

THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Düsterelfen

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 Beta 1 – 28. Februar 2023

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	6
Vererbter Zauber	3	Reittiere für Charaktermodelle	10
Besondere Gegenstände	3	Kern	12
Armeeorganisation	5	Elite	15
Schnellreferenz	23	Jäger	20
Veränderungsprotokoll	26	Die Menagerie	21



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel. Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: the-ninth-age.com. Eine Anleitung, wie die Einheiten-Einträge zu lesen sind, kann im Regelbuch gefunden werden.

Kürzliche Änderungen sind [blau](#) und am Ende des Dokuments oder hier zu finden:

the-ninth-age.com/archive.html

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with $\text{\LaTeX}$.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Akademiegeschult

Eine Einheit mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Akademiegeschult folgt folgenden Regeln:

- Sie erhält **Vernichtender Angriff (+1" Bew)**, wenn sie ihren ersten Angriff in irgendeiner Angriffsphase erklärt. Der Effekt dauert bis zum Ende der Angriffsphase an. Charaktermodelle ohne Akademiegeschult, die aus der Einheit heraus angreifen, sind nicht betroffen.
- Wenn sie mindestens ein volles Glied hat, zählt sie für Standhaft und Gestörte Kampfordnung, als hätte sie ein zusätzliches volles Glied.

Die Auswirkungen werden nur angewendet, wenn die zwei folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Einheit besteht komplett aus Infanteriemodellen.
- Die Einheit befindet sich innerhalb von 8" von einem oder mehreren, nicht fliehenden Modellen mit Akademiegeschult in einer oder mehreren befreundeten Einheiten.

Blutfährte

Das Modell erhält **Furchtlos** und **Raserei**, während es im Nahkampf gebunden ist. Zusätzlich erhält das Modell **Vernichtender Angriff (+1" Bew)** für angesagte Angriffe gegen Einheiten, welche mindestens einen Lebenspunktevorrat enthalten, der weniger Lebenspunkte enthält, als zu dem Zeitpunkt, als die Einheit aufgestellt wurde oder auf andere Weise das Schlachtfeld betreten hat.

Küstenräuber

Das Modell erhält **Geländeerfahren (Gewässer)**. Zusätzlich erhalten Einheiten **Vernichtender Angriff (+2" Bew)** und **Schwieriges Ziel (1)**, während die folgenden beiden Bedingungen erfüllt sind:

- Mehr als die Hälfte ihrer Modelle hat Küstenräuber.
- Mehr als die Hälfte ihrer Modelle sich mit der Mitte ihrer Bases innerhalb eines Gewässers befinden.

Charaktermodelle ohne Küstenräuber, die aus einer Einheit heraus angreifen, profitieren nicht von Küstenräuber.

Attackenattribute

Gnadenlose Effizienz – Nahkampf

Die Attacke erhält +1 auf Verwundungswürfe während der ersten Nahkampfrunde.

Kunst des Tötens – Nahkampf

Die Attacke erhält +1 auf Verwundungswürfe. Attacken mit Kunst des Tötens verlieren, falls vorhanden, Gnadenlose Effizienz.

Rüstkammer

Krakenhaut – Rüstung

Der Träger erhält +1 Rüstung und Küstenräuber.

Repetierarmbrust – Schusswaffe

Reichweite 18", Schüsse 2, Str 3, RD 0. Wenn auf Kurze Reichweite geschossen wird, erhält die Waffe +1 Rüstungsdurchschlag.

Repetierhandarmbrust [X] – Schusswaffe

Reichweite 12", Schüsse X, Str 3, RD 0, **Schnell Schussbereit**, **Treffsicher**. Wenn auf Kurze Reichweite geschossen wird, erhält die Waffe +1 Rüstungsdurchschlag.

Daragische Klingen – Nahkampfwaffe

Zweihändig. Während diese Waffe benutzt wird, erhält der Modellteil +1 Attackewert und Waffenpaar. Attacken mit dieser Waffe werden zu **Magischen Attacken**. Wenn mindestens ein Modell in der Einheit des Modellteils Ziel eines oder mehrerer befreundeter nicht-Attributszauber mit der Dauer Ein Zug wird, dann wird die Stärke der Attacken, welche mit dieser Waffe durchgeführt werden, **immer** auf 5 gesetzt, solange der Effekt des Zaubers angewandt wird. Diese Waffe kann nicht verzaubert werden.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V	8+	Fluch der Phantomkönigin	Ein Zug	Wirkender
				Du erhältst eine Schleiermarke, die nicht zum Ende der Dauer des Zaubers entfernt wird. Wenn eine gegnerische Einheit einen oder mehrere Lebenspunktverluste an einer befreundeten Einheit innerhalb von 18" um den Zauberer verursacht, darfst Du Schleiermarken aus deinem Schleiermarkenvorrat abwerfen. Maximal zwei Schleiermarken dürfen pro Phase zu diesem Zweck verwendet werden. Für jede abgeworfene Schleiermarke erleidet die gegnerische Einheit sofort 3 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 2 und Magische Attacken. Diese Treffer gelten als Fernkampfattacken.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Zerfleischende Berührung 65 Pkt
Verzauberung: Waffenpaar.
Attacken mit dieser Waffe erhalten +2 Rüstungsdurchschlag. Der Träger erhält +2 Attackewert und **Angst**, solange er diese Waffe benutzt.

