

Die Armeen Arabias

Die Länder Arabias bestehen aus Sand und Wind. Doch trotz der lebensfeindlichen Umstände hat sich eine hochentwickelte Kultur entwickelt. Viele Händler aus dem Norden kommen hierher um die seltenen Waren aus Ind und Cathay zu erstehen und Gelehrte studieren die uralten Texte.

Doch die Reisen sind gefährlich und viele Karawanen verschwinden auf Nimmerwiedersehen in den Weiten der Wüste. Es heißt immer, dass es die wilden Wüstenräuber sind, die Karawanen überfallen und plündern. Die Wahrheit ist aber, dass es wesentlich häufiger die Armee eines Stammesfürsten ist, welcher auf den schnellen Profit aus ist und andere Reisenden nahe legen möchte ihren Zoll zu bezahlen.

Generelle Regeln:

Jedes Infanterie-Regiment der Armee Arabias darf für je +10 Pkt. einen Champion oder einen Standartenträger, sowie für 5 Pkt. einen Musiker erhalten.

Kavallerie-Regimenter zahlen für Champions und Standartenträger +14 Pkt. bzw. für einen Musiker 7 Pkt.

Ein Champion erhält +1 A oder +1 BF (je nach Einheit).

Ein Hairan oder ein Stammeshäuptling kann für +25 zum

Armeestandartenträger aufgerüstet werden und darf dann eine magische Standarte ohne Punktebegrenzung erhalten, darf dann aber keine andere anderen magischen Gegenstände erhalten. Er darf außer Leichter, Schwere Rüstung und einem Pferd bzw. Pferdepanzer keine andere nichtmagische Ausrüstung erhalten.

Kommandanten

Sultan 80 Pkt.

Kriegsfürst 85 Pkt.

Prophet 175 Pkt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Sultan	4	4	5	4	4	3	4	3	9
Prophet	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Kriegsfürst	4	5	4	4	4	3	5	4	8
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Ausrüstung: Handwaffe.

Alle Kommandanten dürfen für +15 Pkt. ein Streitross erhalten, welches für +6 Pkt. einen Pferdeharnisch erhalten darf.

Ein Sultan darf folgende Waffen erhalten: Schild (+3 Pkt.), Leichte Rüstung (+3 Pkt.), Schwere Rüstung (+6 Pkt.), zus. Handwaffe (+4 Pkt.),

Bogen (+7 Pkt.), Muskete (+15 Pkt.), außerdem wenn er beritten ist einen Speer (+3 Pkt.) und/oder Wurfspeere (+6 Pkt.).

Darf für jeweils +8 Pkt. bis zu 2 Jagdparder erhalten. Diese bilden mit dem Sultan eine Einheit, können sich aber trotzdem zusammen anderen Einheiten anschließen (behandele sie dabei, als ob jeder Jagdparder ein Charaktermodell wäre, außer das sie immer in Kontakt mit dem Sultan oder einem anderen Parder stehen müssen), in Herausforderungen kämpfen die Parder mit ihrem Herren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Jagdparder	8	4	3	3	3	1	4	2	5

Ein Prophet ist ein Magier der 3. Stufe und darf für +35 Pkt. auf die 4. Stufe aufgerüstet werden. Er darf eine beliebige Lehre aus dem Regelbuch wählen.

Ein Kriegsfürst darf folgende Waffen erhalten: Schild (+3 Pkt.), Leichte Rüstung (+3 Pkt.), Schwere Rüstung (+6 Pkt.), zus. Handwaffe (+4 Pkt.), Zweihänder (+6 Pkt.), außerdem wenn er beritten ist einen Speer (+3 Pkt.) und/oder Wurfspeere (+6 Pkt.).

Ein Kriegsfürst darf außerdem auf einem Kriegselefanten reiten, welcher normal aus der Armeeliste gekauft werden muss. Er ersetzt kein Besatzungsmitglied und ist unnachgiebig, solange er auf dem Elefanten reitet.

Alle Kommandanten dürfen für 100 Pkt. Magische Gegenstände aus der Rüstkammer erhalten.

Helden

Hairan 40 Pkt.

Kriegshauptling 45 Pkt.

