

# STICHWORTVERZEICHNIS

## A

<b>Abteilung</b> (Sonderregel) .....	166
· Aufstellung, Moral, Psychologie .....	283
· Unterstützungsaktionen .....	283
<b>Abweichen</b> .....	95
<b>Achtung Sir!</b> .....	199, 209
<b>Aktiver und inaktiver Spieler</b> .....	115
<b>Angriffe</b>	
· Angriffsbewegungen, misslungener Angriff .....	121
· mehrere Angreifende Einheiten, mehrere Angriffsziele, unabsichtlicher Kontakt .....	130
· Angriff abbrechen, voranpreschen .....	131
<b>Angriffsbewegungen</b>	
· Angriffsreichweite, fehlgeschlagener Angriff .....	121
· an feindlichen Einheiten ausrichten .....	126
· Angriff in Flanke oder Rücken .....	127
· maximale Angriffsreichweite .....	121
· kann sich nicht ausrichten .....	128
· durch Gelände angreifen .....	128
· Umlenken .....	129
· fliehenden Feind angreifen .....	128
· Angriffsreaktionen .....	121
· mehrere Angreifer .....	121
· ungeordneter Angriff .....	128
<b>Angst</b> (Sonderregel) .....	166
<b>Arkane Artefakte</b> .....	343
<b>Armbrüste</b> .....	218
<b>Atemwaffe</b> (Sonderregel) .....	166
<b>Attacken</b> .....	96
<b>auf mahlenden Rädern</b> .....	194
<b>Aufpralltreffer (X)</b> (Sonderregel) .....	166
<b>Auftriebstest</b> .....	154-155
<b>Aufstellung</b> .....	285
<b>aus dem Weg hechten</b> .....	206
<b>Ausrichtung: Front, Flanke, Rücken</b> .....	103
<b>Aussichtspunkt</b> .....	271
<b>Ausweichen</b> (Sonderregel) .....	167

## B

<b>Bannen</b>	
· Typen des Bannens, Bannwurf und Bannergebnis .....	110
· in den Künsten übertrumpft und Auflösung .....	110
<b>Basekontakt</b> .....	145
<b>Baum fällt!</b> (Sonderregel) .....	167
<b>Befehle</b> (Strategiephase) .....	117
<b>Berittene Monster</b> .....	196
<b>Bestien</b> .....	193
<b>Bewegen</b>	
· Ablauf der Bewegungsphase .....	119
· durch Einheiten bewegen .....	92
· marschieren, Feind in Sicht .....	123
· rückwärts, Seitwärts .....	125
· restliche Bewegung .....	122
· Angriffsbewegungen .....	126
· Pflichtbewegung .....	122
· sonderbare Situationen bei der Bewegung .....	134
· Gelände und Bewegung .....	135

· Bewegen oder Schießen (Sonderregel) .....	167
<b>bleibt im Spiel</b> .....	111
<b>Blöðheit</b> (Sonderregel) .....	167
<b>Boden preisgeben</b> .....	134
<b>Bogen</b> .....	216
<b>Bombardement</b> .....	224
<b>Breitseite</b> .....	274, 275
<b>brennbar</b> (Sonderregel) .....	167
<b>Bündelwaffen</b> .....	217

## C

<b>Champions</b> .....	199
<b>Charaktermodelle</b>	
· Truppentyp .....	188, 204
· Charaktermodelle auf Monstern .....	204
· Charaktermodelle auf Streitwagen .....	205
· einzelne Charaktermodelle und Beschuss .....	205, 206, 209
· aus dem Weg hechten .....	206
· durch Glieder bewegen .....	208

