeschick-Tabelle:

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

**Nahkampfwaffen:**

- Zauberstab:** zweihändig geführt, schlägt immer zuletzt zu, gibt einen Parierenwurf von 6+. Trifft körperlose Wesen auf 2+.
- Zweihandwaffen:** Waffen, die als Zweihändig geführt gelten, verursachen doppelten LP verlust und geben +2 auf die Stärke im Nahkampf (außer Zauberstäbe), allerdings schlägt der Träger immer zuletzt zu.
- Hellebarde:** gibt einen Parierenwurf von 6+, +1 auf die Stärke im Nahkampf und sind Rüstungsbrechend -1
- Lanze:** Träger erhält +3 Stärke in der Phase in dem dieser Angegriffen hat. Parierenwürfe werden nicht gegen Lanzen abgehandelt.
- Speer Infanterie:** Darf aus einem weiteren Glied Kämpfen, als normalerweise üblich. Sollte die Einheit von einer Kavallerieeinheit in der Front angegriffen werden, dann sind alle attacken Rüstungsbrechend -1 und der Träger erhält +1 auf die Stärke und auf den Trefferwurf.
- Speer Kavallerie:** Berittene Modelle mit einem Speer erhalten bei einem Angriff +1 auf die Stärke und sind zudem noch Rüstungsbrechend -1.
- Morgenstern:** Träger dieser Waffe addiert +1 auf die Stärke und das Ziel erleidet den doppelten verlust von Lebenspunkten.
- zusätzliche Handwaffe:** zusätzliche Handwaffen geben dem Träger +1 auf seine Attacken, können allerdings kein Schild mehr führen. Nur für Infanterie Modelle.

**Schusswaffen:**

<b>Bogen</b>	Reichweite: 20", Stärke 3, Rüstungsbrechend -1
<b>Langbogen</b>	Reichweite: 24", Stärke 3, Rüstungsbrechend -1
<b>Armbrust</b>	Reichweite: 20", Stärke 4, Rüstungsbrechend -1, Bewegen oder Schiessen
<b>Muskete</b>	Reichweite: 18", Stärke 4, doppelter Verlust von Lebenspunkten
<b>Pistole</b>	Reichweite: 10", Stärke 4, doppelter Verlust von Lebenspunkten, zählt im Nahkampf als zusätzliche Handwaffe
<b>Schleuder</b>	Reichweite: 10", Stärke 2, Mehrfachschuss (3)
<b>Wurfaffen</b>	Reichweite: 6", die erste Reihe darf Werfen, selbst wenn sie maschiert ist. Treffer haben die Stärke des Trägers.
<b>Wurfaxt</b>	Reichweite: 6", die erste Reihe darf Werfen, selbst wenn sie maschiert ist. Treffer haben die Stärke des Trägers +1.

### Rüstungen

<b>Schild Infanterie:</b>	Ein Schild gibt dem Träger einen Rüstungswurf von 5+ und einen Parierenwurf von 6+.
<b>Schild Kavallerie:</b>	Wenn Beritten, verbessert der Schild den Rüstungswurf des Trägers um +1. Parieren ist nicht möglich.
<b>Rossharnisch:</b>	Ein Rossharnisch wird unter Optionen eines Reittieres dazugekauft und verbessert den Rüstungswurf des Reiters / Reittiers um +1.
<b>Handwaffe und Schild:</b>	Handwaffe und Schild: addiere +1 auf den Parierenwurf der Einheit.
<b>Speere und Schild:</b>	Speere und Schild: Geben Parieren von 6+.

### Sonstige Regeländerungen

<b>Körperlos</b>	- Wenn man Körperlose Kreaturen treffen möchte braucht man 6en zum Erfolg.
<b>Flammenattacken</b>	- Rettungswürfe gegen Flammenattacken zählen "nur" gegen reine Flammen. (eine Kanonenkugel bleibt eine Kanonenkugel, ob sie nun brennt oder nicht...)
<b>Magieresistenz</b>	- Pro Magieresistenz erhält der Zauberer, welcher einen Bannversuch unternimmt, einen zusätzlichen Bannwürfel.
<b>Regeneration</b>	- Regeneration ist keine Art Rettungswurf mehr und wird immer am Ende der Nahkampfphase ausgewürfelt. Somit zählen alle Lebenspunkt verluste zum Kampfergebnis hinzu und Schützen können Modelle mit Regeneration auch schon vorher schwächen.
<b>Plänkler</b>	- dürfen feindliche Einheiten Bedrängen, sofern sie aus mindestens 10 Modellen bestehen. - erhalten ab der zweiten Nahkampfphase den normalen Bonus für Glieder (sofern genügend Modelle vorhanden sind.) Somit greifen Plänkler immer ungestüm an.
<b>Schwärme</b>	- Schwärme sind immer Standhaft - der Gegner darf immer Niedertrampeln, sofern dieser selbst kein Schwarm ist
<b>Schwärme</b>	- am Ende des Spielerzuges erhält eine Schwarmbase immer wieder seine vollen Lebenspunkte zurück. Wenn ein Schwarm ausgeschaltet wird, werden auch keine Lebenspunkte regeneriert.
<b>Streitwagen</b>	- Aufpralltreffer verursachen immer W6 +1 automatische Treffer. Sollte ein Streitwagen durch eine Einheit fliehen (egal ob Freund oder Feind) so verursacht dieser auch W6 +1 automatische Treffer.
<b>Angst</b>	- Wenn eine Angst verursachende Einheit einen Nahkampf gewinnt, erhält die feindliche Einheit einen Malus von -1 auf den Moralwert.
<b>Entsetzen</b>	- Sollte eine Entsetzen verursachende Einheit zu Beginn des Spielerzuges in Umkreis von 7" um eine feindliche Einheit stehen, dann muss diese einen Paniktest bestehen, oder flieht von der verursachenden Einheit weg. Im Falle von Infanterie-Modellen, welche Entsetzen verursachen, muss die betroffene Einheit das Charaktermodell sehen! Im Nahkampf muss kein Paniktest für Entsetzen abgelegt werden. - Entsetzen verursachende Modelle verursachen ebenfalls auch Angst und die gleichen Regeln gelten also auch für sie.
<b>Hass</b>	- Modelle mit der Sonderregel Hass, müssen Gegner nach einem Nahkampf immer verfolgen.
<b>Kriegsmaschinen</b>	- Kanonen verursachen immer 3 Lebenspunkte pro Verwundung - Speerschleudern und andere Kriegsmaschinen, welche einen BF-Wert zum Schiessen benutzen, erhalten nach wie vor den Malus von -1 auf lange Reichweite.
<b>Hinterhalt</b>	- Einheiten, welche über diese Regel verfügen, dürfen ab dem ersten Spielzug versuchen das Schlachtfeld zu betreten. Wirf einen W6, bei einer 4+ dürfen diese Einheiten das Spielfeld von einer der beiden Spielfeldkanten betreten und sich auch noch Bewegen, allerdings nicht Angreifen. Sollte es die Einheit nicht schaffen, so darf die Einheit das in den kommenden Phasen versuchen, allerdings gelingt der Wurf dann schon auf die 3+.