Seher 60 Pkt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hairan	4	3	4	4	4	2	3	2	8
Kriegshauptling	4	4	3	4	4	2	4	3	7
Seher	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Ausrüstung: Handwaffe.

Alle Helden dürfen für +10 Pkt. ein Streitross erhalten, welches für +4 Pkt. einen Pferdeharnisch erhalten darf.

Ein Hairan darf folgende Waffen erhalten: Schild (+2 Pkt.), Leichte Rüstung (+2 Pkt.), Schwere Rüstung (+4 Pkt.), zus. Handwaffe (+2 Pkt.), Muskete (+10 Pkt.), Bogen (+5 Pkt.), außerdem wenn er beritten ist

einen Speer (+2 Pkt.) und/oder Wurfspeere (+4 Pkt.).

Darf für jeweils +8 Pkt. bis zu 2 Jagdparder erhalten. Diese bilden mit dem Hairan eine Einheit, können sich aber trotzdem anderen Einheiten anschließen (behandele sie dabei, als ob jeder Jagdparder ein Charaktermodell wäre, außer das sie immer in Kontakt mit dem Hairan oder einem anderen Parder stehen müssen), in Herausforderungen kämpfen die Parder mit ihrem Herren. (Werte siehe oben)

Ein Seher ist ein Magier der 1. Stufe und darf für +35 Pkt. auf die 2. Stufe aufgerüstet werden. Er darf entweder die Lehre des Lichts oder des Himmels aus dem Regelbuch wählen.

Ein Kriegshäuptling darf folgende Waffen erhalten: Schild (+2 Pkt.), Leichte Rüstung (+2 Pkt.), Schwere Rüstung (+4 Pkt.), zus. Handwaffe (+2 Pkt.), Zweihänder (+4 Pkt.), außerdem wenn er beritten ist einen Speer (+3 Pkt.) und/oder Wurfspeere (+6 Pkt.).

Kernauswahlen

Arabische Soldaten 5 Pkt. pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Stammeskrieger	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Einheitsgröße: 10+

Champion: +1 A

Ausrüstung: Handwaffe, Speer und Leichte Rüstung. Dürfen folgende Ausrüstung erhalten: Schilde (+1 Pkt. pro Modell) und/oder Wurfspeere (+3 Pkt. pro Modell)

Dürfen ihre Speere gegen zus. Handwaffen (+1 Pkt. pro Modell) oder Bögen (+3 Pkt. pro Modell) austauschen.

Nomadenreiter 11 Pkt. pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nomadenreiter	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Einheitsgröße: 5+

Champion: +1 BF

Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen folgende Ausrüstung erhalten:

Schilde (+2 Pkt. pro Modell), Speere (+1 Pkt. pro Modell), Kurzbögen (+3 Pkt. pro Modell), Wurfspeere (+3 Pkt. pro Modell)

Sonderregeln: Leichte Kavallerie, gilt nicht als Pflichtauswahl

Wüstennomaden 6 Pkt. pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wüstennomaden	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Einheitengröße: 5+

Champion: +1 BF

Ausrüstung: Handwaffe. Müssen entweder Bögen (+4 Pkt. pro Modell) oder Wurfspeere (+3 Pkt. pro Modell) erhalten. Dürfen zus. Handwaffen (+2 Pkt. pro Modell) erhalten.

Sonderregeln: Plänkler, Kundschafter, gilt nicht als Pflichtauswahl

Elite-Auswahlen

Janitschare (0-1 pro Sultan und Hairan) 14 Pkt. pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Janitschar	4	4	3	3	3	1	3	1	8

Einheitengröße: 10+

Champion: +1 A

Ausrüstung: Musketen und zwei Handwaffen, sowie schwere Rüstung. Dürfen ein magisches Banner von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Sonderregeln: Janitschare werden von Kindesbeinen auf einen speziellen Kampfstil trainiert. Sie verwenden ihre Musketen um den Feind aus der Entfernung zu schwächen und geben ihm dann mit ihren Krummsäbeln den Rest. Janitschare dürfen die Angriffsreaktion „Stehen und Schießen“ wählen wenn der Feind näher als seine halbe Angriffsreichweite ist. Sie erhalten keinen Malus auf den Trefferwurf, wenn der Feind über seine halbe Angriffsreichweite entfernt ist.

