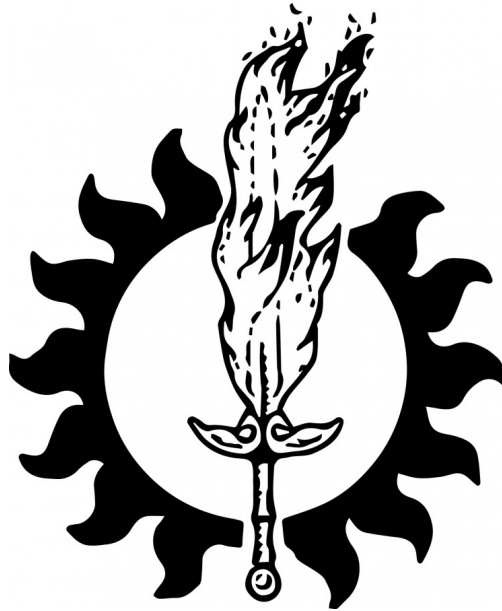


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Imperium von Sonnstahl

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023

Bis der „Gold“-Status erreicht ist, ist dieses Buch das offizielle und wird nur während der jährlichen Aktualisierungen zur Ausgeglichenheit verändert, die für gewöhnlich hauptsächlich die Punktkosten betreffen.

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	7
Vererbter Zauber	4	Reittiere für Charaktermodelle	11
Besondere Gegenstände	5	Kern	14
Armeeorganisation	7	Elite	17
Schnellreferenz	22	Imperiale Hilfstruppen	19
		Imperiale Rüstkammer	20
		Sunnas Wut	21



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

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.

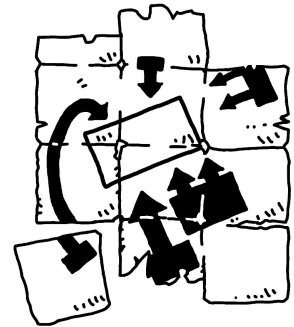
Armee-Modellregeln

Universalregeln

Befehle

Ein Charaktermodell mit Befehle darf einem Hauptregiment oder einer Unterstützungstruppe innerhalb von 8" einen einzelnen Befehl erteilen. Ein General mit Befehle darf stattdessen einem befreundeten Hauptregiment oder einer Unterstützungstruppe innerhalb der Reichweite seiner Befehlsgewalt einen einzelnen Befehl erteilen. Befehle werden zu Beginn jedes befreundeten Spielerzugs erteilt. Die Effekte der Befehle treten sofort in Kraft und wirken bis zum Ende des nächsten Spielerzugs. Eine Einheit kann denselben Befehl nicht mehr als einmal pro Spielerzug erhalten. Nur Modelle der Höhe Standard sind betroffen. Folgende Befehle stehen zur Verfügung:

Legt an! Feuer!	Das Ziel erhält Treffsicher .
Marsch, Marsch!	Das Ziel erhält +1" Bewegungsrate und +4" Marschrate.
Reihen schließen!	Das Ziel erhält Kämpft aus zusätzlichem Glied . Das Ziel erhält Minimiert (Disziplintests) . Eine Einheit, die diesen Befehl erhält und einen Sammeltest besteht, wird nicht Erschüttert, und die Neuformierung nach dem Sammeln hindert die Einheit nicht an der Bewegung und/oder am Schießen (die Einheit zählt dennoch als bewegt bzgl. Schießen).
Standhaft bleiben!	



Segen

Die Einheit des Modells erhält **Hass**. Modellteile mit Angeschirrt sind davon nicht betroffen. Das Modell kann die folgenden drei gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken mit Typ: Einheit des Wirkenden und Unterstützung, sowie Dauer: Ein Zug:



Ullors Segen

Das Ziel erhält **Rettungswurf (5+, gegen Nahkampfattacken)**.



Sunnas Segen

Das Ziel erhält **Flammenattacken**. Alle gegnerischen Einheiten, die sich zum Zeitpunkt des Wirkens des Zaubers in Basekontakt mit einem oder mehreren Zielen dieses Zaubers befinden, erleiden W6 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 1, **Flammenattacken** und **Magischen Attacken**.



Volunds Segen

Das Ziel **muss** misslungene Verwundungswürfe mit Nahkampfattacken wiederholen.

Hauptregiment

Eine Einheit gilt als Hauptregiment, wenn mindestens die Hälfte ihrer Modelle diese Universalregel hat. Hauptregimenter behandeln alle Unterstützungstruppen als **Bedeutungslos**.

