

CONQUEST

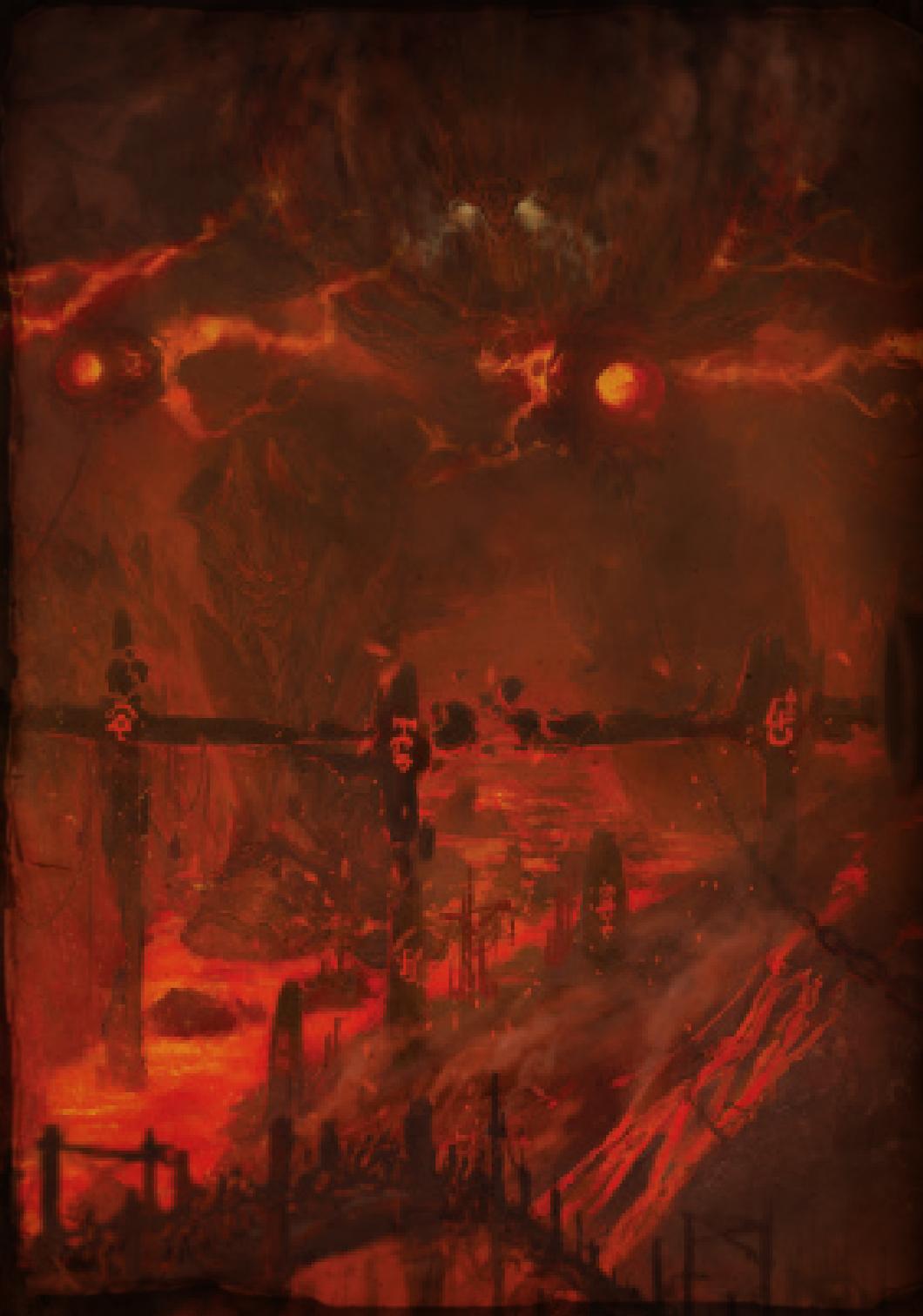
THE LAST ARGUMENT OF KINGS



HUNDERT KÖNIGREICHE

Armeeliste

v2.6



ARMEELISTEN

DIE NACHFOLGENDEN
REGELN ZEIGEN,
WIE DIE MODELLE
UND KRIEGSTRUPPS
MITEINANDER UND MIT DER
UMGEBUNG INTERAGIEREN.
IN DIESEN KAPITELN
LERNST DU, WIE DU DEINE
KRIEGSTRUPPS AKTIVIERST,
SIE BEWEGST UND IN DEN
KAMPF FÜHRST.

ARMEELISTEN

Die Truppen, die du auf das Schlachtfeld bringst, wählst du anhand einer Armeeliste aus. Um ein faires und ausgewogenes Spiel zu ermöglichen, wählst ihr Armeelisten mit gleichen Punktwerten aus.

PUNKTWERTE (points values)

Jede Verbundbasis in einem Conquest-Spiel hat einen Punktwert, der ihren Gesamtwert auf dem Schlachtfeld darstellt. Verbundbasen mit höheren Punktwerten sind im Allgemeinen bessere oder flexiblere Kämpfer, während jene mit niedrigen Punktwerten weniger effektiv oder nur unter bestimmten Umständen nützlich sind. Die Punktwerte deiner Armee entsprechen der Summe aus den Gesamt-Punktwerten jeder Verbundbasis in deiner Armee sowie den Aufwertungen, die du für diese Verbundbasen gekauft hast. Je höher der Punktwert, desto tödlicher ist die Armee, die du ausgewählt hast. Indem ihr Armeen gleicher Punktwerte wählst, stellen du und dein Gegner sicher, dass es eine faire, herausfordernde Schlacht gibt.

GRÖSSE DER SCHLACHT (size of battle)

Standardmäßig empfehlen wir Schlachten mit 2.000 Punkten – dies ergibt im Allgemeinen genügend Truppen für eine abendfüllende Partie. Es gibt jedoch keinen Grund, nicht auch eine punktemäßig größere oder kleinere Konfrontation zu wählen. Spiele mit einem kleineren Punktwert von z.B. 1.000 sind sogar eine hervorragende Möglichkeit, die Regeln zu lernen.

EINE ARMEE AUFSTELLEN (building an army)

Eine Armee besteht aus zwei Arten von Einheiten: Charakter-Verbundbasen und Regimentern. Du kannst eine beliebige Anzahl von beiden in deine Armee aufnehmen, vorausgesetzt folgende Regeln sind eingehalten:

DER KRIEGSHERR (the warlord)
Du musst eine Charakter-Verbundbasis als Kriegsherrn bestimmen – dein Avatar auf dem Schlachtfeld.

KRIEGSTRUPPS (warbands)

Jede Charakter-Verbundbasis in deiner Armee (inklusive des Kriegsherrn) muss durch einen Kriegstrupp aus Regimentern begleitet werden. Normalerweise kannst du aus einer bestimmten Anzahl möglicher Regimente frei wählen. Jedoch muss der Kriegstrupp immer mindestens ein Regiment des Typs der anführenden Charakter-Verbundbasis beinhalten (also Infanterie, Kavallerie oder Bestien). Dadurch ist sichergestellt, dass sich deine Charakter-Verbundbasis zu Beginn der Schlacht einem Regiment anschließen kann.

