WARLOCK / FURY-SET

SPIELZUG

ERHALTUNGSPHASE

1. **Wut:** Überschüssige Wut von Warlocks entfernen.
2. **Anhaltende Effekte:** Jeweils 1d6 würfeln; bei 1 oder 2 endet der Effekt.
3. **Sonstiges:** Alle weiteren Effekte abhandeln.

KONTROLLPHASE

1. **Wut absaugen + Geisterbande (Spirit Bonds):** bis zum ARC-Wert.
2. **Zauber aufrechterhalten:** 1 Wut zahlen oder auslaufen lassen.
3. **Schwellenwerttests:** 2W6 + Wut > THR.
   a. **Raserei:** Effekte abschütteln; Sturmangriff auf das nächste Modell; Nahkampfangriff mit höchstem POW; Aktivierung endet; beliebig viel Wut entfernen.
4. **Effekte abschütteln (optional):** je 1 Wut.
5. **Sonstiges:** Alle weiteren Effekte abhandeln.

AKTIVIERUNGSPHASE

Jedes Modell / jede Einheit einzeln in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Ablauf auf der Rückseite.

ANGRIFF & SCHADEN / FURY-SET

KAMPFWÜRFE

ANGRIFFSWURF

Warbeast: +1 Wut; Warlock: 1 Wut ausgeben. Dadurch wird der Wurf verstärkt (**+1W6**).

NAHKAMPF	FERNKAMPF	ARKAN
MAT + 2W6	RAT + 2W6	AAT + 2W6

Direkter Treffer: Angriffswurf ≥ DEF des Ziels.

Kritischer Treffer: Zwei beliebige Würfel zeigen dieselbe Zahl. Der Angriff muss treffen.

Nur 1en: Der Angriff verfehlt.
Nur 6en: Direkter Treffer; gilt nicht für Würfe mit nur 1d6.

SCHADENSWURF

Warbeast: +1 Wut; Warlock: 1 Wut ausgeben. Dadurch wird der Wurf verstärkt (**+1W6**).

DMG = POW + 2W6 − ARM

WARLOCK / FURY-SET

WUT-AKTIONEN

Zauber / Animi wirken
Die jeweiligen Zauberkosten bezahlen.

Verstärken (Boost)
Einem Angriffs- oder Schadenswurf **1W6** hinzufügen.

Zusätzlichen Nahkampfangriff kaufen
Beliebig oft nutzbar.

Schaden übertragen
Eingehenden Schaden auf ein Warbeast der eigenen Kampfgruppe innerhalb der **CTRL**-Reichweite übertragen. Das Warbeast darf nicht bereits Wut in Höhe seines **FURY**-Werts haben.
Überzähliger Schaden geht an den Warlock zurück.

Heilen
1 Wut entfernt **1 Schadenspunkt**.
Auch Modelle der eigenen Kampfgruppe innerhalb der **CTRL**-Reichweite können geheilt werden.

GRUNDLAGEN / FURY-SET

KRAFTANGRIFFE I

Warbeasts müssen angetrieben werden (**+1 Wut**). Kein Kraftangriff nach einem Sturmangriff oder mit ausgeschaltetem Verstand (Mind).

Schaden / Kollateralschaden gegen:

KLEINERE BASE	GLEICHE BASE	GRÖSSERE BASE
POW 14	POW 12	POW 12

Kopfstoß (Headbutt)

Keine größeren Modelle als Ziel.
Nahkampfreichweite: **1″** (**2″** bei riesiger Base).
Treffer: Ziel wird niedergeschmettert.

Rammen (Slam)

Kombiniert normale Bewegung und Kampfaktion.
SPD +3″, direkt auf das Ziel zu.
Nahkampfreichweite: **1″** (**2″** bei riesiger Base).
Angriffswurf: −2 gegen größere Modelle.

ZIELBASE	RAMMDISTANZ BEI TREFFER
Kleiner	W6 +2″
Gleich	W6″
Größer	W3″

Nach der Bewegung wird das Ziel niedergeschmettert.

