

THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Der Schwarm

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 Beta 2 Update 1 – 31. Mai 2023

Armeesonderregeln	2	Charaktermodelle	9
Armee-Modellregeln	2	Reittiere für Charaktermodelle	13
Vererbter Zauber	5	Kern	15
Besondere Gegenstände	6	Elite	17
Armeeorganisation	8	Tunnelschützen	20
Schnellreferenz	25	Brot und Spiele	23
Veränderungsprotokoll	29		



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 $\text{\LaTeX}$.

Armeesonderregeln

Tunnelmarker

Jede Armee des Schwarms beginnt das Spiel mit zwei Tunnelmarkers. Durch die Auswahl gewisser Einheiten in die Armeeliste, können weitere Marker hinzugefügt werden. Zu Beginn des siebten Schrittes der Spielvorbereitungssequenz (Zauberauswahl) markiert der Schwarmspieler für jeden Tunnelmarker in seiner Armee einen Punkt auf seiner Hälfte des Schlachtfeldes. Ein Spieler kann maximal vier Tunnelmarker benutzen.

Tunnelreserve

Gewisse Einheiten haben die Fähigkeit, entweder die Tunnelreserve zu betreten oder das Spiel in der Tunnelreserve zu beginnen. Diese Einheiten erhalten **Besonderer Hinterhalt (innerhalb von 1.5" um einen befreundeten Tunnelmarker)**.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Adlerstandarte

Während sich eine nicht-fliehende Einheit mit einer oder mehr Adlerstandarten innerhalb der Reichweite der Befehlsgewalt eines befreundeten Modells befindet, erhält die Einheit **Um die Flagge Sammeln (8", max. 8")**. Während sie sich innerhalb der Reichweite von einer oder mehreren Instanzen von Um die Flagge Sammeln durch befreundete Adlerstandarten befindet, erhalten Einheiten **Minimiert (Disziplintests)**.

Heiliges Triumvirat

0–3 Modelle/Armee.

Wenn wenigstens drei Modelle mit **Heiliges Triumvirat** in deiner Armeeliste enthalten sind und sie entweder alle Caelysisches Pantheon oder alle Kult von Errahman haben, können alle diese Modelle folgendermaßen Zauber auswählen:

- **Zaubernovizen** wählen aus den Erlernten Zauber 1, 2, 3 und 4 ihres gewählten Pfades und dem Ererbten Zauber.
- **Zauberadepten** wählen aus den Erlernten Zauber 1, 2, 3, 4, 5 und 6 ihres gewählten Pfades und dem Vererbten Zauber.

Kaltschnäuzig

Lebenspunkte die dieses Modell durch freundliche Modelle verliert werden für Panik ignoriert (einschliesslich Einheiten die durch Attacken von freundlichen Modellen vernichtet werden). Das Modell kann Schussattacken gegen gegnerische Einheiten, die im Nahkampf gebunden sind, mit den folgenden Regeln und Einschränkungen durchführen:

- Freundliche Einheiten, die in diesen Nahkampf gebunden sind, geben keine Deckung (aber zählen für Sichtlinie.)
- Trefferwürfe werden ganz normal gegen das gewünschte Ziel abgehandelt. Sofort nachdem die Anzahl der Treffer ermittelt wurde, wirf für jeden Treffer einen W6. Bei einem Wurf von 4+ wird der Treffer auf eine zufällig ermittelte befreundete Einheit verteilt, welche mit dem ursprünglichen Ziel im Nahkampf gebunden ist. Ansonsten fahre wie gewohnt fort.

Leben ist Wertlos

Halbiere bei der Berechnung des Kampfergebnis die **Anzahl der ersten 10** Lebenspunktverluste von Modellen mit Leben ist Wertlos **pro Einheit**, Brüche werden aufgerundet. Dies **beinhaltet betrifft** keine Kampfergebnisboni durch Overkill.

Attackenattribute

Kohortenkoordination

Während die Einheit des Modells Standhaft ist und nicht unter Gestörter Kampfordnung leidet, erhält das Modell **Kämpft aus zusätzlichem Glied**. Prüfe zu Beginn jedes Initiativeschritts, ob die Bedingungen erfüllt sind, und wende dann die Effekte an.

Missgeschick (X) – Schießen

Das Modell erleidet ein Missgeschick, wenn es eine natürliche '1' für die in den Klammern (X) beschriebene Art von Wurf wirft. Wenn X „Fehlfunktion“ ist, erleidet das Modell ein Missgeschick anstelle der Effekte von Fehlfunktion. Ein Wurf, der in einem Missgeschick resultiert, kann nicht wiederholt werden und Angriffe, die in einem Missgeschick resultieren, verfehlen immer. Wenn ein Missgeschick passiert, erleidet ~~die Einheit des~~ das Modells nachdem alle gleichzeitigen Schussattacken durchgeführt wurden, 1 Treffer der automatisch mit Rüstungsdurchschlag 10 verwundet. Falls der Beschussmodus **Versuch und Irrsinn** verwendet wurde, erleidet ~~das Modell 1 Treffer und~~ ~~seine~~ die Einheit ~~des Modells 3 2 zusätzliche~~ Treffer, die ~~alle~~ automatisch mit Rüstungsdurchschlag 10 verwunden.

Versuch und Irrsinn – Schießen

Unmittelbar vor dem Durchführen einer Schussattacke mit dieser Waffe kann der Besitzer entscheiden, den Modus Versuch und Irrsinn zu verwenden. Wenn ein Modell den Modus Versuch und Irrsinn verwendet, **müssen** alle Modelle in seiner Einheit ihn verwenden. Ist dies der Fall, erhält die Schussattacke + 1 auf den Verwundungswurf. Dieser Effekt hält bis zum Ende der Phase an.

Spezialattacken

Kult von Errahman

Wann immer eine natürliche '1' als Trefferwurf für eine gegnerische Nahkampfwaffenattacke gegen ein Modell mit Kult von Errahman geworfen wird, verursacht der Modellteil 1 Treffer mit toxischen Attacken gegen die Einheit des angreifenden Modells im gleichen Initiativeschritt, bevor Verluste entfernt wurden. R&G Modelle mit Kult von Errahman können nicht mit Modellen ohne Kult von Errahman eine Einheit bilden.

Rüstkammer

Blutpockenklingen – Nahkampfwaffe

Waffenpaar. Attacken mit Blutpockenklingen werden **Giftattacken**.

Jezail – Schusswaffe

0–18 Modelle/Armee.

Reichweite 30", Schüsse 1, Str 5, RD 3, **Missgeschick (Trefferwurf)**, **Treffer sicher**, **Unhandlich**, **Versuch und Irrsinn**. Der Modellteil erhält **Rettungswurf (4+)**, der nur gegen Verwundungen durch Missgeschicke verwendet werden kann. ~~Der Modellteil verliert Schnell Schussbereit, falls er es hatte (und kann es auf keine Weise erhalten).~~

Kannisterwerfer – Schusswaffe

0–9 Modelle/Armee.

Reichweite 18", Schüsse 1, **Flächenattacke (1×3)**, **Missgeschick (Trefferwurf)**, **Toxische Attacken**, **Versuch und Irrsinn**. **Ignoriert Trefferwurfmodifikatoren durch Deckung**.