Jedes Regiment wird aus dem Abschnitt "Regimenter" der Armeeliste ausgewählt. Je nach Charakter-Verbundbasis für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (restricted). Jeder Kriegstrupp einer Charakter-Verbundbasis darf bis zu vier Regimente enthalten. Ein Kriegstrupp kann bis zu vier "Haupttrupps" enthalten. Eine "Eingeschränkte Auswahl" ist begrenzter, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei "Eingeschränkte Auswahlen" enthalten. Dies können zwei gleiche Regimente sein oder zwei unterschiedliche Regimente aus der Liste.

Eine weitere Begrenzung ist, dass du für jede "Eingeschränkte Auswahl" in deinem Kriegstrupp einen "Haupttrupp" wählen musst. Somit hat ein Kriegstrupp, der zwei "Eingeschränkte Auswahlen" hat, immer auch zwei "Haupttrupps". Beachte, dass ein Regiment für eine Charakter-Verbundbasis als "Haupttrupp" wählbar ist, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteneintrag der Charakter-Verbundbasis, um sicher zu sein.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN (optional upgrades)

Viele Charakter-Verbundbasen und Regimente haben zusätzliche optionale Aufwertungen, die man für sie erwerben kann, wie z.B. Sonderfähigkeiten, Kommando-Modelle oder sogar zusätzliche Verbundbasen (im Falle von Regimentern). Wenn du eine dieser Aufwertungen erwirbst, addiere einfach die Punktkosten zu denen der Charakter-Verbundbasis oder des Regiments, für welche(s) die Aufwertung erworben wurde.





ARMEEREGELN

Diese Armee folgt den folgenden zusätzlichen fraktionsspezifischen Regeln:

ANPASSUNGSFÄHIGKEIT (adaptability to adversity)

Wenn du deine Armeeliste zusammenstellst, kannst du eines der folgenden Merkmale wählen. Wenn du dies tust, wird angenommen, dass alle Regimenter und Charaktere deiner Armee dieses Merkmal besitzen.

Veteranen (veterans): Du kannst eine beliebige Anzahl an Regimentern in deiner Armee zu Veteranen erklären. In einem Veteranen-Regiment kosten alle Offizier-Aufwertungen doppelt so viele Punkte. Wenn zusätzlich zum Anführer und Bannerträger ein weiteres Offiziersmodell ausgewählt wird, dann entscheide, ob das Regiment entweder +1 zu seinem Nahkampf- (clash) oder seinem Fernkampfwert (volley) hinzufügt (bis zu einem Maximum von 4).

Die Veränderung am Veteranen-Regiment und die doppelten Punktkosten für Offiziersmodelle werden während der Erstellung der Armeeliste angewendet. Die Einschränkung auf das Maximum von 4 für Nahkampf- und Fernkampfwert ist auch nur während des Listenbaus relevant.

Unbarmherziger Drill (relentless drill): Alle Infanterie-Verbundbasen in der Armee erhalten die Sonderregel 'Unterstützung (2)' (support (2)). Wenn eine Verbundbasis bereits die Sonderregel 'Unterstützung (X)' besitzt, dann erhält sie die Sonderregel 'Unterstützung (+1)'.

DYNASTISCHE ALLIANZEN (dynastic alliances)

Wenn du deine Armeeliste zusammenstellst, kannst du einen zusätzlichen Kriegsherrn (warlord) auswählen. Dieser zweite Kriegsherr muss ein zum ersten Kriegsherrn unterschiedlicher Eintrag sein und zählt als Kriegsherr, wenn es um Punkte für das Erschlagen eines Kriegsherrn geht.

Im Zusammenhang mit Dynastischen Allianzen gelten jeweils folgende Charaktere als 'gleiche Einträge':

- 'Noble Lord' und 'Mounted Noble Lord'
- 'Mounted Priory Commander' und 'Order of the Sword Priory Commander'

Du kannst immer nur eine Überlegenheitsfähigkeit pro Überlegenheitsphase aktivieren, unabhängig davon, wie viele Kriegsherrn du in deiner Armeeliste hast.





ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

Jeder Charakter gewährt eine unterschiedliche Überlegenheitsfähigkeit, wenn man ihn als Kriegsherrn auswählt.

IMPERIAL OFFICER

Rasche Bereitstellung (rapid deployment): Wähle in der Verstärkungsphase jeder Runde (reinforcement phase), nachdem du Verstärkung gewürfelt hast, bis zu zwei eigene Infanterie-Regimenter, die nicht auf dem Schlachtfeld sind, die dann die Sonderregel 'Vorhut' (vanguard) erhalten. Diese Überlegenheitsfähigkeit ist immer aktiv, unabhängig davon, ob die Charakter-Verbundbasis bereits auf dem Schlachtfeld ist oder vernichtet wurde.

NOBLE LORD

Die Wucht der Pferde – (Kavallerie Noble Lord) (speed of horse): Während der Charakter auf dem Schlachtfeld ist, erhalten alle *Household Knight* Regimenter die Sonderregel 'Aufprall (+1)' (impact (+1)) und wiederholen gescheiterte Trefferwürfe von "6" beim Auswürfeln von Aufprall-Angriffen. Diese Überlegenheitsfähigkeit ist immer aktiv.

Die Besten der Menschheit – (Infanterie Noble Lord) (best of men): Während der Charakter auf dem Schlachtfeld ist, dürfen alle eigenen Infanterie-Regimenter innerhalb von 6 Zoll zu dieser Charakter-Verbundbasis unmodifizierte Würfe von "6" beim Auswürfeln von Verteidigungswürfen (defense rolls) wiederholen. Zusätzlich dürfen sie unmodifizierte Trefferwürfe von "6" während einer Nahkampfkaktion (clash action) wiederholen. Diese Überlegenheitsfähigkeit ist immer aktiv.

MOUNTED PRIORY COMMANDER/ORDER OF THE SWORD

Die erste Segnung (the first blessing): Einmal pro Schlacht, wenn diese Überlegenheitsfähigkeit in der Überlegenheitsphase aktiviert wird, bekommt jedes Regiment im Kriegstrupp des Priory Commanders die Sonderregel 'Gesegnet' (blessed) bis zum Ende der Runde. Regimenter, die bereits 'Gesegnet' haben, können wählen ob sie bis zum Ende der Runde entweder +1 zu ihrem Attackenwert (attacks characteristics) hinzufügen, oder die Sonderregel 'Abgehärtet (+1)' (hardened (+1)) erhalten.

THEIST PRIEST

Der Geist leuchtet (the spirit shines): Einmal pro Schlacht, bis zum Ende der Runde, wirken Zaubern-Aktionen, ausgeführt von eigenen Charakter-Verbundbasen mit der Sonderregel 'Priester (X)' (priest (x)), die das Regiment des Kriegsherrn zum Ziel haben, auch auf alle anderen eigenen Regimenter auf dem Schlachtfeld, die die Sonderregel 'Fromm' (devout) besitzen. Sollte die Charakter-Verbundbasis den Zauberspruch 'Göttliche Sendung' (divine sanction) wirken, profitieren alle Regimenter mit der Sonderregel 'Fromm' von den Zaubereffekten, können aber keine Duell-Aktion ausführen.