Sofort wenn ein Hauptregiment in der Angriffsphase einen erfolgreichen Wurf für die Angriffsreichweite gegen eine nicht fliehende gegnerische Einheit würfelt, dürfen, bevor die Angriffsbewegung durchgeführt wird, Unterstützungstruppen innerhalb von 8" um das Hauptregiment einen Unterstützungsangriff durchführen. Dazu sagt die gesamte Unterstützungstruppe einen Angriff gegen dieselbe gegnerische Einheit an. Wende die üblichen Regeln

für Angriffe für diesen Angriff außer der Reihe an (wie Sichtlinie, Frontbereich, Auswürfeln der Angriffsreichweite, maximal ein Schwenk, usw.), mit der Ausnahme, dass der Gegner keine andere Angriffsreaktion als Angriff annehmen wählen kann. Dies wird hinsichtlich Angriffsbewegungen wie ein kombinierter Angriff behandelt. Kombiniere beim Berechnen des Kampfergebnisses in der folgenden Nahkampfphase (unter Berücksichtigung der regulären Einschränkungen) die Gliederboni des Hauptregiments und bis zu einer Unterstützungstruppe, die einen erfolgreichen Unterstützungsangriff durchgeführt hat, bis zu einem Maximum von +6.

Unterstützungstruppe

Eine Einheit gilt als Unterstützungstruppe, wenn mindestens die Hälfte ihrer Modelle diese Universalregel hat. Unterstützungstruppen werden von Hauptregimentern als **Bedeutungslos** behandelt.

Unterstützungstruppen innerhalb von 6" um mindestens ein Hauptregiment erhalten **Kämpft aus zusätzlichem Glied** and **Schießt aus zusätzlichem Glied**. Falls die Unterstützungstruppe mindestens ein vollständiges Glied hat, zählt sie, falls sie weniger volle Glieder hat, als das Hauptregiment, als hätte sie dieselbe Anzahl an vollständigen Gliedern wie ein Hauptregiment innerhalb von 8", wenn ermittelt wird, ob die Einheit standhaft ist.

Während der gegnerischen Angriffsphase dürfen Unterstützungstruppen eine der folgenden Aktionen durchführen:

1. Sofort nachdem ein nicht im Nahkampf gebundenes Hauptregiment innerhalb von 8" eine Angriffsreaktion außer einer obligatorischen Flucht Angriffsreaktion ansagt, darf die Unterstützungstruppe Stehen und Schießen, als ob der Gegner einen Angriff gegen sie an ihrer aktuellen Position angesagt hätte (wende die normalen Regeln für die Stehen und Schießen-Angriffsreaktion an).
2. Sofort nachdem alle gegnerischen Einheiten ihre Angriffsbewegungen durchgeführt haben, dürfen Unterstützungstruppen innerhalb von 8" um ein Hauptregiment, das in dieser Phase erfolgreich angegriffen wurde, einen Gegenangriff starten. Wähle dazu eine gegnerische Einheit, die das Hauptregiment erfolgreich angegriffen hat, und sage mit der gesamten Unterstützungstruppe einen Angriff gegen sie an. Wende alle üblichen Regeln für Angriffe für diesen Angriff außer der Reihe an (wie Sichtlinie, Frontbereich, Auswürfeln der Angriffsreichweite, maximal ein Schwenk, usw.). Kombiniere beim Berechnen des Kampfergebnisses in der folgenden Nahkampfphase (unter Berücksichtigung der regulären Einschränkungen) die Gliederboni des Hauptregiments und bis zu einer Unterstützungstruppe, die einen erfolgreichen Unterstützungsangriff durchgeführt hat, bis zu einem Maximum von +6.

Rüstkammer

Pistolenpaar – Schusswaffe

Reichweite 12", Schüsse 2, Str 4, RD 2, **Schnell Schussbereit**. Zählt im Nahkampf als Waffenpaar.

Präzisionsbüchse – Schusswaffe

Reichweite 48", Schüsse 1, Str 5, RD 3, **Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Standard)**, **Unhandlich**.

Repetiergewehr – Schusswaffe

Reichweite 24", Schüsse 3, Str 4, RD 2, **Unhandlich**.

Repetierpistole – Schusswaffe

Reichweite 12", Schüsse 3, Str 4, RD 2, **Schnell Schussbereit**. Falls das Modell zusätzlich mit einer Pistole ausgerüstet ist, erhält diese Waffe Schüsse 4.

Reiterhammer – Nahkampfwaffe

Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +2 Rüstungsdurchschlag.

Vererbter Zauber

Freie Magie

Falls ein Zauberer des Imperiums von Sonnstahl während der Zauberauswahl den vererbten Zauber wählt oder auf irgendeine andere Art erhält, muss er stattdessen einen der ihm zur Verfügung stehenden Pfade auswählen, außer dem, den er selber gewählt hat. Der Zauberer erhält den erlernten Zauber #1 aus diesem Pfad.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Das Licht von Sonnstahl 150 Pkt
Verzauberung: Handwaffe.
Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, verwunden automatisch und haben **immer** Rüstungsdurchschlag 10.

Todesurteil 60 Pkt
Verzauberung: Handwaffe.
Mit dieser Waffe durchgeführte Attacken erhalten **Schlachtfokus**. Wenn mit ihr ein Treffer gegen eine gegnerische Einheit gelandet wird, erhalten befreundete Modelle mit Hauptregiment oder Unterstützungstruppe in derselben Phase in nachfolgenden Initiativeschritten **Schlachtfokus** mit Attacken, die derselben gegnerischen Einheit zugewiesen werden.