Rotationskanone – Schusswaffe

0–12 Modelle/Armee.

Reichweite 18", Schüsse W6, Str 4, RD 2, **Missgeschick (Würfele für die Schussanzahl)**, **Versuch und Irrsinn**.

Tiefenfeuerwerfer – Artilleriewaffe

0–6 Modelle/Armee.

Flammenwerfer. Reichweite 18", Schüsse 1, Str **3 2**, RD **0 1**, **Flammenattacken**, **Missgeschick (Fehlfunktion)**, **Versuch und Irrsinn**. Das Modell wird **Brennbar**. Die gesamte Anzahl von gleichzeitigen Treffern einer Einheit mit dieser Waffe kann die Anzahl von Modellen in der Zieleinheit nicht überschreiten.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V wdh <4+> {6+} <12''> {18''} Der Schwarm erwacht		Fluch	Sofort	Die Reichweite dieses Zaubers kann von dem Wirkenden oder dem Zentrum eines befreundeten Tunnelmarkers auf dem Schlachtfeld gemessen werden. Beschwöre einen Rattenschwarm (Profil siehe unten) auf dem Zielpunkt. Das Ziel erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 2 und Rüstungsdurchschlag 1. Jede Einheit, die einen oder mehrere Treffer durch Der Schwarm Erwacht erleidet, muss einen Marschtest in seiner nächsten Bewegungsphase ablegen. Falls das Ziel im Nahkampf gebunden ist, werden die Treffer entsprechend der Regeln für Kaltschnäuzig verteilt.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Geheimnisse der Verhängnisklinge 150 Pkt

Nur Modelle mit Standardhöhe.

Verzauberung: Handwaffe.

Der Träger erhält +1 Attackewert, solange er diese Waffe benutzt. Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (W6)** und werden **Heilige Attacken** und ihre Stärke wird **immer** auf 10 gesetzt und ihr Rüstungsdurchschlag wird **immer** auf 3 gesetzt. Am Ende jeder befreundeten Bewegungsphase, in der der Träger nicht im Nahkampf gebunden ist, erleidet er 1 Treffer mit **Toxische Attacken**. Der Träger darf keine anderen Besonderen Gegenstände auswählen.

Sturmrakete 70 Pkt

Nur Schwarmsenatoren und Skorchit-Alchemisten.

Verzauberung: Pistole.

Zielgenauigkeit 2+. Die Reichweite wird auf 24" **gesetzt**. Die Waffe erhält **Flammenattacken**, **Salvenfeuer** und **Missgeschick (Trefferwurf)**. Falls die Waffe trifft, verursacht sie W6 Treffer, deren Stärke auf 5 **gesetzt** wird und deren Rüstungsdurchschlag auf 2 **gesetzt** wird.

Käsiumkugeln 25 Pkt

0-2 pro Armee.

Verzauberung: Pistole.

Die Reichweite der Waffe wird auf 18" **gesetzt**. Die Waffe erhält +2 Schüsse, +1 Rüstungsdurchschlag und **Treffsicher**.

Schwarmmeister 20 Pkt

Nur Infanterie-Modelle.

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Während der Träger diese Waffe benutzt, erhält er **Zermahlen-Attacken (X)**, wobei X der Anzahl voller Glieder in der Einheit des Trägers bis zu einem Maximum von 10 entspricht. Diese Zermahlen Attacken werden mit Stärke 3 und Rüstungsdurchschlag 1 durchgeführt.

Rüstungsverzauberungen

Segnung des Seucheneremiten 70 Pkt

Nur Modelle zu Fuß. Kann nicht von Modellen mit Großer Adlerstandarte gewählt werden.

Verzauberung: Harnisch.

~~Der Träger erhält +1 Lebenspunkt und Zähigkeit (5+). Erfolgreiche Trefferwürfe für Nahkampfwaffenattacken gegen den Träger müssen wiederholt werden.~~ Der Träger erhält +1 Lebenspunkt, Kult von Errahman und **Zähigkeit (4+)**, verpatzt aber automatisch alle Rüstungswürfe und verliert Caelysisches Pantheon, falls er es hatte. Darüber hinaus **müssen** natürliche Trefferwürfe von '6' mit Nahkampfwaffenattacken gegen den Träger wiederholt werden.

Bannerverzauberungen

Heiliger Aquila 55 Pkt

Der Träger und R&G Modelle in der Einheit des Trägers erhalten **Schlachtfokus**. Zusätzlich erleidet die Einheit des Trägers für jede natürliche '1' beim Trefferwurf mit einer Nahkampfatacke 1 Treffer mit Stärke 3 und Rüstungsdurchschlag 0 im gleichen Initiativschritt. Dies gilt als Spezialattacke.

Glocke der Tiefenwege 25 Pkt

Die Einheit des Trägers darf das Spiel in der Tunnelreserve beginnen.

Artefakte

Hybriskrone 65 Pkt

Dominant.

Zu Beginn jeder befreundeten Magiephase darf der Träger entscheiden, seiner Einheit 3 Treffer zuzufügen, die automatisch verwunden und gegen die keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind. Tut er dies, erhält der Besitzer drei zusätzliche Schleiermarken.

Ateuskugel 45 Pkt

Nur Schwarmsenatoren und Rakachit-Technokraten.

~~Einmal pro Schussphase kann der Träger zwei Schleiermarker aus dem Schleiermarkervorrat seines Besitzers abwerfen und eine Einheit innerhalb von 6" auswählen. Waffen mit Versuch und Irrsinn in dieser Einheit erhalten +6" Reichweite und Magische Attacken, die Anzahl an Treffern durch Missgeschick wird um 12 erhöht. Die Effekte dauern bis zum Ende der Phase an.~~

Wann immer ein befreundetes Modell in einer Einheit innerhalb von 8" um den Träger ein Missgeschick erleidet, wird die Anzahl der Treffer durch Missgeschick um 1 reduziert und der Träger erhält eine Marke bis zum Ende der Beschussphase. Zum Ende

jeder befreundeten Beschussphase, in der der Träger mindestens 1 Marke erhalten hat, würfle 2W6 und addiere die Anzahl der Marken. Falls das Ergebnis 13 oder mehr ist, erleidet die Einheit des Trägers W6 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 1 und das Artefakt wird für den Rest des Spiels ignoriert.

Dunkelsteingenerator 45 Pkt

Nur Schwarmsensatoren und Stygische Aufseher.

Am Ende jeder befreundeten Bewegungsphase nach der ersten darf der Träger einen einzelnen befreundeten Tunnelmarker innerhalb von 24" von ihm zur Explosion bringen. Falls er dies tut, wende die folgenden Effekte an, bevor der Tunnelmarker entfernt wird:

- Jede nicht im Nahkampf gebundene Einheit innerhalb von 4" von dem Tunnelmarker erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 1.
- Falls eine oder mehr Einheiten, die im selben im Nahkampf gebunden sind, sich innerhalb von 4" um den Tunnelmarker befinden, werden insgesamt 2W6 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 1 zugefügt. Würfle einen W6 für jeden Treffer: Bei einem Ergebnis von 4+ wird der Treffer auf eine zufällig ausgewählte befreundete Einheit verteilt, andernfalls wird der Treffer auf eine zufällig gewählte gegnerische Einheit verteilt.