CHAPTER MAGE

Schutzzeichen (protective glyphs): Gegnerische Zaubererwirker, die als Ziel ihrer Zaubern-Aktion ein dem Kriegsherrn eigenes Regiment auswählen, unterliegen immer der 'Einmischung durch den Gegner' (enemy interference). Zusätzlich gelten Zaubersprüche mit der Reichweite "Selbst", die der Kriegsherr zaubert, als hätten sie die Reichweite 8 Zoll. Diese Überlegenheitsfähigkeit ist immer aktiv.



CHARAKTERE

Du kannst eine beliebige Anzahl an Charakter-Verbundbasen hinzufügen, aber mindestens eine Charakter-Verbundbasis muss als Kriegsherr definiert werden.

IMPERIAL OFFICER – KAISERLICHER OFFIZIER

90 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Imperial Officer	Infanterie	-	5	2	2	4	4	3	3	0

Sonderregeln: Kraft nach vorne

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

Optionen:



Erbstücke: Kann **zwei** Erbstücke für den angegebenen Punktwert besitzen.

Schlachtfeld-Drill: Kann bis zu zwei der folgenden Schlachtfeld-Drills ohne zusätzliche Punktkosten auswählen. Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, kann bis zu zwei Befehlskarten-Ereignisse während seiner Aktivierung ausführen.

1) Schilde hoch! (brace for impact): Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Bastion (1)' (bastion (1)). Zugeordnete Charakter-Verbundbasen erhalten dieses Ereignis nicht.

2) Sprung auf! (on your feet): Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Eilmarsch' (double time). Zugeordnete Charakter-Verbundbasen erhalten dieses Ereignis nicht.

3) Erst schießen, dann reden! (fire first, aim later): Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Schießen und Vorrücken' (fire and advance). Zugeordnete Charakter-Verbundbasen erhalten dieses Ereignis nicht.

4) Zielt auf den Kopf! (aim for the head): Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Mörderische Salve' (murderous volley). Zugeordnete Charakter-Verbundbasen erhalten dieses Ereignis nicht.

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Militia
Militia Bowmen
Imperial Ranger Corps
Men-at-Arms
Mercenary Crossbowmen

Eingeschränkte Auswahl: Gilded Legion
Hunter Cadre
Steel Legion

Meisterschaften: Taktisch, Kampf

NOBLE LORD - ADLIGER

90 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Noble Lord	Infanterie	-	5	1	3	4	4	3	3	0

Sonderregeln: Keine

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Optionen:

Erbstücke: Kann ein Erbstück für den angegebenen Punktwert besitzen.

Waffenkunst: Kann **zwei** der folgenden Waffenkünste wählen und erhält die aufgeführten Sonderregeln ohne Punktkosten.

Meisterliche Waffenkunde Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Spalten (1)' (cleave (1)).

Unerbittlich Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Klingenwirbel' (flurry).

Hünenhafte Erscheinung Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Widerstandsfähig' (tenacious).

Duellist Die Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Nahkampfwert.

Eleganter Kämpfer Die Charakter-Verbundbasis addiert +2 zu ihrem Attackenwert.

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Militia
Militia Bowmen
Men-at-Arms
Mercenary Crossbowmen
Household Guard

Eingeschränkte Auswahl: Mounted Squires
Longbowmen
Household Knights

Meisterschaften: Taktisch, Kampf

MOUNTED NOBLE LORD – BERITTENER ADLIGER**110 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Noble Lord	Kavallerie	-	7	1	3	5	5	3	3	0

Sonderregeln: Brutaler Aufprall (2), Aufprall (3), Schild**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 1**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Optionen:****Erbstücke:** Kann ein Erbstück für den angegebenen Punktwert besitzen.**Waffenkunst:** Kann eine der folgenden Waffenkünste wählen und erhält die aufgeführten Sonderregeln ohne Punktkosten.*Waffenmeister* Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Spalten (1)' (cleave (1)).*Unerbittlich* Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Klingenwirbel' (flurry).*Hünenhafte Erscheinung* Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Widerstandsfähig' (tenacious).*Duellist* Die Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Nahkampfwert.**Kriegstrupp:***Haupttrupp:* Militia
Militia Bowmen
Men-at-Arms
Mercenary Crossbowmen
Mounted Squires
Household Guard*Eingeschränkte Auswahl:* Longbowmen
Household Knights**Meisterschaften:** Taktisch, Kampf

**MOUNTED PRIORY COMMANDER –
BERITTENER KOMMANDEUR DER PRIOREI**

110 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Priory Commander	Kavallerie	-	8	1	4	6	6	4	4	0

Sonderregeln: Aufprall (4)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Optionen:

Muss einen der folgenden Orden wählen und erhält alle aufgeführten Sonderregeln.

- *Order of the Crimson Tower: Brutaler Aufprall (2), Erschreckend (1)*

- *Order of the Sealed Temple: Blitzschneller Hieb, Aufprall (+1)*

Kriegstrupp:

Der Kriegstrupp des ‚Mounted Priory Commander‘ wird durch seinen Orden bestimmt.

Order of the Crimson Tower (Orden vom Scharlachroten Turm)

Haupttrupp: Order of the Crimson Tower

*Eingeschränkte Auswahl:
Order of the Ashen Dawn
Order of the Sealed Temple
Order of the Sword
Order of Saint Lazarus*

Order of the Sealed Temple (Orden des Versiegelten Tempels)

Haupttrupp: Order of the Sealed Temple

*Eingeschränkte Auswahl:
Order of the Ashen Dawn
Order of the Crimson Tower
Order of the Sword
Order of Saint Lazarus*

Meisterschaften: *Taktisch, Kampf*

**ORDER OF THE SWORD PRIORY COMMANDER –
KOMMANDEUR DER PRIOREI DES ORDENS VOM SCHWERT**

90 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sword Priory Commander	Infanterie	-	5	1	4	6	5	4	4	2

Sonderregeln:

Spalten (1)

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

1

Modelle pro Verbundbasis:

1



Optionen:

Erbstücke: Kann ein Erbstück für den angegebenen Punktwert besitzen.

Kriegstrupp:

Haupttrupp:

Order of the Sword

Eingeschränkte Auswahl:

*Order of the Ashen Dawn
Order of the Sealed Temple
Order of the Crimson Tower
Order of Saint Lazarus*

Meisterschaften:

Taktisch, Kampf

THEIST PRIEST – PRIESTER DES THEISTISCHEN GLAUBENS

100 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Theist Priest	Infanterie	Mittel	5	1	2	4	4	2	2	0

Sonderregeln: Spalten (1), Fromm, Furchtlos, **Priester (6)**

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Optionen:

Erbstücke: Kann ein Erbstück für den angegebenen Punktwert besitzen.