Hexenhammer 45 Pkt
Verzauberung: Handwaffe.
Wenn der Träger diese Waffe benutzt, wird sein Attackewert auf 5 **gesetzt** und Attacken mit ihr erhalten **Schlachtfokus (gegen Kanalisieren)** und werden zu **Magischen Attacken**.

Rüstungsverzauberungen

Imperiales Siegel 100 Pkt
Nur Modelle zu Fuß.
Verzauberung: Plattenrüstung.
Der Träger erhält +3 Rüstung und +1 Disziplin. Die Einheit des Trägers kann Fliehen nicht freiwillig als Angriffsreaktion wählen.

Schwarzstahl 45 Pkt
Verzauberung: Plattenrüstung.
Der Träger erhält +1 Rüstung und **Angst**. Ist das Modell zu Fuß, erhält der Träger zusätzlich +1 Rüstung.

Hexenfeuerschutz 35 Pkt
Verzauberung: Schild.
Der Träger erhält **Rettungswurf (4+, gegen Magische Attacken)**, während er diesen Schild benutzt.

Schild des Volund 15 Pkt
Kann nicht von Modellen mit Gigantisch genommen werden.
Verzauberung: Schild.
Während es diesen Schild benutzt, erhält das Modell des Trägers **Immun (Schlachtfokus, Todesstoß)**.

Bannerverzauberungen

Hausstandarte 45 Pkt
Ist der General Teil der Einheit des Trägers, erhält er **Befehlsgewalt (+6")**.

Banner der Einigkeit 40 Pkt
Nur Hauptregimenter.
Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers Ziel eines Befehls ist, darf sie sofort einer einzelnen Unterstützungstruppe innerhalb von 8" um die Einheit des Trägers einen zusätzlichen Befehl erteilen.

Wimpel des Scharfschützen 10 Pkt
Die Einheit des Trägers erhält **Zielsicher**.

Artefakte

Sunnas Medaillon

85 Pkt

Wenn der Träger in einem Duell kämpft, wähle einen einzelnen Modellteil, mit dem der Träger kämpft. Dies kann kein Modellteil mit Angeschirrt oder Unbelebt sein. Der Träger und der ausgewählte Modellteil **müssen** ihre korrespondierenden unmodifizierten Eigenschaftswerte für Attackewert, Stärke, Rüstungsdurchschlag, Agilität und Widerstandsfähigkeit tauschen. Dies wird durchgeführt, bevor weitere Modifikatoren angewendet werden. Nutze, wenn der gewählte Modellteil und/oder der Träger Teil eines Mehrteiligen Modells ist, stattdessen die Widerstandsfähigkeit des kombinierten Modells.

Wintermantel

70 Pkt

Der Träger erhält **Ablenkend, Rettungswurf (5+)** und **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)**. Dem Träger misslingen automatisch alle Zähigkeits-Schutzwürfe.

Flamme des Vorbilds

40 Pkt

Nur Zauberer und Prälat.

Der Träger kann *Ruhm des Goldes* (Alchemie) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Karadons Rennpferd

30 Pkt

Nur Ritterliche Hochmeister mit Pferd und Marschälle mit Pferd.

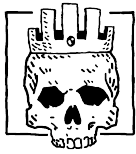
Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn eines eigenen Spielerzugs aktiviert werden. Für die Dauer dieses Spielerzugs müssen alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6" um den Träger misslungene Angriffswürfe wiederholen.

Mantel des Ullor

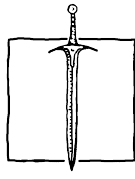
20 Pkt

Gegnerische Einheiten innerhalb von 6" um den Träger erhalten nicht +1 Agilität für Angriffsschwung.

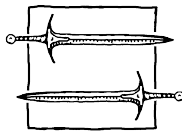
Armeeorganisation



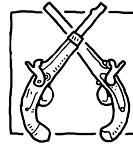
Charaktermodelle
Max. 40%



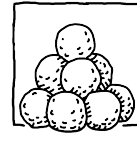
Kern
Min. 25%



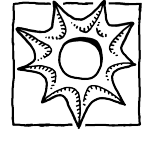
Elite
Unbegrenzt



**Imperiale
Hilfstruppen**
Max. 35%



**Imperiale
Rüstkammer**
Max. 20%



Sunnas Wut
Max. 30%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Marschall
140 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (SW) bezeichnet sind zählen gegen Sunnas Wut. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	9	Befehle	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	4	0	Plattenrüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Marschall	3	5	4	1	5

