

## Schutzwürfe

Es kann immer noch passieren, dass eine *Verwundung* von einer Rüstung, einer magischen Barriere oder dergleichen abgefangen wird. Nachdem ermittelt wurde, dass ein *Treffer verwundet*, legt der Spieler, dessen Modell eine *Verwundung* erlitten hat, seine *Schutzwürfe* ab, wie im Folgenden beschrieben.

## Rüstungswürfe

Der *Rüstungswurf* ergibt sich aus der Ausrüstung eines Modells. Sobald du einen *Rüstungswurf* ablegst, musst du gleich oder höher deinem *Rüstungswurf* würfeln. Wenn dieser Wurf gelingt, wird die *Verwundung* ignoriert. Eine unmodifizierte 1 bedeutet dabei immer, dass der *Rüstungswurf* nicht bestanden wurde. Es gibt folgende Rüstungen, die den *Rüstungswurf* beeinflussen:

Rüstung	Rüstungswurf
leichte Rüstung	6+
schwere Rüstung	5+
Ithilmarrüstung	5+
Gromrilrüstung	4+
Schild	+1
Sonderregel <i>Kavallerie</i>	+1
Rossharnisch (nur <i>Kavallerie</i> )	+1

Die Boni für Schilde, *Kavallerie* und Rossharnische werden dabei auf den *Rüstungswurf* addiert (genau wie bestimmte *Fertigkeiten*, Sonderregeln und dergleichen). Aus offensichtlichen Gründen kann ein Modell nur eine leichte Rüstung, schwere Rüstung, Ithilmarrüstung oder Gromrilrüstung tragen.

*Beispiel: Ein Inquisitor der Hexenjäger trägt eine schwere Rüstung, wodurch er einen Rüstungswurf von 5+ erhält. Wenn er nun auf dem Rücken eines Pferdes sitzt (und somit die Sonderregel *Kavallerie* erhält), verbessert sich dieser auf 4+. Zusammen mit einem Schild oder Rossharnisch würde er sogar einen Rüstungswurf von 3+ erhalten.*



## Rüstungswurfmodifikationen

Rüstungswurfmodifikationen geben an, wie die hohe *Stärke* einer *Attacke* den *Rüstungswurf* verschlechtert oder im schlimmsten Fall sogar vollständig aufhebt. In einigen Fällen *verwundet* ein Modell automatisch oder bei einem bestimmten Wert, der nicht seiner *Stärke* entspricht. In diesem Fall nimmst du die *Stärke*, die das Modell beim *Attackieren* normalerweise hätte, um die *Rüstungswurfmodifikation* festzustellen.

Stärke	Rüstungswurfmodifikation
1 bis 3	keine
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9	-6
10	-7

*Beispiel: Ein Buckliger der Untoten trägt eine leichte Rüstung und einen Schild (insgesamt also ein Rüstungswurf von 5+) Er wird nun von einer Attacke mit Stärke 4 verwundet, wodurch sich sein Rüstungswurf auf 6+ reduziert. Eine Attacke mit Stärke von 5 hätte gar keinen Rüstungswurf mehr erlaubt..*

## Rettungswürfe und Regeneration

*Rettungswürfe* sind *Schutzwürfe*, die zum Beispiel ein schnelles Ausweichen, eine magische Aura oder gar göttliche Fügung darstellen, während *Regeneration* die unnatürlich schnelle Heilung einiger Kreaturen darstellt. Sie funktionieren ähnlich wie *Rüstungswürfe*, sind aber deutlich seltener und unterliegen folgenden Regeln: Ein *Rettungswurf* oder ein *Regenerationswurf* wird niemals durch die *Stärke* der *Attacke* reduziert und kann zusätzlich zum *Rüstungswurf* eingesetzt werden, wenn das Modell beides hat.

*Rettungswürfe* addieren sich nicht, sofern nicht anders angegeben. Stattdessen nimmst du den höchsten *Rettungswurf*, falls dein Modell mehr als einen besitzen sollte (was ein äußerst seltener Fall ist).

*Regenerationswürfe* betragen immer 4+, dürfen allerdings nicht gegen *Flammenattacken* eingesetzt werden.

Ein Modell mit einem *Rettungswurf* und *Regeneration* darf nur einen dieser Würfe einsetzen.