Der 'Theist Priest' kennt alle der folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

Heilige Gnade

Himmlicher Segen

Heiliger Eifer

Göttlicher Eingriff

Heiliges Feuer

Kriegstrupp:

Haupttrupp:

Sicarii

Militia

Militia Bowmen

Restrictions:

Ein 'Theist Priest' kann einem Regiment der folgenden Einheit nicht zugeordnet sein:

- Order of the Sword

Meisterschaften:

Kampf, Arkan

CHAPTER MAGE – VERBUNDSMAGIER**90 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Chapter Mage	Infanterie	Leicht	5	3	1	3	4	2	1	0

Sonderregeln: Salve (4) (18 Zoll), **Zauberer (6)****Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 1**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Optionen:****Erbstücke:** Kann ein Erbstück für den angegebenen Punktwert besitzen.**Der 'Chapter Mage' muss eine der folgenden Zauberschulen wählen und kennt alle Zaubersprüche der Schule ohne zusätzliche Punktkosten.****Feuer***Mut Entfachen**Feuerpfel***Erde***Erde zu Schlamm**Steinerne Stacheln***Wasser***Nimua's Tränen**Nebel Rufen***Luft***Helfende Winde**Leiten***Der 'Chapter Mage' verfügt zusätzlich zu den Zaubersprüchen der Zauberschule seiner Wahl auch über folgende Zaubersprüche***Elementarwirbel**Elementargeschoss***Kriegstrupp:***Haupttrupp: Men-at-Arms**Mercenary**Crossbowmen***Meisterschaften:** *Kampf, Arkan*

CHARAKTERE UND CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Magische Gegenstände und Heraldik sind ein wichtiger Bestandteil der Kultur und Geschichte einer Fraktion. Jede Fraktion hat Zugriff auf eine Anzahl Charakter-Aufwertungen, die in ihrer Armeeliste beschrieben werden. Wenn nicht anders angegeben, kann jeder Eintrag pro Armee nur einmal ausgewählt werden und muss auch nicht auf dem Modell dargestellt werden. Jede Charakter-Aufwertung gewährt Fertigkeiten oder beeinflusst die Eigenschaften der Charakter-Verbundbasis, und geht verloren, sobald die Charakter-Verbundbasis aus dem Spiel entfernt wird.

Wenn nicht anders angegeben, gelten für die Charakter-Verbundbasen der Hundert Königreiche folgende Einschränkungen:

- Nur **Infanterie-Charakter-Verbundbasen können eine Charakter-Aufwertung der Kategorie Banner wählen.**
- Nur Charakter-Verbundbasen mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' (wizard (x)) oder 'Priester (X)' (priest (x)) können eine arkane Aufwertung auswählen.
- Charakter-Verbundbasen mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' (wizard (x)) können keine 'Rüstung'-Aufwertung auswählen.
- Wenn eine Charakter-Verbundbasis mehr als eine Aufwertung haben darf, muss sie Aufwertungen aus unterschiedlichen Kategorien wählen.

ERBSTÜCKE (heirlooms)

Jedes Erbstück kann in der Armee nur einmal vorkommen.

BANNER (banners)

Stählerne Standarte (standard of steel)

40 Punkte

Dies ist ein Herausforderungsbanner der Stählernen Legion. Diese Herausforderung angenommen, geschweige denn sie überlebt zu haben, ist eine Leistung, die selbst den mächtigsten Gegner zögern lässt.

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Furcht' (dread).

Regalien des Kaiserreichs

(regalia of the empire)

25 Punkte

Zu den Regalien gehören eine Reihe von Gegenständen wie Waffen, Zepter, ein Stab, Kleidung, Ringe, Juwelen und natürlich die aus elf kleineren Kronen bestehende Kaiserkrone. Die vorübergehende Verleihung einer dieser Kronen bedeutet, dass der Träger die Gunst des Konklaves erlangt hat und im Namen des Hohlen Throns handelt.

Das 'Household Guard' Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Waghalsig' (dauntless).

Goldener Schutzwall (gilded rampart)

20 Punkte

Man sagt, dass das Kaiserreich nicht durch die Anzahl der Männer geschmiedet wurde, die Charles Armatellum befehligte, sondern durch deren Ausbildung und Disziplin. Während alle Kriegsschulen das gleiche Erbe tragen, hat die Goldene Legion einen eigenen darüber hinausgehenden Standard gesetzt. Die Handvoll Kommandanten, die sich die Auszeichnung „Goldener Schutzwall“ verdient haben zeigen dies durch den Einfluss, den sie auf die Disziplin ihrer Männer haben.

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Eiserne Disziplin' (iron discipline).

Leichttuch des Hl. Lazarus

(the shroud of st.lazarus)

20 Punkte

Dieses Banner trägt noch immer die schwachen Umrisse des heiligen Lazarus. Das Tuch selbst glänzt vor Kraft und Glauben und ist feuer- und stichfest. Diese Reliquie der Theisten ist zu einem Symbol der Selbstaufopferung und des erlösenden Leidens geworden, sehr zum Ärger des Lazarus-Ordens.

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, addiert +1 zu seinem Entschlossenheitswert und erhält die Sonderregel 'Furchterregend' (fearsome).

RÜSTUNGEN (armor)

Reichsrüstung (armor of dominion) 40 Punkte

Diese Rüstungen wurden mit Techniken geschmiedet, die in der Asche von Capitas verlorengegangen sind, und vereinen den Glauben und die Zauberei des alten Reiches. Die wenigen, die den Untergang überlebt haben, gelten als unvergleichliche Schätze in den Hundert Königreichen.

Gegnerische Verbundbasen die mit dieser Charakter-Verbundbasis in Kontakt sind, verlieren ihre Sonderregeln 'Spalten (X)' (cleave (x)) und 'Zerschmettern' (smite).

Plattenpanzer des Unbeugsamen (indomitable plate) 15 Punkte

Der brutale letzte Tag der Belagerung von Sieva ist das Studienobjekt vieler Militärtaktiker und die Inspirationsquelle zahlreicher Troubadoure gewesen. Ob er den östlichen Turm zwei Stunden lang durch Geschick und meisterhafte Taktik hielt oder ob er die endlosen Hiebe, Pfeile und sogar einen Ballistabolzen ertrug, Kommandant Iugar der Unbeugsame ist zu einer Legende geworden, seine Vollplattenrüstung ein Schatz von rätselhafter Ausdauer.

Diese Charakter-Verbundbasis addiert jeweils +1 zu ihrem Wundenwert und Verteidigungswert.

Zeichen des Bakkus (bakkian token) 10 Punkte

Obwohl ihre Wurzeln oft in Vergessenheit geraten sind, ist die Kultur der Hundert Königreiche durchdrungen von Verweisen, Aberglauben und Überzeugungen, die seit dem Alten Reich überdauert haben. Die Bronzezeichen des Schwindler-Gottes Bakkus, die oft nach Federn gestaltet sind, um seine unbeständige Natur zu symbolisieren, werden immer noch als Glücksbringer getragen.

Diese Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3).