Meister des Gemetzels 50 Pkt
Verzauberung: Speer.
Attacken mit dieser Waffe erhalten **Kunst des Tötens, Multiple Lebenspunktverluste (2), Schlachtfokus** und **Todesstoß**.

Transzendenz 50 Pkt
Verzauberung: Lanze.
Für jede nicht verhinderte Verwundung, die durch diese Waffe bei einem gegnerischen Modell verursacht wird, erhält der Träger +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag für den Rest des Spieles, bis zu einem Maximum von jeweils +2.

Lähmender Frost 45 Pkt
Verzauberung: Zweihandwaffe.
Gegnerische Einheiten in Kontakt mit dem Modell des Trägers erleiden -2 Defensivfertigkeit.

Gar Daecos Stolz 30 Pkt
Verzauberung: Hellebarde.
Während diese Waffe benutzt wird, erhält der Träger +1 Attackewert und Attacken mit dieser Waffe werden **Heilige Attacken**.

Rüstungsverzauberungen

Siegel der Republik 45 Pkt
Nur Modelle zu Fuß.
Verzauberung: Schwere Rüstung.
Für jede nicht verhinderte Verwundung, die durch Nahkampfwaffenattacken des Trägers gegen ein gegnerisches Modell verursacht werden, erhält er +1 Rüstung für den Rest des Spiels.

Bannerverzauberungen

Caedhrens Wimpel 85 Pkt
Infantriemodelle in der Einheit des Trägers erhalten **Blutfährte** und **Schnelle Bewegung**.

Henkerikone 60 Pkt
Der Träger und R&G Modellteile mit Gnadenlose Effizienz in der Einheit des Trägers erhalten **Kunst des Tötens**.

Auge der Gorgone 50 Pkt
Kann nicht von Kerneinheiten gewählert werden.
Der Träger erhält **Versteinernder Blick** (siehe **Gorgonen**). Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit der Einheit des Trägers **müssen** erfolgreiche Disziplintests wiederholen.

Artefakte

Maske der Kriegskrähe 60 Pkt
Die Einheit des Trägers erhält **Angst**. Zusätzlich **müssen** der Träger und alle befreundeten Einheiten innerhalb 6" von der Einheit des Trägers mit Angst natürliche Verwundungswürfe von '1' mit Nahkampfwaffenattacken wiederholen.

Moithirs Spiegel 50 Pkt
Der Träger erhält **Rettungswurf (5+, gegen Nahkampfattacken)**. Zusätzlich verursacht der Träger im Initiativeschritt 0 einer Nahkampfrunde, in der eine oder mehrere Nahkampfwaffenattacken dem Modell des Trägers zugewiesen oder auf dieses verteilt wurden (inklusive Initiativeschritt 0), 3 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 2 und Magische Attacken bei jeder Einheit der ihn attackierenden Modelle. Diese zählen als Spezialattacke.

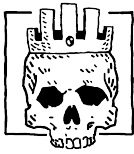
Siegel der neunten Flotte 50 Pkt
Nur für Silexianische Offiziere.
Wenn die Einheit des Trägers komplett aus Infanteriemodellen besteht, erhält die Einheit Akademiegeschult.

Ceinrans Schuppen 40 Pkt
Nur Zauberer.
Der Träger kann *Gespentische Klingen* (Beschwörung) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

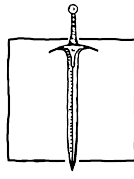
Ring der Obsidianthrone 40 Pkt
Kann nicht von Verbannter Hexenmeister verwendet werden.
~~Abgelegte—befreundete—Aufriebstests—und befreundete Paniktests~~ Während sie sich innerhalb vom 6" um den Träger befinden, **erhalten befreundete Einheiten Minimiert** (Aufriebstests, Paniktests) ~~unterliegen Minimiertem Wurf~~.

Pfeife des Bestienmeisters 25 Pkt
Nur Bestienmeister.
Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn einer befreundeten Angriffsphase aktiviert werden. **Befreundete Mantikore und befreundete Modelle vom Typ Bestie innerhalb von 12" vom Träger erhalten Maximiert (Angriffswurf)** bis zum Ende der Angriffsphase.

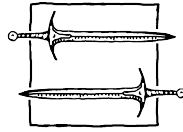
Armeeorganisation



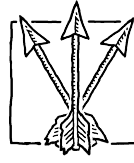
**Charakter-
modelle**
Max. 40%



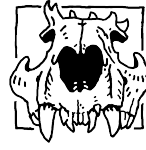
Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Jäger
Max. 20%



Die Menagerie
Max. 30%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Düsterprinz

215 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	7	3	0	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Düsterprinz	5	8	4	1	8	Blitzartige Reflexe, Kunst des Tötens
— Optionen —			Pkt -		— Reittiere — Pkt -	
Besondere Gegenstände			bis zu 200		Daebraptor 50	
Krakenhaut (nur zu Fuß)			20		Elfenpferd 55	
Schild			10		Raptorenstreitwagen 100	
Nur eine Auswahl:						
Waffenpaar			5			
Hellebarde			10			
Zweihandwaffe			10			
Lanze			15			



Bestienmeister

170 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20×20 mm

Reittiere, die mit (DM) bezeichnet sind zählen gegen Die Menagerie. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Handwerk des Willensbrechers		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	5	3	0	Kann nicht niedergetrampelt werden, Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Bestienmeister	4	5	4	1	7	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz

—Modellregeln—

Handwerk des Willensbrechers: Universalregel.

