

THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Dämonische Legionen

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023

Dieses Buch ist offiziell und dauerhaft, es wird nur während der jährlichen Aktualisierungen zur Ausgeglichenheit verändert, die für gewöhnlich hauptsächlich die Punktkosten betreffen.

Armeesonderregeln	2	Charaktermodelle	6
Armee-Modellregeln	2	Reittiere für Charaktermodelle	11
Vererbter Zauber	2	Kern	13
Dämonische Manifestationen	3	Elite	15
Armeeorganisation	6	Aves	21
Schnellreferenz	23		



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.

Alle Änderungen sind 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 L^AT_EX.

Armeesonderregeln

Rettungswurf

Einheitenprofile in diesem Armeebuch enthalten einen zusätzlichen Eigenschaftswert, der dem Rettungswurf der jeweiligen Einheit entspricht, kurz Ret. Diese Eigenschaft wird behandelt, als hätte die Einheit den persönlichen Schutz Rettungswurf (X+) in ihrem defensiven Einheitenprofil, wobei X dem Ret-Eigenschaftswert entspricht. Keinen Ret-Wert zu haben, hindert eine Einheit nicht daran, von Rettungswurf-Modifikatoren betroffen zu werden.

Unsterbliche Bewohner

Zauberwürfe von Modellen in einer Armee der Dämonischen Legionen mit einem oder zwei Würfeln erhalten einen +1 Zaubermodifikator. Zusätzlich fügt jeder Spieler in einem Spiel, an dem mindestens eine Armee der Dämonischen Legionen beteiligt ist, in der Magiephase während Abschöpfen des Schleiers +2 Schleiermarken zu seinem Schleiermarkenvorrat hinzu, wenn er der aktive Spieler ist.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Erweiterte Herrschaft

Während sie in Reichweite der Befehlsgewalt dieses Modells sind, wird die Zahl der Lebenspunktverluste von misslungenen Aufribsstests von befreundeten Einheiten mit mindestens einem R&G-Modell um X reduziert, wobei X der Anzahl an vollständigen Gliedern der Einheit entspricht. X ist **immer** mindestens 1 und kann **nie** mehr als 3 sein.

Attackenattribute

Ersticken – Nahkampf

Wenn die Attacke einem Modell, das die selbe Größe wie der Angreifer hat, zugewiesen wird, erhält diese +1 auf den Trefferwurf und +1 auf den Verwundungswurf.

Rüstkammer

Schwarzes Feuer – Schusswaffe

Reichweite 18", Schüsse 2, Str 4, RD 0.

Rüstungswürfe von '1', '2', '3' und '4' gelten **immer** als misslungen, wenn sie gegen eine Verwundung durchgeführt werden, die durch Schwarzes Feuer verursacht wurde.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V <i>wdh</i>				Das Ziel erleidet 1 Treffer mit Stärke 2 [5], Rüstungsdurchschlag 2, Flächenattacke (1×5) , Magische Attacken und [Multiple Lebenspunktverluste (2)] .
4+	24"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Treffer durch <i>Speer der Unendlichkeit</i> erhalten +1 Stärke für jeden anderen Nichtattributzauber, der in dieser Magiephase erfolgreich gewirkt wurde (inklusive anderer gewirkter <i>Speer der Unendlichkeit</i> -Zauber).

Dämonische Manifestationen

Armeen der Dämonischen Legionen können nicht aus der Liste der allgemeinen Besonderen Gegenstände wählen. Stattdessen haben sie ihre eigene Version besonderer Gegenstände, genannt dämonische Manifestationen. Diese folgen den Regeln für besondere Gegenstände, mit der Ausnahme, dass sie nicht einzigartig sind und dass Modelle, sofern nicht anders angegeben, nicht von mehr als einer Instanz jeder Manifestation betroffen sein können.

Leitmanifestationen

Manche dämonische Manifestationen haben eine Leitversion, die nur von Charaktermodellen genommen werden kann. Sofern nicht anders angegeben, wurde die normale Version einer Manifestation gewählt. Falls die Leitversion gewählt wird, **muss** dies auf deiner Armeeliste vermerkt werden. Folge den Regeln **(mit dieser Farbkodierung)** und ignoriere Punktkosten, die normal formatiert sind. Folge ansonsten den normalen Regeln für Manifestationen. Zusätzlich erhalten alle R&G-Modelle in der Einheit des Modells die entsprechende Manifestation. Beachte, dass Leitende und nicht-Leitende Manifestationen als die selbe Manifestation bezüglich des Vervielfältigungslimits behandelt werden.

∞ Manifestationen von Vater Chaos

Eiserne Hülle 90 Pkt
Die Widerstandsfähigkeit des Modells wird auf 6 **gesetzt**.

Spiegelschuppen 55 **(75)** Pkt
(Dominant).
Jede Nahkampfwaffenattacke, die dem Träger zugewiesen wird und deren Trefferwurf eine natürliche '1' zeigt, trifft stattdessen den Lebenspunktevorrat des attackierenden Modells.

Kaleidoskopische Gestalt 50 **(65)** Pkt
(Dominant).
Das Modell erhält **Schwieriges Ziel (1)**.

Mal des Ewigen Champions 50 Pkt
Falls der Träger kein Zauberer ist, wird er zum **Zaubernovizen**, der nicht wie üblich Zauber auswählt, sondern immer *Speer der Unendlichkeit* (Vererbter Zauber) kennt. Falls der Träger bereits ein Zauberer ist, kennt er *Speer der Unendlichkeit* zusätzlich zu seinen anderen Zaubern und kann den Zauber nicht während der Zauberauswahl auswählen.

Hammerfaust 40 Pkt
Das Modell erhält +1 Attackewert.

Lebender Schild 30 **(50)** Pkt
(Dominant).
Das Modell erhält **Parieren**.

Schwefelsekret 30 **(30)** Pkt
(Dominant).
Das Modell erhält **Immun (Heilige Attacken)**.

Unnatürliche Wurzeln 30 Pkt
Eine Seite mit einer oder mehreren Einheiten mit einer oder mehreren Instanzen von Unnatürliche Wurzeln, die am Ende der Nahkampfunde im Nahkampfgebunden ist, addiert +1 zu ihrem Kampfergebnis.

