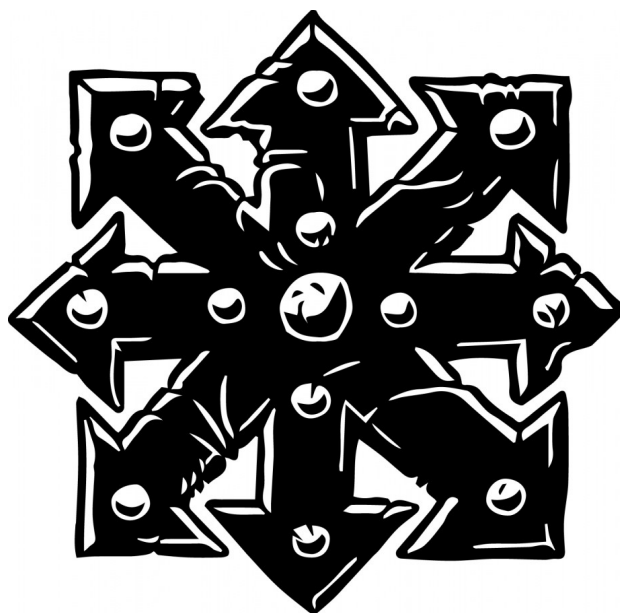


THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Krieger der Dunklen Götter

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.

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	8
Vererbter Zauber	5	Reittiere für Charaktermodelle	12
Besondere Gegenstände	5	Kern	16
Armeeorganisation	7	Elite	18
Schnellreferenz	27		



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

Gunst der Dunklen Götter

Ein Charaktermodell mit einer Gunst der Dunklen Götter darf sich keiner Einheit anschließen, die ein oder mehrere Modelle mit einer anderen Gunst als das Charaktermodell enthält.



Gunst des Sugulag, Gott der Gier
Universalregel

Der Modellteil erhält Zweihandwaffe, Hellebarde, Waffepaar und **Waffenmeister**. Charaktermodelle mit dieser Gunst haben ein um 50 Punkte vergrößertes Budget für besondere Gegenstände.



Gunst des Savar, Gott des Hochmutes
Universalregel

Einheiten mit wenigstens einem Modell mit dieser Gunst erhalten **Minimiert (Disziplintests)**.



Gunst der Kuulima, Göttin des Neides
Attackenattribut – Nahkampf

Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit dieser Gunst erhalten **Maximiert (Angriffsreichweite, Verfolgungsreichweite, Überrennen-Reichweite)**.



Gunst der Nukuja, Göttin der Trägheit
Universalregel

Attacken gegen das Modell erleiden -1 auf Verwundungswürfe. Wenn die Einheit des Modells einen Angriff ansagt oder eine Marschbewegung ausführt, verliert dieses den Effekt bis zum Beginn der Nahkampfphase im nächsten Spielerzug.



Gunst des Akaan, Gott der Völlerei
Attackenattribut – Nahkampf

Das erste Mal, wenn ein Modell mit dieser Gunst auf der Gewinnerseite eines Nahkampfs ist, erhält es +1 Stärke bis zum Ende des Spiels. Der Stärkebonus dieser Gunst betrifft auch die Attacken des Modellteils mit einem Stachelschild.



Gunst des Cibaresh, Gott der Wollust
Universalregel

Einheiten mit der Mehrzahl der Modelle mit dieser Gunst unterliegen folgenden Regeln:

- Sie erhalten **Vorgetäuschte Flucht**.
- Sie dürfen die Angriffsreaktion Fliehen wählen, selbst wenn sie Furchtlos haben.
- Ihr Sammeltest nach einer freiwilligen Angriffsreaktion Fliehen unterliegt Minimiertem Wurf. Dies gilt nicht, falls die Einheit es nicht schafft, sich während des nächsten befreundeten Spielerzugs zu sammeln, oder sie unfreiwillig flieht.



Gunst der Vanadra, Göttin des Zorns
Attackenattribut – Nahkampf

Der Modellteil erhält **Blitzartige Reflexe** in der ersten Nahkampfrunde.

Universalregeln

Hoffnungslos

Das Modell kann keine Niedertrampeln-Attacken durchführen und kann, wenn es sich im zweiten Glied befindet und nicht in Basekontakt mit einem gegnerischen Modell ist, Zermalmen-Attacken über Modelle im ersten Glied direkt vor ihm hinweg durchführen. Wenn ein Modell mit Hoffnungslos durch eine Nahkampfattacke getötet wird, entferne es erst am Ende von Initiativeschritt 0 als Verlust. Eine Einheit mit mindestens einem Modell mit Hoffnungslos darf nie mehr Glieder als Reihen haben.

Pfad der Begünstigten

Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Pfad der Begünstigten **müssen** misslungene Aufriebstests wiederholen. Zusätzlich erhalten Modellteile mit Pfad der Begünstigten, die zu einem Champion aufgewertet wurden, +1 Lebenspunkt bis zu einem Maximum von 3 und ihr Disziplinwert wird auf 9 **gesetzt**.

Pfad der Verbannten

Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Pfad der Verbannten **müssen** misslungene Aufriebstests wiederholen. Am Ende von Schritt 7 einer Nahkampfrunde (nachdem Aufriebstests abgelegt wurden) führen Modelle mit Pfad der Verbannten in einer Einheit, der der Aufriebstest misslungen ist, gleichzeitig Nahkampfwaffenattacken durch (wobei sie die Regeln zur Initiativreihenfolge ignorieren, aber ansonsten den normalen Regeln beispielsweise für Unterstützungsattacken oder Zuweisen von Nahkampfwaffenattacken folgen). Anschließend werden die Modelle als Verluste entfernt. Modelle mit Pfad der Verbannten können sich keinen Modellen mit Pfad der Begünstigten anschließen und umgekehrt.

Sagenhafte Ungeheuer (X)

Die Summe der in Klammern angegebenen Werte von Sagenhaften Ungeheuern aller Modelle in der Armee ist begrenzt auf 1 je 750 Armeepunkte, wobei Brüche aufgerundet werden.

Schlachtfieber

Einheiten mit mehr als der Hälfte der Modelle mit Schlachtfieber **müssen** misslungene Panik- und Aufriebstests wiederholen.

