



BANDENSTECKBRIEF

SPIELER	Thomas "Darth_Doc" Mathoi	Goldkosten gesamt	500 500
BANDE	Hexenjäger	Anzahl Modelle	9

EHG	Einheit				Name				Rolle	RW	Kosten
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Modell		
Reichweite	Typ		S	RWM	Ausrüstung		Anzahl	Sonderregel			

1	Inquisitor				Heimo Germar				Held	RW 4+	60
4"	4	4	3	3	1	4	1	8			
Nahkampf	Nahkampf	-1	+1		Faust	x1	+1 auf Rüstungswurf des Gegners				0
Nahkampf	Nahkampf	Träger	+1		Dolch	x1	+1 auf Rüstungswurf des Gegners				0
Nahkampf	Nahkampf	Träger	-		Schwert	x1	Pariieren bei zwei Schwertern darf Pariieren wiederholt werden				10
					Handarmbrust	x1	Nahkampfschuss				35
-	-	-	-	-	Leichte Rüstung	x1	6+ Rüstungswurf				20
-	-	-	-	-	Helm	x1	Kopfschutz Rüstungswurf kann nicht schlechter als 6+ werden				0
-	-	-	-	-	Schild	x1	5+ Rüstungswurf +2 bei weiterer Rüstung				5

Fertigkeiten	Nahkampf Schießen Intellekt Stärke Geschwindigkeit Spezial	Gesamtkosten Einheit	130
---------------------	--	-----------------------------	------------

Anführer Jeder Kämpfer der Bande innerhalb von 6" um den Anführer kann dessen Moralwert für Moralwerttests verwenden.

Verbrennt die Hexe Ein Inquisitor hasst alle Modelle die zaubern können.

Verurteilt! Einmal pro Spiel darf der Held ein Ziel verurteilen. Der hexenjäger legt einen MW-Test ab. Bei Erfolg verliert das Ziel 1 LP. Untote verlieren W3 LP.

Eiserner Wille Einmal pro Spiel erhält der Held für eine Runde +2 KG, +2 BF, +3 S. Am Ende der Runde muss der Held einen MW-Test bestehen, ansonsten erleidet er -1 auf die drei Profilwerte für den Rest des Spiels.

Erfahrung	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Verletzungen	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70		
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90		
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		
											sonstiges	

EHG	Einheit				Name				Rolle	RW	Kosten
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Modell		
Reichweite	Typ		S	RWM	Ausrüstung		Anzahl	Sonderregel			

1	Sigmarpriester				Eckbert Rausch				Held	RW 4+	40
4"	3	3	3	3	1	3	1	8			
Nahkampf	Nahkampf	-1	+1		Faust	x1	+1 auf Rüstungswurf des Gegners				0
Nahkampf	Nahkampf	Träger	+1		Dolch	x1	+1 auf Rüstungswurf des Gegners				0
-	-	-	-	-	Leichte Rüstung	x1	6+ Rüstungswurf				20
-	-	-	-	-	Helm	x1	Kopfschutz Rüstungswurf kann nicht schlechter als 6+ werden				0
-	-	-	-	-	Schild	x1	5+ Rüstungswurf +2 bei weiterer Rüstung				5

Fertigkeiten	Nahkampf Intellekt Stärke Spezial	Gesamtkosten Einheit	65
---------------------	---	-----------------------------	-----------

Gebete Der Sigmarpreister beherrscht die Gebete der Sigmariten. Er startet mit einem Gebet.

Verurteilt! Einmal pro Spiel darf der Held ein Ziel verurteilen. Der hexenjäger legt einen MW-Test ab. Bei Erfolg verliert das Ziel 1 LP. Untote verlieren W3 LP.

Eiserner Wille Einmal pro Spiel erhält der Held für eine Runde +2 KG, +2 BF, +3 S. Am Ende der Runde muss der Held einen MW-Test bestehen, ansonsten erleidet er -1 auf die drei Profilwerte für den Rest des Spiels.

Der Sigmarpriester darf einen Kriegshammer des Sigmar benutzen, falls die Bande einen bekommt. Nur er allein darf auch nach einem Hammer suchen.