Maske des Eaklides

(mask of eaklides) 10 Punkte

Eaklides von Tauria, der größte der legendären Helden der Stadtstaaten, war im ehrenhaften Kampf unbesiegbar. Als ein feiger Pfeil ihn in der Schlacht von Aella tötete, zerbrach sein Tod die Moral seiner Streitkräfte. Obwohl sein Leichnam durch den heldenhaften Einsatz seiner Gefährten geborgen werden konnte, wurde seine Ausrüstung geplündert und ging verloren. Sein Maskenhelm hat

seither unzählige Male den Besitzer gewechselt, ein Zeichen für Exzellenz ... und Untergang.

Diese Charakter-Verbundbasis darf misslungene Verteidigungswürfe (defense rolls) wiederholen.

WAFFEN (weapons)

Der Abschiedskuss (the kiss farewell) 30 Punkte

Diese einzigartige Armbrust wurde von der Gräfin Isidola de Leona im Jahr 481 n. Grd. in Auftrag gegeben, um den unmöglichen Schuss abzugeben, der für die Ermordung ihres Mannes in seinem Kontor erforderlich war. Seitdem hat sie mehrfach den Besitzer gewechselt, wurde verkauft oder sogar für ähnliche Taten gemietet.

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Salve (3) (18 Zoll, Tödlicher Schuß)' (barrage (3) (18", deadly shot)). Wenn die Verbundbasis bereits die Sonderregel 'Salve (X)' besitzt, erhält sie stattdessen 'Salve (+3) (Tödlicher Schuß)'. Die Reichweite der ursprünglichen Sonderregel 'Salve (X)' bleibt unbeeinflusst.

Caledburn (caledburn) 15 Punkte

Das Schwert des ersten Cadeyrn, Arktus des Bären, mit dem er jeden der anderen Breannan-Könige im rituellen Zweikampf besiegte. Während viele durch entfernte Verwandtschaften Besitzansprüche erheben, scheint das Schwert immer wieder zu verschwinden und aufzutauchen, immer in den Händen eines würdigen Trägers.

Diese Charakter-Verbundbasis darf während einer Duell-Aktion misslungene Tefferwürfe wiederholen und die gegnerische Charakter-Verbundbasis muss erfolgreiche Verteidigungswürfe wiederholen.

Der Fleischspalter (the flesh cleaver) 15 Punkte

Als Charles Armatellum den Versiegelten Tempel verließ, um mit der lebenden Göttin der Wadrhün über Frieden zu verhandeln, kehrte er mit Frieden und dieser Axt zurück. Aus einem einzigen Stück Obsidian geschliffen, sind nur wenige in der Lage, sie zu schwingen... und noch weniger, ihr zu widerstehen.

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregeln 'Monstrositätenjäger' (fiend hunter) und 'Tödliche Klingen' (deadly blades).

Laureanische Lanze (laurean lance) 10 Punkte
Laureanische Lanzen, die dem Sieger des Klaean-Wettkampfes verliehen werden, sind ein sehr seltener Anblick auf dem Schlachtfeld. Der Träger muss nicht nur einen Durchgang des Wettkampfes gewinnen, sondern auch die auf den Sieg folgende Einladung zum Beitritt in einen der Orden ablehnen.

Diese Charakter-Verbundbasis darf misslungene Trefferwürfe beim Durchführen von Aufprallangriffen wiederholen und erhält die Sonderregel 'Brutaler Aufprall (+1)' (brutal impact (+1)).

Die Ungeschmiedete (the unwrought)

5 Punkte

Ein irreführender Name, denn obwohl vollendet, hat diese Klinge nie die Hitze der Esse ihrer Entstehung verloren. In einer steinernen Scheide aufbewahrt, ist die Ungeschmiedete ein schrecklicher Anblick, sobald sie gezogen wird, und ihre hungrige Flamme hat reihenweise Leben verschlungen. In vielen Berichten wird behauptet, dass diese Waffe nicht einzigartig ist, sondern nur eine von vielen, die während der Nord Ragnarök genutzt wurden und durch ihren Hass auf die südlichen "Feuerkinder" geschürt wurden.

Bestien-Regimenter müssen erfolgreiche Verteidigungswürfe wiederholen, wenn diese durch Treffer einer Charakter-Verbundbasis mit dieser Aufwertung aufgelöst wurden.

TALISMANE (talismans)

Auge des Akelus (eye of Akelus) 35 Punkte
Akelus, der legendäre Jäger, wurde für seine unvergleichliche Treffsicherheit und Fährtenuche bewundert. Die Bewunderung verwandelte sich schnell in Angst, als die Wildnis von Akelus Beistz ergriff und er zivilisierte Menschen zu seiner Beute machte. Sein Auge, jetzt ein deistisches Relikt zur Verehrung des Bestienaspekts, wurde in Kristall eingeschlossen, um es zu bewahren.

Die Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Auge des Akelus: Ein eigenes Regiment innerhalb von 8 Zoll zur Charakter-Verbundbasis wiederholt misslungene Trefferwürfe von "6" während einer Fernkampf-Aktion bis zum Ende der Runde.

Olefants Brüllen (olefant's roar) 35 Punkte
Der Knappe von Charles Armatellum war bei allen Schlachten bis auf eine anwesend, doch nur sein Spitzname, Olefant, ist in Erinnerung geblieben. Obwohl er kein offizieller Teil der kaiserlichen Regalien ist, wird Olefants Brüllen, das verzierte Olfantenhorn, das er trug, mit ihnen aufbewahrt. Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Glorreicher Sturmangriff' (glorious charge).

Apparatur des Stabilen Zustands (finite-state-apparatus)

15 Punkte

Die von der Universita Mantica Molonovka entwickelte Apparatur des Stabilen Zustands, auch als "Fluxbombe" bekannt, enthält eine stabile, aber empfindliche Mischung aller vier Elemente, die sich in ständigem Fluss befinden. Wenn eine äußere Quelle des Ungleichgewichts, wie z.B. ein Zauber, den Fluss unterbricht, bricht die Bombe aus und versucht, den stabilen Zustand wiederherzustellen.

Die Charakter-Verbundbasis erhält folgendes Befehlskarten-Ereignis:

Apparatur des Stabilen Zustands: Dieses Befehlskarten-Ereignis kann nur einmal pro Schlacht aktiviert werden. Die Charakter-Verbundbasis erhält zum Zweck der 'Einmischung des Gegners' (enemy interference) die Sonderregel 'Zauberer (1)' (wizard (1)), wenn sie nicht bereits eine Sonderregel besitzt, durch die sie zaubern kann.

Zusätzlich ziehen bis zum Ende der Runde alle gegnerischen Zaubernden innerhalb von 8 Zoll zu dieser Charakter-Verbundbasis -3 vom Zauber-Level (attunement) ihrer Zauber ab, anstatt der üblichen -1.

Gunst der Dame (lady's favour) 10 Punkte
Ob aus purer Inspiration oder einfach aus Tradition - nur wenige können bestreiten, dass ein Ritter, der die Gunst einer Dame trägt, im Kampf oft über die Grenzen eines Sterblichen hinauswächst.

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Widerstandsfähig' (tenacious).