Kataphrakte (0-1 pro Kriegsfürst und Kriegshäuptling) 21 Pkt. pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kataphrakt	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Schlachtross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Einheitengröße: 5+

Champion: +1 A

Ausrüstung: Speer, Schild, Schwere Rüstung. Das Schlachtross trägt einen Pferdeharnisch. Dürfen Wurfspere (+3 Pkt. pro Modell) oder Kurzbögen (+3 Pkt. pro Modell) erhalten.

Dürfen ein magisches Banner von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Sonderregeln:

Kataphrakte haben eine außergewöhnliche Form des Kampfes mit Speer und Bogen entwickelt. Sie dürfen wie leichte Kavallerie auch nach dem marschieren schießen. Alle anderen Regeln der Leichten Kavallerie (freie Neuformierung, 360° Schusswinkel etc.) gelten für sie nicht.

Hashashin 20 Pkt. pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hashashin	4	3	3	4	3	2	3	2	8

Einheitengröße:

Es dürfen für jede Elite-Auswahl bis zu 2 Hashashin aufgestellt werden. Sie werden voneinander unabhängig aufgestellt und müssen sich immer in einer Einheit verstecken. (siehe unten)

Ausrüstung: Zwei Handwaffen

Sonderregeln: Giftattacken, versteckt (siehe AB Dunkelelfen oder Skaven, müssen sich in Einheiten aus arabischen Soldaten, Janitscharen oder Haremswachen verstecken, sie dürfen diese Einheit nicht verlassen.)

Steinschleuder 80 Pkt. pro Einheit

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Steinschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Einheitsgröße: Eine Steinschleuder hat eine 3 Mann starke Besatzung.

Ausrüstung: Handwaffe

Seltene Auswahlen

Derwische 13 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Derwisch	4	4	3	3	3	1	4	1	8

Einheitsgröße: 10+

Champion: +1 A

Ausrüstung: 2 Handwaffen.

Sonderregeln: Raserei, Plänkler, Tänze der Derwische, Kriegsgesänge

Kriegsgesänge: Derwische sind heilige Männer und ihre Gegenwart motiviert die Krieger um sie herum. Alle Einheiten mit mindestens einem Modell in 6" um eine Einheit Derwische dürfen alle Paniktests wiederholen.

Tanz der Derwische: Es ist ausgesprochen schwer einen Derwisch zu treffen, wenn er seinen Tanz aufführt. Alle Derwische haben einen 5+ Rettungswurf gegen Beschuss, welcher im Nahkampf auf 6+ reduziert wird.

Haremswache (0-1 pro Sultan) 13 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Haremswache	4	4	3	4	3	1	3	1	8

Einheitsgröße: 10+

Champion: +1 A

Ausrüstung: Zweihandwaffe und Schwere Rüstung. Dürfen ein magisches Banner von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Sonderregeln: unnachgiebig

Kriegselefant (0-1 pro Kriegsfürst) 250 Pkt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Elefant	6	3	0	5	6	6	3	5	5
Besatzung	-	3	3	3	-	-	3	1	7

Einheitengröße: 1 Elefant mit 6 Mann Besatzung

Ausrüstung: Der Elefant ist gepanzert (3+ RW), die Besatzung trägt Leichte Rüstung, Bögen und Speere.

Ein Elefant befolgt die Regeln für Streitwagen, bis auf folgende Ausnahmen:

Er ist kein Konstrukt aus Holz und wird deshalb auch nicht von einem Treffer der Stärke 7 automatisch zerstört. Er kann immer kämpfen auch gegen Feinde in seiner Flanke oder seinem Rücken.

Die Besatzung hat einen Schusswinkel von 360°.

Ein angreifender Elefant verursacht W6+1 Aufpralltreffer.