Während sie innerhalb von 12" von einem oder mehreren nichtfliehenden Modellen mit Handwerk des Willensbrechers sind, erhalten:

• befreundete Modelle, die keine Konstrukte mit Riesiger Statur sind, **Minimiert (Disziplintests)**.

• befreundete Modelle **Maximiert (Stampftacken)**.

• gegnerische Modelle **Minimiert (Stampftacken)**.

—Optionen—

Besondere Gegenstände

Schild

Nur eine Auswahl:

Hellebarde

Waffenpaar

Lanze

Zweihandwaffe

bis zu 150

5

10

10

15

15

—Reittiere—

Elfenpferd

Daembraptor

Raptorenstreitwagen

Schwarzmähnenpegasus

Mantikor (DM)

Gebietierischer Drache (DM)

Pkt-

45

50

85

90

215

490



Sillexianischer Offizier

160 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (DM) bezeichnet sind zählen gegen Die Menagerie. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	10	Akademiegeschult, Taktiker		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	6	3	0	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Silexianischer Offizier	3	6	4	1	7	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz

Modellregeln

Taktiker: Universalregel.

Einheiten, die komplett aus Infanteriemodellen mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Akademiegeschult bestehen, denen sich dieses Modell anschließt, oder die sich in Reichweite der Befehlsgewalt eines nicht fliehenden befreundeten Modells mit Taktiker befinden, zählen als in 8" von einem nicht fliehenden Modell mit akademiegeschult von einer befreundeten Einheit befindlich.

Optionen

	Pkt
Armeestandardenträger	50
Besondere Gegenstände	bis zu 100
Falls General	bis zu 150
Schild	5
Krakenhaut (nur zu Fuß)	15
Nur eine Auswahl:	
Hellebarde	5
Speer	5
Waffenpaar	5
Lanze	10
Zweihandwaffe	10

Reittiere

	Pkt
Elfenpferd	45
Daebraptor	50
Raptorenstreitwagen	75
Schwarzmähenpegasus	80
Mantikor (DM)	200



Tempelexarch

250 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Furchtlos, Zaubernovize		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	5	3	0	Rettungswurf (4+, gegen Nahkampfattacken), Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Tempelexarch	3	5	4	1	6	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Schlachtfokus

Magie-Optionen



Alchemie



Weissagung

Optionale Modellregeln

Orakel des Untergangs: Universalregel.

Das Modell erhält **Zauberadept**. Zusätzlich erhalten der Modellteil und R&G Modellteile ohne Angeschirrt in seiner Einheit **Schlachtfokus** und **Rase-rei**. Milizen des Tempels erhalten zusätzlich **Hass**, während ein Orakel des Untergangs ihrer Einheit angeschlossen ist.

Optionen

Pkt-

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Armeestandardenträger kostenlos

Orakel des Untergangs 95

Besondere Gegenstände bis zu 100

Nur eine Auswahl:

Daragische Klingen kostenlos

Hellebarde 10

Speer 10

Waffenpaar 10

Zweihandwaffe 10



Verbannter Hexenmeister

240 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (DM) bezeichnet sind zählen gegen Die Menagerie. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Misstraut, Unwiderstehlicher Wille, Zauberadept		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	4	3	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Verbannter Hexenmeister	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz

Modellregeln

Misstraut: Universalregel.

Wenn das Modell der General ist, erleiden alle Disziplinintests, die seine Befehlsgewalt nutzen, -1 Disziplin.

Unwiderstehlicher Wille: Universalregel.

Bannwürfe gegen Zauber, die von diesem Modell gewirkt werden, erleiden einen -2 Bannmodifikator, wenn der Zauberversuch mit 4 oder mehr Magiewürfeln durchgeführt wurde.

Magie-Optionen

Meisterzauberer

Pkt -

170



Beschwörung



Hexerei



Kosmologie

Optionen

Pkt -

Besondere Gegenstände bis zu 100

Falls Meisterzauberer bis zu 200

Leichte Rüstung 5

Daragische Klingen 10

Waffenpaar 10

Reittiere

Pkt -

Elfenpferd 20

Daembraptor 25

Schwarzmähenpegasus 35

Mantikor (DM) (nur Meisterzauberer) 75

Gebietarischer Drache (DM) (nur Meisterzauberer) 400



Lautloser Assassine

165 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Kein Anführer, Professionelle Höflichkeit , Versteckt		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	7	3	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Lautloser Assassine	3	7	4	3	9	Blitzartige Reflexe, Giftattacken, Kunst des Tötens, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Charaktermodelle), Repetierhandarmbrust [3] (2+), Waffenpaar

Modellregeln

Professionelle Höflichkeit: Universalregel.

