Kutsche

In den schuttübersähten Straßen von Mortheim sind *Kutschen* zwar eingeschränkt, aber sie bieten einige Vorteile, die sich die Kämpfer zunutze machen können. *Kutschen* können bis zu 4 Modelle der eigenen Bande transportieren. Um in eine *Kutsche* einzusteigen, muss sich das Modell in direkten Kontakt mit ihr begeben. Während der eigenen *Bewegungsphase* dürfen die Modelle jederzeit aussteigen und werden dann in direktem Kontakt mit der *Kutsche* platziert. Sie dürfen in diesem *Spielerzug* normal agieren, gelten aber immer als *bewegt*. Wenn sich die *Kutsche* zu diesem Zeitpunkt im *Nahkampf* befindet, werden aussteigende Modelle automatisch in diesen *Nahkampf* eingegliedert. In einem *Spielerzug*, in dem wenigstens ein Modell in die *Kutsche* eingestiegen ist oder sie verlassen hat, wird die *Bewegung* der *Kutsche* halbiert.

Modelle in *Kutschen* dürfen im *Nahkampf* nicht *attackieren*, sie dürfen aber *schießen* und *zaubern*. Bei *Beschuss* gegen die *Kutsche* wirfst du für jeden *Treffer* einen W6. Bei einer 6 werden Modelle in ihrem Inneren *getroffen* (verteile hier die *Treffer* zufällig), ansonsten wird der *Beschuss* gegen die *Kutsche* selbst abgehandelt.

Kutschen dürfen nicht *sprinten* und werden beim *Angriff* wie normale Modelle behandelt. Sie erhalten in der *Nahkampfphase*, in der sie *angegriffen* haben, allerdings W6 zusätzliche *Attacken* mit ihrer unmodifizierten *Profilstärke*, die automatisch *treffen* und vor allen anderen *Attacken* abgehandelt wird (selbst vor *Schlägt immer zuerst zu*).

Kutschen werden von zwei Zugtieren gezogen, die zwar von Bande zu Bande unterschiedliche Formen annehmen können, regeltechnisch allerdings immer als Pferde behandelt werden (siehe Ausrüstung).

Wenn eine *Kutsche ausgeschaltet* wird, musst du für jedes Modell, das sich zu diesem Zeitpunkt im Inneren befindet, einen *Inititativetest* ablegen. Wird dieser verpatzt, erleidet das Modell W_3 automatische *Treffer* mit derunmodifizierten *Profilstärke* der *Kutsche*. Die *Kutsche* gilt als *Gefolgsmann*, wenn bestimmt wird, was beim *Ausschalten* nach der Schlacht geschieht. *Kutschen* besitzen automatisch die Sonderregel *Hirnlos* und *Keine Ausrüstung*. Sie stehen auf einem Base mit einer Größe von 50x100mm. *Kutschen* zählen gegen das Maximum der Bandengröße.

Magische Attacken

Die Angriffe einiger Kreaturen sind durch Magie gestärkt oder außerweltlich. *Magische Attacken* haben Einfluss auf diverse Dinge, wie an entsprechender Stelle erklärt.

Reittier

Ein *Reittier* kann in den Gassen Mortheims durchaus praktisch sein, wenn man es richtig einsetzt. *Reittiere* werden nur dann *aufgestellt*, wenn sie einen Reiter haben (siehe die Sonderregel *Kavallerie*). Sollte der Reiter *ausgeschaltet* werden, gilt dies auch für sein *Reittier*. Es gilt dabei als *Gefolgsmann*. *Reittiere* besitzen automatisch die Sonderregel *Hirnlos* und *Keine Ausrüstung*.

Schlägt immer zuerst zu

Übernatürliche Reflexe oder jahrelanges Training erlauben blitzschnelles Zuschlagen. Modelle mit dieser Sonderregel *attackieren* im *Nahkampf* immer zuerst, ungeachtet ihrer *Initiative* oder den Regeln ihrer Ausrüstung. Wenn zwei verfeindete Modelle mit dieser Sonderregel gegeneinander kämpfen, bestimmen sie untereinander auf gewohnte Weise die Reihenfolge ihrer *Attacken*.

Schlägt immer zuletzt zu

Einige Kämpfer sind so stark eingeschränkt, dass sie Gefahr laufen, erschlagen zu werden, bevor sie selbst Schaden anrichten können. Modelle mit dieser Sonderregel *attackieren* im *Nahkampf* immer zuletzt, ungeachtet ihrer *Initiative* oder den Regeln ihrer Ausrüstung. Wenn zwei verfeindete Modelle mit dieser Sonderregel gegeneinander kämpfen, bestimmen sie untereinander auf gewohnte Weise die Reihenfolge ihrer *Attacken*.

Tier

Tiere handeln nach ihrem Instinkt, was ein guter Bandenführer nutzen kann. *Tiere* besitzen automatisch die Sonderregeln *Hirnlos* und *Keine Ausrüstung*. Sie gelten als *Gefolgsleute* und zählen gegen das Maximum deiner Bandengröße.

Todesstoß

Einige Kämpfer können ihre Waffen mit beispielloser Effektivität einsetzen. *Kritische Treffer* von Modellen mit dieser Sonderregel ignorieren *Rüstungswürfe* und erhalten einen Bonus von 1 auf der *Verletzungstabelle* (zusätzlich zu anderen Modifikationen). Sie gelten immer als *tödlich*.