## D

<b>dafür bezahlt man uns nicht genug!</b> .....	197
<b>Dämonologie</b> .....	322, 323
<b>Deckung</b> .....	139
<b>Deckung ignorieren</b> (Sonderregel) .....	167
<b>Dekoration</b> .....	135
<b>die wichtigste Regel</b> .....	93
<b>direkt auf etwas zu/ von etwas weg</b> .....	92
<b>durch Deckung bewegen</b> (Sonderregel) .....	167
<b>drehen</b> (auf der Stelle) .....	125
<b>Durchbrechen</b> .....	156
<b>Durch und Durch</b> .....	223
<b>Durchschlag (DS)</b> .....	141, 212

## E

<b>Einheitenstärke</b> .....	105
<b>Einzelgänger</b> (Sonderregel) .....	167
<b>einzelne agierende Modelle</b> .....	134
<b>Ein-Zoll Regel</b>	
· allgemein .....	119
· bei aufgeriebenen Einheiten .....	154
<b>eisenbeschlagene Räder</b> .....	194
<b>Elementarismus</b> .....	328, 327
<b>Ende des Zuges</b> .....	144
<b>Entsetzen</b> (Sonderregel) .....	168
<b>erster Angriff</b> (Sonderregel) .....	168
<b>es kümmert keinen</b> .....	191
<b>es liegt was in der Luft</b> .....	273

## F

<b>Fehlfunktionstabelle</b>	
· für Schwarzpulverwaffen .....	229
· für Steinschleudern .....	225
<b>Fernkampf Ablauf der Fernkampfphase</b> .....	136
· wer kann schießen? .....	137
· Trefferwurf und Trefferwurfmodifikationen .....	138
· BF von 6 oder höher .....	138
· Trefferwürfe 7+ .....	139

· Verwundungstabelle und Rüstungswürfe .....	140
· in den Nahkampf schießen .....	142
· von einem Hügel schießen .....	143
<b>Fernkampfwaffen</b> .....	216

<b>Flammenattacken</b> (Sonderregel) .....	168
<b>Flammensäule</b> .....	229
<b>Flammenwerfer</b> .....	229
<b>Flegel</b> .....	214
<b>fliegen (X)</b> (Sonderregel) .....	168
<b>Flucht allgemein</b> .....	133
<b>fliehende Einheiten</b>	
· Pflichtbewegungen .....	122
· fliehenden Feind angreifen .....	128
· Richtung und Bewegung .....	132
· Durch Einheiten oder Gelände fliehe .....	133
<b>Formationen</b> .....	101, 182

## G

<b>gebundene Zauber</b> .....	109
<b>Gegenangriff</b> (Sonderregel) .....	169
<b>Gelände</b>	
· platzieren .....	268
· gefährlich, schwierig, unpassierbar .....	269-270
· schwieriges Gelände .....	2
· Gelände im Nahkampf .....	159
· durch Gelände fliehen .....	133
· Gelände und Bewegung .....	135
· Geländearten .....	135
· besondere Geländestücke ..	272-273
· Schlachtfelddekoration .....	271
· Wälder .....	270
<b>General</b> .....	203
<b>geordneter Rückzug</b> .....	134, 160
<b>geschlossene Ränge</b> .....	101, 169
<b>Gesindel</b> (Sonderregel) .....	169
<b>gewichtig</b> (Sonderregel) .....	170
<b>geworfene Waffen</b> .....	219
<b>gezogen</b> (Sonderregel) .....	170
<b>Giftattacken</b> (Sonderregel) .....	170
<b>Gleichstand</b> .....	152
<b>gleichzeitig kämpfen</b> .....	146
<b>Gliederbonus</b>	
· bei geschlossenen Rängen .....	101
· bei offenen Rängen .....	183
<b>grässliche Verluste</b> .....	117
<b>großes Heer</b> .....	277
<b>großes Ziel</b> (Sonderregel) .....	170
<b>gut ausgebildet</b> (Sonderregel) .....	170

## H

<b>haltet die Stellung</b> .....	203
<b>Handwaffen</b> .....	213
<b>Hass (X)</b> (Sonderregel) .....	171
<b>Hauptregiment</b> (Sonderregel) .....	170
<b>Hellebarde</b> .....	214
<b>Herausforderungen</b> .....	210 - 211
<b>Horde</b> (Sonderregel) .....	171