Schleierwandler

Wenn ein Modell mit Schleierwandler einen nichtgebundenen Zauber wirkt, kannst du beim Auswählen der/des Ziele/s des Zaubers eine Schleiermarke abwerfen und einen einzelnen der folgenden Effekte wählen:

- *Geheimnis des Fleisches*: Misslungene Verwundungswürfe durch diesen Zauber in einer Magiephase **müssen** wiederholt werden.
- *Geheimnis der Trennung*: Die Zauberreichweite erhöht sich um 6". Aurazauber erhalten nur +3". Zauber vom Typ Wirkender sind nicht betroffen.
- *Geheimnis des Substanz*: Erfolgreiche Rüstungswürfe gegen Verwundungen, die durch diesen Zauber verursacht wurden, **müssen** wiederholt werden.

Trophäensammlung

Die Einheit des Trägers darf misslungene Disziplintests wiederholen, sofern sie nicht flieht. Jedes Mal, wenn Attacken, die durch das Modell durchgeführt wurden, ein gegnerisches Modell, das ein Duell mit ihm kämpft, töten, erhält das Modell des Trägers für den Rest des Spiels einen Kampfergebnismodifikator von +1 (dies gilt auch für Attacken, die außerhalb der Nahkampfphase durchgeführt wurden). Zusätzlich darf das Modell eine einzelne Bannerverzauberung erhalten (verwende wie gewöhnlich das Budget des Trägers für besondere Gegenstände).

Persönlicher Schutz

Unverbrannt

Erfolgreiche Verwundungswürfe von Flammenattacken, die gegen das Modell durchgeführt werden, **müssen** wiederholt werden. Zusätzlich behandelt das Modell alle Einheiten, die vollständig aus Modellen ohne Unverbrannt bestehen, als entbehrlich.

Rüstkammer

Höllengeschmiedete Rüstung – Rüstung

Plattenrüstung. Das Modell des Trägers erhält **Rettungswurf (5+, gegen Toxische Attacken)**.

Stachelschild – Rüstung

Nur Modelle zu Fuß.

Schild. Für jeden vom Träger durchgeführten **erfolgreichen** Rüstungswurf von 4+ gegen eine Nahkampfattacke während der Stachelschild benutzt wird, verursacht der Träger bei dem Modell, das die Verwundung verursacht hat, sofort 1 Treffer mit seiner Stärke und seinem Rüstungsdurchschlag. Dies geschieht, bevor irgendwelche Verluste entfernt werden. Die Treffer werden auf den Lebenspunktevorrat des Modells verteilt. Dies gilt als Spezialattacke.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V Höllenfeuer				
<6+> {10+}	18"	Direkt Fluch Schaden*	Sofort	Das Ziel erleidet <2W3> {2W6} Treffer mit Stärke 6, Rüstungsdurchschlag 0 und Magische Attacken.

*Der Zauber kann als Ziel eine gegnerische Einheit in Basekontakt mit dem Frontbereich des Wirkenden haben.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Brennendes Omen 130 Pkt
Verzauberung: Handwaffe.
Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten **Flammenattacken** und **Multiple Lebenspunktverluste (W3)** und **setzen** ihren Rüstungsdurchschlag auf 10.

Symbol des Schlachtens 35 Pkt
Verzauberung: Handwaffe und Waffenpaar.
Der Träger erhält +2 Attackewert und +2 Agilität, solange er diese Waffe benutzt. Nahkampfwaffenattacken gegen den Träger erhalten +1 auf Trefferwürfe.

Rüstungsverzauberungen

Dreifach Geschmiedet 60 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +3 Rüs. Falls das Modell des Trägers Riesige Statur hat, kann die Rüstung **niemals** über 5 hinaus verbessert werden.

Gladiatorenmut 40 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Rüstung und **Parieren**.

Bannerverzauberungen

Fanatiker-Banner 50 Pkt
0–3 pro Armee.
Modelle im zweiten Rang der Einheit des Trägers erhalten **Zusätzliche Unterstützung (2)**.

Zeichen des Unendlichen 35 Pkt
0–2 pro Armee.
Der Träger kann *Höllengeuer* (Vererbter Zauber) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Ödland-Fackel 30 Pkt
Kann nicht von Einheiten gewählt werden, die gegen Kern zählen.
Die Einheit des Trägers erhält **Geländeerfahren (Ruinen)**. Nach dem Bestimmen der Aufstellungszonen (am Ende von Schritt 6 der Spielvorbereitung) darfst du ein einzelnes Geländestück vom Typ Wald oder Feld auswählen, das zu einer Ruine wird. Die Einheit des Trägers erhält **Flammenattacken** in der ersten Nahkampfrunde.

Artefakte

Seelenregister

50 Pkt

Unmittelbar bevor ein befreundetes Modell ohne Entbehrllich in einer Einheit in 9" um das Modell des Trägers seinen letzten Lebenspunkt aufgrund einer gegnerischen Attacke verliert, erhältst du sofort eine Schleiermarke für jeden Lebenspunkt, den das Modell hatte, als es zum ersten Mal das Spielfeld betrat.

Unsterbliche Handschuhe

45 Pkt

Zu Beginn einer jeden Nahkampfphase, in der der Träger kämpft, darfst du eine Schleiermarke aus deinem Vorrat abwerfen. Falls du dies tust, wähle entweder Flammenattacken, Heilige Attacken oder Magische Attacken. Die Nahkampfwaffenattacken des Trägers erhalten das gewählte Attackenattribut. Der Effekt dauert bis zum Ende der Phase.

Meister der Verdammten

35 Pkt

Nur Hexer, Schreinpriester und Verhängnisfürst.

Einheiten mit Hoffnungslos innerhalb von 18" um den Träger dürfen den Wurf wiederholen, mit dem die Distanz einer zufälligen Bewegung in der Bewegungsphase ermittelt wird.

Wyrdestein

15 Pkt

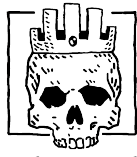
Nur eine Benutzung. **Muss** aktiviert werden, wenn das Modell des Trägers den ersten Treffer im Spiel erleidet. Dieser Treffer wird ignoriert. Falls der Träger von mehreren Attacken gleichzeitig getroffen wird, bestimmt der Träger, welche Attacke ignoriert wird.

Schleiertor-Kugel

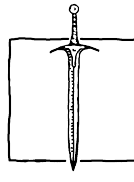
10 Pkt

Am Ende vom Abschöpfen des Schleiers darf die Armee bis zu 6 Schleiermarken anstelle der üblichen 3 behalten.

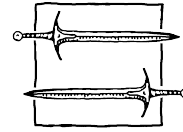
Armeeorganisation



Charaktermodelle
Max. 45%



Kern
Min. 20%



Elite
Unbegrenzt

Charaktermodelle (Max. 45%)



Erhabener Herold

780 Pkt

Einzelmodell

Höhe Groß

Typ Infanterie

Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	9	Angst, Furchtlos, Manifestation , Metaphysisch, Sagenhafte Ungeheuer (2), Zauberadept	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	8	5	3	Rettungswurf (4+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Erhabener Herold	6	9	5	2	8

Modellregeln

Manifestation: Universalregel.