Kutte des Abtrünnigen 35 Pkt

Kann nicht von Zauberern gewählt werden.

Das Modell erhält **Heiliges Triumvirat** und muss für diese Regel entweder **Caelysisches Pantheon** oder **Kult von Errahman** zu Beginn von Schritt 7 der Spielvorbereitungssequenz (Zauberauswahl) wählen.

Rednertoga 35 Pkt

0-2 pro Armee. Nur Modelle zu Fuß.

Der Träger erhält **Im Hintergrund** und kann keine Duelle aussprechen.

Buch des Rattenkönigs 30 Pkt

~~Der Träger kann Der Schwarm erwacht (Vererbter Zauber) als einen Gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.~~

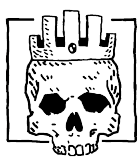
Der Träger kann *Pentagram of Pain* (Okkultismus) als Gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken. Der Wurf für die Anzahl der Treffer gegen Ziele, die ein Gewässer berühren, darf wiederholt werden.

Tarinas Leier 10 Pkt

Nur Schwarmsensatoren und Fetthis-Zuchtmeister.

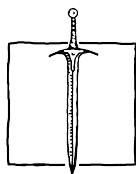
Niedertrampeln-Attacken, die von gegnerischer Einheiten in 8" des Trägers ausgeführt werden, haben einen -2 Verwundungsmodifikator.

Armeeorganisation



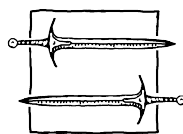
Charaktermodelle

Max. 40%



Kern

Min. 25%



Elite

Unbegrenzt



Tunnelschützen

Max. 30%



Brot und Spiele

Max. 25%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Verheerender Diktator

420 Pkt

Einzelmodell

Einzigartig

Höhe Gigantisch

Typ Infanterie

Base 75×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	6	Furchtlos, Heiliges Triumvirat, Kaltschnäuzig, Metaphysisch, Unbegrenzte Macht! , Unnachgiebig, Zauberadept		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	7	5	5	2	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Verheerender Diktator	4	5	5	4	8	Hellebarde

Modellregeln

Unbegrenzte Macht!: Universalregel.

Dieses Modell muss der General sein. Solange sie sich in Reichweite der Befehlsgewalt dieses Modells befinden, erhalten andere befreundete Einheiten **Furchtlos**. Solange die Einheit Standhaft ist und nicht unter Kampfordnung gestört leidet, erhält sie zusätzlich **Instabil**. Bezüglich Heiliges Triumvirat wird das Modell behandelt als habe es **Caelysches Pantheon**.

Optionen

Pkt

Muss eine sterbliche Herkunft wählen (nur eine Auswahl):

Herr der Legionen	5
Pontifex Maximus	30
Der Senat bin Ich	35

Muss eine Schutzgottheit wählen (nur eine Auswahl):

Avatar des Udius	kostenlos
Avatar der Favana	30
Avatar des Acratos	35

Magie-Optionen



Okkultismus

Optionale Modellregeln (Sterbliche Herkunft)

Der Senat bin Ich: Universalregel.

Wenn befreundete Einheiten in der Befehlsreichweite des Modells (inklusive des Modells selbst) durch Instabil Lebenspunkte verlieren, wird die Anzahl verlorener Lebenspunkte um die Anzahl vollständiger Glieder in der Einheit reduziert, bis zu einem Maximum von 3.

Herr der Legionen: Universalregel.

Das Modell erhält Zweihandwaffe und Waffenpaar.

Pontifex Maximus: Universalregel.

Das Modell kennt *Der Schwarm erwacht* (Vererbter Zauber), zusätzlich zu seinen anderen Zaubersprüchen. Zusätzlich wählt das Modell seine Zauber **immer** aus allen erlernten Zaubern seines gewählten Pfades.

Optionale Modellregeln (Schutzgottheit)

Avatar der Favana: Universalregel.

Das Modell erhält **Multiple Lebenspunktverluste (W3)** und **Schnelle Bewegung**.

Avatar des Acratos: Universalregel.

Das Modell erhält **Blitzartige Reflexe** und addiert +2 auf das Kampfergebnis von Kämpfen, an denen es beteiligt ist, wenn das Kampfergebnis berechnet wird.

Avatar des Udius: Universalregel.

Das Modell erhält **Zähigkeit (4+, gegen nicht-magische Nahkampfattacken)**.



Schwarmsenator

130 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	7	Kaltschnäuzig, Vox Populi	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarmsenator	2	3	3	0	4

Modellregeln

Vox Populi: Universalregel.

Das Modell erhält **Befehlsgewalt (+6", Modelle in Einheiten mit einer oder mehreren Adlerstandarten)**.

Optionen

Besondere Gegenstände

bis zu 200

Reittiere

Senatorensänfte

Pkt -

55



Blutfelllegat

115 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Reittiere, die mit (B&S) bezeichnet sind zählen gegen Brot und Spiele. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	6	Kaltschnäuzig	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Blutfelllegat	4	5	4	1	6

Optionen

Ruhmreiche Adlerstandarte

Besondere Gegenstände

Schild

Pistole (3+)

Nur eine Auswahl:

Speer

Hellebarde

Waffenpaar

Pkt -

bis zu 200

5

5

5

10

10

Reittiere

Prätorianischer Koloss

Triumphplattform (B&S)

Pkt -

55

280

Optionale Modellregeln

Ruhmreiche Adlerstandarte: Universalregel.

Das Modell erhält **Standartenträger** und **Adlerstandarte**, mit den folgenden Ausnahmen:

- Die Bedingung, in Reichweite der Befehlsgewalt eines befreundeten Modells zu sein wird ignoriert wird.
- Beim berechnen des Kampfergebnisses, fügt nur ein Modell mit Ruhmreiche Adlerstandarte pro Einheit +1 dem Kampfergebnis seiner Seite zu.



Hauspräfekt

75 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	3	3	0	Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Hauspräfekt	2	4	3	0	4

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Fetthis-Zuchtmeister*	kostenlos
Stygischer Aufseher*	15
Rakachit-Technokrat* [TS]	40
Skorchit-Alchemist*	40

*Jede Option ist 0–2 Modelle/Armee.

Besondere Gegenstände bis zu 75

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Jezail (3+) [†]	kostenlos
Pistole (3+)	kostenlos
Kannisterwerfer (3+) [TS] [‡]	20
Rotationskanone (3+) [†]	20
Tiefenfeuerwerfer [TS] [‡]	50

[†]Nur Rakachit-Technokrat

[‡]Nur Skorchit-Alchemist

Reittiere

Prätorianischer Koloss (nur Fetthis-Zuchtmeister) 55

Pkt-

Optionale Modellregeln

Fetthis-Zuchtmeister: Universalregel.

Für jedes Modell mit Fetthis-Zuchtmeister innerhalb von 12" erhalten Modelle, die vollständig aus Arenabestien, Fetthis-Kolossen, Riesenratten und Modellen auf Prätorianischen Kolossen oder Triumphplattformen bestehen, eine Instanz von Maximiert (Angriffsreichweite) in der Angriffsphase.