Sonderregeln: unnachgiebig, Entsetzen, immun gegen Panik, Großes Ziel, Einheitenstärke 6, Stampede

Stampede: Wirf am Anfang deines Zuges, wenn der Elefant im vorherigen Spielzug einen Lebenspunkt verloren hat einen W6. Bei einer 1 läuft er Amok. Er darf in dieser Runde keinen Angriff ansagen. Wirf in der Pflichtbewegungsphase einen Abweichungswürfel. Der Elefant bewegt sich 2W6 Zoll in diese Richtung. Er bewegt sich wie eine flüchtende Einheit durch Einheiten hindurch, er wird dabei nicht zerstört, verursacht aber dabei jeweils W6+1 Aufpralltreffer.

Führe am Beginn deines nächsten Spielzuges einen Moralwerttest durch. Wenn die Einheit ihn besteht verhält sie sich normal, wenn nicht bewegt sie sich weiter wie oben beschrieben.

Rüstkammer

Gewöhnliche Magische Gegenstände

Behende Klinge 30 Pkt.
Waffe, +1 zum Treffen

Schlachtenklinge 25 Pkt.
Waffe, +1 Attacke

Schwert der Macht 20 Pkt.
Waffe, +1 Stärke

Reissende Klinge 10 Pkt.
Waffe, -1 auf Rüstungswurf

Verzaubertes Schild 10 Pkt.
Rüstung, 5+ Rüstungswurf

Schutztalisman 15 Pkt.
Talisman, 6+ Rettungswurf

Stab der Zauberer 50 Pkt.
Arkane Artefakt, +1 auf Bannwurf

Magiebannende Schriftrolle (Eine Anwendung) 25 Pkt.
Arkane Artefakt, bannt feindlichen Zauber automatisch

Energiestein (eine Anwendung) 25 Pkt.
Arkane Artefakt, +2 Energiewürfel

Kriegsbanner 25 Pkt.
Standarte, +1 auf das Kampfergebnis

Magische Waffen

Schwert des Asar 80 Pkt.

Der Legende nach wurde dieses Schwert aus einem Splitter der Waffe des Kriegsgottes Asar geschmiedet. Sein Träger ist von der Macht eines Gottes erfüllt und wird ein Avatar seines Willens. Doch der menschliche Körper kann solche Strapazen nicht lange ertragen.

Der Träger dieser Waffe erhält +3 auf seine Attacken, +2 auf seine Stärke und verursacht W3 Lebenspunktverluste.

Am Ende jedes Zuges (deinem und dem des Gegners), in dem der Träger keinen Lebenspunktverlust bei einem Gegner verursacht hat, erleidet er einen Treffer der Stärke 3 gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind.

Die Halbmonde (Nur für Modelle zu Fuß) 50 Pkt.

Ein solches Paar Krummsäbel wird von den Meisterschmieden Arabias erschaffen und an die größten Helden des Landes verliehen.

Dieses Paar Säbel muss mit beiden Händen verwendet werden und verleiht +1 Attacke. Zus. ignorieren Treffer mit diesen Waffen Rüstungswürfe.

Klinge des Richters 50 Pkt.

Diese schwere Klinge ist dem Gott Nebu, Gott der Weisheit und des Rechts, geweiht. Es heißt, dass kein Wesen dem Gesetz entkommen kann und dieses Schwert bringt die endgültige Strafe über alle die das Gesetz brechen.

Diese Waffe gilt in allen Belangen als Zweihandwaffe. Die Klinge des Richters verwundet immer auf 2+. Rüstungswürfe werden normal durch die Stärke des Trägers modifiziert (beachte den Stärkebonus durch Zweihänder)

Hadad`s Zorn (Nur eine Anwendung) 25 Pkt.

Dieser Speer verkörpert den Wettergott Hadad in seiner Gestalt als wütender Rächer. Kein Feind kann seinem Zorn entkommen.

Gilt als Wurfwaffe mit einer Reichweite von 18" und einer Stärke von 6. Jedes Modell darf mit dieser Waffe anvisiert werden, auch Charaktermodelle in einer Einheit etc. (der Malus von -1 für ein einzelnes Modell gilt dann immer noch).

Magische Rüstungen

Spiegelpanzer (Nur für Sultane und Hairane) 50 Pkt.