Das Modell kann sich keinen Einheiten anschließen, die bereits ein Modell des selben Einheiteneintrags enthalten.

Reittiere für Charaktermodelle



Elfenpferd

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	18"	C			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Elfenpferd	1	3	3	0	4	Angeschirrt



Daebraptor

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	C	Blutfährte		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Daebraptor	2	3	4	1	3	Angeschirrt, Todesstoß



Schwarzmähnenpegasus

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 40×40 mm
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 7" Fliegen 8"	14" 16"	C	Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	4	C+1	Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schwarzmähnenpegasus	2	4	4	1	4	Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 Ap)



Raptorenstreitwagen

Höhe **Groß**
Typ **Konstrukt**
Base **50×100 mm**
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	C	Blutfährte, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	4	C+2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Daebraptor (2)	2	3	4	1	3	Angeschirrt, Todesstoß
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt	



Mantikor

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **50×50 mm**
0–2 Reittiere/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Die Menagerie.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 6" Fliegen 8"	12" 16"	C	Angst, Blutfährte, Exklusiv, Fliegen (8", 16")		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	5	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Mantikor	4	5	5	2	5	Angeschirrt, Todesstoß
— Optionen —			Pkt –	— Optionale Modellregeln —		
Außergewöhnliches Exemplar			25	Außergewöhnliches Exemplar: Universalregel. Der Mantikor erhält Niedertrampeln-Attacke (W3) und Riesige Statur und seine Basegröße ändert sich zu 50×100 mm.		



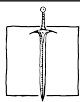
Gebieterrischer Drache

Höhe **Gigantisch**
Typ **Bestie**
Base **50×100 mm**
0–1 Reittier/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Die Menagerie.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden 7" Fliegen 7"	14" 14"	C	Einigkeit im Denken , Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	5	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Gebieterrischer Drache	5	5	6	3	3 Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)
—Modellregeln—					
Einigkeit im Denken: Universalregel. Das Modell erhält Blutfährte und behandelt alle befreundeten Bestienmodelle als Bedeutungslos.					

Kern (Min. 25%)



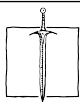
Silexianische Speere

210 Pkt + 14 Pkt/zusätzlichem Modell 15–40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Akademiegeschult, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Silexianischer Speer	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Speer
— Kommandoabteilung —			Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Bannerverzauberung	beliebig



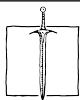
Milizen des Tempels

175 Pkt + 14 Pkt/zusätzlichem Modell 10–30 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Furchtlos, Punktend, Raserei	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Tempelsmilizionär	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Kämpft aus zusätzlichem Glied, Schlachtfokus, Daragische Klingen
— Kommandoabteilung —			Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Bannerverzauberung	beliebig



Korsaren

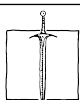
170 Pkt + 14 Pkt/zusätzlichem Modell 10-30 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [J] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Jäger.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	8	Bösartige Sklavenhändler, Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	4	3	0	Krakenhaut, Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Korsar	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Waffenpaar
—Modellregeln—						
Bösartige Sklavenhändler: Universalregel. Gegnerische Modelle, die nicht immun gegen die Effekte von Angst sind, in Einheiten im Kontakt mit einem oder mehreren Modellen mit Bösartige Sklavenhändler, erleiden –1 Disziplin.						
—Optionen—						
Repetierhandarmbrust [2] (4+) [J]					Pkt 3/Modell	
—Kommandoabteilung—						
Champion					10	
Musiker					10	
Standartenträger					10	



Bestienbrecher

170 Pkt + 14 Pkt/zusätzlichem Modell 10-30 Modelle 0-3 Einheiten/Armee



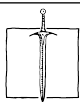
Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Punktend, Stich der Peitsche	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Bestienbrecher	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz

—Modellregeln—

Stich der Peitsche: Universalregel.
Einheiten die eines oder mehrere Modell mit Stich der Peitsche enthalten erhalten **Kann nicht niedergetrampelt werden**. Wähle am Beginn jedes befreundeten Spielerzuges für jede Einheit mit einem oder mehreren Modellen mit Stich der Peitsche eine andere befreundete Einheit innerhalb von 8" zu dieser Einheit. **Berittene Modelle in einer Einheit, die einmal oder mehrmals gewählt wurde, erhalten +1" Bewegungsrate bis zum Ende der Bewegungsphase.**

—Kommandoabteilung—		Pkt -	—Kommandoabteilung—		Pkt -
Champion		10	Standartenträger		10
Musiker		10			



Silexianische Hilfstruppen

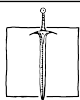
255 Pkt + 12 Pkt/zus. Modell 15-25 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Jäger.