Mantel des heiligen Nikolas (mantle of saint nicholas)

10 Punkte

Dieses schlichte Gewand ist noch immer mit dem Blut des Heiligen Nikolas befleckt, dessen Ermordung durch die Hände der Ungläubigen die Hundert Königreiche in einen jahrzehntelangen



Konflikt stürzte, aus dem sich das Tellianische Kaiserreich erhob. Seine Bedeutung und das Vermächtnis des Hl. Nikolas sind so groß, dass selbst die abgestumpftesten Atheisten in seiner Gegenwart ergriffen sind.

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Fromm' (devout).

ARKAN (arcane)

Zauberspruchrolle (chapter scroll) 20 Punkte (nur 'Chapter Mage')

Es ist ein grundlegendes Gesetz der Magie, dass man nur Werke vollbringen kann, die mit dem Element oder den Elementen, in denen man begabt ist, vereinbar sind. Die bloße Existenz, wenn nicht sogar die Häufigkeit des Auftretens von Schriftrollen, die es erlauben, diese Beschränkung zu umgehen, ist ein alarmierendes Zeugnis für den harten Wettbewerb, der nicht nur zwischen einzelnen Magiern, sondern auch zwischen ganzen Magierverbänden herrscht, die um Gunst und Macht wetteifern.

Diese Charakter-Verbundbasis projiziert die 'Einmischung durch den Gegner' (interference) über 16 Zoll, anstatt der üblichen 8 Zoll.

Elysisches Fragment (elysian fragment) 20 Punkte

Diese mystischen Fragmente sollen zerbrochene Überreste des Palastes des Hirten sein, der während des Untergangs auf Capitas stürzte. Wenn man sie an sein Ohr hält, kann man noch immer die Gebete der Gläubigen hören, die im Glas gefangen sind. Zerbricht man den Edelstein, verwandelt sich dieses leise Flüstern in ein überwältigendes Crescendo der Macht.

Diese Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

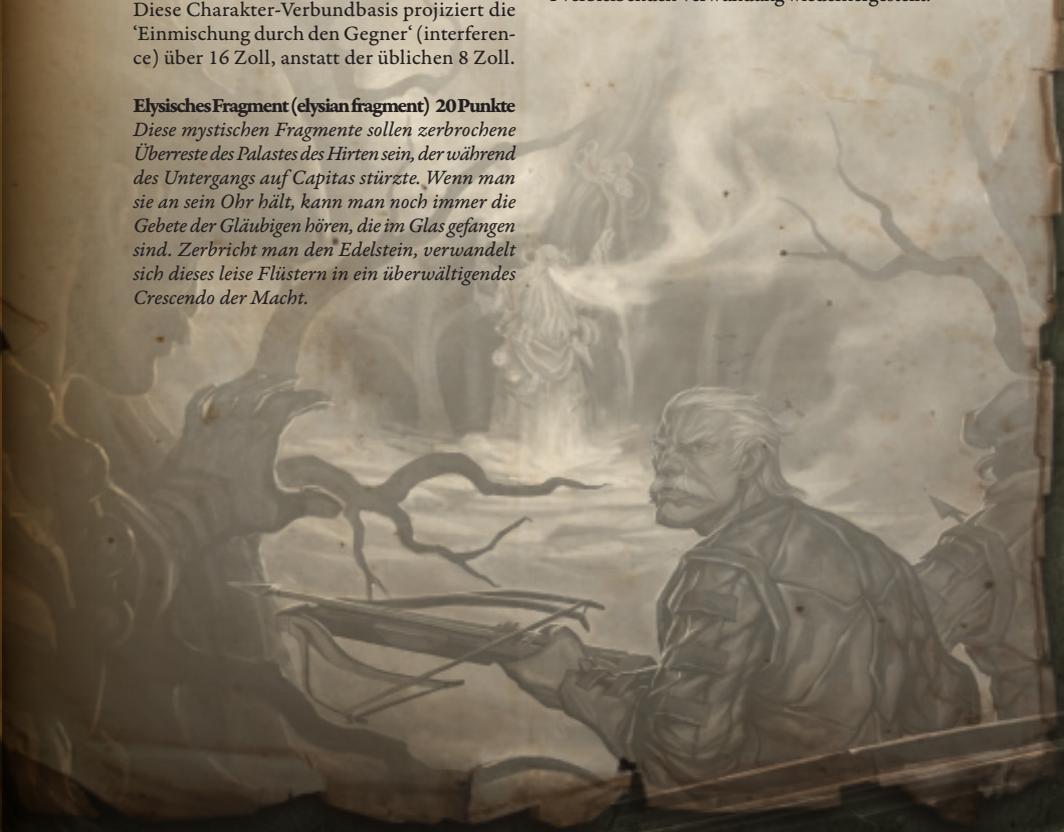
Elysisches Fragment: Dieses Befehlskarten-Ereignis kann nur einmal pro Schlacht aktiviert werden. Bis zum Ende der Runde erhält das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, die Sonderregel 'Zerschmetterern' (smite).

Hoffnung und Gebete (hopes and prayers) (nur 'Theist Priest')

20 Punkte

In einem Ritual vor der Schlacht sammeln die Priester die Gebete ihrer Gläubigen und tragen sie als lange Pergamente, die ihre Roben schmücken. Entgegen der landläufigen Meinung der Skeptiker scheinen sie tatsächlich zu wirken, denn ihre Macht scheint unbegrenzt zu sein.

Wenn diese Charakter-Verbundbasis zum ersten Mal alle möglichen Verwundungen erlitten hat, und als Verlust entfernt werden müsste, wird diese Charakter-Verbundbasis NICHT als Verlust entfernt. Stattdessen wird sie am Ende der Aktion, in der sie entfernt worden wäre, geheilt, und mit 1 verbleibenden Verwundung wiederhergestellt.



MEISTERSCHAFTEN (mastery)

Charakter-Verbundbasen sind berühmte Helden oder besonders begabte Personen, die sich von der Masse abheben. Sei es durch Glück, Ausbildung, Training und Anstrengung oder andere Kräfte, die am Werk sind, Charakter-Verbundbasen haben Fähigkeiten erlangt, die sie außergewöhnlich machen.

Meisterschaften sind optionale Aufwertungen für die Charaktere, die auf der Armeeliste vermerkt sind und der Charakter-Verbundbasis zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Als Faustregel gilt, dass eine Charakter-Verbundbasis eine Meisterschaft entsprechend den 'Verfügbar'-Kategorien auf ihrem Armeelisten-Profil erwerben kann. Jedoch gibt es Fälle, in denen eine Charakter-Verbundbasis mehr als eine erwerben kann. Dies wird im Armeelisteneintrag der Charakter-Verbundbasis deutlich angegeben.

Jede Meisterschaft kann nur einmal erworben werden, sofern nicht anders angegeben. Es gibt drei Kategorien für Meisterschaften: Taktisch, Kampf und Arkan.

TAKTISCH

Kriegskunst (art of war) 30 Punkte

Erfordert Taktisches Gefolge der Stufe 3. Einmal pro Runde kannst du, solange sich die Charakter-Verbundbasis auf dem Schlachtfeld befindet, auf den Schritt "Befehlskarte ziehen" verzichten und das Spiel an deinen Gegner übergeben.

Bei mir Sammeln!