## I

<b>Illusion</b> .....	330, 331
<b>immun gegen Psychologie</b> (Sonderregel) .....	171
<b>in die Lücke treten</b> .....	102, 146, 150
<b>indirektes Feuer</b> .....	225

<b>Initiative</b> .....	96
<b>Infanterie</b> .....	190
<b>inspirierende Gegenwart</b> .....	203
<b>instabil</b> (Sonderregel) .....	171

## K

<b>Kampfergebnis berechnen</b> .....	151
· Armeestandarten .....	203
· Durchbrechen .....	156
<b>Kampfkolosse</b> .....	196
<b>Kampfmagie</b> .....	320, 321
<b>Kanonen</b> .....	226
<b>Kartätsche</b> .....	227
<b>Kavallerie</b> .....	193
<b>Kavalleriespeer</b> .....	215
<b>Kommandoabteilungen</b> .....	198
<b>Kontrollverlust</b> .....	109
<b>körperlos</b> (Sonderregel) .....	171
<b>Kraftnexus</b> .....	273
<b>Kriegerschar</b> (Sonderregel) .....	172
<b>Kriegsbogen</b> .....	216
<b>Kriegsgerät</b> .....	197
<b>Kriegsmaschinen</b> .....	197
· Kriegsmaschinen und Bases .....	222
<b>Kundschafter</b> (Sonderregel) .....	172
<b>Kurzbogen</b> .....	216

## L

<b>Langbogen</b> .....	216
<b>Lanzen</b> .....	215
<b>Lebenspunkte</b> .....	96
<b>leichte Kavallerie</b> .....	193
<b>leichte Streitwagen</b> .....	194
<b>lineare Hindernisse</b> .....	135
<b>locker Formation / "Plänkler"</b> .....	184

## M

<b>Magieresistenz (-X)</b>	
· allgemein .....	108
· Sonderregel .....	172
<b>magische Attacken</b> (Sonderregel) ..	172
<b>magische Rüstungen</b> .....	340
<b>magische Standarten</b> .....	341
<b>magische Waffen</b> .....	338-339
<b>Manöver</b>	
· allgemein .....	124, 125
· Glieder umbilden .....	125
· Neuformierung .....	125
· während eines Angriffs .....	126
· Auf der Stelle drehen .....	125
<b>marschieren</b> .....	123
<b>Marschkolonne</b> .....	101
<b>massiv</b> .....	195
<b>Mehrfachschüsse</b> (Sonderregel) ..	172
<b>mehrläufig</b> .....	228
<b>mehr Nägel</b> .....	227
<b>Monster</b> .....	196
<b>Monsterjäger</b> (Sonderregel) .....	172
<b>Monstertreiber</b> (Sonderregel) .....	173
<b>monströse Kavallerie</b> .....	193
<b>monströse Kreaturen</b> .....	196
<b>monströse Infanterie</b> .....	191
<b>Morgenstern</b> .....	214
<b>Mörser</b> .....	228
<b>multiple Lebenspunktverluste (X)</b> ..	143, 173
<b>Musiker</b> .....	201
<b>Muskete</b> .....	217

**N**

**nachrücken** ..... 156

**Nähe** ..... 272

**Nahkampf**

- Abfolge der Nahkampfphase ..... 144
- Basekontakt, das kämpfende
- Glied, Unterstützungsattacken .. 145
- Wie viele Attacken?
- Wer schlägt zuerst zu? ..... 146
- Verheerungszauber und
- Schablonen ..... 158
- Schrumpfende Einheiten ..... 158

**Nahkämpfe, multiple**

- mehrere Einheiten, an mehreren Fronten kämpfen ..... 147
- Kampfergebnis und mehrere Einheiten ..... 153

**Natürliche 1**

- Beim Treffen im Fernkampf ..... 138
- Beim Verwunden ..... 140
- Bei Rüstungswürfen ..... 141, 149
- Beim Treffen im Nahkampf ..... 148
- Beim Verwunden im Nahkampf ..... 149