Während der Zauberauswahl **muss** jeder Erhabene Herold zwei verschiedene Manifestationen aus der nachfolgenden Liste wählen und ihre Effekte während des Spiels anwenden. Das Modell **muss** 2 Zauber auswählen aus den Zaubern, die in den gewählten Manifestationen aufgeführt werden, *Göttlicher Zorn* (Thaumaturgie) und *Höllenfeuer* (Vererbter Zauber). Dies ersetzt die normalen Regeln für die Zauberauswahl von Zauberadepten. Zusätzlich wird *Wegweisendes Licht* (Weissagung) zum Attributzauber für alle nichtgebundenen Zauber, die durch das Modell gewirkt werden.

Optionale Modellregeln

	Der Erhabene Herold erhält	Der Erhabene Herold hat Zugriff auf
Abgesandter des Chaos	Entsetzen, Niedertrampeln- Angriff (W6), Überraschend und Unnachgiebig	Pentagramm der Schmerzen (Okkultismus)
Beständiger Geist	Schwieriges Ziel (1). Am Ende jeder befreundeten Nahkampfphasen heilt der Erhabene Herold 1 Lebenspunkt, wenn er auf der Gewinnerseite in einem Nahkampf war.	Zerschmetterung der Ungläubigen (Thaumaturgie)
Brandmal des Drachen	Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken), Fliegen (7", 14") und Schnelle Bewegung	Odem der Verderbnis (Okkultismus)
Unheiliger Avatar	+1 Stärke, +1 Rüstungsdurchschlag und Heilige Attacken	Innere Fäulnis (Okkultismus)
Unsterblicher Hexer	Kanalisieren (1) und Schleierwandler	Zeichen des Untergangs (Okkultismus) und Grabesruf (Okkultismus)



Auserwählter Fürst

285 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	9	Furchtlos, Pfad der Begünstigten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	7	5	0	Höllengeschmiedete Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Auserwählter Fürst	5	8	5	2	7
Optionen			Pkt	Reittiere	
Trophäensammlung			25	Himmelssensenrad	45
Besondere Gegenstände			bis zu 150	Karkadan	90
Falls General			bis zu 200	Kriegspodium	110
Eine einzelne Gabe der Dunklen Götter			beliebig	Rappe	115
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Dunkler Streitwagen	140
Schild			kostenlos	Chimäre	185
Stachelschild			10	Ödland-Drache (nur General)	380
Muss eine einzelne Gunst wählen:					
Gier	10	Völlerei	20		
Hochmut	15	Wollust	kostenlos		
Neid	30	Zorn	30		
Trägheit	35				
Nur eine Auswahl:					
Lanze			10		
Waffenpaar			10		
Hellebarde			20		
Zweihandwaffe			20		
Optionale Modellregeln					

Gaben der Dunklen Götter. Jede Gabe ist einzigartig.

Gaben der Dunklen Götter folgen den allgemeinen Regeln für besondere Gegenstände für die Frage, welche Modellteile betroffen sind.

Götze der Bössartigkeit

70 Pkt

Nur eine Benutzung. Kann zu Beginn einer Nahkampfunde aktiviert werden. Für die Dauer der Nahkampfunde erhält der Träger +1 Attackewert, +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Glück der Dunklen Götter

65 Pkt

Das Modell des Trägers erhält **Rettungswurf (+1, max. 4+)**.

Dämonische Flügel

55 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Der Träger erhält **Fliegen (8", 16")**, **Leichte Truppen** und **Schnelle Bewegung**.

Dunkler Prälat

55 Pkt

Der Träger kann *Beistand der Ahnen* (Beschwörung) und *Hand des Ruhms* (Okkultismus) als gebundene Zauber, Zauberstufe (4/8) mit Typ: Einheit des Zaubers wirken. *Hand des Ruhms* wird automatisch in der verstärkten Version gewirkt, ohne Das Opfer durchzuführen.

Aura der Entropie

50 Pkt

Nur Modelle der Höhe Standard und Groß.

Waffenverzauberungen und Rüstungsverzauberungen des Trägers, von Modellen in der Einheit des Trägers sowie von Modellen in Einheiten im Basekontakt mit dem Träger werden ignoriert.



Verhängnisfürst

355 Pkt

Einzelmodell

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	9	Furchtlos, Pfad der Verbannten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	6	5	1	Höllengeschmiedete Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Verhängnisfürst	5	7	5	2	5
Meister der Zerstörung					
— Modellregeln —			— Optionen —		
Meister der Zerstörung: Attackenattribut – Nahkampf.			Trophäensammlung		Pkt – 25
Der Träger kann einen Schild (oder einen Stachelschild) gleichzeitig mit einer Hellebarde oder einer Zweihandwaffe verwenden.			Besondere Gegenstände		bis zu 150
			Falls General		bis zu 200
			Muss auswählen (nur eine Auswahl):		
			Schild		kostenlos
			Stachelschild		50
			Nur eine Auswahl:		
			Waffenpaar		5
			Hellebarde		25
			Zweihandwaffe		45
			— Reittiere —		Pkt –
			Ödland-Behemoth		210



Hexer

130 Pkt

Einzelmodell

Höhe **Standard**
Typ **Infanterie**
Base **25×25 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Schlachtfieber, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Hexer	2	4	3	0	3
— Magie-Optionen —			— Reittiere —		Pkt –
Nur eine Auswahl:			Himmelssensenrad		Pkt – 30
Zauberadept			Kriegspodium		50
Meisterzauberer			Rappe		50
			Dunkler Streitwagen		80
			Kriegsschrein		270
			Ödland-Behemoth		325
			Ödland-Drache (nur Meisterzauberer)		375
			— Optionen —		Pkt –
			Besondere Gegenstände		bis zu 150
			Falls General		bis zu 200
			Schleierwandler		90
			Plattenrüstung		15
			Waffenpaar		5



Alchemie



Beschwörung



Okkultismus



Barbarenhauptling

100 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	9	Schlachtfieber	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	4	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Barbarenhauptling	3	5	5	1	5

Taten statt Worte

Modellregeln

Taten statt Worte: Attackenattribut.

Der Modellteil erhält **Schlachtfokus** und **Hass**, sofern er sich in einer Einheit befindet, die ein oder mehrere R&G-Modelle mit Schlachtfieber enthält.