Optionen		Pkt -	Reittiere		Pkt -
Armeestandardenträger	kostenlos		Pferd		55
Nur eine Auswahl:			Pegasus		60
Großer Taktiker (0–1 Einheiten/Armee)		75	Großer Greif* (SW)		145
Kurfürst (nur General)		125	Drache (nur Kurfürst) (SW)		410
Besondere Gegenstände	bis zu 200		*Nicht für Armeestandardenträger.		
Falls Armeestandardenträger		bis zu 100			
Schild		10	— Optionale Modellregeln —		
Pistole (2+)		5	Großer Taktiker: Universalregel.		
Repetierpistole (3+)		10	Ein großer Taktiker darf zwei Befehle pro Spielzug erteilen anstatt einem.		
Nur eine Auswahl:			Kurfürst: Universalregel.		
Hellebarde		5	Der Modellteil erhält +1 Attackewert und ist mit einer Handwaffe ausgestattet, die mit Das Licht von Sonnstahl verzaubert ist, und darf besondere Gegenstände nur für bis zu 50 Pkt erhalten.		
Lanze		5			
Waffenpaar		5			
Zweihandwaffe		5			



Ritterlicher Hochmeister

175 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe siehe Reittier
Typ Kavallerie
Base siehe Reittier

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	9	Erster Ritter	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	6	4	0	Plattenrüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ritterlicher Hochmeister	4	6	4	1	6

Modellregeln

Erster Ritter: Universalregel.

Während das Modell Teil einer Einheit Ritter der Kaiserlichen Orden ist, erhält die Einheit die folgenden Regeln:

- **Furchtlos**
- Wenn das Modell der General ist, erhalten die R&G-Modelle auch **Hauptregiment**.

Optionen

Besondere Gegenstände	Pkt
Schild	bis zu 200
Nur eine Auswahl:	
Hellebarde	5
Zweihandwaffe	5
Lanze	10
Reiterhammer	30

Reittiere

Muss ein Reittier erhalten:	Pkt
Pferd	kostenlos
Junger Greif	40



Zauberer

115 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (SW) bezeichnet sind zählen gegen Sunnas Wut. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Zauberer	1	3	3	0	3

Magie-Optionen

Zauberadept	Pkt
Meisterzauberer	95
	265



Alchemie



Kosmologie



Pyromantie



Weissagung

Optionen

Besondere Gegenstände	Pkt
Falls Meisterzauberer	bis zu 100
Leichte Rüstung	bis zu 200
	5

Reittiere

	Pkt
Pferd	10
Pegasus	45
Großer Greif (SW)	85
Arkane Gespann	170



Prälat

145 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (SW) bezeichnet sind zählen gegen Sunnas Wut. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	4"	8"	8	Kanalisieren (1), Segen			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	3	5	4	0	Schwere Rüstung		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Prälat	2	5	4	1	4	Heilige Attacken	
Optionen			Pkt -		Reittiere		Pkt -
Besondere Gegenstände			bis zu 200		Pferd		50
Schild			15		Kriegsaltar (SW)		325
Plattenrüstung			25				
Nur eine Auswahl:							
Waffenpaar			5				
Zweihandwaffe			15				



Techniker

120 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Charaktermodelle als auch Imperiale Rüstkammer.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	7	Ingenieur (3+), Werksmeister		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	2	3	3	0	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Techniker	1	3	3	0	3	
Modellregeln			Optionen			
Werksmeister: Universalregel. Der Werksmeister darf den Befehl Legt an! Feuer! einem Hauptregiment oder einer Unterstützungstruppe, der er sich angeschlossen hat, geben.			Besondere Gegenstände			bis zu 50
			Nur eine Auswahl:			
			Muskete (3+)			5
			Repetierpistole (4+)			5
			Präzisionsbüchse (3+)			10
			Repetiergewehr (4+)			10
Reittiere			Pkt			
Pferd			20			



Inquisitor

95 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Modelle mit **Silberkugeln** zählen zusätzlich gegen Imperiale Hilfstruppen.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Furchtlos, Kein Anführer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	4	0	Plattenrüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Inquisitor	2	5	4	1	4 Multiple Lebenspunktverluste (W3), Todesstoß
Optionen			Pkt -	Reittiere	
Nur eine Auswahl:				Pferd und Leichte Truppen	
Silberkugeln (0–1 Einheiten/Armee)			65	105	
Gesegneter Stahl			70		
Besondere Gegenstände			bis zu 100	Optionale Modellregeln	
Schild			5	Gesegneter Stahl: Attackenattribut – Nahkampf.	
Nur eine Auswahl:				Der Modellteil erhält +2 Agilität. Nahkampf-	
Armbrust (2+)			5	waffenattacken des Modellteils erhalten +1 Stärke	
Pistolenpaar (3+)			15	und +1 Rüstungsdurchschlag.	
Repetierpistole (3+)			25	Silberkugeln: Attackenattribut – Schießen.	
Nur eine Auswahl:				Die Attacke erhält Multiple Lebenspunktverluste	
Waffenpaar			5	(W3) und Todesstoß und muss misslungene Ver-	
Hellebarde			10	wundungswürfe wiederholen.	
Zweihandwaffe			10		