(rally to me!) 25 Punkte

Wenn das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, eine Rückzugs-Aktion durchführt, wird es so behandelt, als hätte das Regiment automatisch den Entschlossenheitstest (resolve check) bestanden.

Außergewöhnlicher Kampfstil

(eccentric fighting style) 25 Punkte

Erfordert Taktisches Gefolge der Stufe 1. Die Charakter-Verbundbasis fügt +2 zu ihrem Attackenwert (attacks) hinzu und wiederholt misslungene Trefferwürfe und erfolgreiche Verteidigungswürfe.

Fronttaktiker (front line tactician) 20 Punkte

(Nur Infanterie-Charakter-Verbundbasis.)
Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Kraft nach Vorne' (forward force).

Lange Abstammung

(long lineage) 15 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis kann eine zusätzliche Aufwertung (Erbstück) aus dieser Armeeliste zu den angegebenen Punktkosten erwerben, auch wenn eine Aufwertung

im Armeelisteneintrag der Charakter-Verbundbasis nicht verfügbar war.

KAMPF

Spitze der Lanze

(tip of the lance) 35 Punkte

Das Kavallerie-Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Keilformation!' (wedge!).

Schwachstelle aufdecken

(expose weakness) 20 Punkte

Während einer Duell-Aktion können gegnerische Charakter-Verbundbasen die Anzahl der Treffer nicht ignorieren oder reduzieren die von dieser Charakter-Verbundbasis ausgehen.

Treffsicherheit

(marksmanship) 15 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis fügt +2 zu ihrer Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) hinzu.

Verwirrende Schläge

(disorienting strikes) 10 Punkte

Enemy Character Stands subtract -1 from their Clash Characteristic, when they participate in a Duel Action against this Character Stand.

Overkill (overkill)

10 Punkte

Für jede Verwundung, die diese Charakter-Verbundbasis während einer Duell-Aktion verursacht, muss das Regiment, dem die gegnerische Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, einen Moraltest ablegen, als ob es eine Verwundung erlitten hätte.



ARKAN

Funke des Glaubens

(glimmer of faith)

30 Punkte

(Nur 'Theist Priest')

Die Charakter-Verbundbasis kann mit einem Zauberspruch auf eigene Regimenter mit der Sonderregel "Fromm" wirken, unabhängig von Reichweite oder Sichtlinie. Zaubersprüche mit einer Reichweite von "Selbst" profitieren nicht von dieser Meisterschaft.

Magus (magus)

30 Punkte

Die Charakter-Verbundbasis reduziert die Anzahl der zusätzlichen Erfolge, die sie aufgrund von Skalierung (scaling) benötigt, um -1, auf ein Minimum von 0.

Fokussiert (focused)

15 Punkte

Die Charakter-Verbundbasis darf zwei misslungene Würfe auf Zauberei wiederholen, wenn sie eine Zaubern-Aktion durchführt. Diese Wiederholungen dürfen pro Aktivierung nur während 1 Zaubern-Aktion genutzt werden.

ZAUBERSPRÜCHE (spells)

Einige Charakter-Verbundbasen können Zaubersprüche aus den folgenden Listen einsetzen:

'CHAPTER MAGE'

Name	Reichweite	Zauber-Level	Effekt
Steinerne Stacheln (stone spikes)	Selbst	3 (Skalierend)	Wenn das Ziel-Regiment als Ziel der Sturmangriffs-Aktion (charge) eines gegnerischen Regiments deklariert wird, erleidet das angreifende Regiment bis zum Ende der Runde einen Abzug von -2 auf seine Sonderregel 'Aufprall' (X) (impact (x)) (bis zu einem Minimum von 0).
Nebel rufen (call fog)	Selbst	3 (Skalierend)	Wenn ein gegnerisches Regiment eine Fernkampf-Aktion gegen dieses Regiment durchführt, wird der Wert der Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) des schießenden Regiments bis zum Ende der Runde halbiert (aufgerundet).
Erde zu Schlamm (earth to mud)	16 Zoll	3 (Skalierend)	Möchte das Ziel-Regiment eine Sturmangriffs-(charge) oder Marsch-Aktion (march) durchführen, darf es dies nur als erste Aktion tun. Wenn es eine Sturmangriffs- oder Marsch-Aktion als erste Aktion ausführt, darf es in dieser Runde keine zweite Marschaktion ausführen.
Mut entfachen (kindle courage)	Selbst	3 (Skalierend)	Das Ziel-Regiment erhält +1 auf seinen Entschlossenheitswert (resolve) und bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).
Feuerpfeil (fire dart)	14 Zoll	3	Fügt dem gegnerischen Ziel-Regiment einen Treffer pro Erfolg zu. Diese Treffer haben die Sonderregel 'Panzerbrechend (2)' (armor piercing (2)).
Helfende Winde (seeking winds)	Selbst	3 (Skalierend)	Das Ziel-Regiment fügt bis zum Ende der Runde +1 zu seiner Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) hinzu.

Leiten (guide)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Das Ziel-Regiment wiederholt während einer Fernkampf-Aktion bis zum Ende der Runde misslungene Trefferwürfe von "6".
Ninuahs Tränen (ninuah's tears)	Selbst	3	Das Ziel-Regiment heilt zwei Verwundungen. Zusätzlich heilt das Ziel-Regiment eine weitere Verwundung pro Erfolg.
Elementarwirbel (elemental vortex)	12 Zoll	4	Gegnerische Zauberwirker zählen bis zum Ende der Runde als würden sie gegen das Ziel-Regiment 2 Erfolge weniger würfeln.
Elementargeschoss (elemental missile)	12 Zoll	-	Das Ziel-Regiment erleidet 3 Treffer. Dieser Zauberspruch wird automatisch gewirkt.

'THEIST PRIEST'

Name	Reichweite	Zauberlevel	Effekt
Göttlicher Eingriff (divine sanction)	Selbst	3	Die Charakter-Verbundbasis, die diesem Regiment zugeordnet ist, erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregeln 'Spalten (+1)' (cleave (+1)), 'Tödliche Klingen' (deadly blades) und 'Blitzschneller Hieb' (quicksilver strike). Außerdem kann die Charakter-Verbundbasis sofort eine kostenlose zusätzliche Duell-Aktion außerhalb der Reihenfolge durchführen.
Heiliger Eifer (fervour)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Das eigene Ziel-Regiment verliert seinen Status "Gebrochen", als hätte es eine Sammeln-Aktion durchgeführt. Das Ziel-Regiment gilt nicht als aktiviert wenn dieser Zauberspruch angewandt wird.
Himmlicher Segen (heavenly blessing)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Bis zum Ende der Runde erhält ein Infanterie-Regiment die Sonderregel 'Gesegnet' (blessed).
Heiliges Feuer (holy fire)	10 Zoll	3	Fügt einem gegnerischen Regiment zwei Treffer pro Erfolg zu.
Heilige Gnade saint's favour)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Ein Regiment erhält bis zum Ende der Runde +1 auf seinen Verteidigungs- oder Ausweichenwert (defense or evasion).



REGIMENTER

Du kannst Regimenter als Bestandteile eines Kriegstrupps deines Charakters hinzufügen.