Global		Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
		5"	10"	8	Akademiegeschult, Punktend		
Defensiv		LP	Def	Wid	Rüs		
		1	4	3	0	Leichte Rüstung, Schild	
Offensiv		Att	Off	Str	RD	Agi	
Silexianischer truppler	Hilfs-	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Marschieren und Schießen, Repetierarmbrust (3+)
— Kommandoabteilung —					Pkt -		
Champion					10		
Musiker					10		
Standartenträger					10		
Bannerverzauberung					beliebig		



Schattenreiter

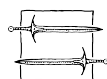
190 Pkt + 17 Pkt/zusätzlichem Modell 5-10 Modelle 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Einheiten mit einer Auswahl mit [J], zählen gegen Jäger statt gegen Kern.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	18"	8	Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	4	3	1	Leichte Rüstung, Schild	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schattenreiter	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Leichte Lanze
Elfenpferd	1	3	3	0	4	Angeschirrt
— Optionen —				Pkt -	— Kommandoabteilung — Pkt -	
Repetierarmbrust (3+) [J]			2/Modell		Champion 10	
					Musiker 10	
					Standartenträger 10	

Elite (Unbegrenzt)

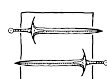


Akolyten des Hexers

200 Pkt + 32 Pkt/zusätzlichem Modell **5–12 Modelle** 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	8	Leichte Truppen, Zauberkonklave	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	1	Rettungswurf (5+), Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Akolyth	1	4	4	1	5 Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Daragische Klängen
Elfenpferd	1	3	3	0	4 Angeschirrt
— Zauberkonklave —			— Kommandoabteilung —		
Muss sich zwei Zaubere aussuchen aus:			Champion		Pkt - 140
• Gefühl von Kraft (Kosmologie) • Beistand der Ahnen (Beschwörung) • Verzerrtes Abbild (Hexerei) • Fluch der Phantomkönigin (Vererbter Zauber)					



Düsterritter

285 Pkt + 35 Pkt/zusätzlichem Modell **5–10 Modelle** 0–4 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	9	Blutfährte, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	3	2	Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Düsterritter	2	5	4	1	6 Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Daebraptor	2	3	4	1	3 Angeschirrt, Todesstoß
— Optionen —			— Kommandoabteilung —		
Nur eine Auswahl:			Champion		Pkt - 10
Lanze			Musiker		10
Zweihandwaffe			Standartenträger		10
			Bannerverzauberung		beliebig



Obsidianwache

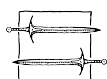
240 Pkt + 21 Pkt/zusätzlichem Modell

10-25 Modelle 0-3 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Akademiegeschult, Haltet die Linie, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	6	3	0	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Obsidianwächter	2	6	3	1	6	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Hellebarde
— Kommandoabteilung —				Pkt -		
Champion				10		
Musiker				10		
Standartenträger				10		
Bannerverzauberung				beliebig		



Juroren

200 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell

10-30 Modelle 0-5 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	8	Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	5	3	0	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Juror	1	5	3	2	5	Blitzartige Reflexe, Hass, Kunst des Tötens, Zweihandwaffe
—— Kommandoabteilung ——						
Champion					Pkt- 10	
Musiker					Pkt- 10	
—— Kommandoabteilung ——						
Standartenträger					Pkt- 10	
Bannerverzauberung					beliebig	



Harpie

165 Pkt + 12 Pkt/zusätzlichem Modell

5-12 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 5" Fliegen 8"	10" 16"	6	Bedeutungslos, Blutfährte, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Plänkler		
Defensiv	LP	Def	Wid			
	1	3	3	0	Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Harpie	1	3	4	0	4	Harkende Krallen, Vernichtender Angriff (+1 Att)

— Modellregeln —

Harkende Krallen: Spezialattacke.

Hinwegfegen-Attacke. Die gegnerische Einheit erleidet 1 Treffer für jedes Modell mit Harkende Krallen in der Einheit. Diese Treffer werden mit der Stärke und dem Rüstungsdurchschlag des Modellteils mit Harkende Krallen abgehandelt.



Gorgonen

155 Pkt + 120 Pkt/zusätzlichem Modell **1-3 Modelle**

0-2 Einheiten/Armee

0-3 Modelle/Armee

Höhe **Groß**

Typ **Bestie**

Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln					
	7"	14"	8	Angst, Furchtlos, Geländeerfahren, Metaphysisch					
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs					
	3	5	4	0	Rettungswurf (5+)				
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi				
Gorgone	3	5	4	1	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Versteinernder Blick			

Modellregeln

Versteinernder Blick: Spezialattacke.