Reittiere für Charaktermodelle



Pferd

Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **25×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	C			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Pferd	1	3	3	0	3	Angeschirrt



Pegasus

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **40×40 mm**
0–4 Reittiere/Armee

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



Junger Greif

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **50×75 mm**
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	C	Angst		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Junger Greif	3	4	5	3	4	Angeschirrt



Großer Greif

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

0–2 Reittiere/Armee

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden	7"	14"	C	Angst, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Riesige Statur
	Fliegen	8"	16"		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	5	C	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Großer Greif	4	5	6	3	5 Angeschirrt



Drache

Höhe **Gigantisch**
 Typ **Bestie**
 Base **50×100 mm**

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden	7"	14"	C	Einigkeit im Denken , Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen
	Fliegen	7"	14"		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	5	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Drache	5	5	6	3	3 Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)

— Modellregeln —

Einigkeit im Denken: Universalregel.

Das Modell darf zwei Befehle pro Spielzug erteilen anstatt einem.



Kriegsaltar

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

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	8"	C	Heilige Reliquie, Riesige Statur, Schnelle Bewegung, Unnachgiebig		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	C	5	C	Rettungswurf (4+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Pferd (2)	1	3	3	0	3	Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt	

Modellregeln

Heilige Reliquie: Universalregel.

Befreundete Einheiten innerhalb von 8" um das Modell erhalten **Hass**. Modellteile mit Angeschirrt sind davon nicht betroffen. Alle vom Reiter als gebundene Zauber gewirkten Segen erhalten Typ: Aura und Reichweite 6" (ersetzt Typ: 8" Aura. Das Modell kann *Unfehlbarer Angriff* (Weissagung) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) sprechen.



Arkanes Gespann

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	8"	C	Kanalisieren (1), Riesige Statur, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	C	5	C+2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung (2)	1	3	3	0	3	
Pferd (2)	1	3	3	0	3	Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt	

Optionen

Pkt -

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Zukunftssicht

kostenlos

Arkaner Schild

20

Optionale Modellregeln

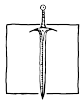
Arkaner Schild: Universalregel.

Befreundete Einheiten innerhalb von 8" um das Modell erhalten **Ablenkend**. Das Arkane Gespann kann *Gefühl von Kraft* (Kosmologie) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) sprechen.

Zukunftssicht: Universalregel.

Befreundete Einheiten innerhalb von 8" um das Modell erhalten **Blitzartige Reflexe**. Das Arkane Gespann kann *Eis und Feuer* (Kosmologie) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) sprechen.

Kern (Min. 25%)



Schwere Infanterie

140 Pkt + 7 Pkt /zusätzlichem Modell 20-50 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Hauptregiment*, Punktentend, Unterstützungstruppe†	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwere Infanterie	1	3	3	0	3
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung	
Nur eine Auswahl:					Pkt -
Hellebarde			1/Modell	Champion	10
Speer			1/Modell	Musiker	10
				Standartenträger	10
				Bannerverzauberung	beliebig

* Falls die Anfangsgröße 21 oder mehr Modelle beträgt.

† Falls die Anfangsgröße 20 Modelle beträgt.



Leichte Infanterie

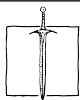
130 Pkt + 13 Pkt /zus. Modell 10-20 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Imperiale Hilfstruppen.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Punktentend, Unterstützungstruppe	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Leichte Infanterie	1	3	3	0	3
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):					Pkt -
Muskete (4+)			kostenlos	Champion	10
Armbrust (4+)			1/Modell	Musiker	10
				Standartenträger	10
				Bannerverzauberung	beliebig



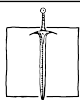
Staatsmiliz

140 Pkt + 6 Pkt /zus. Modell 10-25 Modelle 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Imperiale Hilfstruppen.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	6	Leichte Truppen, Reservisten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Staatsmiliz	1	3	3	0	3
Bogen (4+), Pistole (4+), Waffenpaar					
— Modellregeln —			— Kommandoabteilung —		
Reservisten: Universalregel.			Champion		Pkt - 10
Die Einheit wird von Hauptregimentern und Unterstützungstruppen als Bedeutungslos behandelt.			Musiker		10
			Standartenträger		10
— Optionen —			— Optionale Modellregeln —		
Irreguläre Truppe (0-15 Modelle/Einheit) kostenlos			Irreguläre Truppe: Universalregel.		
			Das Modell erhält Schwieriges Ziel (1) und Plänker .		