Optionen

Trophäensammlung	25
Besondere Gegenstände	bis zu 100
Falls General	bis zu 150
Schild	5
Wurfaffen (4+)	5
Nur eine Auswahl:	
Leichte Lanze	5
Speer	5
Waffenpaar	10
Zweihandwaffe	10

Reittiere

Kriegspodium	55
Rappe	85
Schattenjäger	90
Dunkler Streitwagen	130
Chimäre	165
Ödland-Behemoth	350



Feldrak-Stammvater

640 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 75×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	9	Sagenhafte Ungeheuer (2), Ur-Legende	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	8	6	6	3	Unverbrannt, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Feldrak-Stammvater	6	6	7	4	3

Atemattacke (Str 4, RD 1, **Sterbende Glut**, Flammenattacken), Hass (gegen Fliegen)

Modellregeln

Sterbende Glut: Attackenattribut.

Nachdem die Atemwaffe verwendet wurde, verliert das Modell einen Lebenspunkt, wogegen keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.

Ur-Legende: Universalregel.

Während sich das Modell auf dem Spielfeld befindet, dürfen befreundete Modelle mit Fliegen keine Flugbewegung durchführen. Falls dieses Model der General ist, wird die maximale Summe der Legendären Ungeheuer Werte in der Armee um 1 erhöht.

Optionen

Eine Waffenverzauberung zum Doppelten der normalen Kosten	beliebig
Nur eine Auswahl:	
Zweihandwaffe	10
Hellebarde	35
Waffenpaar	90

Reittiere für Charaktermodelle



Rappe

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	14"	C		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Rappe	1	3	4	0	3 Angeschirrt
Optionen			Pkt-	Optionale Modellregeln	
Barbarenhauptling muss Wertvoller Hengst wählen			wäh- kostenlos	Wertvoller Hengst: Universalregel. Die Marschrate des Modells wird auf 16" gesetzt.	



Schattenjäger

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	10"	20"	C	Geländeerfahren, Leichte Truppen, Vorhut (6")	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C+1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schattenjäger	1	3	3	0	4 Angeschirrt



Himmelssensenrad

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden C Fliegen 6"	C 18"	C	Fliegen (6", 18"), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Überraschend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C	Kann nicht niedergetrampelt werden, Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Himmelssensenrad			3	0	3 Angeschirrt, Zermahlen-Attacken (W3+1)



Kriegspodium

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	C	C	C	Überragend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	C	C+2	Kann nicht niedergetrampelt werden	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kriegspodium	4	5	4	1	4	Angeschirrt



Dunkler Streitwagen

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm
0–3 Reittiere/Armee

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



Kriegsschrein

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm
0–1 Reittier/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	C	Angst, Hüter des Signalfeuers , Kanalisieren (1), Kriegsplattform, Riesige Statur, Trophäensammlung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	C	5	C+1	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Elender (2)			4	0	1	Angeschirrt, Zermahlen-Attacken (W6+1)

Modellregeln

Hüter des Signalfeuers: Universalregel.

Nach der Auswahl der Zauber **muss** der Zauberer einen seiner erlernten Zauber, nicht aber den vererbten Zauber, durch einen der folgenden Zauber ersetzen:

- *Unwirkliche Stimmen* (Beschwörung)
- *Grabesruf* (Okkultismus)
- *Göttlicher Zorn* (Thaumaturgie) (nur Meisterzauberer)
- *Höllenfeuer* (Vererbter Zauber)



Karkadan

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **50×75 mm**
0–4 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	C	Angst	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Karkadan	2	3	5	2	2 Angeschirrt



Chimäre

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	20"	C	Angst, Riesige Statur, Sagenhafte Ungeheuer (1)	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	5	C	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Chimäre	5	4	5	2	4 Angeschirrt

Optionen	Pkt-	Optionale Modellregeln
Flügel	40	Flügel: Universalregel. Die Marschrate des Modells wird auf 16" gesetzt und es erhält Fliegen (8", 16") und Leichte Truppen .



Ödland-Behemoth

Höhe **Gigantisch**
Typ **Bestie**
Base **100×150 mm**
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	C	Sagenhafte Ungeheuer (1)	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	7	3	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ödland-Behemoth	6	3	6	3	3 Angeschirrt

Optionen	Pkt-	Optionale Modellregeln
Zusätzliche Gliedmaßen	35	Zusätzliche Gliedmaßen: Universalregel. Die Marschrate des Modells wird auf 20" und seine Rüstung auf 3 gesetzt .



Ödland-Drache

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

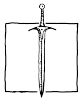
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	Boden Fliegen	7" 7"	14" 14"	C	Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen, Sagenhafte Ungeheuer (1)		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	6	5	6	4			
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Ödland-Drache	5	5	6	3	3	Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)	

Modellregeln

Einigkeit im Denken: Universalregel.

Das Modell erhält +4" Marschreichweite für Bodenbewegungen.

Kern (Min. 20%)



Krieger

230 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell **10-30*** Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	4	0	Höllengeschmiedete Rüstung, Stachelschild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Krieger	2	5	4	1	4

Optionen		Pkt -	Kommandoabteilung		Pkt -
Nur Einheiten mit einem Champion dürfen Krieger mit einer einzelnen Gunst aufwerten:*			Champion		30
Gier 7/Modell		Völlerei 3/Modell	Musiker		10
Hochmut 1/Modell		Wollust 5/Modell	Standartenträger		10
Neid 3/Modell		Zorn 5/Modell	Bannerverzauberung		beliebig
Trägheit 6/Modell					
*Die maximale Einheitengröße von Einheiten mit einer Gunst ist auf 25 reduziert.					
Nur eine Auswahl:					
Waffenpaar			kostenlos		
Zweihandwaffe			3/Modell		
Hellebarde			4/Modell		



Gefallene

145 Pkt + 15 Pkt/zusätzlichem Modell **5-15 Modelle** 0-2 Einheiten/Armee*

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

*0-6 Einheiten/Armee falls ein Verhängnisfürst General ist

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	8	Furchtlos, Leichte Truppen, Pfad der Verbannten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	4	0	Höllengeschmiedete Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Gefallener	2	4	4	1	4 Waffenpaar



Barbaren

135 Pkt + 6 Pkt/zusätzlichem Modell

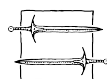
15–40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Punktend, Schlachtfieber	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Barbar	1	4	4	0	3
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Schild			1/Modell	Champion	10
Wurfaffen (5+)*			1/Modell	Musiker	10
Nur eine Auswahl:				Standartenträger	10
Waffenpaar			kostenlos	Bannerverzauberung	beliebig
Speer und Schild			3/Modell		
Zweihandwaffe			4/Modell		
*0–40 Modelle/Armee					

Elite (Unbegrenzt)



Barbarenreiter

125 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell **5–15 Modelle** 0–4 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm



Einheiten aus 8 oder mehr Modellen zählen gegen Kern anstatt gegen Elite.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	8	Punktend, Schlachtfieber	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	1	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Barbarenreiter	1	4	4	0	3
Rappe	1	3	4	0	3 Angeschirrt
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Schild			2/Modell	Champion	10
Nur eine Auswahl:				Musiker	10
Waffenpaar			kostenlos	Standartenträger	10
Leichte Lanze			2/Modell	Bannerverzauberung	beliebig
Zweihandwaffe			free		



Kriegshunde

95 Pkt + 8 Pkt/zusätzlichem Modell **5–15 Modelle** 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm



Einheiten aus 8 oder mehr Modellen zählen gegen Kern anstatt gegen Elite.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	5	Bedeutungslos, Lasst die Hunde los	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Kriegshund	1	3	3	0	4

Modellregeln

Lasst die Hunde los: Universalregel.