Im Initiativeschritt 10 erleidet jede gegnerische Einheit in Basekontakt mit dem Modell 2 Treffer mit Rüstungsdurchschlag 10 und Magische Attacken, die verwunden auf:

- 4+ für Modelle mit Größe Standard
- 5+ für Modelle mit Größe Groß
- 6+ für Modelle mit Größe Gigantisch

Optionen

Nur eine Auswahl:

Waffenpaar

Hellebarde

5/Modell

15/Modell



Donnerherde

270 Pkt + 70 Pkt/zusätzlichem Modell **3-6 Modelle**

0-3 Einheiten/Armee

Höhe **Groß**

Typ **Bestie**

Base **40×60 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln					
	6"	12"	8	Blutfährte, Schnelle Neuformierung					
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs					
	3	3	5	1	Leichte Rüstung				
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi				
Donnerbiest	4	3	6	1	3	Angeschirrt, Hass , Vernichtender Angriff (+1 RD, Entsetzen)			
Peitschenmeister (2)	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz			



Raptorenstreitwagen

210 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	9	Blutfährte, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	5	4	2	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung (2)	2	5	4	1	6	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Daebraptor (2)	2	3	4	1	3	Angeschirrt, Todesstoß
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt	

Optionen

Pkt –

Die Besatzung **muss** wählen (nur eine Auswahl):

Hellebarde

kostenlos

Lanze

kostenlos



Heiliger Altar

200 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 60×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	8	Kanalisieren (3), Riesige Statur		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	5	5	2	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Behüter (3)	2	5	3	1	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Schlachtfokus, Daragische Klingen

Optionen

Pkt –

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Bildnis des Düsternis

kostenlos

Feuerprobe der Schlacht

85

Optionale Modellregeln

Bildnis des Düsternis: Universalregel.

Das Modell erhält **Angst**, **Furchtlos** und **Unerschütterlich**. Seine Lebenspunkte werden auf 6 **gesetzt** und seine Bewegungsrate und Marschrate werden **immer** auf 0" gesetzt. Das Modell kann weder einen Angriff erklären noch Vorrücken, Marschieren, Magische Bewegungen, Verfolgungsbewegungen oder zufällige Bewegungen durchführen. Befreundete Modelle innerhalb 24" des Modells erhalten **Angst**. Gegnerische Einheiten innerhalb 24" des Modells können nicht von Um die Flagge Sammeln für Angst Tests profitieren.

Feuerprobe der Schlacht: Universalregel.

Das Modell erhält **Angeschlossen**, **Exklusiv (R&G Infanterie)**, **Kein Anführer**, **Kriegsplattform** und **Raserei** und es verliert Kanalisieren (3). Zusätzlich erhalten die folgenden Elemente die jeweiligen Regeln, solange sie sich in einheiten innerhalb von 12" zu einem befreundeten Feuerprobe der Schlacht befinden:

- R&G Modellteile ohne Angeschirrt erhalten **Raserei** und **Schlachtfokus**
- Milizen des Tempels erhalten **Hass**



Jagdstreitwagen

190 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm

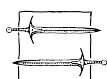
~~Für jeden Jagdstreitwagen in der Armee, wird die Maximale Anzahl um 1 reduziert~~

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	9"	8	Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	4	4	2	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung (2)	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Leichte Lanze
Elfenpferd (2)	1	3	3	0	4	Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt, Harpunenwerfer (3+)	

—Modellregeln—

Harpunenwerfer: Schusswaffe.

Reichweite 18", Schüsse 3, Str 6, RD 3, **Nachladen!**, **Schnell Schussbereit**, **Treffericher**. Einheiten, die einen oder mehrer Treffer durch diese Waffe erleiden, verlieren **Schnelle Bewegung** (und können es auf keine Art und Weise erhalten) bis zum Beginn des nächsten befreundeten Spielerzugs.



Repetierbatterie

215 Pkt

Einzelmodell 0–3* Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Konstrukt

Base 60 mm Rund

* Für jeden Jagdstreitwagen in der Armee, wird die Maximale Anzahl um 1 reduziert

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln					
	5"	5"	8	Kriegsmaschine					
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs					
	4	1	4	0	Leichte Rüstung				
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi				
Besatzung	2	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Deabbolzenwerfer (3+)			

—Modellregeln—

Deabbolzenwerfer: Artilleriewaffe.

Reichweite 24", Schüsse 8, Str 5, RD 2. Beachte, dass sich das Modell bewegen und schießen kann.

Jäger (Max. 20%)



Schwarzmantel

180 Pkt + 35 Pkt/zusätzlichem Modell

5-10 Modelle 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarzmantel	1	4	3	0	5

Blitzartige Reflexe, Giftattacken, Gnadenlose Effizienz, Repetierhandarmbrust [2] (3+), Waffenpaar

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion

10

Die Menagerie (Max. 30%)



Kraken
375 Pkt

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8	Küstenräuber		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	5	5	3	Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kraken	4	5	7	3	3	Angeschirrt, Hass (gegen Groß, Gigantisch), Multiple Lebenspunktverluste (W3)
Peitschenmeister (2)	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Optionen			Pkt-	Optionale Modellregeln		
Gigantischer Kraken* (0–1 Einheit/Armee)			60	Gigantischer Kraken: Universalregel.		
*Nur Armeen mit einem oder mehreren Bestienmeistern				Das Modell erhält +2 Lebenspunkte, 2 zusätzliche Peitschenmeister und seine Basegröße wird auf 100×150 mm geändert.		



Hydra
415 Pkt

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8	Hacke einen ab...		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	4	5	3	Zähigkeit (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Hydra	5	4	5	2	2	Angeschirrt, Atemattacke (Str 3, RD 2), Giftattacken, Wut
Peitschenmeister (2)	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Modellregeln						
Hacke einen ab...: Universalregel.						
Für jeden erfolgreichen Zähigkeitswurf einer natürlichen ‘6’ ignoriert das Modell eine gleichzeitig erlittene Wunde. Falls dem Modell gleichzeitig keine Wunde hinzugefügt wurde, erhält es stattdessen einen Lebenspunkt zurück.						