Kurfürstliche Kavallerie

155 Pkt + 23 Pkt /zusätzlichem Modell 5-20 Modelle 0-4* Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

* Für jede Einheit von Ritter der Kaiserlichen Orden in der Armee, wird die Maximale Anzahl um 1 reduziert.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	2	Plattenrüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ritter	1	3	3	0	3
Pferd	1	3	3	0	3
Angeschirrt					
— Optionen —			— Kommandoabteilung —		
Schild			4/Modell		Pkt - 10
Nur eine Auswahl:			Champion		10
Lanze			Musiker		10
Zweihandwaffe			1/Modell		10
			Standartenträger		10
			Bannerverzauberung		beliebig



Ritter der Kaiserlichen Orden

195 Pkt + 31 Pkt /zusätzlichem Modell 5–15 Modelle



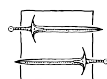
Einzigartig*

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

*0-4 Einheiten/Armee wenn ein Ritterlicher Hochmeister Teil der Armee ist.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	2	Plattenrüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ritter	1	4	4	1	3
Pferd	1	3	3	0	3 Angeschirrt
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung	
Schild			4/Modell	Champion	10
Nur eine Auswahl:				Musiker	10
Lanze			1/Modell	Standartenträger	10
Reiterhammer			1/Modell	Bannerverzauberung	beliebig

Elite (Unbegrenzt)



Imperiale Garde

170 Pkt + 17 Pkt /zusätzlichem Modell 15–40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Hauptregiment, Leibwache, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	Plattenrüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Imperialer Gardist	1	4	4	1	3

Optionen	Pkt -	Kommandoabteilung	Pkt -
Muss auswählen (nur eine Auswahl):		Champion	10
Schild	kostenlos	Musiker	10
Zweihandwaffe	2/Modell	Standartenträger	10
		Bannerverzauberung	beliebig



Ritter des Sonnengreifens

275 Pkt + 59 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, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	1	Plattenrüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ritter	1	4	4	1	4
Junger Greif	3	4	5	3	4
					Angeschirrt

Optionen	Pkt -	Kommandoabteilung	Pkt -
Muss auswählen (nur eine Auswahl):		Champion	10
Hellebarde	kostenlos	Musiker	10
Lanze	10/Modell	Standartenträger	10
		Bannerverzauberung	beliebig



Arkane Gespann

255 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	8"	7	Kanalisieren (1), Riesige Statur, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	3	5	2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung (2)	1	3	3	0	3
Pferd (2)	1	3	3	0	3
Chassis			5	2	

Optionen

Pkt –

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Zukunftssicht

kostenlos

Arkaner Schild

20

Optionale Modellregeln

Arkaner Schild: Universalregel.

Befreundete Einheiten innerhalb von 8" um das Modell erhalten **Ablenkend**. Das Arkane Gespann kann *Gefühl von Kraft* (Kosmologie) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) sprechen.

Zukunftssicht: Universalregel.

Befreundete Einheiten innerhalb von 8" um das Modell erhalten **Blitzartige Reflexe**. Das Arkane Gespann kann *Eis und Feuer* (Kosmologie) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) sprechen.

Imperiale Hilfstruppen (Max. 35%)



Imperiale Kundschafter

90 Pkt + 11 Pkt /zusätzlichem Modell 5–10 Modelle 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Grenzer, Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Imperialer Kundschafter	1	3	3	0	3 Bestienjäger, Bogen (4+)

— Modellregeln —

Bestienjäger: Attackenattribut – Schießen.
Bei der Benutzung eines Bogens erhält die Schussattacke **Todesstoß (gegen Bestie)** und Schüsse 2.

Grenzer: Universalregel.

Das Modell besteht automatisch durch Entsetzen verursachte Paniktests.

— Kommandoabteilung —

Champion

Pkt –

10



Kürassiere

155 Pkt + 21 Pkt /zusätzlichem Modell 5–10 Modelle 0–20 Modelle/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	7	Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	1	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Reiter	1	3	3	0	3 Feuer beim Aufprall!
Pferd	1	3	3	0	3 Angeschirrt

— Modellregeln —

Feuer beim Aufprall!: Attackenattribut – Nahkampf.
Ein angreifender Modellteil mit Feuer beim Aufprall!, der eine Pistole oder ein Pistolenpaar benutzt, attackiert **immer** im Initiativeschritt 10, und die Stärke seiner Nahkampfwaffenattacken wird **immer** auf 4 gesetzt und ihr Rüstungsdurchschlag wird auf **immer** 2 gesetzt.

— Optionen —

Schwere Rüstung

Pkt –

3/Modell

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Leichte Lanze und Schild

kostenlos

Pistole (3+)

kostenlos

Pistolenpaar (4+)

5/Modell

Repetiergewehr (4+)

6/Modell

— Kommandoabteilung —

Champion

Pkt –

10

Musiker

10

Imperiale Rüstkammer (Max. 20%)



Artillerie

150 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 60 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	4"	7	Kriegsmaschine		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	1	4	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung	3	3	3	0	3	Bewegen oder Schießen

Optionen Pkt –

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Imperiale Raketenbatterie (4+)

(0–2 Einheiten/Armee) kostenlos

Salvenkanone (4+) (0–2 Einheiten/Armee) 25

Mörser (4+) (0–2 Einheiten/Armee) 30

Kanone (4+) (0–2 Einheiten/Armee) 85

Optionale Modellregeln

Imperiale Raketenbatterie: Artilleriewaffe.

