



BANDENSTECKBRIEF

SPIELER	Thomas "Darth_Doc" Mathoi	Goldkosten gesamt	500 500
BANDE	Hexenjäger	Anzahl Modelle	11

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 5+	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	Parieren bei zwei Schwertern darf Parieren wiederholt werden					10	
						Handarmbrust		x1	Nahkampfschuss					35	
-		-		-	-	Schild		x1	5+ Rüstungswurf +2 bei weiterer Rüstung					5	
Fertigkeiten				-								Gesamtkosten Einheit			110

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.												

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
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Modell				
Reichweite		Typ		S	RWM	Ausrüstung		Anzahl	Sonderregel				

1	Sigmarpriester					Eckbert Rausch			Held			RW 5+	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
Nahkampf	Nahkampf	Träger	-	Schwert					x1	Parieren bei zwei Schwertern darf Parieren wiederholt werden				10
Fertigkeiten			-						Gesamtkosten Einheit					50

Gebete	Der Sigmarpreister beherrscht die Gebete der Sigmariten. Er startet mit einem Gebet.												
	Der Sigmarpriester darf einen Kriegshammer des Sigmar benützen, 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	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										Goldkosten gesamt	500 500
BANDE	Hexenjäger										Anzahl Modelle	11

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

1	Hexenjäger						Sieghard Krause			Held			RW 5+	25		
4"	3	3	3	3	1	3	1	7								
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	-1	Axt			x1	Rüstungsbrechend						5	
Fertigkeiten				-						Gesamtkosten Einheit						30

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

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
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW		Modell		
Reichweite	Typ					S	RWM	Ausrüstung					Anzahl Sonderregel

1	Hexenjäger					Filibert Korn			Held			RW 5+	25	
4"	3	3	3	3	1	3	1	7						
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	-1	Axt		x1	Rüstungsbrechend					5	
Fertigkeiten				-					Gesamtkosten Einheit					30

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

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	Goldkosten gesamt	500 500
BANDE	Hexenjäger	Anzahl Modelle	11

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

1	Hexenjäger					Wolf Kresge				Held				RW 5+	25	
4"	3	3	3	3	1	3	1	7								
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	-1	Axt				x1	Rüstungsbrechend					5	
Fertigkeiten			-							Gesamtkosten Einheit					30	

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

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
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Modell			
Reichweite	Typ					S	RWM	Ausrüstung			Anzahl	Sonderregel	

4	Flagellanten									Gefolgsleute				160
4"	3	3	4	4	1	3	1	10						
Nahkampf	Nahkampf		-1	+1	Faust				x4	+1 auf Rüstungswurf des Gegners				0
Nahkampf	Nahkampf		Träger	+1	Dolch				x4	+1 auf Rüstungswurf des Gegners				0
Nahkampf	Nahkampf		+2	-1	Flegel				x4	Schwer Zweihändig				60
Fertigkeiten			-							Gesamtkosten Einheit				220

Fanatisch 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										Goldkosten gesamt	500 500
BANDE	Hexenjäger										Anzahl Modelle	11

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

2	Kampfhunde									Gefolgsleute				30
6''	4	0	4	3	1	4	1	5						
Nahkampf		Nahkampf		-	-	- x2 Tiere								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)