

# Sonderregeln

Einige Kämpfer und Kreaturen haben besondere Fähigkeiten und Eigenschaften, die sie von anderen unterscheidet. In diesem Kapitel wird darauf näher eingegangen.

## Bestie

Einige Kreaturen entwickeln im Angesicht des Feindes einen instinkthaften Jagdtrieb, der sie sehr gefährlich macht. Modelle mit dieser Sonderregel werfen für die *Angriffsdistanz*  $3W6$  und wählen den höchsten Würfel. Außerdem erhalten sie in dem *Spielerzug*, in dem sie angreifen, eine zusätzliche *Attacke*. Modelle mit der Sonderregel *Bestie* stehen auf einem Base mit einer Größe von 25x50mm.

## Flammenattacken

Der Organismus einiger Lebewesen reagiert unerwartet stark auf Feuer. Gegen die *Verwundungen* durch *Flammenattacken* dürfen keine *Regenerationswürfe* durchgeführt werden.

## Giftattacken

Einige Kämpfer übertragen infektiöse Krankheiten oder nutzen verschiedene Gifte, die selbst den kleinsten Kratzer gefährlich machen. Wenn ein Modell mit *Giftattacken* beim *Trefferwurf* eine unmodifizierte 6 würfelt, *verwundet* dieser *Treffer* automatisch. Wirf dennoch für den *Verwundungswurf*, um zu schauen, ob es sich um einen *kritischen Treffer* handelt.

## Große Kreatur

Einige Kreaturen überragen einen normalen Menschen um viele Köpfe. Dadurch bieten sie zwar eine größere Angriffsfläche, aber sie können ihre Masse gegen den Gegner schleudern. Modelle mit dieser Sonderregel erhalten in dem *Spielerzug*, in dem sie *angreifen*, eine zusätzliche *Attacke* mit ihrer unmodifizierten *Profilstärke*, die automatisch *trifft* und vor allen anderen *Attacken* abgehandelt wird (selbst vor *Schlägt immer zuerst zu*). Beschuss und *Nahkampfattacken* gegen *große Kreaturen* erhalten einen Bonus von 1 auf den *Trefferwurf*.

## Hirnlos

Es gibt Wesen in Mortheim (und natürlich darüber hinaus), die entweder so instinkthaft, unnatürlich oder schlicht und ergreifend dumm sind, dass sie nicht aus ihren Erlebnissen lernen. Modelle mit dieser Sonderregel erhalten keine *Erfahrungspunkte*.

## Immun gegen Schmerzen

Das Schmerzempfinden einiger Kreaturen ist so gering oder einfach nur untergeordnet, dass sie die meisten Wunden kaum wahrnehmen. Modelle mit dieser Sonderregel behandeln das Ergebnis *Betäubt* auf der *Verletzungstabelle* als *Zu Boden gegangen*. Trägt das Modell einen Helm, erhält es einen *Rettungswurf* von 4+ gegen *Zu Boden gegangen* (statt gegen *Betäubt*). Wenn dieser Wurf erfolgreich ist, hat die *Verletzung* keinerlei Auswirkungen.

## Kavallerie

Berittene Kämpfer sind in Mortheim aufgrund der ungünstigen Bedingungen zwar selten, aber keineswegs undenkbar. Ein Modell mit dieser Sonderregel besteht immer aus dem Reiter (das Modell selbst) und seinem *Reittier* und gilt als *große Kreatur*. Für alle anfallenden *Profilwerttests* wird das *Profil* des Reiters benutzt. Das Modell *bewegt* sich mit der *Bewegung* des *Reittieres* fort und darf *Kavalleriewaffen* einsetzen. *Kavallerie* wirft für die *Angriffsdistanz*  $3W6$  und wählt den höchsten Würfel. Das *Reittier* darf im *Nahkampf* entsprechend seines *Profils* *attackieren* (es gilt in dieser Hinsicht als unabhängiges Modell). Wird der Reiter während der Schlacht *ausgeschaltet*, gilt dies auch für sein *Reittier*. Modelle mit der Sonderregel *Kavallerie* stehen auf einem Base mit einer Größe von 25x50mm.

## Keine Ausrüstung

Einige Kreaturen verlassen sich auf ihre natürlichen Waffen und sind geübt im waffenlosen Kampf. Ein Modell mit dieser Sonderregel darf niemals Ausrüstung tragen und erleidet keine negativen Effekte für das Kämpfen ohne Waffen.