Diese Rüstung besteht aus den edelsten Materialien. In seiner polierten Oberfläche spiegelt sich der Glanz der Sonne und blendet seine Feinde. Gilt als schwere Rüstung. Alle Attacken (Nah- und Fernkampf) gegen den Träger der Rüstung und sein Reittier erhalten -1 auf den Trefferwurf. Dieser Effekt überträgt sich nicht auf die Einheit, die er angeschlossen ist. Außerdem erhält der Träger der Rüstung Magieresistenz (1).

Rüstung des Meisterdiebes (Nur für Modelle zu Fuß) 35 Pkt.

Ali Baba, der berühmte Räuberhauptmann, wurde in seiner gesamten Laufbahn nur einmal gefasst. Er konnte auf mysteriöse Weise entkommen und nur diese Rüstung blieb zurück um von seiner Existenz zu zeugen. Gilt als Leichte Rüstung. Das Charaktermodell darf als Kundschafter aufgestellt werden.

Zusätzlich müssen Einheiten, die auf den Träger schießen wollen erst testen ob sie ihn wahrnehmen. Werf einen W6 und multipliziere das Ergebnis mit 4. Das ist die Sichtweite der Einheit. Wenn sie das Modell nicht sehen können, dürfen sie ein anderes Ziel wählen. Diese Regel gilt nicht, wenn sich das Modell einer Einheit angeschlossen hat.

Mantel des Steppenwolfes 30 Pkt.

Dieser Mantel wurde von Akhil ibn Yussuf getragen, dem größten General Arabias, getragen. Er soll der Grund dafür gewesen sein, dass dem General nie ein Ungemach geschehen ist. Das heißt, bis ein Hashashin in beim Baden umbrachte.

Der Mantel verleiht einen 6+ Rüstungswurf, der normal mit anderer Rüstung kombiniert werden darf, Der Träger darf alle misslungenen Rüstungswürfe wiederholen.

Talismane

Segen des Marduk 75 Pkt.

Dieses Amulett zeichnet den Träger als von Marduk, dem Herrscher der Götter, gesegnet aus.

Der Träger erhält einen 4+ Rettungswurf und Magieresistenz (2)

Krone der Herrscher 45 Pkt.

Diese Krone erfüllt die Diener des Trägers mit absolutem Vertrauen. Sie werden ihn nicht durch unwürdiges Verhalten entehren.

Die Einheit in der sich der Träger befindet, darf jeden Psychologietest einmal wiederholen.

Enkis Siegel (Nur eine Anwendung) 25 Pkt.

Enki, der Zauberer der Götter, verleiht seinen Schützlingen und Anhängern die Macht die Winde der Magie zu sammeln und zu lenken. Der Benutzer erhält zwei zusätzliche Energiewürfel die von jedem deiner Magier verwendet werden dürfen.

Arkane Artefakt

Schicksalstafel 75 Pkt.

Dieses Bruchstück der sagenhafte Schicksalstafeln, auf denen die Zukunft der Welt niedergeschrieben ist, gibt einen winzigen Ausblick auf das, was passieren wird.

Der Träger kann bei jedem Zauberversuch das Ergebnis eines Würfels um +1 erhöhen. Dadurch werden Patzer unwahrscheinlicher und totale Energie wahrscheinlicher.

Szepter des Enkis 40 Pkt.

Mit diesem Stab kann ein Zauberer die Macht des Gottes Enki nutzen um die Winde der Magie besser zu lenken. Doch Enki ist nicht nur bekannt als der Gott der Zauberer, sondern auch als der Launenhafte, der Gott der Gaukler und Scharlatane.

Der Träger darf in jeder Magiephase einen Komplexitäts- oder Bannwürfel noch einmal werfen. Dadurch kann ein Patzer verhindert oder totale Energie erzeugt werden. Wenn durch den Wiederholungswurf ein Pasch (zwei Zweien, zwei Vieren etc.) entsteht, verliert der Stab bis zum Ende des Spiels seine Wirkung.

Wahrsagerknochen 30 Pkt.

Mit diesem Knochen kann ein Seher die Zukunft voraussagen und bestimmen ob es ein guter Tag für eine Schlacht ist.

Der Träger hat immer den Zauber „Zweites Zeichen von Amul“. Er würfelt also einen Zauber weniger aus, als für ihn normal. Zusätzlich erhält er jedes Mal wenn das „Zweite Zeichen von Amul“ erfolgreich gewirkt wird einen zusätzlichen Wiederholungswurf, also W3+1.

