

RW+1

Eine Waffe mit dieser Sonderregel erhöht den gegnerischen *Rüstungswurf* gegen Verwundungen durch sie um 1. Modelle ohne Rüstung erhalten einen *Rüstungswurf* von 6+.

Schnell Schussbereit

Waffen mit dieser Sonderregel dürfen auch nach dem *Sprinten* benutzt werden.

Schwarzpulverwaffe

Schwarzpulverwaffen erhalten die Sonderregeln *Nachladen*, *Tödlich* und *Unzuverlässig*.

Schwer

Eine Rüstung mit dieser Sonderregel reduziert die *Bewegung* des Trägers (oder seines *Reittieres*) um 1. Mehrere Rüstungen mit dieser Sonderregel reduzieren die *Bewegung* entsprechend oft.

Schwieriger Wurf

Gegen Waffen mit dieser Sonderregel steht dem Ziel ein *Rettungswurf* von 5+ zu.

Tödlich

Waffen mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von 1 auf der *Verletzungstabelle*. Modelle, die von einer Waffe mit dieser Sonderregel *ausgeschaltet* werden, erleiden innerhalb einer *Kampagne* nach dem Spiel weitere Auswirkungen, wie auf Seite 116 erklärt wird.

Unhandlich (Nahkampfwaffe)

Der Träger einer Waffe mit dieser Sonderregel unterliegt den Regeln für *Schlägt immer zuletzt zu*.

Unhandlich (Schusswaffe)

Eine Schusswaffe mit dieser Sonderregel darf nur benutzt werden, wenn sich der Schütze in diesem *Spielerzug* nicht *bewegt* hat.

Unzuverlässig

Wird beim *Trefferwurf* mit solch einer Waffe eine 1 gewürfelt, erleidet der Schütze selbst einen automatischen *Treffer* durch seine Waffe. Alle Sonderregeln kommen dabei zur Geltung. Im Falle einer Donnerbüchse wird stattdessen die 3-Zoll-Schablone mit dem Mittelpunkt auf dem Schützen platziert und jedes berührte Modell erleidet einen *Treffer* durch die Waffe.

Warpsteinwaffe

Die Schüsse (nicht jedoch die Nahkampfattacken) einer Warpsteinwaffe gelten als *magische Attacken*.

Wurfwaffe

Ein Modell, das Waffen mit dieser Sonderregel in der *Schussphase* benutzt, erleidet keinen Abzug auf den *Trefferwurf* für *Bewegung* und *lange Reichweite*.

Zerbrechlich

Für jeden *kritischen Treffer* den eine Waffe mit dieser Sonderregel verursacht, erleidet jede *Attacke* durch diese Waffe in Zukunft einen Abzug von 1 auf die *Stärke*. Diese Abzüge addieren sich und sind auch innerhalb einer *Kampagne* gültig.