Nur eine Benutzung. Kann zu Beginn eines befreundeten Spielerzugs aktiviert werden (alle Modelle in einer Einheit müssen diese Regel zur gleichen Zeit aktivieren). Das Modell erhält während dieses Spielerzugs +6" Marschrate und **Vernichtender Angriff (+1 Att, +1 Str)**.



Kriegsritter

255 Pkt + 33 Pkt/zusätzlichem Modell

5–10 Modelle 0–5 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	14"	8	Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	4	2	Höllengeschmiedete Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Kriegsreiter	2	5	4	1	4
Rappe	1	3	4	0	3
Angeschirrt					
Optionen			Pkt –	Kommandoabteilung	
Nur Einheiten mit einem Champion dürfen Kriegsreiter mit einer einzelnen Gunst aufwerten:				Champion	30
Gier	7/Modell	Völlerei	4/Modell	Musiker	10
Hochmut	2/Modell	Wollust	8/Modell	Standartenträger	10
Neid	5/Modell	Zorn	8/Modell	Bannerverzauberung	beliebig
Trägheit	4/Modell				
Nur eine Auswahl:					
Zweihandwaffe			1/Modell		
Lanze			6/Modell		



Kriegsstreitwagen

220 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	8"	8	Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	5	5	1	Höllengeschmiedete Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Krieger-Besatzung (2)	2	5	4	1	4
Rappe (2)	1	3	4	0	3
Chassis			5	2	
Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt					



Auserwählte

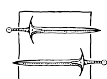
235 Pkt + 45 Pkt/zusätzlichem Modell

5–10 Modelle 0–4 Einheiten/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Infanterie**
Base **25×25 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	6	4	0	Höllengeschmiedete Rüstung, Stachelschild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Auserwählter	3	6	4	1	5 Zusätzliche Unterstützung (3)
Optionen			Pkt-		Kommandoabteilung
Muss eine einzelne Gunst wählen:			Champion		30
Gier	12/Modell	Völlerei	4/Modell	Musiker	10
Hochmut	kostenlos	Wollust	2/Modell	Standartenträger	10
Neid	5/Modell	Zorn	14/Modell	Bannerverzauberung	beliebig
Trägheit	6/Modell				
Nur eine Auswahl:			Waffenpaar		kostenlos
			Zweihandwaffe		3/Modell
			Hellebarde		7/Modell



Auserwählte Ritter

415 Pkt + 112 Pkt/zusätzlichem Modell

3–5 Modelle 0–12 Modelle/Armee



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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Angst, Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	6	4	2	Höllengeschmiedete Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Auserwählter Reiter	3	6	4	1	5 Hellebarde
Karkadan	2	3	5	2	2 Angeschirrt
Optionen			Pkt-		Kommandoabteilung
Auserwählte Reiter muss eine einzelne Gunst wählen:			Champion		20
Gier	4/Modell	Völlerei	1/Modell	Musiker	10
Hochmut	kostenlos	Wollust	2/Modell	Standartenträger	10
Neid	6/Modell	Zorn	4/Modell	Bannerverzauberung	beliebig
Trägheit	11/Modell				



Auserwählter Streitwagen

320 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	8	Angst, Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	6	5	2	Höllengeschmiedete Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Auserwählte-Besatzung (2)	3	6	4	1	5	Hellebarde
Karkadan	2	3	5	2	2	Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt	

Optionen

Pkt-

Auserwählte-Besatzung **muss** eine einzelne Gunst wählen:

Gier	35	Völlerei	15
Hochmut	15	Wollust	15
Neid	30	Zorn	kostenlos
Trägheit	50		



Chimäre

200 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	20"	8	Angst, Riesige Statur	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	3	5	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Chimäre	5	4	5	2	4

Optionen

Pkt-

Flügel (0–2 Einheiten/Armee)

Optionale Modellregeln

25

Flügel: Universalregel.

Die Marschrate des Modells wird auf 16" **gesetzt** und es erhält **Fliegen (8", 16")** und **Leichte Truppen**.



Elende

75 Pkt + 90 Pkt/zusätzlichem Modell

1–6 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3W6"		5	Furchtlos, Hoffnungslos, Unerschütterlich, Zufällige Bewegung (3W6")		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	2	4	0	Zähigkeit (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Elender			4	0	1	Zermahlen-Attacken (W6+1)



Abgeschworene

200 Pkt + 60 Pkt/zusätzlichem Modell

3-9 Modelle

0-3 Einheiten/Armee



Höhe Groß

Typ Infanterie

Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	8	Furchtlos, Leibwache (Verhängnisfürst), Pfad der Verbannten, Punktend	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	1	Höllengeschmiedete Rüstung

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Abgeschworener	2	5	4	1	4

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Stachelschild	15/Modell	Champion	10
Verdammnis*	10/Modell	Musiker	10
Nur eine Auswahl:		Standartenträger	10
Waffenpaar	kostenlos	Bannerverzauberung	beliebig
Hellebarde	2/Modell		
Zweihandwaffe	2/Modell		

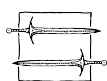
*0-2 Einheiten/Armee und 0-6 Modelle/Einheit

Optionale Modellregeln

Verdammnis: Universalregel.