Rakachit-Technokrat: Universalregel.

Das Modell erhält textbflingenieur (3+) mit den folgenden Ausnahmen:

- Die Fähigkeit kann auch auf Schuss- und Artilleriewaffen mit Missgeschick (X) angewendet werden.
- Alle Modelle in einer einzelnen befreundeten Einheit innerhalb von 6" profitieren von ihr.

~~der auch auf Schuss- und Artilleriewaffen mit Missgeschick (X) eingesetzt werden kann und dann alle Modelle der Experimentellen Waffengruppe in der gewählten Einheit betrifft.~~

Skorchit-Alchemist: Universalregel.

~~R&G-Modelle in Standardhöhe in der Einheit des Modells erhalten Blitzartige Reflexe.~~ Zu Beginn der Nahkampfphase kann das Modell wählen, seiner Einheit W3 Treffer zuzufügen, die Automatisch mit Rüstungsdurchschlag 10 verwunden. In diesem Fall erhalten R&G-Modelle in Standardhöhe in der Einheit des Modells **Blitzartige Reflexe** bis zum Ende der Nahkampfphase. Bedenke, dass dieser Verlust von Lebenspunkten nicht für das Kampfergebnis zählt.

Stygischer Aufseher: Universalregel.

Unmittelbar nach dem Abschöpfen des Schleiers in jeder befreundeten Magiephase darf jeder Stygischer Aufseher einen einzelnen befreundeten Tunnelmarker innerhalb von 24", der sich nicht im Kontakt mit einer Einheit befindet, bewegen. Bewege diesen Tunnelmarker in gerader Linie bis zu 6", stoppe dabei unmittelbar bevor er in Kontakt mit einer Einheit bewegt werden würde. Jeder Tunnelmarker darf nur einmal pro Magiephase bewegt werden.



Schwarpriester

105 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	2	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarpriester	1	2	3	0	4

Magie-Optionen	Pkt-	Reittiere	Pkt-
Zauberadept	95	Heilige Plattform	280



Okkultismus



Thaumaturgie

Optionen	Pkt-
----------	------

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Caelysisches Pantheon	kostenlos
Kult von Errahman und Blutpockenklagen	5
Heiliges Triumvirat	25
Besondere Gegenstände	bis zu 100
Leichte Rüstung	5



Hexerei



Thaumaturgie

Caelysisches Pantheon: Universalregel.

Die Pfade, auf die das Modell Zugriff hat, werden ersetzt durch:



Dämmerklingenassassine

135 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Kein Anführer, Sic Semper Tyrannis , Verachtung für den Pöbel , Versteckt	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	5	3	0	Ablenkend
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Dämmerklingenassassine	2	5	4	3	8

Modellregeln	
--------------	--

Sic Semper Tyrannis: Universalregel.

Während die Einheit des Modells in Kontakt mit einem oder mehr feindlichen Charakteren ist, erhält das Modell +1 Attackewert für jeden anderen Dämmerklingenassassinen in der selben Einheit.

Verachtung für den Pöbel: Universalregel.

Das Modell kann nicht vom Gegner als das Modell bestimmt werden, dass die Abzüge für das Ablehnen eines Duells erleidet.

Reittiere für Charaktermodelle



Senatoren'sänfte

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	C	Der Würfel ist gefallen, Überraschend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	4	C	Kann nicht niedergetrampelt werden	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schwarzfellveteran (4)	1	4	4	1	5	Angeschirrt

— Modellregeln —

Der Würfel ist gefallen: Universalregel.

Das Modell erhält +1 Disziplin bis zu einem Maximum von 8, solange es innerhalb von 12" von einem oder mehr gegnerischen Modellen ist.



Prätorianischer Koloss

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	C			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	C	5	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Prätorianischer Koloss	4	3	5	2	4	Angeschirrt



Triumphplattform

Höhe Gigantisch
Typ Konstrukt
Base 80×80 mm

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	C+1	Angeschlossen, Exklusiv (Schwarzfellveteranen, Fetthis-Kolosse, Schwarmlegionäre), Kriegsplattform		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	8	1	5	4		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Prätorianischer Koloss (3)	4	3	5	2	4	Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt	



Heilige Plattform

Höhe Gigantisch
Typ Konstrukt
Base 60×100 mm
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	C	Angeschlossen, Furchtlos , Kanalisieren (1), Kriegsplattform		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	7	1	5	2	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Akolyth (8)	1	2	3	0	3	Zweihandwaffe
Chassis			5	2		Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)

Optionen

Pkt –

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Flüsternde Glocke (Nur Modelle mit Caelysisches Pantheon) (0–1 Modelle/Armee) kostenlos

Pestilenzkanzeln (Nur Modelle mit Kult von Errahman) (0–1 Modelle/Armee) **15**

Optionale Modellregeln

Flüsternde Glocke: Universalregel.

Das Modell kennt einen zusätzlichen Erlernen Zauber und die Reichweite seiner nichtgebundenen Zauber wird um 3" erhöht.

Das Modell erhält **Ohrenbetäubender Lärm** und **ExklusivSchwarzfellveteranen, Schwarmlegionäre**.

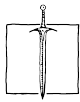
R&G-Modelle in befreundeten Einheiten innerhalb von 12" um die Heilige Plattform erhalten **Rettungswurf (6+)**; Gigantische Modelle, Konstrukte und Verwundungen durch Missgeschicke sind davon nicht betroffen.

Pestilenzkanzeln: Universalregel.

Das Modell beherrscht einen weiteren Gelernten Zauber, es erhält **ExklusivSeuchenjünger** und die Anzahl seiner Aufpralltreffer wird um W3 erhöht.

Das Modell erhält **Furchtlos und Giftattacken**. Falls das Modell bereits Giftattacken hatte, verwunden diese automatisch bei einem natürlichen Trefferwurf von '5' oder '6', es sei denn, das Ziel hat Immun (Giftattacken).

Kern (Min. 25%)



Schwarm-Velites

125 Pkt + 5 Pkt/zusätzlichem Modell

15–30 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

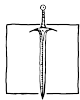


Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	2	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarm-Veles	1	3	3	0	4 Kohortenkoordination, Waffenpaar
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion	10
Schleuder (4+)			kostenlos	Musiker	10
Bogen (4+) (0–30 Modelle/Armee)			kostenlos/Modell	Standartenträger mit Adlerstandarte	25
				Optionale Modellregeln	

Schleuder: Schusswaffe.

Reichweite 18", Schüsse 1, Str 3, RD 0. Die Attacke erhält +1 Stärke wenn aus kurzer Reichweite geschossen wird.



Schwarmlegionäre

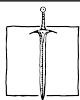
175 Pkt + 6 Pkt/zusätzlichem Modell

25–60 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	2	0	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarmlegionär	1	3	3	0	4 Kohortenkoordination
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Speer			kostenlos	Champion	10
				Musiker	10
				Standartenträger mit Adlerstandarte	25
				Bannerverzauberung	beliebig



Schwarzfellveteranen

225 Pkt + 13 Pkt/zusätzlichem Modell

25–50 Modelle 0–120 Modelle/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Einheiten mit einer Auswahl mit [El], zählen gegen Elite statt gegen Kern.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	6	Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	2	0	Schild, Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schwarzfellveteran	1	4	3	0	5	Kämpft aus zusätzlichem Glied, Kohortenkoordination, Phalanx , Hellebarde

Modellregeln

Phalanx: Attackenattribut – Nahkampf.

