Angriffsbonus (X)
Eine Waffe mit dieser Sonderregel gibt in der *Nahkampfphase*, in der das Modell als *Angreifer* gilt, einen Bonus auf die *Stärke*, die dem Wert in der Klammer entspricht.

Beidhändig
Eine Waffe mit dieser Sonderregel benötigt beide Hände, so dass das Modell im *Nahkampf* keine weitere Waffe und keinen Schild oder Parierschild einsetzen darf.

Defensivwaffe
Wenn ein Modell, das eine Waffe mit dieser Sonderregel benutzt, *angegriffen* wird, erhält es für diese *Nahkampfphase* die Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*.

Einmalig
Eine Waffe mit dieser Sonderregel darf nur einmal pro Schlacht eingesetzt werden.

Ermüdend
Waffen mit dieser Sonderregel gewähren den *Stärkebonus* lediglich in der ersten Phase eines jeden neuen *Nahkampfes*. Ab der zweiten *Nahkampfphase attackiert* der Träger mit seiner *Profilstärke*.

Geschützt
Eine Modell, das eine Rüstung mit dieser Sonderregel trägt, ignoriert die Auswirkungen der Sonderregel *Tödlich*.

Gezielter Schuss
Eine Waffe mit dieser Sonderregel darf auf jedes Ziel abgefeuert werden, das sich in *Reichweite* befindet. Der Schütze muss nicht das nächste Ziel wählen.

Hagel
Eine Waffe mit dieser Sonderregel nutzt beim *Schießen* die Flammenschablone, statt ein Ziel anzusagen und einen *Trefferwurf* durchzuführen. Lege die Schablone mit dem schmalen Ende an den Schützen. Jedes Modell, das von der Schablone berührt wird, erleidet einen *Treffer* durch die Waffe.

Kavallerierüstung
Rüstungen mit dieser Sonderregel dürfen nur von Modellen auf *Reittieren* benutzt werden.

Kavalleriewaffe
Waffen mit dieser Sonderregel dürfen nur von Modellen auf *Reittieren* benutzt werden.

Kopfschutz
Eine Rüstung mit dieser Sonderregel gewährt einen speziellen *Rettungswurf* von 4+ gegen das Ergebnis *Betäubt* auf der *Verletzungstabelle*. Gelingt der *Rettungswurf*, gilt das Modell lediglich als *Zu Boden gegangen*. Beachte, dass dieser *Rettungswurf* außerhalb der gewöhnlichen Reihenfolge abgehandelt wird und zusätzlich zu einem normalen *Rettungswurf* durchgeführt werden darf.

Mehrfachschuss (X)
Eine Waffe mit dieser Sonderregel darf entweder wie gewohnt einmal *abgeschossen* werden (nach den normalen Regeln) oder so oft, wie die Zahl in Klammern angibt, wobei der Schütze in dem Fall einen zusätzlichen Abzug von 1 auf den *Trefferwurf* erleidet.

Niederknüppeln
Verletzungen durch eine Waffe mit dieser Sonderregel betäuben den Gegner bereits bei einer 2 bis 4 (statt 3 bis 4, wie üblich).

Nachladen
Waffen mit dieser Sonderregel dürfen nur in jeder zweiten eigenen *Schussphase* benutzt werden. Wenn eine solche Waffe als *Paar* eingesetzt wird, darf in jeder eigenen *Schussphase* eine der Waffen benutzt werden.

Paar
Waffen mit dieser Sonderregel dürfen paarweise benutzt werden und gelten dabei als eine Waffe. Handarmbrüste, die parrweise eingesetzt werden, dürfen beide in einer Schussphase benutzt werden.

Parieren
Die Regeln für die Sonderregel *Parieren* findest du auf Seite 23.

Pistole
Waffen mit dieser Sonderregel dürfen im *Nahkampf* als Handwaffen (und zusätzliche Handwaffen) ohne weitere Regeln benutzt werden.

Rüstungsbrechend
Waffen mit dieser Sonderregel erhöhen die *Rüstungswurfmodifikation* um 1 (zusätzlich zu anderen Modifikationen).