A4 / 100 % bzw. tatsächliche Größe / beidseitig an langer Kante wenden / an den Schnittmarken schneiden
Inoffizielle deutsche Bearbeitung nach u/stillsilver / Vorlagenstand: Dezember 2025 / keine Regelaktualisierung

ANGRIFFE / FURY-SET

WURFMODIFIKATOREN

NAHKAMPFANGRIFFE

Blockierendes Gelände (Obstruction)	**+2 DEF**
Niedergeschmettert	Automatischer Treffer
Stationär	Automatischer Treffer

FERNKAMPF- / ARKANE ANGRIFFE

Wolke: Vollständig darin = Tarnung.

Tarnung	**+2 DEF**
Deckung	**+4 DEF**
Erhöhung	**+2 DEF**
Ziel niedergeschmettert	**Grund-DEF = 5**
Ziel stationär	**Grund-DEF = 5**
Ziel im Nahkampf	**+4 DEF**

Tarnung und Deckung sind nicht kumulativ.
Erhöhungsbonus nur für Modelle auf großen oder kleineren Bases.

NUR FERNKAMPF, NICHT ARKAN

Zielen: +2 auf jeden Fernkampfangriff; kein Bonus, wenn im Nahkampf gebunden.

Gebundener Angreifer: Darf nur auf Modelle schießen, die ihn im Nahkampf binden.

MODELL / EINHEIT / FURY-SET

AKTIVIERUNG

1 NORMALE BEWEGUNG

Eine Option wählen:

Verzichten.

Voll vorrücken: SPD.

Rennen: SPD +5; Aktivierung endet sofort.

Zielen: +2 auf Fernkampf-Angriffswürfe; kein Bonus, wenn im Nahkampf gebunden.

Sturmangriff: SPD +3, in gerader Linie. Nur initiale Nahkampfangriffe oder ein ★-Angriff mit einer Nahkampfwaffe; erster Schadenswurf verstärkt.

2 KAMPF

Eine Option wählen:

Verzichten.

Initiale Nahkampfangriffe: mit jeder Nahkampfwaffe angreifen.

Initiale Fernkampfangriffe: mit jeder Fernkampfwaffe angreifen.

Spezialangriff / Spezialaktion (★).

Kraftangriff.

3 NAHKAMPFANGRIFFE KAUFEN

Warbeasts werden angetrieben (**+1 Wut**); Warlocks geben **1 Wut** aus.

WERFEN & TRAMPELN / FURY-SET

KRAFTANGRIFFE II

Werfen (Throw)

Nahkampfreichweite der Waffe.
Keine größeren Modelle als Ziel.

ZIELBASE	WURFDISTANZ BEI TREFFER
Kleiner	**W6 +2″**
Gleich	**W6″**

Treffer: Ziel wird niedergeschmettert.

Trampeln (Trample)

Kombiniert normale Bewegung und Kampfaktion.

SPD +3″, in gerader Linie.

Bewegt sich durch beliebige Modelle auf kleinen Bases.

Der Angreifer stoppt bei Kontakt mit einem Modell auf mittlerer oder größerer Base, einem Hindernis (Obstacle) oder blockierendem Gelände (Obstruction).

Ein Nahkampf-Angriffswurf für jedes Modell auf kleiner Base, durch das er sich bewegt hat.

WARBEAST / FURY-SET

WUT-AKTIONEN

Rennen
SPD +5; Aktivierung endet sofort.

Sturmangriff
SPD +3; der erste initiale Nahkampf-Schadenswurf ist verstärkt.

Verstärken (Boost)
Einem Angriffs- oder Schadenswurf **1W6** hinzufügen.

Zusätzlichen Nahkampfangriff kaufen
Beliebig oft nutzbar.

Kraftangriff
Kopfstoß, Rammen, Werfen oder Trampeln.

Anstacheln (Rile)
Beliebig viel Wut hinzufügen, höchstens bis zum **FURY**-Wert.

Animus wirken
Wut in Höhe von **COST** hinzufügen.