Während sich die Einheit des Modells in Schlachtreihe befindet, **muss** das Modell natürlich Verwundungswürfe von '1' mit seinen Nahkampfwaffenattacken wiederholen.

Optionen

Blutfellprätorianer [El]

(0–1 Einheit/Armee)

kostenlos

Kommandoabteilung

Champion

Pkt –

10

Musiker

10

Standartenträger mit Adlerstandarte

25

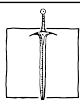
Bannerverzauberung

beliebig

Optionale Modellregeln

Blutfellprätorianer: Universalregel.

Das Modell erhält **Leibwache (Schwarmsenator der General ist)** und Zweihandwaffe und verliert Hellebarde. Das Modell zählt nicht zu den max. 120 verfügbaren Schwarzfellveteranen pro Armee.



Schwarmsklaven

120 Pkt + 3 Pkt/zusätzlichem Modell

30–80 Modelle

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	3	Bedeutungslos, Kaltschnäuzig, Kanonenfutter , Leben ist Wertlos	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	1	2	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarmsklave	1	1	3	0	4

Modellregeln

Kanonenfutter: Universalregel.

Schusswaffenattacken gegen gegnerische Modelle in Basekontakt mit einem oder mehr Modellen mit Kanonenfutter erhalten +1 auf Trefferwürfe.

Optionen

Tunnelbauwerkzeuge

15

Kommandoabteilung

Musiker

Pkt –

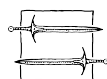
10

Optionale Modellregeln

Tunnelbauwerkzeuge: Universalregel.

Die Einheit fügt der Armee einen einzelnen Tunnelmarker hinzu.

Elite (Unbegrenzt)



Seuchenjünger

200 Pkt + 9 Pkt/zusätzlichem Modell

20–40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln
	5"	10"	5	Fürchte kein Übel , Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Leibwache (Heilige Plattform), Punktend

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs
	1	2	3	0

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Seuchenjünger	2	2	3	0	3

Modellregeln

Fürchte kein Übel: Universalregel.

Während die Einheit des Modells Standhaft ist und nicht unter Gestörter Kampfordnung leidet, erhält es **Furchtlos** und **Unerschütterlich**. Darüber hinaus erhält die Einheit solange sich ihr ein oder mehrere Charaktere mit Kult von Errahman angeschlossen haben, **Schnelle Bewegung** für Angriffs-, Verfolgungs- und Überrennen-Bewegungen.

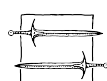
Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Blutpockenklängen kostenlos
Zweihandwaffe 1/Modell

Kommandoabteilung

Champion 10
Musiker 10
Standartenträger 10
Bannerverzauberung beliebig



Riesenratten

80 Pkt + 5 Pkt/zusätzlichem Modell

10–30 Modelle 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 20×20 mm



Einheiten aus 20 oder mehr Modellen zählen gegen Kern anstatt gegen Elite.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln
	7"	14"	5	Bedeutungslos, Instabil, Kaltschnäuzig

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs
	1	2	2	0

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Riesenratte	1	2	3	1	5

Optionen

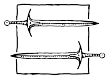
Zunderratten (0–20 Modelle/Einheit,
0–2 Einheiten/Armee)

1/Modell

Optionale Modellregeln

Zunderratten: Universalregel.

Das Modell erhält **Flammenattacken** und **Brennbar** und seine Basegröße wird auf 25×50 mm geändert. Unmittelbar bevor das Modell nach einer gegnerischen Nahkampfattacke als Verlust entfernt wird, verursacht es 1 Treffer mit Str 3, RD 0 und Flammenattacken bei der angreifenden Einheit. Dies zählt als Spezialattacke.



Fetthis-Kolosse

265 Pkt + 55 Pkt/zusätzlichem Modell 6–12 Modelle 0–24 Modelle/Armee*

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

* Fetthis-Kolosse und Murmillo-Kolosse teilen sich die gleiche 0–X Modelle/Armee Limitierung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	5	Kaltschnäuzig	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	5	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Fetthis-Koloss	3	2	4	2	4
Kämpft aus zusätzlichem Glied, Waffenpaar					
Kommandoabteilung				Pkt -	
Champion				10	



Murmillo-Kolosse

240 Pkt + 60 Pkt/zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–24 Modelle/Armee*

0–3 Einheiten/Armee
Höhe **Groß**
Typ **Infanterie**
Base **50×50 mm**

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

* Fetthis-Kolosse und Murmillo-Kolosse teilen sich die gleiche 0–X Modelle/Armee Limitierung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	6	Kaltschnäuzig, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	5	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Murmillo-Koloss	3	3	5	2	4
Schnell Schussbereit					

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Jezail (4+) und Schild [TS] kostenlos
Hellebarde, Waffenpaar und Schild 5/Modell
Kannisterwerfer (4+) [TS] 10/Modell
Rotationskanone (4+) [TS] 20/Modell
Tiefenfeuerwerfer [TS] 20/Modell

Kommandoabteilung

Champion 10
Musiker 10
Standartenträger mit Adlerstandarte 25
Bannerverzauberung beliebig



Bohrerteam der Legion

75 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Angeschlossen, Exklusiv (Schwarmlegionäre, Schwarm-Velites), Kaltschnäuzig, Kein Anführer, Kriegsplattform, Leben ist Wertlos, Zurück zum Bau	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	2	3	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Bohrerteam der Legion			6	3	4
Zermahlen-Attacken (3)					

Modellregeln

Zurück zum Bau: Universalregel.

Einmal pro Spiel: Am Ende der Bewegungsphase ihres Besitzers darf die Einheit des Modells vom Schlachtfeld entfernt und in Tunnelreserve platziert werden. Bevor die Einheit entfernt wird, verliert sie Punktzahl, bis sie auf das Schlachtfeld zurückkehrt. Dies kann nur durchgeführt werden, wenn die Einheit des Modells nicht im Nahkampf gebunden oder erschüttert ist und 50 oder weniger Lebenspunkte hat.

Tunnelschützen (Max. 30%)



Schattenfelljäger

135 Pkt + 8 Pkt/zusätzlichem Modell

10–15 Modelle 0–30 Modelle/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Leichte Truppen, Plänkler, Sicarrische Schmuggler		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	2	0	Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schattenfelljäger	1	3	3	2	5	Waffenpaar

Modellregeln

Sicarrische Schmuggler: Universalregel.

Die Einheit darf das Spiel in Tunnelreserver beginnen. Hinterhaltwürfe für Einheiten, die komplett aus Modellen mit Sicarrische Schmuggler bestehen, dürfen wiederholt werden. Dies überschreibt die übliche Beschränkung, dass besondere Gegenstände nicht wirken, solange das Modell nicht auf dem Spielfeld ist.