Chitinschuppen 25 Pkt
Das Modell erhält +2 Rüstung, bis zu einem Maximum von 3.

Schattenhaut 25 Pkt
Das Modell erhält **Kundschafter** mit folgenden Ausnahmen: Es **must** vollständig innerhalb der Aufstellungszone des Besitzers aufgestellt werden und der Besitzer **must** mindestens eine Einheit normal aufgestellt haben.

Tausendfüßlerbeine 20 **(30)** Pkt
(Dominant).
Das Modell erhält +2" Marschrate.



Manifestationen des Neides

Durchdringender Stachel 25 **<60>** Pkt
<Dominant>.

Nahkampfwaffenattacken, die von dem Modell durchgeführt werden, erhalten +1 Rüstungsdurchschlag.

Giftdrüsen 25 **<80>** Pkt
<Dominant>.

Das Modell erhält **Giftattacken**. Falls die Nahkampfwaffenattacken des Modells bereits aus einer anderen Quelle als dieser Manifestation Giftattacken waren, verwunden sie automatisch bei einem erfolgreichen natürlichen Trefferwurf von '5' oder '6' (solange das Ziel nicht Immun(Giftattacken) hat).

Grünlodernde Augen 25 Pkt
Einheiten mit einem oder mehreren Modellen mit Grünlodernde Augen **müssen** alle natürlichen Würfelwürfe von '1' wiederholen, wenn sie für den Angriffswurf und die Verfolgungseichweite würfeln.



Manifestationen der Maßlosigkeit

Ausrenkbarer Kiefer 40 **<55>** Pkt
<Dominant>.

Das Modell **muss** misslungene Verwundungswürfe von Nahkampfwaffenattacken gegen Modelle der Höhe Groß oder Gigantisch wiederholen.

Verdauungssaft 40 **<50>** Pkt
<Dominant>.

Falls das Modell zuvor auf der Gewinnerseite in einem Nahkampf war, während es diese Manifestation hatte, erhält es +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Brutmutter 25 **<50>** Pkt
Dominant.

Würfle für jeden Lebenspunktverlust, den das Modell mit Nahkampfwaffenattacken verursacht, am Ende des Initiativeschritts einen W6. Für jede gewürfelte 6+ erhöht sich der Lebenspunktevorrat des Modells um 1 Lebenspunkt.



Manifestationen der Habgier

Ringelpanzer 25 **<30>** Pkt
<Dominant>.

Wenn das Modell eine Wunde durch eine Attacke mit Multiple Lebenspunktverluste (X) erleidet, reduziere X um 1, bis zu einem Minimum von 1.

Spürnase 20 **<35>** Pkt
<Dominant>.

Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (+2" BeW)** für Angriffswürfe gegen Einheiten, die mindestens einen besonderen Gegenstand beinhalten. Die Effekte werden nur angewendet, wenn alle Modelle in der Einheit von Spürnase betroffen sind.

Würgeschlingen 20 **<50>** Pkt
<Dominant>.

Das Modell erhält +1 auf den Verwundungswürfe mit Nahkampfwaffenattacken gegen Modelle mit Punk-tend.



Manifestationen der Wollust

Hypnotisierendes Federkleid 40 Pkt
Dominant.

Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit einem oder mehreren Modellen mit dieser Manifestation erleiden -1 Offensivfertigkeit und -1 Defensivfertigkeit.

Wandernde Hände 35 **<35>** Pkt
<Dominant>.

Wenn die Einheit mit einer Außen- oder Hinterkante einer gegnerischen Einheit gebunden ist, erhält das Modell +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Heißes Blut 10 **<25>** Pkt
<Dominant>.

Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (+2 Agi)**.



Manifestationen des Hochmuts

Eiserne Miene 35 Pkt
Einheiten mit wenigstens einem Modell mit dieser Manifestation erhalten **Minimiert (Disziplintests)**.

Bronzerückgrat 30 **<70>** Pkt
<Dominant>.
Das Modell erhält **Hass**.

Hörner der Überheblichkeit 25 **<35>** Pkt
<Dominant>.
Der Modell erhält **Vorhut (6")**.



Manifestationen der Trägheit

Gefrierendes Gähnen 75 Pkt
Dominant.
Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit einem oder mehreren Modellen mit dieser Manifestation erleiden -2 Agilität.

Zauberfühler 40 Pkt
0-2 pro Armee.
Wähle zu Beginn von Abschöpfen des Schleiers in jeder deiner Magiephasen einen einzelnen Modellteil in jeder Einheit mit einer oder mehreren Instanzen dieser Manifestation. Der ausgewählte Modellteil erhält bis zum Ende der Magiephase **Kanalisieren (1)**.

Aura der Verzweiflung 10 **<20>** Pkt
Dominant.
Das Modell erhält **Treffsicher**.



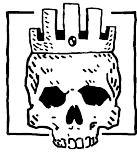
Manifestationen des Zorns

Peitschenschwanz 50 **<75>** Pkt
<Dominant>.
Das Modell erhält **Blitzartige Reflexe**.

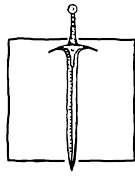
Roter Schleier 40 **<75>** Pkt
<Dominant>.
Die Nahkampfwaffenattacken des Modells erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag, aber jede seiner Nahkampfwaffenattacken mit einem natürlichen Trefferwurf von '1' wird auf die Einheit des Trägers verteilt.

Brennbares Wundsekret 10 **<30>** Pkt
<Dominant>.
Das Modell erhält **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)**. Alle Nahkampfwaffenattacken (einschließlich Spezialattacken) und Schussattacken des Modells mit dieser Manifestation werden zu **Flammenattacken**. Das Modell verpatzt automatisch alle Zählkeiteswürfe.