Der Einheit können sich keine Charaktermodelle anschließen und sie darf nie mehr Glieder als Reihen haben. Wenn der Einheit ein Aufriebstest misslingt, führt sie keine zusätzlichen Nahkampfwaffenattacken durch Pfad der Verbannten durch. Ersetze stattdessen jedes Modell der Einheit nach Schritt 8 des Ablaufs einer Nahkampfrunde (nachdem Paniktests abgelegt wurden) mit einem Elenden:

- Die Einheit mit Verdammnis zählt als zerstört und die Modelle werden als entfernte Verluste behandelt.
- Jeder Elende wird in der gleichen Position und Ausrichtung wie das ersetzte Modell platziert, selbst wenn das ersetzte Modell in Basekontakt mit einer gegnerischen Einheit war. In diesem Fall wird das Modell des Elenden ebenfalls in Basekontakt mit der gegnerischen Einheit platziert.
- Die Modelle der Elenden bilden eine neue Einheit.
- Die Einheit aus Elenden folgt den Regeln für beschworene Einheiten, außer dass die Einheitenabstandsregel ignoriert wird, wenn sie auf dem Spielfeld platziert wird.
- Die Einheit aus Elenden kann in dieser Nahkampfrunde keine Nahkampfneueformierung durchführen, gegnerische Einheiten können dies den normalen Regeln entsprechend tun.
- Beachte, dass die folgende Nahkampfrunde nicht als erste Nahkampfrunde für die Einheit aus Elenden oder die gegnerische Einheit, mit der diese im Nahkampf gebunden ist, gilt.



Feldraks

340 Pkt + 115 Pkt/zusätzlichem Modell

3-6 Modelle

0-12 Modelle/Armee



Höhe Groß

Typ Bestie

Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	9	Angst, Punktend, Überragend	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	4	5	2	Unverbrannt, Leichte Rüstung

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Feldrak	3	4	5	2	3

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Nur eine Auswahl:		Champion	10
Zweihandwaffe	8/Modell	Musiker	10
Hellebarde	10/Modell	Standartenträger	10
Waffenpaar	15/Modell	Bannerverzauberung	beliebig



Kriegsschrein

320 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Angst, Kanalisieren (1), Kein Anführer, Kriegsplattform, Riesige Statur, Schlachtfieber, Signalfeuer der Dunklen Götter , Trophäensammlung, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	4	5	4	Rettungswurf (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schreinpriester	1	4	3	0	3
Elender (2)			4	0	1

Optionen

Pkt -

Der Schreinpriester darf eine einzelne Bannerverzauberung * oder ein Artefakt* beliebig
*aus diesem Armeebuch auswählen; dies ersetzt die Option, eine Bannerverzauberung für die Trophäensammlung zu wählen

Modellregeln

Signalfeuer der Dunklen Götter: Universalregel.

Anstelle seine Zauber normal auszuwählen, **muss** der Zauberer während der Zauberauswahl einen der folgenden Zauber wählen:

- *Unwirkliche Stimmen* (Beschwörung)
- *Grabesruf* (Okkultismus)
- *Höllenfeuer* (Vererbter Zauber)



Schinder

145 Pkt + 12 Pkt/zusätzlichem Modell

5–10 Modelle 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln
	10"	20"	8	Geländeerfahren, Leichte Truppen, Schlachtfieber, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut (6")

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	1	Leichte Rüstung

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schinder	1	4	4	0	4
Schattenjäger	1	3	3	0	4

Optionen

Schild		2/Modell
Leichte Lanze		2/Modell
Nur eine Auswahl:		
Bogen (4+)		1/Modell
Wurfaffen (5+)		2/Modell
Häutungspeitsche	(0–15	Modelle/Armee)
		4/Modell

Kommandoabteilung

Champion	10
Musiker	10

Optionale Modellregeln

Häutungspeitsche: Spezialattacke.

Eine Einheit mit mindestens einem Modell mit Häutungspeitsche kann eine Hinwegfegen-Attacke gegen eine einzelne, nicht im Nahkampf gebundene gegnerische Einheit durchführen, die sie innerhalb von 1" passiert (sie muss und darf sich nicht durch oder über die Einheit hinweg bewegen). Die gegnerische Einheit erleidet 1 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 0 für jedes Modell mit Häutungspeitsche in der Einheit. Eine Einheit, die einen oder mehrere Lebenspunkte durch diese Hinwegfegen-Attacke verliert, erleidet –1 Disziplin bis zum Ende ihres nächsten Spielerzugs.



Höllenschlund

325 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Konstrukt
Base 100×150 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	5	Furchtlos, Metaphysisch, Portal	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	7	3	5	2	Rettungswurf (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Höllenschlund	5	3	5	2	1

Modellregeln

Portal: Universalregel.

Markiere zu Beginn von Schritt 7 der Spielvorbereitungssequenz (Zauberauswahl) einen Punkt auf dem Schlachtfeld mindestens 1,5" entfernt von der gegnerischen Aufstellungszone mit einem Portalmarker.

Zu Beginn jeder befreundeten Magiephase, in der das Modell nicht im Nahkampf gebunden ist, kannst du einen der folgenden Effekte anwenden:

- Markiere einen einzelnen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 24" Entfernung von dem Modell mit einem Portalmarker. Bevor du dies tust, darfst du jeden befreundeten Portalmarker vom Schlachtfeld entfernen der nicht in diesem Spielerzug platziert wurde. Unmittelbar bevor der Portalmarker entfernt wird, erleiden alle Einheiten innerhalb von 1,5" vom Marker 2W3 Treffer mit **Toxische Attacken**. Es können sich niemals mehr als 4 eigene Portalmarker auf dem Schlachtfeld befinden.
- Wähle eine befreundete, nicht im Nahkampf gebundene Einheit innerhalb von 6" Entfernung von dem Modell, die keine Gigantischen Modelle enthält und weder Fliehend noch Erschüttert ist. Die Einheit verliert Punktzahl bis zum Beginn der nächsten Phase. Entferne die Einheit vom Schlachtfeld und platziere sie sofort wieder auf dem Schlachtfeld mit **Besonderer Hinterhalt (innerhalb vom 1,5" von einem befreundeten Portalmarker, der nicht in diesem Spielerzug platziert wurde)**. Wenn die Einheit nicht diesen Regeln entsprechend platziert werden kann, wird angenommen, dass sie dort zerstört wurde, wo sie entfernt wurde.

Wenn alle befreundeten Höllenschlunde als Verluste entfernt wurden, erleiden alle Einheiten innerhalb von 1,5" um einen oder mehrere befreundete Portalmarker 2W3 Treffer mit **Toxische Attacken** und die Marker werden entfernt.



Verlassener

390 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3W6"		5	Furchtlos, Hoffnungslos, Sagenhafte Ungeheuer (2), Unerschütterlich, Zufällige Bewegung (3W6")	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	2	6	0	Zähigkeit (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Verlassener			6	2	1

Zermahlen-Attacken (W6+3)



Plündernder Riese

290 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	8	Riese sehen, Riese machen, Sagenhafte Ungeheuer (1)		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	7	3	5	1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Plündernder Riese	5	3	5	2	3	Wut

Modellregeln

Riese sehen, Riese machen: Universalregel.
Das Modell erhält **Schlachtfieber**.