Katapult (1×1), Reichweite 15–48", Schüsse 3, Str 5, RD 3, **Multiple Lebenspunktverluste (W3)**.

Diese Waffe behandelt alle Ergebnisse auf der Fehlfunktionstabelle als Störung (jeder Schuss kann eine Fehlfunktion verursachen).

Kanone: Artilleriewaffe.

Diese Artilleriewaffe kann auf zwei Arten abgefeuert werden:

- **Kanone**, Reichweite 72", Schüsse 1, Str 4 [10], RD 0 [10], **Flächenattacke (1×5)**, **[Multiple Lebenspunktverluste (W3+1)]**
- **Salvenkanone**, Reichweite 12", Schüsse 2D6, Str 4, RD 4

Mörser: Artilleriewaffe.

Katapult (6×6), Reichweite 12–48", Schüsse 1, Str 3 [6], RD 1 [4], **[Multiple Lebenspunktverluste (W3)]**.

Salvenkanone: Artilleriewaffe.

Salvenkanone, Reichweite 24", Schüsse 3D6×2, Str 5, RD 3.

Sunnas Wut (Max. 30%)



Flagellanten

185 Pkt + 15 Pkt /zusätzlichem Modell 15–30 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	6	Fanatisch, Furchtlos, Raserei, Unerschütterlich, Zeloten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	1	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Flagellant	1	3	3	0	3

Schlachtfokus, Zweihandwaffe

Modellregeln

Fanatisch: Universalregel.

Wenn ein Modell mit Fanatisch durch eine Nahkampfattacke während eines Initiativeschritts der Nahkampfrunde, in der es kämpft, ausgeschaltet wird, entferne es erst am Ende von Initiativeschritt 0 als Verlust.

Zeloten: Universalregel.

Prälaten dürfen sich dieser Einheit anschließen und erhalten **Furchtlos** und **Unerschütterlich**, solange sie der Einheit angeschlossen sind.

Kommandoabteilung

Champion

Pkt -

10



Dampfpanzer

450 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Sunnas Wut als auch Imperiale Rüstkammer.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	2W6"		7	Dampfbetrieben, Furchtlos, Riesige Statur, Unerschütterlich, Zufällige Bewegung (2W6")	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	1	6	6	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Chassis			5	2	2

Atemattacke (Str 2, RD 3), **Dampfkanone (3+)**, Zermahlen-Attacken (3W3)

Modellregeln

Dampfbetrieben: Universalregel.

Das Modell kann entscheiden, sich nicht zu bewegen, obwohl es Zufällige Bewegung hat, es besteht **immer** seinen Test zur Unterbindung der Verfolgung, und seine Verfolgungs- und Überrenndistanz beträgt in der Nahkampfphase **immer** 0". In der Bewegungsphase unterliegen die Würfelwürfe für die Verfolgungsreichweite des Modells Maximiertem Wurf.

Dampfkanone: Artilleriewaffe.

Kanone, Reichweite 36", Schüsse 1, Str 4 [10], RD 0 [10], **Flächenattacke (1×5)**, **[Multiple Lebenspunktverluste (W3+1)]**.

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Marschall	Bew	4"	Mar	8"	Dis	9						Befehle
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0				Plattenrüstung
Marschall	Att	3	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	5		
Ritterlicher Hochmeister	Bew	4"	Mar	8"	Dis	9						Erster Ritter
siehe Reittier, Kavallerie	LP	3	Def	6	Wid	4	Rüs	0				Plattenrüstung
Ritterlicher Hochmeister	Att	4	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	6		
Zauberer	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7						Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	3	Rüs	0				
Zauberer	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		
Prälat	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8						Kanalisieren (1), Segen
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0				Schwere Rüstung
Prälat	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4		Heilige Attacken
Techniker	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7						Ingenieur (3+), Werksmeister
Standard, Infanterie	LP	2	Def	3	Wid	3	Rüs	0				Leichte Rüstung
Techniker	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		
Inquisitor	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8						Furchtlos, Kein Anführer
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0				Plattenrüstung
Inquisitor	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4		Multiple Lebenspunktverluste (W3), Todesstoß

Reittiere für Charaktermodelle

Pferd	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C						
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2				
Pferd	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschirrt
Pegasus	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C						Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1				Schwieriges Ziel (1)
Pegasus	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4		Angeschirrt
Junger Greif	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C						Angst
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1				
Junger Greif	Att	3	Off	4	Str	5	RD	3	Agi	4		Angeschirrt
Großer Greif	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C						Angst, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Riesige Statur
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C				
Großer Greif	Att	4	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	5		Angeschirrt
Drache	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C						Einigkeit im Denken , Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	5	Wid	6	Rüs	4				
Drache	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	3		Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)
Kriegsaltar	Bew	8"	Mar	8"	Dis	C						Heilige Reliquie, Riesige Statur, Schnelle Bewegung, Unnachgiebig
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	C	Wid	5	Rüs	C				Rettungswurf (4+)
Pferd (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi			Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Arkanes Gespann	Bew	8"	Mar	8"	Dis	C						Kanalisieren (1), Riesige Statur, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	C	Wid	5	Rüs	C+2				
Besatzung (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		
Pferd (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi			Aufpralltreffer (W6), Unbelebt