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Pistole (4+) (0–2 Einheiten/Armee) kostenlos
Wurfaffen (4+) 1/Modell

Kommandoabteilung

Champion 10
Musiker 10



Ignifer-Grenadiere

130 Pkt + 14 Pkt/zusätzlichem Modell

5–10 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	6	Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Leichte Truppen, Plänkler		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	3	0	Brennbar, Schwieriges Ziel (1), Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Ignifer-Grenadier	1	4	3	0	4	Tiefenfeuergranaten (5+)

Modellregeln

Tiefenfeuergranaten: Schusswaffe.

Reichweite 8", Schüsse 2, Str 6, RD 2, **Flammenattacken, Salvenfeuer, Schnell Schussbereit, Treffsicher**. Wenn auf eine feindliche sich im Nahkampf gebundene Einheit geschossen wird, werden die Treffer auf eine zufällige befreundete Einheit, welche mit dem ursprünglichen Ziel im Nahkampf gebunden ist auf eine 5+ anstelle einer 4+ verteilt.



Experimentelle Waffengruppe

120 Pkt + **35** Pkt/zusätzlichem Modell **3-6** Modelle **0-3** Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	8"	5	Kaltschnäuzig, Leichte Truppen	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	2	2	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Exp. Waffengruppe	2	2	3	0	4 Schnell Schussbereit

Optionen Pkt-

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Jezail (4+) und Schild	kostenlos
Kannisterwerfer (4+)	15 /Modell
Rotationskanone (4+)	20/Modell
Tiefenfeuerwerfer	35 /Modell



Verhängnisfunken-Maschine

255 Pkt

Einzelmodell **0-3** Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	10"	6	Kaltschnäuzig, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	2	5	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Rakachit-Ingenieur (3)	1	2	3	0	4
Chassis	4 Kettenblitz , Unbelebt, Zermahlen-Attacken (W6+1), Dunkelsteingenerator				

Modellregeln

Dunkelsteingenerator: Schusswaffe.

Reichweite 12", Schüsse W6+1, Stärke W6+1, Rüstungsdurchschlag 3, **Marschieren und Schießen, Missgeschick (Würfe für die Schussanzahl), Nachladen!**. Diese Attacken treffen automatisch.

Kettenblitz: Spezialattacke.

Die Zermahlenattacken des Modells werden mit Stärke D6+1 und Rüstungsdurchschlag 3 durchgeführt.



Schwarmartillerie

190 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 75 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	5"	5	Kaltschnäuzig, Kriegsmaschine	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	1	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung	3	3	3	0	4

Optionen Pkt-

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Rakachit Maussgeschütz (4+)

(0–3 Modelle/Armee)

kostenlos

Skorchit-Geschütz (4+)

(0–2 Modelle/Armee)

5

Optionale Modellregeln

Rakachit Maussgeschütz: Artilleriewaffe.

Kanone. Reichweite 48", Schüsse 1, Str 5 [7], RD 2 [4], **Flächenattacke (1×5)**, **Missgeschick (Fehlfunktion)**, **[Multiple Lebenspunktverluste (W3+1)]**, **Versuch und Irrsinn**.

Skorchit-Geschütz: Artilleriewaffe.

Katapult (4×4). Reichweite 12–48", Schüsse 1, Str 4 [6], RD 0 [1], **Flammenattacken**, **Missgeschick (Fehlfunktion)**, **[Multiple Lebenspunktverluste (2)]**, **Versuch und Irrsinn**.

Das Modell erhält **Brennbar**.

Brot und Spiele (Max. 25%)



Stygischer Erdbrecher

275 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee
 Höhe Groß
 Typ Konstrukt
 Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	6"	6	Geländeerfahren, Kaltschnäuzig, Sie kommen aus dem Untergrund , Unnachgiebig		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	1	5	5		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Stygischer Erdbrecher			6	4	2	Aufpralltreffer (2W3), Vernichtender Angriff (Angst), Zermahlen-Attacken (3W3)

Modellregeln

Sie kommen aus dem Untergrund: Universalregel.

Das Modell darf das Spiel in Tunnelreserve beginnen. Einmal pro Spiel, am Ende der Bewegungsphase des Besitzers, darf die Einheit des Modells vom Schlachtfeld entfernt und in Tunnelreserve platziert werden. Dies kann nicht geschehen, wenn das Modell im Nahkampf gebunden oder Erschüttert ist. Solange sich keine 4 befreundete Tunnelmarker auf dem Schlachtfeld befinden, darfst du einen Punkt auf dem Schlachtfeld mit einem Tunnelmarker markieren, den das Modell berührt hat, als es entfernt wurde.



Schreckensrad-Streitwagen

105 Pkt + 90 Pkt/zusätzlichem Modell

1–3 Modelle 0–2 Einheiten/Armee
 Höhe Groß
 Typ Konstrukt
 Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	7"	6	Furchtlos, Instabile Maschinen , Kaltschnäuzig, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	2	4	3	Brennbar
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schreckensrad-Fahrer	1	2	3	0	4
Chassis			5	2	4
					Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt, Zermahlen-Attacken (1)

Modellregeln

Instabile Maschinen: Universalregel.

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit instabile Motoren bestehen:

- Erhalten +W6" auf ihre Angriffswürfe in der Angriffsphase. Und addieren diesen W6 auch auf Reichweite für verpatzte Angriffe.
- Erhalten +W6" Marschrate sofort nachdem sie sich entschieden haben, eine Marschbewegung durchzuführen.

Die Effekte dauern bis zum Ende der Phase an.

Sofort nachdem ein Modell als Verlust von der Einheit entfernt wurde, verursacht das Modell W6 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 0 und Flammenattacken gegen alle anderen Einheiten innerhalb von 6" zur Einheit des Modells. Diese Treffer gelten als Spezialattacken.



Arenabestie

295 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee*

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

* 0–2 Einheiten/Armee falls die Armee einen Verheerender Diktator enthält.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	6	Furchtlos, Kaltschnäuzig		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	3	5	2	Zähigkeit (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Arenabestie	2W3+1	3	7	3	3	Angeschirrt
Grubenmeister	2	3	4	1	4	Hellebarde

Optionen

Bestie der Unterwelt

Pkt –

15

Optionale Modellregeln

Bestie der Unterwelt: Universalregel.

Das Modell erhält **Zufällige Bewegung (3W6")** und sein Attackewert wird auf 4W3 **gesetzt**. Es verliert Angeschirrt und den Grubenmeister Modellteil und seine Basegröße wird auf 60×100 mm geändert.