Nebelleviathan

230 Pkt

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 100×100 mm
Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	Boden Fliegen	2" 7"	4" 14"	8	Fliegen (7", 14"), Im Schutz des Nebels , Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	8	3	5	0	Ablenkend		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Nebelleviathan	4	3	4	3	3	Angeschirrt	
Peitschenmeister (4)	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz	

Modellregeln

Im Schutz des Nebels: Universalregel.

Gegnerische Einheiten, die sich innerhalb von 8" um einen oder mehrere Nebelleviathane befinden, erleiden –1 auf ihre Trefferwürfe für Schussattacken. Darüber hinaus erhalten befreundete Infanterieeinheiten während des ersten Spielzuges Schwieriges Ziel (1), während sie sich innerhalb von 8" um einen oder mehrere Nebelleviathane befinden.

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Düsterprinz	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9													
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	3	Rüs	0										Schwere Rüstung	
Düsterprinz	Att	5	Off	8	Str	4	RD	1	Agi	8								Blitzartige Reflexe, Kunst des Tötens	
Bestienmeister	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9												Handwerk des Willensbrechers	
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	3	Rüs	0										Kann nicht niedergetrampelt werden, Schwere Rüstung	
Bestienmeister	Att	4	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	7								Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz	
Silexianischer Offizier	Bew	5"	Mar	10"	Dis	10												Akademiegeschult, Taktiker	
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	3	Rüs	0										Schwere Rüstung	
Silexianischer Offizier	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	7								Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz	
Tempelexarch	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9												Furchtlos, Zaubernovize	
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	3	Rüs	0										Rettungswurf (4+, gegen Nahkampfattacken), Schwere Rüstung	
Tempelexarch	Att	3	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	6								Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Schlachtfokus	
Verbannter Hexenmeister	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9												Misstraut, Unwiderstehlicher Wille, Zauberadept	
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	3	Rüs	0											
Verbannter Hexenmeister	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5								Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz	
Lautloser Assassine	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9												Kein Anführer, Professionelle Höflichkeit, Versteckt	
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	3	Rüs	0											
Lautloser Assassine	Att	3	Off	7	Str	4	RD	3	Agi	9								Blitzartige Reflexe, Giftattacken, Kunst des Tötens, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Charaktermodelle), Repetierhandarmbrust [3] (2+), Waffenpaar	

Reittiere für Charaktermodelle

Elfenpferd	Bew	9"	Mar	18"	Dis	C													
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1											
Elfenpferd	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4								Angeschirrt	
Daebraptor	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C												Blutfährte	
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2											
Daebraptor	Att	2	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3								Angeschirrt, Todesstoß	
Schwarzmähnenpegasus	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C												Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen	
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1										Schwieriges Ziel (1)	
Schwarzmähnenpegasus	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4								Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 Ap)	
Raptorenstreitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	C												Blutfährte, Schnelle Bewegung	
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C+2											
Daebraptor (2)	Att	2	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3								Angeschirrt, Todesstoß	
Chassis	Att	-	Off	-	Str	5	RD	2	Agi	-								Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt	
Mantikor	Bew	6"	Mar	12"	Dis	C												Angst, Blutfährte, Exklusiv, Fliegen (8", 16")	
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C+1											
Mantikor	Att	4	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5								Angeschirrt, Todesstoß	
Gebietischer Drache	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C												Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen	
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	5	Wid	6	Rüs	4											
Gebietischer Drache	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	3								Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)	

Kern

Silexianische Speere	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8												Akademiegeschult, Punktend	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0										Leichte Rüstung, Schild	
Silexianischer Speer	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5								Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Speer	
Milizen des Tempels	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8												Furchtlos, Punktend, Raserei	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0											
Tempelsmilizionär	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5								Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Kämpft aus zusätzlichem Glied , Schlachtfokus, Daragische Klingen	

Korsaren	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Bösartige Sklavenhändler, Leichte Truppen
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0			Krakenhaut, Leichte Rüstung
Korsar	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Waffenpaar
Bestienbrecher	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Punktend, Stich der Peitsche
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0			Leichte Rüstung, Schild
Bestienbrecher	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Silexianische Hilfstrup- pen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Akademiegeschult, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0			Leichte Rüstung, Schild
Silexianischer Hilfstrupp- ler	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Marschieren und Schießen, Repetierarmbrust (3+)
Schattenreiter	Bew	9"	Mar	18"	Dis	8					Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	1			Leichte Rüstung, Schild
Schattenreiter	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5	Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Leichte Lanze
Elfenpferd	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4	Angeschirrt