Erfahrung	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Verletzungen	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70		
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90		
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		
											sonstiges	

SPIELER	Thomas "Darth_Doc" Mathoi	Goldkosten gesamt 500 500
BANDE	Hexenjäger	Anzahl Modelle 9

EHG	Einheit	Name	Rolle	RW	Kosten					
<i>B</i>	<i>KG</i>	<i>BF</i>	<i>S</i>	<i>W</i>	<i>LP</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>MW</i>	Modell	
<i>Reichweite</i>	<i>Typ</i>	<i>S</i>	<i>RWM</i>	<i>Ausrüstung</i>	<i>Anzahl</i>	<i>Sonderregel</i>				

1	Hexenjäger	Sieghard Krause	Held	RW 4+	25					
4"	3	3	3	3	1	3	1	7		
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>-1</i>	<i>+1</i>	<i>Faust</i>	<i>x1</i>	<i>+1 auf Rüstungswurf des Gegners</i>				0
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>Träger</i>	<i>+1</i>	<i>Dolch</i>	<i>x1</i>	<i>+1 auf Rüstungswurf des Gegners</i>				0
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>Träger</i>	<i>-1</i>	<i>Axt</i>	<i>x1</i>	<i>Rüstungsbrechend</i>				5
-	-	-	-	<i>Leichte Rüstung</i>	<i>x1</i>	<i>6+ Rüstungswurf</i>				20
-	-	-	-	<i>Helm</i>	<i>x1</i>	<i>Kopfschutz Rüstungswurf kann nicht schlechter als 6+ werden</i>				0
-	-	-	-	<i>Schild</i>	<i>x1</i>	<i>5+ Rüstungswurf +2 bei weiterer Rüstung</i>				5
Fertigkeiten				Nahkampf Schießen Intellekt Geschwindigkeit Spezial				Gesamtkosten Einheit		55

Verbrennt die Hexe Ein Hexenjäger hasst alle Modelle die zaubern können.

Verurteilt! Einmal pro Spiel darf der Held ein Ziel verurteilen. Der hexenjäger legt einen MW-Test ab. Bei Erfolg verliert das Ziel 1 LP. Untote verlieren W3 LP.

Eiserner Wille Einmal pro Spiel erhält der Held für eine Runde +2 KG, +2 BF, +3 S. Am Ende der Runde muss der Held einen MW-Test bestehen, ansonsten erleidet er -1 auf die drei Profilwerte für den Rest des Spiels.

Erfahrung	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Verletzungen	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70		
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90		
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		
sonstiges												

EHG	Einheit	Name	Rolle	RW	Kosten					
<i>B</i>	<i>KG</i>	<i>BF</i>	<i>S</i>	<i>W</i>	<i>LP</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>MW</i>	Modell	
<i>Reichweite</i>	<i>Typ</i>	<i>S</i>	<i>RWM</i>	<i>Ausrüstung</i>	<i>Anzahl</i>	<i>Sonderregel</i>				

1	Hexenjäger	Filibert Korn	Held	RW 4+	25					
4"	3	3	3	3	1	3	1	7		
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>-1</i>	<i>+1</i>	<i>Faust</i>	<i>x1</i>	<i>+1 auf Rüstungswurf des Gegners</i>				0
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>Träger</i>	<i>+1</i>	<i>Dolch</i>	<i>x1</i>	<i>+1 auf Rüstungswurf des Gegners</i>				0
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>Träger</i>	<i>-1</i>	<i>Axt</i>	<i>x1</i>	<i>Rüstungsbrechend</i>				5
-	-	-	-	<i>Leichte Rüstung</i>	<i>x1</i>	<i>6+ Rüstungswurf</i>				20
-	-	-	-	<i>Helm</i>	<i>x1</i>	<i>Kopfschutz Rüstungswurf kann nicht schlechter als 6+ werden</i>				0
-	-	-	-	<i>Schild</i>	<i>x1</i>	<i>5+ Rüstungswurf +2 bei weiterer Rüstung</i>				5
Fertigkeiten				Nahkampf Schießen Intellekt Geschwindigkeit Spezial				Gesamtkosten Einheit		55

Verbrennt die Hexe Ein Hexenjäger hasst alle Modelle die zaubern können.

Verurteilt! Einmal pro Spiel darf der Held ein Ziel verurteilen. Der hexenjäger legt einen MW-Test ab. Bei Erfolg verliert das Ziel 1 LP. Untote verlieren W3 LP.

Eiserner Wille Einmal pro Spiel erhält der Held für eine Runde +2 KG, +2 BF, +3 S. Am Ende der Runde muss der Held einen MW-Test bestehen, ansonsten erleidet er -1 auf die drei Profilwerte für den Rest des Spiels.