**Nekromantie** ..... 332, 333

**Niederwalzen** ..... 196

**O**

**offene Ränge**

- allgemein, Einheitenform ..... 182
- Sonderregel ..... 173
- Äußerst manövrierfähig ..... 183

**Orgelkanonen** ..... 228

**P**

**Panik**

- Panik durch Beschuss ..... 160
- befreundete Einheiten, schwere Verluste ..... 161

**Peitsche** ..... 214

**perfekte Beschwörungen** ..... 109

**Pflichtbewegungen** ..... 122

**Pistole, Pistolenpaar** ..... 217

**Plänkler (Sonderregel)** ..... 173

**Platz da!** ..... 198

**Profile** ..... 96

- geteilte Profile ..... 97, 158
- Profilwert Null, Profilwerttests, Moralwerttests, Profilwert modifizieren ..... 97, 158
- andere Modellinformationen 98, 99
- verbesserte Profilwerte (berittene Monster und Streitwagen) 204, 205

**R**

**Ränder der Welt** ..... 125

**rasender Angriff (Sonderregel)** ..... 174

**Raserei (Sonderregel)** ..... 174

**Regeneration (X+)** (Sonderregel) .. 174

**reguläre Infanterie** ..... 190

**Reichweite** ..... 212

**Repetierarmbrust** ..... 218

**Repetierhandarmbrust** ..... 218

**Repetierspeerschleudern** ..... 223

**Reserve (Aufstellung)** ..... 285

**Reservebewegung (Sonderregel)** ..... 174

**Rettungswürfe** ..... 141

**mehr als ein Schutzwurf** ..... 141

**Rossharnisch** ..... 221

**Rüstung Rüstungswert** ..... 141

- maximaler Rüstungswert ..... 220
- Durchschlag ..... 131, 212
- leichte Rüstung, schwere Rüstung, Plattenrüstung, keine Rüstung... 220
- Zauberer und Rüstung ..... 111, 221

**Rüstungsfluch (Sonderregel)** ..... 174

**S**

**Salvenfeuer S. 143 (Sonderregel)** .. 175

**sammeln, Strategiephase, gesammelte Einheiten** ..... 117

**Sammelruf (Sonderregel)** ..... 175

**Sänfte (Sonderregel)** ..... 175

**Schablonen**

- Explosivschablone, Flammenschablone ..... 94
- Gefahr getroffen zu werden, Abweichung ..... 95

