



## FREEGUILD GENERAL



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

### BESCHREIBUNG

Ein Freeguild General ist ein einzelnes Modell. Einige Generals bevorzugen in der Schlacht die Schlagkraft einer zweihändigen Great Weapon, andere führen lieber eine einhändige magische Sigmarite Weapon und einen Freeguild-Schild. Wenn ein General in den Krieg reitet, tötet er seine Feinde womöglich lieber mit einer Freeguild Lance. Viele Freeguild Generals tragen statt einem Schild eine Pistole, um aus der Ferne wirken zu können. Gelegentlich hat ein Freeguild General die Ehre, ein Kriegsbanner in die Schlacht zu tragen.

### WARHORSE

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

### FÄHIGKEITEN

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

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

**Freeguild-Schild:** Ein Freeguild General mit einem Freeguild-Schild hat einen Schutzwurf von 3+.

### BEFEHLSFÄHIGKEIT

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

### KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLES, HERO, FREEGUILD GENERAL