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Verheerender Diktator	Bew	7"	Mar	14"	Dis	6						Furchtlos, Heiliges Triumvirat, Kaltschnäuzig, Metaphysisch, Unbegrenzte Macht!, Unnachgiebig, Zauberadept
Gigantisch, Infanterie	LP	7	Def	5	Wid	5	Rüs	2				Rettungswurf (5+)
Verheerender Diktator	Att	4	Off	5	Str	5	RD	4	Agi	8		Hellebarde
Schwarmsenator	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7						Kaltschnäuzig, Vox Populi
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	3	Rüs	0				Leichte Rüstung
Schwarmsenator	Att	2	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4		Pistole (4+)
Blutfelllegat	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6						Kaltschnäuzig
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0				Schwere Rüstung
Blutfelllegat	Att	4	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	6		
Hauspräfekt	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						Kaltschnäuzig
Standard, Infanterie	LP	2	Def	3	Wid	3	Rüs	0				Schild, Schwere Rüstung
Hauspräfekt	Att	2	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	4		
Schwarmpriester	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						Kaltschnäuzig, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	2	Def	2	Wid	3	Rüs	0				
Schwarmpriester	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	4		
Dämmerklingenassassine	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						Kaltschnäuzig, Kein Anführer, Sic Semper Tyrannis, Verachtung für den Pöbel, Versteckt
Standard, Infanterie	LP	2	Def	5	Wid	3	Rüs	0				Ablenkend
Dämmerklingenassassine	Att	2	Off	5	Str	4	RD	3	Agi	8		Heilige Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Charaktere), Waffenpaar, Wurfaffen (2+)

Reittiere für Charaktermodelle

Senatorensänfte	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C						Der Würfel ist gefallen, Überragend
Standard, Infanterie	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C				Kann nicht niedergetrampelt werden
Schwarzfellveteran (4)	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	5		Angeschirrt
Prätorianischer Koloss	Bew	6"	Mar	12"	Dis	C						
Groß, Infanterie	LP	3	Def	C	Wid	5	Rüs	C+1				
Prätorianischer Koloss	Att	4	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	4		Angeschirrt
Triumphplattform	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C+1						Angeschlossen, Exklusiv (Schwarzfellveteranen, Fetthis-Kolosse, Schwarmlegionäre), Kriegsplattform
Gigantisch, Konstrukt	LP	8	Def	1	Wid	5	Rüs	4				
Prätorianischer Koloss (3)	Att	4	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	4		Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2				Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Heilige Plattform	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C						Angeschlossen, Furchtlos , Kanalisieren (1), Kriegsplattform
Gigantisch, Konstrukt	LP	7	Def	1	Wid	5	Rüs	2				Rettungswurf (5+)
Akolyth (8)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3		Zweihandwaffe
Chassis					Str	5	RD	2				Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)

Kern

Schwarm-Velites	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						 Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0				Leichte Rüstung
Schwarm-Veles	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4		Kohortenkoordination, Waffenpaar
Schwarmlegionäre	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						 Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0				Leichte Rüstung, Schild
Schwarmlegionär	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4		Kohortenkoordination
Schwarzfellveteranen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6						 Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	2	Rüs	0				Schild, Schwere Rüstung
Schwarzfellveteran	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5		Kämpft aus zusätzlichem Glied, Kohortenkoordination, Phalanx, Hellebarde
Schwarmsklaven	Bew	5"	Mar	10"	Dis	3						Bedeutungslos, Kaltschnäuzig, Kanonenfutter, Leben ist Wertlos
Standard, Infanterie	LP	1	Def	1	Wid	2	Rüs	0				
Schwarmsklave	Att	1	Off	1	Str	3	RD	0	Agi	4		

Elite

Seuchenjünger	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5					Fürchte kein Übel, Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Leibwache (Heilige Plattform), Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0			
Seuchenjünger	Att	2	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	Kult von Errahman
Riesenratten	Bew	7"	Mar	14"	Dis	5					Bedeutungslos, Instabil, Kaltschnäuzig
Standard, Bestie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0			
Riesenratte	Att	1	Off	2	Str	3	RD	1	Agi	5	Vernichtender Angriff (+1 Att)
Fetthis-Kolosse	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5					Kaltschnäuzig
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	5	Rüs	0			
Fetthis-Koloss	Att	3	Off	2	Str	4	RD	2	Agi	4	Kämpft aus zusätzlichem Glied, Waffenpaar
Murmillo-Kolosse	Bew	6"	Mar	12"	Dis	6					Kaltschnäuzig, Punktend
Groß, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	5	Rüs	0			Schwere Rüstung
Murmillo-Koloss	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	4	Schnell Schussbereit
Bohrerteam der Legion	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5					Angeschlossen, Exklusiv (Schwarmlegionäre, Schwarm-Velites), Kaltschnäuzig, Kein Anführer, Kriegsplattform, Leben ist Wertlos, Zurück zum Bau
Standard, Infanterie	LP	4	Def	2	Wid	3	Rüs	3			
Bohrerteam der Legion					Str	6	RD	3	Agi	4	Zermahlen-Attacken (3)

Tunnelschützen

Schattenfelljäger	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5					Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Leichte Truppen, Plänkler, Sicarrische Schmuggler
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	2	Rüs	0			Schwieriges Ziel (1)
Schattenfelljäger	Att	1	Off	3	Str	3	RD	2	Agi	5	Waffenpaar
Ignifer-Grenadiere	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6					Kaltschnäuzig, Leben ist Wertlos, Leichte Truppen, Plänkler
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0			Brennbar, Schwieriges Ziel (1), Schwere Rüstung
Ignifer-Grenadier	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	4	Tiefenfeuergranaten (5+)
Exp. Waffengruppen	Bew	5"	Mar	8"	Dis	5					Kaltschnäuzig, Leichte Truppen
Standard, Infanterie	LP	3	Def	2	Wid	2	Rüs	0			Schwere Rüstung
Exp. Waffengruppe	Att	2	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	4	Schnell Schussbereit
Verhängnisfunken-Maschine	Bew	6"	Mar	10"	Dis	6					Kaltschnäuzig, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	2	Wid	5	Rüs	3			
Rakachit-Ingenieur (3)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	4	
Chassis					Str	-	RD	-	Agi	4	Kettenblitz, Unbelebt, Zermahlen-Attacken (W6+1), Dunkelsteingenerator
Schwarmartillerie	Bew	5"	Mar	5"	Dis	5					Kaltschnäuzig, Kriegsmaschine
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	1	Wid	4	Rüs	0			
Besatzung	Att	3	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4	Bewegen oder Schießen

Brot und Spiele

Stygischer Erdbrecher	Bew	6"	Mar	6"	Dis	6					Geländeerfahren, Kaltschnäuzig, Sie kommen aus dem Untergrund, Unnachgiebig
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	5	Rüs	5			
Stygischer Erdbrecher					Str	6	RD	4	Agi	2	Aufpralltreffer (2W3), Vernichtender Angriff (Angst), Zermahlen-Attacken (3W3)
Schreckensrad-Streitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	6					Furchtlos, Instabile Maschinen, Kaltschnäuzig, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	3	Def	2	Wid	4	Rüs	3			Brennbar
Schreckensrad-Fahrer	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	4	
Chassis					Str	5	RD	2	Agi	4	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt, Zermahlen-Attacken (1)
Arenabestie	Bew	6"	Mar	12"	Dis	6					Furchtlos, Kaltschnäuzig
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	3	Wid	5	Rüs	2			Zähigkeit (5+)
Arenabestie	Att	2W3+1	Off	3	Str	7	RD	3	Agi	3	Angeschirrt
Grubenmeister	Att	2	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	4	Hellebarde