Optionen

Optionen	Pkt
Big Brother	25
Muss auswählen (nur eine Auswahl):	
Riesenkeule	kostenlos
Stammeskriegsspeer	10
Monströser Vertrauter	15

Optionale Modellregeln

Big Brother: Universalregel.

Die Lebenspunkte des Modells werden auf 8 **gesetzt** und die Basegröße ändert sich zu 75×100 mm. Das Modell erhält **Maximiert (Niedertrampeln-Attacke)**.

Monströser Vertrauter: Universalregel.

Das Modell erhält **Zaubernovize**. Anstelle seine Zauber normal auszuwählen, **muss** der Zauberer (während der Zauberauswahl einen der folgenden Zauber wählen): *Ruhm des Goldes* (Alchemie), *Odem der Verderbnis* (Okkultismus) oder *Höllenfeuer* (Vererbter Zauber).

Riesenkeule: Nahkampfwaffe.

Attacken mit dieser Waffe erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Stammeskriegsspeer: Nahkampfwaffe.

Attacken mit einem Stammeskriegsspeer erhalten +1 Stärke und **Multiple Lebenspunktverluste (W3, gegen Riesige Statur)**. Angreifende gegnerische Einheiten in Basekontakt mit dem Träger erleiden –1 Agilität. Der Träger erhält **Exklusiv(Barbaren)**, **Kein Anführer** und **Kriegsplattform**.



Feldrak-Ältester

445 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	9	Sagenhafte Ungeheuer (2)		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	5	6	3	Unverbrannt, Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Feldrak-Ältester	5	5	6	3	3	Hass (gegen Fliegen)

Optionen

Nur eine Auswahl:

Zweihandwaffe	25	Waffenpaar	65
Hellebarde	45		

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Erhabener Herold	Bew	7"	Mar	14"	Dis	9							Angst, Furchtlos, Manifestation, Metaphysisch, Sagenhafte Ungeheuer (2), Zauberadept
Groß, Infanterie	LP	5	Def	8	Wid	5	Rüs	3					Rettungswurf (4+)
Erhabener Herold	Att	6	Off	9	Str	5	RD	2	Agi	8			
Auserwählter Fürst	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9							Furchtlos, Pfad der Begünstigten
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	5	Rüs	0					Höllengeschmiedete Rüstung
Auserwählter Fürst	Att	5	Off	8	Str	5	RD	2	Agi	7			
Verhängnisfürst	Bew	6"	Mar	12"	Dis	9							Furchtlos, Pfad der Verbannten
Groß, Infanterie	LP	4	Def	6	Wid	5	Rüs	1					Höllengeschmiedete Rüstung
Verhängnisfürst	Att	5	Off	7	Str	5	RD	2	Agi	5			Meister der Zerstörung
Hexer	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8							Schlachtfieber, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0					Leichte Rüstung
Hexer	Att	2	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	3			
Barbarenhäuptling	Bew	4"	Mar	8"	Dis	9							Schlachtfieber
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0					Schwere Rüstung
Barbarenhäuptling	Att	3	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	5			Taten statt Worte
Feldrak-Stammvater	Bew	8"	Mar	16"	Dis	9							Sagenhafte Ungeheuer (2), Ur-Legende
Gigantisch, Bestie	LP	8	Def	6	Wid	6	Rüs	3					Unverbrannt, Leichte Rüstung
Feldrak-Stammvater	Att	6	Off	6	Str	7	RD	4	Agi	3			Atemattacke (Str 4, RD 1, Sterbende Glut, Flammenattacken), Hass (gegen Fliegen)

Reittiere für Charaktermodelle

Rappe	Bew	8"	Mar	14"	Dis	C							
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2					
Rappe	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	3			Angeschirrt
Schattenjäger	Bew	10"	Mar	20"	Dis	C							Geländeerfahren, Leichte Truppen, Vorhut (6")
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1					
Schattenjäger	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4			Angeschirrt
Himmelssensenrad	Bew	C	Mar	C	Dis	C							Fliegen (6", 18"), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Überragend
Standard, Konstrukt	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C					Kann nicht niedergetrampelt werden, Schwieriges Ziel (1)
Himmelssensenrad	Att	-	Off	-	Str	3	RD	0	Agi	3			Angeschirrt, Zermahlen-Attacken (W3+1)
Kriegspodium	Bew	C	Mar	C	Dis	C							Überragend
Standard, Infanterie	LP	4	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2					Kann nicht niedergetrampelt werden
Kriegspodium	Att	4	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4			Angeschirrt
Dunkler Streitwagen	Bew	8"	Mar	8"	Dis	C							Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C+2					
Rappe (2)	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	3			Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi				Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt
Kriegsschrein	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C							Angst, Hüter des Signalfeuers, Kanalisieren (1), Kriegsplattform, Riesige Statur, Trophäensammlung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	C	Wid	5	Rüs	C+1					Rettungswurf (5+)
Elender (2)	Att	-	Off	-	Str	4	RD	0	Agi	1			Angeschirrt, Zermahlen-Attacken (W6+1)
Karkadan	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C							Angst
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2					
Karkadan	Att	2	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	2			Angeschirrt
Chimäre	Bew	8"	Mar	20"	Dis	C							Angst, Riesige Statur, Sagenhafte Ungeheuer (1)
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C					
Chimäre	Att	5	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	4			Angeschirrt
Ödland-Behemoth	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C							Sagenhafte Ungeheuer (1)
Gigantisch, Bestie	LP	7	Def	3	Wid	6	Rüs	4					
Ödland-Behemoth	Att	6	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	3			Angeschirrt

Ödland-Drache	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C					Einigkeit im Denken , Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen, Sagenhafte Ungeheuer (1)
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	5	Wid	6	Rüs	4			
Ödland-Drache	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	3	Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)

Kern

Krieger	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8					Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	0			Höllengeschmiedete Rüstung, Stachelschild
Krieger	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4	
Gefallene	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8					Furchtlos, Leichte Truppen, Pfad der Verbannten
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	4	Rüs	0			Höllengeschmiedete Rüstung
Gefallener	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4	Waffenpaar
Barbaren	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7					Punktend, Schlachtfieber
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0			Leichte Rüstung
Barbar	Att	1	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	3	