Erfahrung	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Verletzungen	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70		
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90		
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		
sonstiges												

SPIELER	Thomas "Darth_Doc" Mathoi	Goldkosten gesamt 500 500
BANDE	Hexenjäger	Anzahl Modelle 9

EHG	Einheit	Name	Rolle	RW	Kosten
<i>B</i>	<i>KG</i> <i>BF</i> <i>S</i> <i>W</i> <i>LP</i>	<i>I</i> <i>A</i> <i>MW</i>	Modell		
<i>Reichweite</i>	<i>Typ</i>	<i>S</i> <i>RWM</i>	<i>Ausrüstung</i>	<i>Anzahl</i> <i>Sonderregel</i>	

1	Hexenjäger	Wolf Kresge	Held	RW 4+	25						
4"	3	3	3	3	1	3	1	7			
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	-1	+1	<i>Faust</i>	<i>x1</i>	<i>+1 auf Rüstungswurf des Gegners</i>					0
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>Träger</i>	+1	<i>Dolch</i>	<i>x1</i>	<i>+1 auf Rüstungswurf des Gegners</i>					0
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>Träger</i>	-1	<i>Axt</i>	<i>x1</i>	<i>Rüstungsbrechend</i>					5
-	-	-	-	<i>Leichte Rüstung</i>	<i>x1</i>	<i>6+ Rüstungswurf</i>					20
-	-	-	-	<i>Helm</i>	<i>x1</i>	<i>Kopfschutz Rüstungswurf kann nicht schlechter als 6+ werden</i>					0
-	-	-	-	<i>Schild</i>	<i>x1</i>	<i>5+ Rüstungswurf +2 bei weiterer Rüstung</i>					5

Fertigkeiten	Nahkampf Schießen Intellekt Geschwindigkeit Spezial	Gesamtkosten Einheit	55
---------------------	---	-----------------------------	-----------

Verbrennt die Hexe Ein Hexenjäger hasst alle Modelle die zaubern können.

Verurteilt! Einmal pro Spiel darf der Held ein Ziel verurteilen. Der hexenjäger legt einen MW-Test ab. Bei Erfolg verliert das Ziel 1 LP. Untote verlieren W3 LP.

Eiserner Wille Einmal pro Spiel erhält der Held für eine Runde +2 KG, +2 BF, +3 S. Am Ende der Runde muss der Held einen MW-Test bestehen, ansonsten erleidet er -1 auf die drei Profilwerte für den Rest des Spiels.

Erfahrung	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Verletzungen	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	sonstiges	
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70		
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90		
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		

EHG	Einheit	Name	Rolle	RW	Kosten
<i>B</i>	<i>KG</i> <i>BF</i> <i>S</i> <i>W</i> <i>LP</i>	<i>I</i> <i>A</i> <i>MW</i>	Modell		
<i>Reichweite</i>	<i>Typ</i>	<i>S</i> <i>RWM</i>	<i>Ausrüstung</i>	<i>Anzahl</i> <i>Sonderregel</i>	

2	Flagellanten	Gefolgsleute		RW	80						
4"	3	3	4	4	1	3	1	10			
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	-1	+1	<i>Faust</i>	<i>x2</i>	<i>+1 auf Rüstungswurf des Gegners</i>					0
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	<i>Träger</i>	+1	<i>Dolch</i>	<i>x2</i>	<i>+1 auf Rüstungswurf des Gegners</i>					0
<i>Nahkampf</i>	<i>Nahkampf</i>	+2	-1	<i>Flegel</i>	<i>x2</i>	<i>Schwer Zweihändig</i>					30

Fertigkeiten	-	Gesamtkosten Einheit	110
---------------------	---	-----------------------------	------------

Fanatich Flagellanten bestehen automatisch jeden Test auf den Moralwert. Sie dürfen nie zum Anführer der Bande werden. Flagellanten verwenden niemals Rüstungen oder Schusswaffen.

Erfahrung	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Verletzungen	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	sonstiges	
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70		
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90		
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		



BANDENSTECKBRIEF

SPIELER	Thomas "Darth_Doc" Mathoi	<i>Goldkosten gesamt</i>	500 500
BANDE	Hexenjäger	<i>Anzahl Modelle</i>	9

EHG		Einheit					Name					Rolle	RW	Kosten
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Modell					
<i>Reichweite</i>		<i>Typ</i>			<i>S</i>	<i>RWM</i>	<i>Ausrüstung</i>		<i>Anzahl Sonderregel</i>					

2		Kampfhunde					Gefolgsleute					Kosten
6"	4	0	4	3	1	4	1	5				
<i>Nahkampf</i>		<i>Nahkampf</i>		-	-	-		x2 <i>Tiere</i>			0	
Fertigkeiten										-	Gesamtkosten Einheit	30

Tiere Kampfhunde sind Tiere und sammeln keine Erfahrung. Sie verwenden nie Waffen und Rüstungen. Sie erhalten dadurch keine Abzüge

Verletzungen	
sonstiges	

Sonderregeln

- Betäubt (BS 26)
- Kopfschutz (BS 50)
- Niederhämmern (BS 43)
- Parieren (BS 51)
- Rüstungsbrechend (BS 42)
- Nahkampfschuss (BS 45)
- Tiere (BS 58)