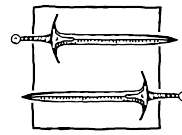
Armeeorganisation



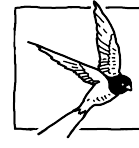
Charaktermodelle
Max. 40%



Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Aves
Max. 35%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Vorbote von Vater Chaos 160 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm



Reittiere, die mit [Av] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Aves.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	3	5	4	0	4+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Vorbote	3	5	5	2	5
— Magie-Optionen —			Pkt –	— Optionen —	Pkt –
Zaubernovize			25	Armeestandardenträger	50
Zauberadept			120	Manifestationen von Vater Chaos und für den General verfügbare Manifestationen	bis zu 150
				Schwarzes Feuer (3+) (nur zu Fuß)	15
				— Reittiere —	Pkt –
				Bleiches Ross	50
				Feuerrad [Av]	60
				Große Bestie der Prophezeiung [Av falls Fliegen]	70
				Dunkle Kanzel	110



Beschwörung



Hexerei



Thaumatur-
gie



Weissagung



Kuulimas Täuscher

320 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm



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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Angst, Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Wandelmagie, Zaubernovize		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	4	6	5	0	4+	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kuulimas Täuscher	1	8	5	2	5	Erkenne dich selbst, Giftattacken

Modellregeln

Erkenne dich selbst: Universalregel.

Wähle zu Beginn des Initiativeschritts, in dem die Nahkampfwaffenattacken des Trägers durchgeführt werden, einen Modellteil jedes gegnerischen Modells in Basekontakt und addiere ihre Attackewerte, ausschließlich jeglicher Modifikatoren, zum Attackewert von Kuulimas Täuscher. Am Ende jeder Nahkampfrunde wird der Attackewert des Modells auf 1 gesetzt.

Magie-Optionen

Zauberadept	85
Meisterzauberer	225



Beschwörung



Hexerei



Thaumaturgie



Weissagung

Optionen

Muss Erweiterte Herrschaft erhalten (nur General)	10
Fliegen (7", 14") [Av]	35
Manifestationen von Vater Chaos und Neid bis zu 150	



Schlund von Akaan

535 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 150×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	9	Furchtlos, Metaphysisch, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	9	5	5	0	
					Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken), Verschlingen, Zähigkeit (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schlund von Akaan	6	5	7	2	3

Modellregeln

Verschlingen: Persönlicher Schutz.

Würfle für jeden Lebenspunktverlust, den das Modell mit Nahkampfwaffenattacken verursacht, am Ende des Initiativeschritts einen W6. Für jede gewürfelte 4+ erhält das Modell +1 Lebenspunkt. Wenn das Modell 18 Lebenspunkte hat, erleiden alle Einheiten innerhalb von 9" sofort 2W6 Treffer mit Toxische Attacken und das Modell wird als Verlust entfernt.

Magie-Optionen

Zauberadept	95
Meisterzauberer	265



Beschwörung



Hexerei

Optionen

Muss Erweiterte Herrschaft erhalten (nur General)	10
Manifestationen von Vater Chaos und Maßlosigkeit bis zu 150	
Falls General	bis zu 175



Sugulags Knauser

575 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	9	Furchtlos, Metaphysisch, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	6	7	7	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Sugulags Knauser	5	5	5	2	2

Modellregeln

Rüstung des Abgrunds: Rüstung.

Plattenrüstung. Für jede Schleiermarke im Schleiermarkenvorrat des Besitzers erleiden Treffer gegen den Träger –1 Rüstungsdurchschlag (bis zu einem Maximum von –3).

Magie-Optionen

Zauberadept 95
Meisterzauberer 265



Beschwörung



Thaumaturgie



Weissagung

Optionen

Muss Erweiterte Herrschaft erhalten (nur General) 10
Manifestationen von Vater Chaos und Habgier bis zu 175
Falls General bis zu 200



Kurtisane von Cibaresh

515 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	9	Furchtlos, Geländeerfahren, Metaphysisch, Wende den Blick ab , Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	6	7	5	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Kurtisane von Cibaresh	6	7	5	4	7

Modellregeln

Rasierklingententakeln: Attackenattribut – Nahkampf.

Das Modell erhält +3 Attackewert während es mit einem oder mehreren Flanken- oder Rückenbereichen von feindlichen Einheiten im Nahkampf gebunden ist. Die zusätzlichen Angriffe **müssen** R&G-Modellen in diesen Einheiten zugewiesen werden. Ignoriere diesen Effekt, wenn das Modell keinen R&G-Modellen Nahkampfwaffenattacken zuweisen kann.

Wende den Blick ab: Universalregel.

Gegnerische Einheiten innerhalb von 6" um ein oder mehrere Modelle mit Wende den Blick ab erleiden –2 Disziplin, wenn sie einen Test für Nahkampfneuformierungen ablegen.

Magie-Optionen

Zauberadept 95
Meisterzauberer 265



Hexerei



Weissagung

Optionen

Muss Erweiterte Herrschaft erhalten (nur General) 10
Manifestationen von Vater Chaos und Wollust bis zu 150
Falls General bis zu 175



Omen des Savar

470 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 50×50 mm



Reittiere, die mit (Av) bezeichnet sind zählen gegen Aves. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	18"	10	Angst, Furchtlos, Göttliches Recht , Metaphysisch, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	4	7	5	0	6+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Omen des Savar	W6+2	W6+5	6	3	6

Modellregeln

Göttliches Recht: Universalregel.

Das Modell kann sich keinen Einheiten mit anderen Charaktermodellen anschließen und andere Charaktermodelle können sich seiner Einheit nicht anschließen. Der Träger **muss**, wann immer möglich, ein Duell aussprechen. Von diesem Modell ausgesprochene Duelle **müssen** (falls möglich) durch ein Charaktermodell angenommen werden, außer ein Champion nimmt zuerst an. Zusätzlich erhält das Modell, wenn es in einem Duell kämpft, **Todesstoß** und **Multiple Lebenspunktverluste (2)**.

