

## Imperium Version 1.1

Charaktermodelle	Standard	Unterstützung	Elite	Seltene
Feldherr des Imperiums	Hellebardenträger	Jäger	Bihandkämpfer	Demigreifen-Ritter
Meisterzauberer	Speerträger	Pistolieri	Demigreifen-Ritter (wenn Großmeister General ist)	Höllenfeuer Salvenkanone
Erzlektor	Schwertkämpfer	Flagellanten (wenn Erzlektor General ist)	Ritter der Reichsgarde	Höllensturm- Raketenlafette
Großmeister	Armbrustschützen	Ordensritter	Schützenreiter	Dampfpanzer
Hauptmann des Imperiums	Musketiere		Großkanone	Celestisches Orkanium
Kampfzauberer	Bogenschützen		Mörser	Luminarium des Hysh
Kriegspriester	Freischärler-Miliz		Flagellanten	
Meistertechnicus				
Hexenjäger				

## Regeländerungen

**Abteilungen:** Abteilungen dürfen im Rahmen eines Gegenangriffs/Unterstützungsangriff die Flanke einer feindlichen Einheit angreifen, obwohl sie eigentlich die Front attackieren müssten. Abteilungen sind *standhaft*, solange das Hauptregiment *standhaft* wäre und sich in 3" Umkreis befindet.

### Charaktermodelle:

**Erzlektor:** *Gerechter Zorn* und die Kampfgebete wirken nie auf Reittiere.

**Feldherr des Imperiums:** Wenn ein Feldherr des Imperiums General der Armee ist, darf eine Einheit Bihandkämpfer als Standardeinheit aufgestellt werden. Darüber hinaus darf eine Einheit Staatstruppen eine magische Standarte von bis zu 50 Punkte erhalten.

### **Großmeister**

### **Meisterzauberer**

**Hexenjäger:** Der Hexenjäger darf für die gleichen Punktkosten wie beim Hauptmann ein Pferd erhalten. Beritten erhält er die Sonderregel *Leichte Kavallerie*. *Anschuldigung* gilt auch für gebundene Zauber.

### **Kampfzauberer**

**Kriegspriester:** *Gerechter Zorn* und die Kampfgebete wirken nie auf Reittiere.

### **Meistertechnicus**

### **Hauptmann**

## Reittiere

**Imperial Drache:** Ein imperialer Drache darf von einem Feldherrn des Imperiums oder einem Bestienmagier als Reittier genommen werden.

**Greif:** 140P, Erhält Blutschrei automatisch. Ein General darf die Sonderregel *Haltet die Linie* nutzen, wenn er auf einem Greif reitet, obwohl er nicht Teil einer Einheit ist.

### Pegasus

**Kriegsaltar:** Enthält eine Armee des Imperiums einen Kriegsaltar, so kann kein befreundeter Lichtmagier den Spruch Verbannung erhalten. Der *Hass* überträgt sich nie auf Reittiere. *Der Goldene Greif* wird bei einem Kontrollverlust nicht zerstört. Der Retter überträgt sich nicht auf den Reiter.

**Mechanisches Pferd:** Die Regel *Unzuverlässig* wird gestrichen.

**Schlachtross:** Bewegung 8

**Demigreif:** Darf von Großmeistern, Feldherren und Hauptmännern für je 50P inkl. Rossharnisch geritten werden.

## Standardeinheiten

**Freischärler-Miliz:** 4P/Modell

**Schwertkämpfer:** 5P/Modell

**Speerträger:** Schilde kostenlos

**Hellebardiere**

**Armbrustschützen**

**Musketiere**

**Bogenschützen**

## Unterstützungseinheiten

**Jäger:** 7P/Modell

**Pistolieri:** 16P/Modell

**Flagellanten** (wenn Erzlektor General, Sonderregeln s.u.)

**Ordensritter**

## Eliteeinheiten

**Bihandkämpfer:** 10P/Modell und die Abteilungen der Bihandkämpfer werden aus dem Kernbereich gezahlt.

**Flagellanten:** **11P/Modell**. Können ihre Raserei nie verlieren. Wenn du opferst (benutze diese Regel anstatt *Das Ende ist nah!*), wirf zu Beginn der Nahkampfphase, in dem die Flagellanten kämpfen, einen W3, um die Anzahl der Verluste zu bestimmen. 1 = Trefferwürfe **von 1** wiederholen; 2 = Treffer- und Verwundungswürfe **von 1** wiederholen; 3 = Treffer- und Verwundungswürfe **von 1** wiederholen, +1 auf den Widerstand.

**Kanone:** 1. Kanone: 120P / 2. Kanone: 140P / 3. Kanone: 160P

**Mörser:** 80P

**Ritter der Reichsgarde**

**Schützenreiter:** Dürfen Bewegen (aber nicht marschieren) und Schießen

**Demigreifen** (wenn Großmeister General)

## Seltene Einheiten

**Celestisches Orkanium:** *Himmliche Führung* ist nicht kumulativ mit weiteren Orkanien.

**Luminarium des Hysh**

**Dampfpanzer:** 280P, gilt als 2 seltene Auswahlen, kann nicht kostenlos vor dem Schießen ausgerichtet werden.

**Höllengefeuer-Salvenkanone:** 1. Salvenkanone: 120P / 2. Salvenkanone: 150P

**Raketenlafette:** 100P

**Demigreifen**

## Magische Gegenstände

### Magische Waffen:

**Schicksalsklinge:** 40P, benenne zu Beginn des Spiels ein feindliches Charaktermodell oder Monster. Alle Attacken der Schicksalsklinge gegen dieses Modell verwunden auf 2+ und profitieren von multiple Lebenspunktverluste (W3).