**Schicksalsbann** ..... 110

**schießen und Verschwinden (Sonderregel)** ..... 175

**Schild** ..... 221

**Schildwall (Sonderregel)** ..... 175

**Schlachtfeldgröße** ..... 285

**schlägt zuerst zu (Sonderregel)** ..... 176

**Schleuder** ..... 219

**schnelle Bewegung (Sonderregel)** ..... 176

**Schnellfeuer** ..... 223

**Schnellschuss (Sonderregel)** ..... 176

**Schwärme** ..... 191

**Schwarze Magie** ..... 324, 325

**Schwarzpulverwaffen** ..... 217

**schwenken (Manöver)** ..... 124

**Schwere Infanterie** ..... 190

**Schwere Kavallerie** ..... 193

**schwere Streitwagen** ..... 195

**schwerfällig** ..... 191

**selbst**

- Zauber mit Reichweite "selbst" .. 108

**Sensenräder** ..... 195

**Sichtlinie**

- Verdeckte Sichtlinie ..... 103
- beim Fernkampf ..... 137

**sofort getötet** ..... 143

**Söldner**

- Sonderregel ..... 176
- allgemein, rüpelhaft ..... 279

**Sonderregeln**

- Regelpriorität, kumulative Sonderregeln ..... 165

**Speere** ..... 215

**Speerschleudern** ..... 223

**Stampfattacken (X)** (Sonderregel) ..... 176

**standhafte Truppen** ..... 190

**Standartenträger** ..... 200

**Stärke (einer Waffe)** ..... 212

**Steinschleudern** ..... 224

**Stoßspeer** ..... 215

**Strategiephase Abfolge** ..... 117

**Streitwagen** ..... 194

**Streitwagengarde (Sonderregel)** ..... 177

**Szenarios** ..... 289-291

**T**

**Talismane** ..... 341

**tiefgestaffelter Kampf**

(Sonderregel) ..... 177

**Todesstoß (Sonderregel)** ..... 177

**Themenarmeen** ..... 277

**Treffer**

- automatische ..... 143
- Trefferwürfe Im Fernkampf 138-139
- im Nahkampf ..... 149

**Truppentypen Kategorien**

- Allgemein ..... 104, 188
- Truppentypentabelle ..... 105

**U**

**Überfall (Sonderregel)** ..... 166

**überrennen** ..... 129

**umlenken** ..... 129

**umzingelt** ..... 155

**undiszipliniert** ..... 193

**unerschütterlich (Sonderregel)** .... 178

**ungestüm (Sonderregel)** ..... 177

**unhandlich (Sonderregel)** ..... 178

**unnachgiebig (Sonderregel)** ..... 178

**Unordnung** ..... 101

**unterschiedliche Waffen** ..... 158

**Unterstützung**

- Unterstützungsattacken ..... 145, 150
- Kavallerieunterstützung ..... 192

**V**

**Verbündete** ..... 282, 283

**verfolgen**

- Verfolgungsbewegung, von der Verfolgung absehen, noch verwickelt ..... 156
- in einen neuen Feind hinein verfolgen, vom Schlachtfeld verfolgen, Schnappt Euch die Hunde!, in einen neuen Feind verfolgen ..... 157

**Verluste**

- allgemein, überschüssige ..... 150
- aus Einheit entfernen ..... 102

**Verstärkungen** ..... 134

**Verwunden im Fernkampf, Verwundungstabelle** ..... 140

**im Nahkampf, Verwundungstabelle** ..... 149

**Veteranen (Sonderregel)** ..... 178

**vorgetäuschte Flucht (Sonderregel)** ..... 178

**Vorhut (Sonderregel)** ..... 179

**W**

**Waaagh-Magie** ..... 334, 335

**Wald** ..... 270

**Waldsaum** ..... 270

**Waffen des Krieges** ..... 212-218

**Waffenplattform** ..... 194

**Warpgezücht (Sonderregel)** ..... 179

**Weiß Magie** ..... 328, 329

**Wenden (Manöver)** ..... 124

**Wendige Kavallerie (Sonderregel)** ..... 179

**Widerstand** ..... 96

**Wer kann kämpfen?** ..... 145

**unvollständige Glieder** ..... 158

**Wurfaxt** ..... 219

**Würfeln**

- Würfelarten, modifizieren, Wiederholungen ..... 7, 93, 95

**Wurfspeer** ..... 215

**Wurfspeer** ..... 219

**Wurfwaffen** ..... 219

**Z**

**Zähe Haut (X) (Sonderregel)** ..... 179

**Zaubern**

- allgemein, Magiestufen, Zauber ermitteln, Magielehren ..... 106
- Zauberkategorien ..... 107
- Zauber wirken ..... 108
- Zauberwurf, Zauberergebnis und Zauberwert ..... 108
- Dauer ..... 111
- Zauberer und Rüstungen ... 111, 221
- in der Strategiephase ..... 117
- Zaubergerosse ..... 143

**zufällige Attacken (Sonderregel)** ... 180

**zufällige Bewegung (Sonderregel)** 180

**Zug** ..... 115

**Zugabfolge** ..... 115

**zusammengewürfelter Haufen (Sonderregel)** ..... 180

**Zusatzattacken (+X) (Sonderregel)** ..... 180

**zweihändig geführt (Sonderregel)** ..... 180