Magie-Optionen

Zauberadept	95
Meisterzauberer	265



Thaumaturgie



Weissagung

Optionen

Muss Erweiterte Herrschaft erhalten (nur General)	10
Manifestationen von Vater Chaos und Hochmut	bis zu 150
Falls General und auf Reittier	bis zu 175

Reittiere

Thron der Überwältigenden Herrlichkeit (Av)	155
---	-----



Nukujas Wächter

690 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 50×100 mm



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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	2"	4"	9	Allwissenheit, Angst, Furchtlos, Meisterzauberer, Metaphysisch		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	5	5	5	0	4+	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Nukujas Wächter	1	5	5	2	1	Zerschmettern

Modellregeln

Allwissenheit: Universalregel.

Falls das Modell in diesem Spielerzug keine Marschbewegung und keinen Angriff durchgeführt hat, werden in der Magiephase des Besitzers die Kosten für das Umwandeln von Schleiermarken in Magiewürfel für diesen Spielerzugs auf 2:1 gesenkt (2 Schleiermarken pro 1 Magiewürfel). Zusätzlich darf der Besitzer am Ende von Abschöpfen des Schleiers bis zu 6 Schleiermarken speichern anstelle der normalen 3.

Optionen

Muss Erweiterte Herrschaft erhalten (nur General) 10 Manifestationen von Vater Chaos und Trägheit bis zu 175

Falls General mit **Geist der Eule** bis zu 200

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Dunkle Kanzel (Reittier) kostenlos

Geist der Eule (0–1 Einheiten/Armee) [Av] 5

Schwarzes Feuer (2+) 15

Optionale Modellregeln

Geist der Eule: Universalregel.

Die Höhe des Modells wird zu Gigantisch geändert und es erhält +2 Lebenspunkt, **Fliegen (8", 16")** und **Leichte Truppen**.

Magie-Optionen

Pkt-



Beschwörung



Hexerei



Thaumaturgie



Weissagung



Vanadras Geißel

740 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Diese Einheit zählt sowohl Charaktermodelle als auch Aves.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 8" Fliegen 7"	16" 14"	9	Fliegen (7", 14"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	7	4	6	0	5+	Rettungswurf (4+, gegen Nahkampfattacken)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Vanadras Geißel	5	7	7	4	0	Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (Ablenkend), Wut

Magie-Optionen

Pkt-

Zaubernovize
Zauberadept

25
120

Optionen

Pkt-

Muss Erweiterte Herrschaft erhalten (nur General) 10 Manifestationen von Vater Chaos und Zorn bis zu 150
Falls General bis zu 175



Beschwörung



Thaumaturgie

Reittiere für Charaktermodelle



Dunkle Kanzel

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 50×100 mm
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	C	Überragend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	5	C	C	1	C	Kann nicht niedergetrampelt werden
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Dunkle Kanzel	4	4	5	0	1	Angeschirrt



Bleiches Ross

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	18"	C	Flüchtig, Geländeerfahren, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	C	C	C	C	C	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Bleiches Ross	1	3	3	0	3	Angeschirrt

Modellregeln

Flüchtig: Universalregel.

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Flüchtig bestehen, dürfen eine Fliehen-Angriffsreaktion ansagen, obwohl sie Furchtlos sind.



Feuerrad

Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 50×50 mm
0–3 Reittiere/Armee

Dieses Reittier und sein Reiter zählen sowohl gegen Charaktere als auch gegen Aves.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 2" Fliegen 10"	4" 10"	C	Fliegen (10", 10"), Schnelle Bewegung, Überragend, Vorhut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	4	C	C	1	C	Kann nicht niedergetrampelt werden, Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Feuerrad	3	4	4	0	4	Angeschirrt



Große Bestie der Prophezeiung

Höhe **Groß**
 Typ **Kavallerie**
 Base **50×75 mm**

0–3 Reittiere/Armee



Dieses Reittier und sein Reiter zählen zusätzlich gegen Aves, falls sie Fliegen erhalten.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	C	Angst		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	C	C	5	2	C	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Große Bestie	3	5	5	2	2	Angeschirrt
— Optionen —						
Fliegen (7", 14") und Rüstung wird auf C gesetzt						Pkt- 35



Thron der Überwältigenden Herrlichkeit

Höhe **Groß**
 Typ **Konstrukt**
 Base **50×100 mm**

0–1 Reittier/Armee

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

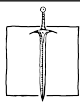
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	9"	C	Aufsteigender Stern , Fliegen (9", 9"), Riesige Statur, Schnelle Bewegung		
	9"	9"				
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	5	C	C	C	4+	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Unterjochte Majestä- ten	4	4	4	1	4	Angeschirrt
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W6), Unbelebt

— Modellregeln —

Aufsteigender Stern: Universalregel.

Jedes Mal, wenn das Modell ein gegnerisches Modell in einem Duell tötet, erhält das Modell einen Kampfergebnisbonus von +1 für den Rest des Spiels.

Kern (Min. 25%)



Imps

205 Pkt + 15 Pkt/zusätzlichem Modell

10-25 Modelle 0-40 Modelle/Armee

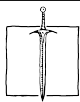


Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	6	Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	2	3	0	5+
Rettungswurf (3+, gegen Schussattacken)					
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Imp	1	2	2	0	3
Energieblitze (4+)					
Modellregeln			Kommandoabteilung		
Energieblitze: Schusswaffe.			Champion		
Reichweite 24", Schüsse 1, Str 5, RD 0, Nachladen! ,			Musiker		
Salvenfeuer.			Standartenträger mit (nur eine Auswahl):		
Optionen			Brandstifter (<i>Speer der Unendlichkeit</i>)		
Manifestation (nur eine Auswahl):			(Vererbter Zauber)		
△ Aura der Verzweiflung			45		
△ Brennbare Wundsekret			Brandstifter (<i>Hand des Himmels</i> (Thaumaturgie))		
∞ Schattenhaut			50		
∞ Mal des Ewigen Champions			Optionale Modellregeln		
(nur Champion)			Brandstifter (X): Universalregel.		
△ Zauberfühler			Der Standartenträger kann den ausgewählten Zauber als gebundenen Zauber mit Energiestufe (5/8) wirken.		