Kern

Schwere Infanterie	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7						Hauptregiment, Punktentend, Unterstützungstruppe
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0				Leichte Rüstung, Schild
Schwere Infanterie	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		
Leichte Infanterie	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7						Punktentend, Unterstützungstruppe
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0				
Leichte Infanterie	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		

Staatsmiliz	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6						Leichte Truppen, Reservisten
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0				
Staatsmiliz	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Bogen (4+), Pistole (4+), Waffenpaar
Kurfürstliche Kavallerie	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8						Punktend
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	2				Plattenrüstung
Ritter	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		
Pferd	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschirrt
Ritter der Kaiserlichen Orden	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8						Punktend
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	2				Plattenrüstung
Ritter	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3		
Pferd	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschirrt

Elite

Imperiale Garde	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8						Hauptregiment, Leibwache, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0				Plattenrüstung
Imperial Gardist	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3		
Ritter	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8						Angst, Punktend
Groß, Kavallerie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	1				Plattenrüstung, Schild
Ritter	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4		
Junger Greif	Att	3	Off	4	Str	5	RD	3	Agi	4		Angeschirrt
Arkanes Gespann	Bew	8"	Mar	8"	Dis	7						Kanalisieren (1), Riesige Statur, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	3	Wid	5	Rüs	2				
Besatzung (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		
Pferd (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi			Aufpralltreffer (W6), Unbelebt

Imperiale Hilfstruppen

Imperiale Kundschafter	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7						Grenzer, Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0				Schwieriges Ziel (1)
Imperial Kundschafter	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Bestienjäger, Bogen (4+)
Kürassiere	Bew	8"	Mar	16"	Dis	7						Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	1				Leichte Rüstung
Reiter	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Feuer beim Aufprall!
Pferd	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Angeschirrt

Imperiale Rüstkammer

Artillerie	Bew	4"	Mar	4"	Dis	7						Kriegsmaschine
Standard, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0				
Besatzung	Att	3	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Bewegen oder Schießen

Sunnas Wut

Flagellanten	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6						Fanatisch, Furchtlos, Raserei, Unerschütterlich, Zeloten
Standard, Infanterie	LP	1	Def	1	Wid	4	Rüs	0				
Flagellant	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		Schlachtfokus, Zweihandwaffe
Dampfpanzer	Bew	2W6"	Mar	-	Dis	7						Dampfbetrieben, Furchtlos, Riesige Statur, Unerschütterlich, Zufällige Bewegung (2W6")
Groß, Konstrukt	LP	6	Def	1	Wid	6	Rüs	6				
Chassis	Att	-	Off	-	Str	5	RD	2	Agi	2		Atemattacke (Str 2, RD 3), Dampfkanone (3+), Zermahlen-Attacken (3W3)

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweit	Str	RD	Schüsse	Regeln
Pistolenpaar	-	12"	4	2	2	Schnell Schussbereit
Präzisionsbüchse	-	48"	5	3	1	Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Standard), Unhandlich
Repetiergewehr	-	24"	4	2	3	Unhandlich
Repetierpistole	-	12"	4	2	3	Schnell Schussbereit, +1 Schüsse zusammen mit einer Pistole oder einem Pistolenpaar
Kanone (1)	Kanone	72"	4 [10]	0 [10]	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3+1)]
Kanone (2)	Salvenkanone	12"	4	4	2W6	-
Mörser	Katapult (6×6)	12–48"	3 [6]	1 [4]	1	[Multiple Lebenspunktverluste (W3)]
Imperiale Raketenbatterie	Katapult (1×1)	15–48"	5	3	3	[Multiple Lebenspunktverluste (W3)]
Dampfkanone	Kanone	36"	4 [10]	0 [10]	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3+1)]
Salvenkanone	Salvenkanone	24"	5	3	3W6×2	-

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Bogen	4+	Imperialer Kundschafter, Staatsmiliz
Pistolenpaar	3+	Inquisitor
	4+	Kürassiere
Armbrust	2+	Inquisitor
	4+	Leichte Infanterie
Muskete	3+	Techniker
	4+	Leichte Infanterie
Präzisionsbüchse	3+	Techniker
Pistole	2+	Marschall
	3+	Kürassiere
	4+	Staatsmiliz
Repetiergewehr	4+	Techniker, Kürassiere
Repetierpistole	3+	Inquisitor, Marschall
	4+	Techniker
Kanone (1) und (2)	4+	Artillerie
Mörser	4+	Artillerie
Imperiale Raketenbatterie	4+	Artillerie
Salvenkanone	4+	Artillerie
Dampfkanone	3+	Dampfpanzer