Verzauberte Gegenstände

Staub der Wüste (Nur eine Anwendung) 65 Pkt.

Dieses Kästchen enthält Staub aus den tiefsten Bereichen der Wüste. Wird er in die Luft geworfen, entsteht sofort ein mächtiger Sturm, der denn Sand wieder nach Hause wirbelt.

Wird am Beginn der eigenen Bewegungsphase angewendet. Bis zum Beginn der nächsten Bewegungsphase des Besitzers, darf keine Einheit marschieren. Beschuss erhält einen Treffermalus von -1. Alle Kriegsmaschinen die keinen Trefferwurf ablegen, können nur auf 4+ schießen.

Dschinnenlampe (gebundener Zauberspruch, drei Anwendungen, Energiestufe 3) 35 Pkt.

In dieser Lampe haust ein dienstbarer Geist, welcher seinem Besitzer drei Wünsche erfüllt. Das dieser Wunsch aber beliebige Ausmaße annehmen darf, gehört ins Reich der Märchen.

Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle einen Effekt aus:
Ein magisches Geschoss mit 24" Reichweite, welches W6 Treffer der Stärke 4 verursacht, (Gilt als Flammenattacke)

eine Flugbewegung von bis zu 20" (Regeln wie Schattenross)
oder der Träger darf bis zum Beginn deiner nächsten Runde alle Verwundungs- und Trefferwürfe von 1 wiederholen.

In jeder Magiephase darf die Lampe nur einmal verwendet werden.
Insgesamt darf die Lampe in jeder Schlacht nur dreimal verwendet werden, egal ob erfolgreich oder nicht.

Schriften des Abu ibn Khamed 30 Pkt.

In diesem Schriften stehen zahlreiche Geheimnisse der Kriegsführung, der Taktik und der Strategie. Viele Feldherren verdanken ihrem Erfolg den Aufzeichnungen dieses einfachen Gelehrten.

Du darfst den Wurf zur Bestimmung des ersten Spielzuges und der Wahl der Spielfeldseite einmal wiederholen.

Magische Standarten

Standarte der vereinten Stämme (nur eine Anwendung) 55 Pkt.

Dieses Banner ist ein Zeichen für alle Stämme der Umgebung, dass ihre Hilfe gebraucht wird. Sie werden alles tun um dem Bittsteller beizustehen.

Benutze dieses Banner am Beginn deiner Bewegungsphase, aber nicht während deines ersten Spielzuges. Eine Kerneinheit im Wert von bis zu 150 Pkt. betritt das Spiel von einer beliebigen Spielfeldkante als ob sie eine Einheit vom Tisch verfolgt hätte. Diese Einheit muss normal aus der Armeeliste gekauft werden.

Banner der sieben Winde 50 Pkt.

Reisen unter diesem Banner sollen schneller vonstatten gehen als normalerweise möglich.

Die Einheit darf immer marschieren, auch wenn Feinde in der Nähe sind oder die Einheit sich in schwierigen bzw. sehr schwierigen Gelände befindet. Sie muss in diesem Fall aber immer noch ihre Bewegung halbieren bzw. vierteln.

Pantherbanner (nur für Janitschare) 40 Pkt.

Dieses Banner, welches noch aus dem Kreuzzug der Pantherritter stammt, ist ein Zeichen großen Stolzes für die Janitschare.

Alle Modelle der Einheit (außer Charaktermodelle) erhalten +1 auf ihre Stärke in der ersten Phase jedes Nahkampfes.

Banner des jagenden Falken (nur eine Anwendung) 25 Pkt.

Eine Einheit, die unter diesem Banner marschiert, findet den Feind wo er sich auch verstecken mag. Sie wird ihn aufspüren und wie der Falke zielgenau erlegen.

Eine Einheit mit diesem Banner, darf einmal im Spiel marschieren und trotzdem mit ihren Fernkampfswaffen angreifen. Der Treffermalus für Bewegen und Schießen entfällt. Beachte das dieses Banner bei Waffen mit der Sonderregel „Bewegen oder Schießen“ wirkungslos ist.