Succubi

240 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell

10-25 Modelle

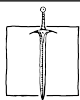


Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	7	Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	4	3	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Succubus	3	4	3	1	5
Ersticken					
Optionen			Kommandoabteilung		
Manifestation (nur eine Auswahl):			Champion		
∞ Schattenhaut			Musiker		
△ Spürnase			Standartenträger		
△ Hypnotisierendes Federkleid			10		
△ Gefrierendes Gähnen			10		
△ Bronzerückgrat			10		



Lemuren

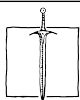
225 Pkt + 22 Pkt/zusätzlichem Modell 10-25 Modelle



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	3	5	0	5+ Parieren
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Lemure	1	3	3	0	2

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
Eiserne Miene	1/Modell	Musiker	10
Schwefelsekret	1/Modell	Standartenträger	10
Giftdrüsen	2/Modell		
Gefrierendes Gähnen	3/Modell		
Unnatürliche Wurzeln	45		



Myrmidonen

200 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell 10-30 Modelle

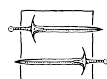


Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	4	3	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Myrmidon	1	5	5	1	4 Kämpft aus zusätzlichem Glied, Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
Heißes Blut	1/Modell	Musiker	10
Ausrenkbarer Kiefer	2/Modell	Standartenträger	10
Peitschenschwanz	3/Modell		
Durchdringender Stachel	4/Modell		
Bronzerückgrat	5/Modell		

Elite (Unbegrenzt)



Eidolone

170 Pkt + 30 Pkt/zusätzlichem Modell

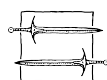
5–10 Modelle 0–18 Modelle/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	7	Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler, Zauberkonklave	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	2	4	0	5+
	Schwieriges Ziel (1)				
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Eidolon	1	2	2	0	3
	Schwarzes Feuer (3+)				
Optionen			Pkt-	Zauberkonklave	
Kundschafter (0–1 Einheit/Armee)			5/Modell	Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:	
Manifestation (nur eine Auswahl):				• Schicksalsurteil (Weissagung) • Alterung (Beschwörung) • Hand des Himmels (Thaumaturgie) • Speer der Unendlichkeit (Vererbter Zauber)	
 Brennbares Wundsekret			1/Modell		
 Aura der Verzweiflung			5/Modell		
 Kaleidoskopische Gestalt			5/Modell		
 Zauberkühler			25		
Kommandoabteilung			Pkt-	Champion	
				130	



Höllenhunde

160 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell

5–15 Modelle 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	7	Angst, Furchtlos, Metaphysisch	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	3	4	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Höllenhund	3	5	3	0	4
Todesstoß, Zusätzliche Unterstützung (2)					
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Manifestation (nur eine Auswahl):				Champion	
				10	
Brennbare Wundsekret			1/Modell		
Hörner der Überheblichkeit			1/Modell		
Heißes Blut			1/Modell		
Tausendfüßlerbeine			1/Modell		
Verdauungssaft			2/Modell		



Drescher

155 Pkt

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Einzelmodell 0–5 Einheiten/Armee



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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	10"	10"	7	Furchtlos, Metaphysisch, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	4	4	4	0	5+
	Schwieriges Ziel (1)				
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Fräser (2)	2	4	3	3	3
Zugdämon (2)	1	3	3	0	3
Chassis			4	3	Aufpralltreffer (2W3), Unbelebt
Optionen			Pkt	Optionale Modellregeln	
Nur eine Auswahl:				Hordendrescher: Universalregel.	
Fliegen (9", 9") [Av]				Das Einheitenprofil des Modells ändert sich wie folgt:	
(0–2 Einheiten/Armee)			20	- Seine Basegröße ändert sich zu 100×100 mm. - Seine Lebenspunkte werden auf 6 gesetzt. - Es erhält 1 zusätzlichen Fräser. - Es erhält 1 zusätzlichen Zugdämon. - Es erhält Kolossale Statur. - Das Chassis erhält Aufpralltreffer (3W3).	
Hordendrescher (0–3 Einheiten/Armee)			110	Legionendrescher: Universalregel.	
Legionendrescher (0–2 Einheiten/Armee)			180		
Manifestation (nur eine Auswahl):				Das Einheitenprofil des Modells ändert sich wie folgt:	
Hörner der Überheblichkeit			15	- Seine Basegröße ändert sich zu 100×150 mm. - Seine Lebenspunkte werden auf 8 gesetzt. - Es erhält 2 zusätzliche Fräser. - Es erhält 2 zusätzliche Zugdämonen. - Es erhält Kolossale Statur. - Das Chassis erhält Aufpralltreffer (4W3).	
Peitschenschwanz			25		
Spürnase			25		
Mal des Ewigen Champions			40		
Wandernde Hände			45	Kolossale Statur: Universalregel.	
Kommandoabteilung			Pkt		
Standartenträger			10	Das Modell gilt als Gigantisch für die Bestimmung der Anzahl vollständiger Glieder.	



Titanentöter-Streitwagen

200 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	8"	8	Furchtlos, Gebirgsbrecher , Metaphysisch, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	4	4	5	0	5+	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Myrmidon (2)	1	5	5	1	4	Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)
Chthonischer Ränke-schmied	3	3	6	3	3	Angeschirrt
Chassis			7	2		Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt

Modellregeln

Gebirgsbrecher: Universalregel.

In der Angriffsphase erhält das Modell **Maximiert (Angriffsreichweite)** für Angriffe gegen Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Riesige Statur bestehen. Zusätzlich erhalten die Aufpralltreffer des Modells **Multiple Lebenspunktverluste (D3, gegen Riesige Statur)**.

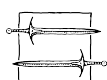
Optionen

Manifestation (nur eine Auswahl):

	Eiserne Miene	5
	Ringelpanzer	5
	Verdauungssaft	10
	Tausendfüßlerbeine	15
	Hammerfaust	35

Kommandoabteilung

Standartenträger	10
------------------	----



Zauberplagen

175 Pkt + 33 Pkt/zusätzlichem Modell

2–4 Modelle

0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	6	Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler, Schleierjäger		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	4	3	3	0	5+	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Zauberplage	5	3	2	0	2	Giftattacken, Zaubergier, Zusätzliche Unterstützung (3)

Modellregeln

Schleierjäger: Universalregel.