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweit	Str	RD	Schüsse	Regeln
Jezail	-	30"	5	3	1	Missgeschick (Trefferwurf) Treffsicher Unhandlich Versuch und Irrsinn
Rotationskanone	-	18"	4	2	W6	Missgeschick (Würfele für die Schussanzahl) Versuch und Irrsinn
Kannisterwerfer	-	18"	3	10	1	Flächenattacke (1×3) Missgeschick (Fehlfunktion) Toxische Attacken Versuch und Irrsinn
Tiefenfeuerwerfer	Flammenwerfer	18"	2	1	1	Flammenattacken Missgeschick (Fehlfunktion) Versuch und Irrsinn
Käsiumkugeln (Pistole)	-	18"	4	3	3	Magische Attacken Schnell Schussbereit Treffsicher
Sturmrakete (Pistole)	-	24"	5	2	1	Flammenattacken Magische Attacken Missgeschick (Trefferwurf) Salvenfeuer W6 hits
Schleuder	-	18"	3	0	1	+1 Stärke aus kurzer Reichweite
Tiefenfeuergranaten	-	8"	6	2	2	Flammenattacken Salvenfeuer Schnell Schussbereit Treffsicher
Dunkelsteingenerator	-	12"	W6+1	3	W6+1	Marschieren und Schießen Missgeschick (Würfele für die Schussanzahl) Nachladen! Trifft automatisch
Rakachit Maussgeschütz	-	48"	5 [7]	2 [4]	1	Flächenattacke (1×5) Missgeschick (Fehlfunktion) [Multiple Lebenspunktverluste (W3+1)] Versuch und Irrsinn
Skorchit-Geschütz	Katapult (4×4)	12–48"	4 [6]	0 [1]	1	Flammenattacken Missgeschick (Fehlfunktion) Multiple Lebenspunktverluste (2) Versuch und Irrsinn

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Sturmrakete	2+	Charaktermodelle
Wurfaffen	2+	Dämmerklingenassassine
	4+	Schwarm-Veles, Schattenfelljäger
Pistole	3+	Blutfelllegat, Hauspräfekt
	4+	Schwarmsenator, Schattenfelljäger
Jezail	3+	Hauspräfekt
	4+	Murmillo-Koloss, Exp. Waffengruppe
Kannisterwerfer	3+	Hauspräfekt
	4+	Murmillo-Koloss, Exp. Waffengruppe
Rotationskanone	3+	Hauspräfekt
	4+	Murmillo-Koloss, Exp. Waffengruppe
Schleuder	4+	Schwarm-Veles
Rakachit Maussgeschütz	4+	Schwarmartillerie
Skorchit-Geschütz	4+	Schwarmartillerie
Tiefenfeuergranaten	5+	Ignifer-Grenadier

Veränderungsprotokoll

2023 beta 2 hotfix 1

Rules Changes and rewording

- Der Schwarm erwacht hits no longer get distributed in close combat ↗
- Segnung des Seucheneremiten makes bearer loose Caelysisches Pantheon
- Skorchit-Alchemist rule clarification
- Rakachit-Technokrat rule clarification

Point Changes

- Experimentelle Waffengruppe 125 ↘ 120
- Experimentelle Waffengruppe, Tiefenfeuerwerfer 30 ↗ 35
- Hauspräfekt Basecost ↗ 5, all character options ↘ 5

2023 beta 2

Rules Changes and rewording

- Leben ist Wertlos: ↘ only first 10 hp losses are halved
- Missgeschick ↘ self inflicted hits can now hit characters
- Jezail Range 36" ↘ 30", ↗ keeps Schnell Schussbereit
- Kannisterwerfer reworded
- Tiefenfeuerwerfer Str 3 ↘ 2, AP 0 ↗ 1
- Der Schwarm erwacht reworked, Rat Swarm removed completely, 6+ / 7+ ↘ 4+ / 6+
- Segnung des Seucheneremiten reworked
- Buch des Rattenkönigs gets Pentagram of Pain Bound Spell
- Ateuskugel reworked
- Verheerender Diktator Off 4 ↗ 5, Def 4 ↗ 5
- Rakachit-Technokrat reworded
- Skorchit-Alchemist ↘ D3 wounds to gain Blitzartige Reflexe on the unit
- Heilige Plattform gains Furchtlos
- Pestilenzkanzel makes unit Furchtlos
- Zurück zum Bau can be used every movement phase
- Skorchit-Geschütz STR 4 ↗ STR 4 [6], AP 0 ↗ AP 0 [1], ↗ [Multiple Wounds (2)],

Point Changes

- Tunnel Gunners Max. 25% ↗ 30%
- Secrets of the Doomblade 160 ↘ 150
- Rodentium Bullets 20 ↗ 25
- Plague Hermit's Blessing 50 ↗ 70
- Bell of the Deep Roads 40 ↘ 25
- Crown of Hubris 70 ↘ 65
- Orb of Arteus 75 ↘ 45
- Tome of the Ratking 40 ↘ 30
- Cowl of the Apostate 30 ↗ 35
- Tarina's Lyre 15 ↘ 10

- Ruinous Dictator 445 ↘ 420
 - Lord of the Legions 0 ↗ 5
 - Pontifex Maximus 20 ↗ 30
 - I am the Senate 30 ↗ 35
 - Avatar of Acratos 20 ↗ 35
 - Avatar of Favara 25 ↗ 30
- Vermin Senator 125 ↗ 130
- Bloodfur Legate
 - Praetorian Brute 70 ↘ 55
 - Triumphal Platform 300 ↘ 280
- House Prefect 80 ↘ 70
 - Fetthis Fleshmaster 0 ↗ 5
 - Stygian Overseer 15 ↗ 20
 - Rakachit Technorat 35 ↗ 45
 - Skorchit Alchemist 50 ↘ 45
 - Jezail 5 ↘ 0
 - Canister Launcher 25 ↘ 20
 - Deepfire Thrower 45 ↗ 50
- Swarm Priest
 - Cult of Errahman 10 ↘ 5
 - Holy Trumvirate 20 ↗ 25
 - Sacred Platform 275 ↗ 280
- Sacred Platform, Pestilent Pulpit 30 ↘ 15
- Duskblade Assassin 125 ↗ 135
- Vermin Velites 130 ↘ 125, Bows 1 ↘ 0
- Plague Disciples, Additional Models 10 ↘ 9
- Giant Rats, Fire Rats 3 ↘ 1
- Fetthis Brutes 255 ↗ 265
- Murmillo Brutes 250 ↘ 240, Deepfire Thrower[TG] 25 ↘ 20
- Legionary Drill Team 80 ↘ 75
- Shadowfur Stalkers 130 ↗ 135, Additional Models 9 ↘ 8
- Ignifier Grenadiers, Additional Models 13 ↗ 14
- Experimental Weapon Teams 120 ↗ 125
 - Canister Launcher 20 ↘ 15
 - Deepfire Thrower 35 ↘ 30
- Doomspark Devices 250 ↗ 255
- Vermin Artillery, Skorchit Ordnance 15 ↘ 5
- Stygian Earthbreaker 280 ↘ 275
- Dreadmill Chariots 110 ↘ 105

Temporary page!

$\LaTeX$ was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because $\LaTeX$ now knows how many pages to expect for this document.