Elite

Akolyten des Hexers	Bew	9"	Mar	18"	Dis	8													Leichte Truppen, Zauberkonklave
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	1											Rettungswurf (5+), Leichte Rüstung
Akolyth	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	5									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Daragische Klingen
Elfenpferd	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4									Angeschirrt
Düsterritter	Bew	7"	Mar	14"	Dis	9													Blutfährte, Punktend
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	5	Wid	3	Rüs	2											Schild, Schwere Rüstung
Düsterritter	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	6									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Daembraptor	Att	2	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3									Angeschirrt, Todesstoß
Obsidianwache	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9													Akademiegeschult, Haltet die Linie, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	6	Wid	3	Rüs	0											Schwere Rüstung
Obsidianwächter	Att	2	Off	6	Str	3	RD	1	Agi	6									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Hellebarde
Juroren	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8													Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	3	Rüs	0											Schwere Rüstung
Juror	Att	1	Off	5	Str	3	RD	2	Agi	5									Blitzartige Reflexe, Hass, Kunst des Tötens, Zweihandwaffe
Harpfen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6													Bedeutungslos, Blutfährte, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Plänkler
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0											Schwieriges Ziel (1)
Harpie	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	4									Harkende Krallen, Vernichtender Angriff (+1 Att)
Gorgonen	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8													Angst, Furchtlos, Geländeerfahren, Metaphysisch
Groß, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0											Rettungswurf (5+)
Gorgone	Att	3	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	5									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Versteinernder Blick
Donnerherde	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8													Blutfährte, Schnelle Neuformierung
Groß, Bestie	LP	3	Def	3	Wid	5	Rüs	1											Leichte Rüstung
Donnerbiest	Att	4	Off	3	Str	6	RD	1	Agi	3									Angeschirrt, Hass, Vernichtender Angriff (+1 RD, Entsetzen)
Peitschenmeister (2)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Raptorenstreitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	9													Blutfährte, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	5	Wid	4	Rüs	2											Schwere Rüstung
Besatzung (2)	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	6									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Daembraptor (2)	Att	2	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	3									Angeschirrt, Todesstoß
Chassis					Str	5	RD	2	Agi										Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt
Heiliger Altar	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8													Kanalisieren (3), Riesige Statur
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	5	Wid	5	Rüs	2											Rettungswurf (5+)
Behüter (3)	Att	2	Off	5	Str	3	RD	1	Agi	5									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Schlachtfokus, Daragische Klingen
Jagdstreitwagen	Bew	9"	Mar	9"	Dis	8													Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	4	Rüs	2											Leichte Rüstung
Besatzung (2)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Leichte Lanze
Elfenpferd (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4									Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi										Aufpralltreffer (W6), Unbelebt, Harpunenwerfer (3+)
Repetierbatterie	Bew	5"	Mar	5"	Dis	8													Kriegsmaschine
Standard, Konstrukt	LP	4	Def	1	Wid	4	Rüs	0											Leichte Rüstung
Besatzung	Att	2	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5									Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz, Deabbolzenwerfer (3+)

Jäger

Schwarzmäntel	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8						Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0				Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung
Schwarzmantel	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5		Blitzartige Reflexe, Giftattacken, Gnadenlose Effizienz, Repetierhandarmbrust [2] (3+), Waffenpaar

Die Menagerie

Kraken	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8						Küstenräuber
Gigantisch, Bestie	LP	5	Def	5	Wid	5	Rüs	3				Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Kraken	Att	4	Off	5	Str	7	RD	3	Agi	3		Angeschirrt, Hass (gegen Groß, Gigantisch), Multiple Lebenspunktverluste (W3)
Peitschenmeister (2)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5		Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Hydra	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8						Hacke einen ab...
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	4	Wid	5	Rüs	3				Zähigkeit (5+)
Hydra	Att	5	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	2		Angeschirrt, Atemattacke (Str 3, RD 2), Giftattacken, Wut
Peitschenmeister (2)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5		Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz
Nebelleviathan	Bew	2"	Mar	4"	Dis	8						Fliegen (7", 14"), Im Schutz des Nebels, Leichte Truppen
Gigantisch, Bestie	LP	8	Def	3	Wid	5	Rüs	0				Ablenkend
Nebelleviathan	Att	4	Off	3	Str	4	RD	3	Agi	3		Angeschirrt
Peitschenmeister (4)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5		Blitzartige Reflexe, Gnadenlose Effizienz

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Repetierarmbrust	-	18"	3	0	2	+1 RD auf kurze Reichweite
Repetierhandarmbrust [X]	-	12"	3	0	X	Schnell Schussbereit Treffsicher +1 RD auf kurze Reichweite
Harpunenwerfer	-	18"	6	3	3	Nachladen! Schnell Schussbereit Treffsicher
Deabbolzenwerfer	-	24"	5	2	8	Kann sich bewegen und schießen

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Repetierhandarmbrust [3]	2+	Lautloser Assassine
Repetierhandarmbrust [2]	3+	Schwarzmantel
Repetierhandarmbrust [2]	4+	Korsar
Repetierarmbrust	3+	Silexianischer Hilfstruppler, Schattenreiter
Harpunenwerfer	3+	Jagdstreitwagen
Deabbolzenwerfer	3+	Repetierbatterie

Veränderungsprotokoll

2022 beta 3 Hotfix 2

- Corrected typo
- Dragon ground movement is now 7/14