Das Modell folgt den Regeln für Hinterhalt mit folgender Ausnahme:
Wenn die Einheit das Schlachtfeld betritt, darf der Besitzer sich entscheiden, die Regeln für Besonderer Hinterhalt (innerhalb 6" von einem gegnerischen Modell mit Kanalisieren) anzuwenden.

Zaubergier: Attackenattribut – Nahkampf.

Beim Berechnen des Kampfergebnisses addiert eine Seite mit mindestens einem im Nahkampf gebundenen Modell mit Zaubergier +X zu ihrem Kampfergebnis, wobei X der Anzahl an nichtgebundenen Nichttributzaubern entspricht, die gegnerische Zauberer in Einheiten in Basekontakt mit ihr kennen. (Ein und derselbe Spruch zählt immer nur als insgesamt 1 Spruch).

Optionen

Manifestation (nur eine Auswahl):

	Grünlodende Augen	2/Modell
	Durchdringender Stachel	8/Modell
	Lebender Schild	9/Modell
	Unnatürliche Wurzeln	10
	Giftdrüsen	17/Modell



Klauenbestien

255 Pkt + 90 Pkt/zusätzlichem Modell **3-6 Modelle** **0-3 Einheiten/Armee**



Höhe **Groß**
Typ **Bestie**
Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	7	Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	3	4	4	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Klauenbestie	3	4	4	2	4 Ersticken

Optionen

Manifestation (nur eine Auswahl):

∞ Schattenhaut	4/Modell
⊕ Brutmutter	6/Modell
⊕ Hypnotisierendes Federkleid	8/Modell
⊕ Durchdringender Stachel	13/Modell
⊕ Ausrenkbarer Kiefer	15/Modell

Pkt-

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10



Horter

270 Pkt + 115 Pkt/zusätzlichem Modell **3-6 Modelle** **0-3 Einheiten/Armee**



Höhe **Groß**
Typ **Bestie**
Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Angst, Furchtlos, Geländeerfahren, Metaphysisch, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	4	5	5	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Horter	3	3	4	0	2 Schraubstock-Griff

Modellregeln

Schraubstock-Griff: Spezialattacke.

Das Modell erhält **Zermahlen-Attacken (X)** und kann Zermahlen als Unterstützungsattacken durchführen, wobei die maximale Anzahl an Unterstützungsattacken ignoriert wird. Wenn das Modell nicht im Nahkampf gebunden ist, wird X auf 1 **gesetzt**.

Zu Beginn jeder Nahkampfrunde außer der ersten, in der die Einheit des Modells kämpft, wird X um 1 erhöht (z.B. Zermahlen-Attacken (1) wird zu Zermahlen-Attacken (2)).

Optionen

Bis zu zwei Manifestationen:

∞ Chitinschuppen	3/Modell
⊕ Ringelpanzer	4/Modell
⊕ Spürnase	5/Modell
⊕ Würgeschlingen	10/Modell
∞ Spiegelschuppen	21/Modell
∞ Unnatürliche Wurzeln	30

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10



Sirenen

205 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell

5–15 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	9	Flüchtig , Furchtlos, Geländeerfahren, Leichte Truppen, Metaphysisch, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	5	3	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Sirene	2	5	4	1	4
Symbiotisches Ross	1	3	3	0	3

Modellregeln

Flüchtig: Universalregel.

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Flüchtig bestehen, dürfen eine Fliehen-Angriffsreaktion ansagen, obwohl sie Furchtlos sind.

Optionen

Manifestation (nur eine Auswahl):

🔥	Heißes Blut	1/Modell
∞	Tausendfüßlerbeine	2/Modell
🌀	Hypnotisierendes Federkleid	5/Modell
👁	Wandernde Hände	5/Modell
🔨	Hammerfaust	8/Modell

Kommandoabteilung

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10



Strahlende Glorie

320 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×50 mm



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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	8	Angst, Furchtlos, Metaphysisch, Riesige Statur, Sternschnuppe	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	5	★	5	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Strahlende Glorie	5	★	5	5	5

Modellregeln

Sternschnuppe: Universalregel.

Die Offensivfertigkeit und Defensivfertigkeit des Modells werden auf das Doppelte seiner momentanen Anzahl an Lebenspunkten **gesetzt**.

Das Modell zählt hinsichtlich Duellen als Charaktermodell. Wenn das Modell in einem Duell während einer Nahkampfrunde kämpft, erhält es Unnachgiebig bis zum Ende der Nahkampfrunde.

Optionen

Fliegen (8", 16") [Av]	55
Manifestation (nur eine Auswahl):	
∞ Schwefelsekret	10
☞ Hörner der Überheblichkeit	15
☞ Eiserne Miene	20
∞ Bronzerückgrat	30



Hoffnungsräuber

285 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Maschine der Verdammnis ist 0–1 Einheit/Armee falls die Armee ein oder mehrere Charaktermodelle der Höhe Gigantisch enthält, ausgenommen Nukujas Wächter mit Geist der Eule.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	7	Angst, Furchtlos, Kein Anführer, Kriegsplattform, Metaphysisch	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	5	4	5	3	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Hoffnungsräuber	4	4	6	3	1

Ätherbatterie (3+)

Modellregeln

Ätherbatterie: Artilleriewaffe.

Salvenkanone. Reichweite 18", Schüsse 2W6×2, Str 4, RD 1.

Vor dem Auswürfeln der Anzahl der Schüsse darf der Besitzer 1–3 Schleiermarken aus seinem Schleiermarkenvorrat entfernen. In diesem Fall wird die Anzahl der Schüsse um 3 pro entfernter Schleiermarke erhöht.

Optionen

Maschine der Verdammnis

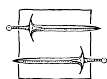
Manifestation (nur eine Auswahl):

△ Aura der Verzweiflung	25
△ Zauberfühler	30
∞ Mal des Ewigen Champions	50
△ Gefrierendes Gähnen	55
∞ Eiserne Hülle	65

Optionale Modellregeln

Maschine der Verdammnis: Universalregel.

Die Basegröße des Modells ändert sich zu 150×100 mm und seine Höhe zu Gigantisch. Seine Lebenspunkte werden auf 8 **gesetzt** und es verliert Kriegsplattform.