**Schwert aus gerechtem Stahl:** 15P, der Träger trifft im Nahkampf unabhängig von jeder Modifikation immer auf die 2+.

### Magische Rüstungen:

**Vergoldete Rüstung:** 25P, Plattenrüstung. Modelle, die den Träger im Nahkampf angreifen, müssen für jede Attacke einen Stärketest ablegen. Falls der Test misslingt, darf die Attacke nicht ausgeführt werden. Spezialangriffe wie Aufpralltreffer, Niedertrampeln usw. sind davon nicht betroffen.

**Stahlhelm der Vampirkriege 25 P.** Der Träger ist vollständig immun gegen die Sonderregeln *Angst* und *Entsetzen*, *Todesstoß* und alle Zaubersprüche aus der Lehre des Todes.

**Gorgonenschild:** 20P, Schild. Alle feindlichen Modelle in Kontakt (sowohl Reiter als auch Reittiere) verlieren eine Attacke (bis zu einem Minimum von 1). Dies hält solange an, wie die Modelle in Kontakt sind.

**Meteoreisenrüstung:** 30P

### Talismane:

**Das rote Amulett:** 5P, der Träger besteht alle Profilwert- und gefährliches Gelände Tests automatisch. Er besteht alle *Achtung Sir!* Würfe automatisch.

**Bironas Zeitkapsel 35 P.** Nur eine Anwendung. Der Träger kann die Zeitkapsel zu einem beliebigen Punkt einer beliebigen Schuss- oder Nahkampfphase zerschlagen, spätestens aber zum Zeitpunkt seines Todes. Alle Treffer- und Verwundungswürfe (sowie der komplette Beschuss von Kriegsmaschinen, der keinen Trefferwurf benötigt), die gegen den Träger in der Phase, in der die Kapsel eingesetzt wird, gerichtet waren, müssen wiederholt werden.

Im Gegenzug muss auch der Träger seinerseits alle Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen. Alle daraus resultierenden Schutzwürfe werden wie gewohnt absolviert.

#### **Verzauberte Gegenstände:**

**Aldreds Schatulle der Zauberei:** 25P, am Ende jeder eigenen Bewegungsphase kann der Träger sich entscheiden, einem beliebigen Zauberer innerhalb von 12“ einen zufälligen Spruch zu „stehlen“. Der Zauberer vergisst diesen Spruch und kann ihn nicht mehr wirken, bis die Schatulle den Spruch freigibt. Die Schatulle kann maximal einen Spruch enthalten. Der Träger kann versuchen, den Spruch als gebundenen Zauberspruch zu wirken. Sobald der Spruch gewirkt wurde (unabhängig davon, ob er gebannt wurde), wird der Zauber freigegeben. Der Träger kann sich auch jederzeit entscheiden, die Schatulle zu öffnen und den Spruch freizugeben; in diesem Fall darf er wieder einen Zauberspruch stehlen. Einheiten aus Dornenschwestern, Horros und Fluchfeuerhexern werden dabei wie Einzelmodelle behandelt.

#### **Arkane Artefakte:**

**Der graue Zauberstab:** 50P, der Zauberer kennt einen Spruch mehr, als seine Magiestufe es erlaubt. Er erhält +1 auf alle seine Versuche, einen Zauber zu wirken.

**Stein der Weisen:** 20P, eine Anwendung. Der Träger darf einmal pro Schlacht alle Energiewürfel eines Zauberwurfs oder einen Bannversuchs neu würfeln. Er kann dadurch einen Kontrollverlust umgehen.

**Kristallkugel:** 15P, alle feindlichen „Geheimnisse“ von Einheiten innerhalb von 24 Zoll um den Zauberer müssen offen gelegt werden. Dies beinhaltet magische Gegenstände und ihre Träger, aber auch Assassinen, Fanatics usw.

#### **Magische Standarten:**

**Ulriks Kampfstandarte:** 40P, nur Ritter des Inneren Zirkels oder Ritter der Reichsgarde dürfen dieses Banner tragen. Im Angriff verursacht die Einheit Entsetzen. Feindliche Einheiten, die die Trägereinheit angreifen wollen, müssen zuerst einen Moralwerttest bestehen, oder dürfen den Angriff nicht durchführen und sich in dieser Runde nicht bewegen.

**Banner des arkanen Schutzes:** 30P, die Einheit hat *Magieresistenz (2)*.

**Greifenstandarte:** 30P, nur Infanterieeinheiten. Die Einheit des Trägers zählt so, als hätte sie zwei Glieder mehr. Diese können normale negiert werden. (ignoriere die Regeln im Armeebuch)