Elite

Barbarenreiter	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8					Punktend, Schlachtfieber
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	1			Schwere Rüstung
Barbarenreiter	Att	1	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	3	
Rappe	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Kriegshunde	Bew	8"	Mar	16"	Dis	5					Bedeutungslos, Lasst die Hunde los
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0			
Kriegshund	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4	
Kriegsritter	Bew	8"	Mar	14"	Dis	8					Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	2			Höllengeschmiedete Rüstung, Schild
Kriegsreiter	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4	
Rappe	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Kriegsstreitwagen	Bew	8"	Mar	8"	Dis	8					Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	1			Höllengeschmiedete Rüstung
Krieger-Besatzung (2)	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4	Hellebarde
Rappe (2)	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi		Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt
Auserwählte	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend
Standard, Infanterie	LP	2	Def	6	Wid	4	Rüs	0			Höllengeschmiedete Rüstung, Stachelschild
Auserwählter	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	5	Zusätzliche Unterstützung (3)
Auserwählte Ritter	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8					Angst, Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Punktend
Groß, Kavallerie	LP	3	Def	6	Wid	4	Rüs	2			Höllengeschmiedete Rüstung
Auserwählter Reiter	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	5	Hellebarde
Karkadan	Att	2	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	2	Angeschirrt
Auserwählter Streitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	8					Angst, Furchtlos, Pfad der Begünstigten, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	6	Wid	5	Rüs	2			Höllengeschmiedete Rüstung
Auserwählte-Besatzung (2)	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	5	Hellebarde
Karkadan	Att	2	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	2	Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi		Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt
Chimäre	Bew	8"	Mar	20"	Dis	8					Angst, Riesige Statur
Groß, Bestie	LP	4	Def	3	Wid	5	Rüs	3			
Chimäre	Att	5	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	4	
Elende	Bew	3W6"	Mar	-	Dis	5					Furchtlos, Hoffnungslos, Unerschütterlich, Zufällige Bewegung (3W6")
Groß, Infanterie	LP	3	Def	2	Wid	4	Rüs	0			Zähigkeit (5+)
Elender	Att	-	Off	-	Str	4	RD	0	Agi	1	Zermahlen-Attacken (W6+1)
Abgeschworene	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8					Furchtlos, Leibwache (Verhängnisfürst), Pfad der Verbannten, Punktend
Groß, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	1			Höllengeschmiedete Rüstung
Abgeschworener	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4	

Feldraks	Bew	8"	Mar	16"	Dis	9					Angst, Punktend, Überragend
Groß, Bestie	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	2			Unverbrannt, Leichte Rüstung
Feldrak	Att	3	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	3	Hass (gegen Fliegen)
Kriegsschrein	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Angst, Kanalisieren (1), Kein Anführer, Kriegsplattform, Riesige Statur, Schlachtfieber, Signalfeuer der Dunklen Götter, Trophäensammlung, Zaubernovize
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	4	Wid	5	Rüs	4			Rettungswurf (5+)
Schreinpriester	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	3	
Elender (2)	Att	-	Off	-	Str	4	RD	0	Agi	1	Angeschirrt, Zermahlen-Attacken (W6+1)
Schinder	Bew	10"	Mar	20"	Dis	8					Geländeerfahren, Leichte Truppen, Schlachtfieber, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut (6")
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	1			Leichte Rüstung
Schinder	Att	1	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	4	
Schattenjäger	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4	Angeschirrt
Höllenschlund	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5					Furchtlos, Metaphysisch, Portal
Gigantisch, Konstrukt	LP	7	Def	3	Wid	5	Rüs	2			Rettungswurf (5+)
Höllenschlund	Att	5	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	1	
Verlassener	Bew	3W6"	Mar	-	Dis	5					Furchtlos, Hoffnungslos, Sagenhafte Ungeheuer (2), Unerschütterlich, Zufällige Bewegung (3W6")
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	2	Wid	6	Rüs	0			Zähigkeit (5+)
Verlassener	Att	-	Off	-	Str	6	RD	2	Agi	1	Zermahlen-Attacken (W6+3)
Plündernder Riese	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8					Riese sehen, Riese machen, Sagenhafte Ungeheuer (1)
Gigantisch, Infanterie	LP	7	Def	3	Wid	5	Rüs	1			
Plündernder Riese	Att	5	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3	Wut
Feldrak-Ältester	Bew	8"	Mar	16"	Dis	9					Sagenhafte Ungeheuer (2)
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	5	Wid	6	Rüs	3			Unverbrannt, Leichte Rüstung
Feldrak-Ältester	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	3	Hass (gegen Fliegen)

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Bogen	4+	Schinder
Wurf Waffen	4+	Barbarenhäuptling
	5+	Barbar, Schinder

Gunst der Dunklen Götter

Dies ist nur eine kurze Zusammenfassung. Die kompletten Regeln sind oben im entsprechenden Kapitel zu finden.

Neid Attackenattribut – Nahkampf	Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit dieser Gunst erhalten Maximiert (Angriffsreichweite, Verfolgungsreichweite, Überrennen-Reichweite) .
Völlerei Attackenattribut – Nahkampf	Das erste Mal, wenn ein Modell mit dieser Gunst auf der Gewinnerseite eines Nahkampfs ist, erhält es +1 Stärke bis zum Ende des Spiels. Der Stärkebonus dieser Gunst betrifft auch die Attacken des Modellteils mit einem Stachelschild.
Gier Universalregel	Der Modellteil erhält Zweihandwaffe, Hellebarde, Waffenpaar und Waffenmeister . Charaktermodelle mit dieser Gunst haben ein um 50 Punkte vergrößertes Budget für besondere Gegenstände.
Wollust Universalregel	Einheiten mit der Mehrzahl der Modelle mit dieser Gunst unterliegen folgenden Regeln: • Sie erhalten Vorgetäuschte Flucht. • Sie dürfen die Angriffsreaktion Fliehen wählen, selbst wenn sie Furchtlos haben. • Ihr Sammeltest nach einer freiwilligen Angriffsreaktion Fliehen unterliegt Minimiertem Wurf. Dies gilt nicht, falls die Einheit es nicht schafft, sich während des nächsten befreundeten Spielerzugs zu sammeln, oder sie unfreiwillig flieht.
Hochmut Universalregel	Einheiten mit wenigstens einem Modell mit dieser Gunst erhalten Minimiert (Disziplintests) .
Trägheit Universalregel	Attacken gegen das Modell erleiden -1 auf Verwundungswürfe. Wenn die Einheit des Modells einen Angriff ansagt oder eine Marschbewegung ausführt, verliert dieses den Effekt bis zum Beginn der Nahkampfphase im nächsten Spielerzug.
Zorn Attackenattribut – Nahkampf	Der Modellteil erhält Blitzartige Reflexe in der ersten Nahkampfrunde.