Messingbestien

350 Pkt + 95 Pkt/zusätzlichem Modell

3–6 Modelle

0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Angst, Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	4	3	4	0	5+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Teufelskerl	1	5	3	0	4
	Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+2 Att, +2 Str, +2 RD)				
Bestie	2	4	5	2	2
	Angeschirrt, Aufpralltreffer (2), Schlachtfokus				

Optionen

Manifestation (nur eine Auswahl):

△ Brennbare Wundsekret	1/Modell
∞ Chitinschuppen	5/Modell
∞ Tausendfüßlerbeine	5/Modell
△ Peitschenschwanz	12/Modell
△ Roter Schleier	21/Modell

Kommandoabteilung

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10

Aves (Max. 35%)



Furien

170 Pkt + 9 Pkt/zusätzlichem Modell

5–15 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden	4"	8"	5	Fliegen (10", 20"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler	
	Fliegen	10"	20"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	1	3	3	0	6+	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Furie	1	3	4	1	4	Vernichtender Angriff (+1 Str)

Optionen

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

	Giftdrüsen	1/Modell
	Roter Schleier	1/Modell
	Schattenhaut	1/Modell
	Kaleidoskopische Gestalt	2/Modell
	Hypnotisierendes Federkleid	4/Modell



Schleiergleiter

240 Pkt + 34 Pkt/zusätzlichem Modell

3–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Bestie

Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden	2"	4"	7	Fliegen (9", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Wechselbalg, Zauberkonklave	
	Fliegen	9"	12"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	3	4	4	0	5+	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schleiergleiter	3	4	4	0	4	

Modellregeln

Wechselbalg: Universalregel.

Während der Zauberauswahl **muss** jede Schleiergleitereinheit eine Manifestation aus der nachfolgenden Liste wählen und die entsprechenden Effekte während des Spiels anwenden.

- Hypnotisierendes Federkleid
- Gefrierendes Gähnen
- Giftdrüsen

Zauberkonklave

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- Zerschmetterung der Ungläubigen* (Thaumaturgie)
- Trügerischer Glanz* (Hexerei)
- Verzerrtes Abbild* (Hexerei)
- Speer der Unendlichkeit* (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion

135



Hungerfliegen

320 Pkt + 110 Pkt/zusätzlichem Modell 3-6 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe **Groß**
Typ **Bestie**
Base **50×75 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
Boden	2"	4"	8	Angst, Fliegen (6", 14"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Überragend	
Fliegen	6"	14"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	4	2	4	0	Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken), Zähigkeit (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Hungerfliege	2	5	6	3	3 Säureblut

Modellregeln

Säureblut: Spezialattacke.

Für jeden Zähigkeitswurf, der dem Modell gegen gegnerische Nahkampfattacken misslingt, erleidet das Modell, das den verwundenden Treffer verursacht hat, sofort 1 Treffer mit Toxische Attacken, bevor Verluste entfernt werden. Diese Treffer werden auf den Lebenspunktevorrat des Modells verteilt.

Optionen

Manifestation (nur eine Auswahl):

∞	Kaleidoskopische Gestalt	6/Modell
☺	Verdauungssaft	7/Modell
☺	Brutmutter	8/Modell
☺	Ausrenkbarer Kiefer	12/Modell

Kommandoabteilung

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Vorbote von V.C.	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0	Ret	4+	
Vorbote	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5	
Kuulimas Täuscher	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9					Angst, Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Wandelmagie, Zaubernovize
Standard, Bestie	LP	4	Def	6	Wid	5	Rüs	0	Ret	4+	
Kuulimas Täuscher	Att	1	Off	8	Str	5	RD	2	Agi	5	Erkenne dich selbst, Giftattacken
Schlund von Akaan	Bew	7"	Mar	14"	Dis	9					Furchtlos, Metaphysisch, Zaubernovize
Gigantisch, Bestie	LP	9	Def	5	Wid	5	Rüs	0	Ret		Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken), Verschlingen, Zähigkeit (5+)
Schlund von Akaan	Att	6	Off	5	Str	7	RD	2	Agi	3	
Sugulags Knauser	Bew	7"	Mar	14"	Dis	9					Furchtlos, Metaphysisch, Zaubernovize
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	7	Wid	7	Rüs	0	Ret	5+	Rüstung des Abgrunds
Sugulags Knauser	Att	5	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	2	
Kurtisane von Cibaresh	Bew	9"	Mar	18"	Dis	9					Furchtlos, Geländeerfahren, Metaphysisch, Wende den Blick ab, Zaubernovize
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	7	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+	Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Kurtisane von Cibaresh	Att	6	Off	7	Str	5	RD	4	Agi	7	Rasierklingententakeln
Omen des Savar	Bew	6"	Mar	18"	Dis	10					Angst, Furchtlos, Göttliches Recht, Metaphysisch, Zaubernovize
Standard, Bestie	LP	4	Def	7	Wid	5	Rüs	0	Ret	6+	Rettungswurf (4+, gegen Magische Attacken)
Omen des Savar	Att	W6+2	Off	W6+5	Str	6	RD	3	Agi	6	
Nukujas Wächter	Bew	2"	Mar	4"	Dis	9					Allwissenheit, Angst, Furchtlos, Meisterzauberer, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	5	Def	5	Wid	5	Rüs	0	Ret	4+	
Nukujas Wächter	Att	1	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	1	Zerschmettern
Vanadras Geißel	Bew	8"	Mar	16"	Dis	9					Fliegen (7", 14"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch
Gigantisch, Bestie	LP	7	Def	4	Wid	6	Rüs	0	Ret	5+	Rettungswurf (4+, gegen Nahkampfattacken)
Vanadras Geißel	Att	5	Off	7	Str	7	RD	4	Agi	0	Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (Ablenkend), Wut

Reittiere für Charaktermodelle

Dunkle Kanzel	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C					Überragend
Standard, Bestie	LP	5	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C	Kann nicht niedergetrampelt werden
Dunkle Kanzel	Att	4	Off	4	Str	5	RD	0	Agi	1	Angeschirrt
Bleiches Ross	Bew	9"	Mar	18"	Dis	C					Flüchtig, Geländeerfahren, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C	Ret	C	Schwieriges Ziel (1)
Bleiches Ross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Feuerrad	Bew	2"	Mar	4"	Dis	C					Fliegen (10", 10"), Schnelle Bewegung, Überragend, Vorhut
Standard, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C	Kann nicht niedergetrampelt werden, Schwieriges Ziel (1)
Feuerrad	Att	3	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	4	Angeschirrt
Große Bestie der P.	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C					Angst
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	5	Rüs	2	Ret	C	
Große Bestie	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	2	Angeschirrt
Throne der Ü.H.	Bew	9"	Mar	9"	Dis	C					Aufsteigender Stern, Fliegen (9", 9"), Riesige Statur, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	C	Wid	C	Rüs	C	Ret	4+	
Unterjochte Majestäten	Att	4	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4	Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi		Aufpralltreffer (W6), Unbelebt

Kern

Imps	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6					Furchtlos, Metaphysisch, Punkhend
Standard, Bestie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	Rettungswurf (3+, gegen Schussattacken)
Imp	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3	Energieblitze (4+)
Succubi	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7					Furchtlos, Metaphysisch, Punkhend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	
Succubus	Att	3	Off	4	Str	3	RD	1	Agi	5	Ersticken

Lemuren	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7						Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+		Parieren
Lemure	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	2		
Myrmidonen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8						Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+		
Myrmidon	Att	1	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4		Kämpft aus zusätzlichem Glied, Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)

Elite

Eidolone	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7						Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler, Zauberkonklave
Standard, Bestie	LP	1	Def	2	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+		Schwieriges Ziel (1)
Eidolon	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3		Schwarzes Feuer (3+)
Höllenhunde	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7						Angst, Furchtlos, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+		
Höllenhund	Att	3	Off	5	Str	3	RD	0	Agi	4		Todesstoß, Zusätzliche Unterstützung (2)
Drescher	Bew	10"	Mar	10"	Dis	7						Furchtlos, Metaphysisch, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+		Schwieriges Ziel (1)
Fräser (2)	Att	2	Off	4	Str	3	RD	3	Agi	3		
Zugdämon (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschrirrt
Chassis					Str	4	RD	3	Agi			Aufpralltreffer (2W3), Unbelebt
Titanentöter-Streitwagen	Bew	8"	Mar	8"	Dis	8						Furchtlos, Gebirgsbrecher, Metaphysisch, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+		
Myrmidon (2)	Att	1	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4		Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)
Chthonischer Ränke-schmied	Att	3	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	3		Angeschrirrt
Chassis					Str	7	RD	2	Agi			Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt
Zauberplagen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6						Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler, Schleierjäger
Standard, Bestie	LP	4	Def	3	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+		Schwieriges Ziel (1)
Zauberplage	Att	5	Off	3	Str	2	RD	0	Agi	2		Giftattacken, Zaubergier, Zusätzliche Unterstützung (3)
Klaubenbestien	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7						Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Groß, Bestie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+		
Klaubenbestie	Att	3	Off	4	Str	4	RD	2	Agi	4		Ersticken
Horter	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8						Angst, Furchtlos, Geländeerfahren, Metaphysisch, Punktend
Groß, Bestie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+		
Horter	Att	3	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	2		Schraubstock-Griff
Sirenen	Bew	9"	Mar	18"	Dis	9						Flüchtig, Furchtlos, Geländeerfahren, Leichte Truppen, Metaphysisch, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	5	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+		Schwieriges Ziel (1)
Sirene	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4		
Symbiotisches Ross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschrirrt
Strahlende Glorie	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8						Angst, Furchtlos, Metaphysisch, Riesige Statur, Sternschnuppe
Groß, Bestie	LP	5	Def	★	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+		
Strahlende Glorie	Att	5	Off	★	Str	5	RD	5	Agi	5		
Hoffnungsräuber	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7						Angst, Furchtlos, Kein Anführer, Kriegsplattform, Metaphysisch
Groß, Bestie	LP	5	Def	4	Wid	5	Rüs	3	Ret	5+		
Hoffnungsräuber	Att	4	Off	4	Str	6	RD	3	Agi	1		Ätherbatterie (3+)
Messingbestien	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8						Angst, Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	3	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+		
Teufelskerl	Att	1	Off	5	Str	3	RD	0	Agi	4		Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+2 Att, +2 Str, +2 RD)
Bestie	Att	2	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	2		Angeschrirrt, Aufpralltreffer (2), Schlachtfokus

Aves

Furien	Bew	4"	Mar	8"	Dis	5						Fliegen (10", 20"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0	Ret	6+		Schwieriges Ziel (1)
Furie	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	4		Vernichtender Angriff (+1 Str)

Schleiergleiter	<i>Bew</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	7	Fliegen (9", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Wechselbalg, Zauberkonklave			
Groß, Bestie	<i>LP</i>	3	<i>Def</i>	4	<i>Wid</i>	4	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	5+
Schleiergleiter	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	4	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	4
Hungerfliegen	<i>Bew</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	8	Angst, Fliegen (6", 14"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Überragend			
Groß, Bestie	<i>LP</i>	4	<i>Def</i>	2	<i>Wid</i>	4	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken), Zähigkeit (5+)
Hungerfliege	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>Str</i>	6	<i>RD</i>	3	<i>Agi</i>	3 Säureblut

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweit	Str	RD	Schüsse	Regeln
Schwarzes Feuer	-	18"	4	0	2	Rüstungswürfe von '1', '2', '3' und '4' des Ziels misslingen immer
Energieblitze	-	24"	5	0	1	Nachladen!, Salvenfeuer
Ätherbatterie	Salvenkanone	18"	4	1	2W6×2	Lege 1-3 Schleiermarken ab: Schüsse +3/abgelegten Token

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Ätherbatterie	3+	Hoffnungsräuber
Schwarzes Feuer	2+	Nukujas Wächter
	3+	Vorbote von Vater Chaos, Eidolon
Energieblitze	4+	Imp