IMPERIAL RANGER CORPS – KAISERLICHES WALDLÄUFER-KORPS

120 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Imperial Ranger Corps	Infanterie	Leicht	6	3	1	4	4	2	1	1

Flexible Formation, Vorhut, Salve (3) (16 Zoll)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 40 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger 5 Punkte



LANGBOWMEN - LANGBOGENSCHÜTZEN

135 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Longbowmen	Infanterie	Leicht	6	2	1	4	4	2	1	0

Sonderregeln: **Salve (3) (24 Zoll, Indirekter Beschuß, Panzerbrechend (1)), Spalten (1)**

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 40 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger 5 Punkte



**MERCENARY CROSSBOWMEN -
ARMBRUSTSCHÜTZEN-SÖLDNER**

105 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Mercenary Crossbowmen	Infanterie	Leicht	5	2	1	4	4	2	1	0

Sonderregeln: Salve (3) (18 Zoll, Panzerbrechend (1))

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 35 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger 5 Punkte



MILITIA - MILIZ

95 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Militia	Infanterie	Leicht	5	1	2	4	4	2	1	0

Sonderregeln: Schild, Unterstützung (2)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 30 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen

Diener des Glaubens 15 Punkte

Novize 10 Punkte

Abgesandter des Ordens vom Schild 10 Punkte

Bannerträger 5 Punkte



MILITIA BOWMEN – MILIZ-BOGENSCHÜTZEN**75 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Militia Bowmen	Infanterie	Leicht	5	1	1	3	4	2	1	0

Sonderregeln: Salve (3) (16 Zoll)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 25 Punkte**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen*Diener des Glaubens* 15 Punkte*Novize* 10 Punkte*Abgesandter des Ordens vom Schild* 10 Punkte*Bannerträger* 5 Punkte**HUNTER CADRE – JÄGERKADER****160 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Militia Bowmen	Infanterie	Leicht	6	2	3	4	4	3	1	2

Sonderregeln: Salve (3) (18 Zoll, Panzerbrechend (1)), Spalten (1), Furchtlos, Monstrositätenjäger**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 50 Punkte**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen*Nullmagier* 15 Punkte*Bannerträger* 5 Punkte

MOUNTED SQUIRES – BERITTENE KNAPPEN**135 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Squires	Kavallerie	Leicht	9	1	2	4	4	2	2	0
Sonderregeln:		Schild, Aufprall (1), Opportunisten								
Befehlskarten-Ereignisse:		Keine								
Verbundbasen:		3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)								
Modelle pro Verbundbasis:		4								
Zusätzliche Verbundbasis:		45 Punkte								
Optionen:										
Kommando-Modelle und Offiziere		Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen								
Pfalzgraf		10 Punkte								
Bannerträger		Kostenlos								

**HOUSEHOLD GUARD – WACHEN DES HAUSES****135 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Household Guard	Infanterie	Mittel	5	1	2	4	4	3	3	0
Sonderregeln:		Spalten (1), Unterstützung (2)								
Befehlskarten-Ereignisse:		Keine								
Verbundbasen:		3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)								
Modelle pro Verbundbasis:		4								
Zusätzliche Verbundbasis:		40 Punkte								
Optionen:										
Kommando-Modelle und Offiziere		Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen								
<i>Waffenmeister</i>		20 Punkte								
<i>Bannerträger</i>		10 Punkte								



MEN-AT-ARMS - SOLDATEN

105 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Men-at-Arms	Infanterie	Mittel	5	1	2	4	4	2	2	0

Sonderregeln: Schild

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 35 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen

Erfahrener Veteran 20 Punkte

Novize 15 Punkte

Bannerträger 5 Punkte



ORDER OF SAINT LAZARUS – ORDEN DES HEILIGEN LAZARUS

165 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of Saint Lazarus	Infanterie	Mittel	6	1	2	6	5	5	2	1

Sonderregeln: Spalten (1), Furchterregend

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 35 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger 10 Punkte



SICARII - SIKARII**140 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Sicarii	Infanterie	Mittel	5	1	2	4	4	4	0	2

Sonderregeln: Spalten (1), Fromm, Furchtlos, Tödlicher Untergang**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 40 Punkte**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere***Bannerträger* 5 Punkte**HOUSEHOLD KNIGHTS – RITTER DES HAUSES****140 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Household Knights	Kavallerie	Mittel	7	1	2	5	4	3	3	0

Sonderregeln:

Brutaler Aufprall (1), Aufprall (3), Schild

Befehlskarten-Ereignisse: Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Zusätzliche Verbundbasis:** 60 Punkte**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen**Turnierchampion** 25 Punkte**Bannerträger** Kostenlos

**ORDER OF THE SEALED TEMPLE –
ORDEN DES VERSIEGELTEN TEMPELS**

190 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sealed Temple	Kavallerie	Mittel	8	1	3	4	4	4	3	0

- Sonderregeln:** Flexible Formation, Aufprall (4), Schild
- Befehlskarten-Ereignisse:** Keine
- Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)
- Modelle pro Verbundbasis:** 1
- Zusätzliche Verbundbasis:** 70 Punkte
- Optionen:**
- Kommando-Modelle und Offiziere**
- Bannerträger** 25 Punkte



GILDED LEGION – GOLDENE LEGION

145 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Gilded Legion	Infanterie	Schwer	5	1	3	4	4	4	3	0

- Sonderregeln:** Spalten (1), Eiserne Disziplin, Unterstützung (2)
- Befehlskarten-Ereignisse:** Keine
- Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)
- Modelle pro Verbundbasis:** 4
- Zusätzliche Verbundbasis:** 45 Punkte



Pikenformation: Gegnerische Regimenter erleiden -3 auf ihre Sonderregel 'Aufprall (X)' (impact (x)) (bis zu einem Minimum von 0), wenn sie mit der Front dieses Regiments in Kontakt sind. Darüber hinaus profitieren gegnerische Regimenter, die einen erfolgreichen Sturmangriff gegen die Front dieses Regiments durchgeführt haben, bis zum Ende der Runde nicht von den Sonderregeln 'Angespornt' (inspired) und 'Schock' (shock).

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen

- Drillmeister* 20 Punkte
- Erfahrener Veteran* 20 Punkte
- Bannerträger* 10 Punkte

ORDER OF THE SWORD – ORDEN VOM SCHWERT**170 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sword	Infanterie	Mittel	5	1	4	4	5	4	3	2

Sonderregeln: Spalten (1), Gegenangriff**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 55 Punkte**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere***Bannerträger* 5 Punkte**STEEL LEGION – STÄHLERNE LEGION****165 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Steel Legion	Infanterie	Schwer	5	1	3	5	4	3	3	0

Sonderregeln: Tapferkeit, Spalten (2), Standhaft**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 50 Punkte**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen*Drillmeister* 20 Punkte*Bannerträger* 10 Punkte

**ORDER OF THE ASHEN DAWN –
ORDEN DER ASCHFALHEN MORGENRÖTE**

240 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Ashen Dawn	Kavallerie	Schwer	7	1	4	6	6	5	4	0

Sonderregeln:

Gesegnet, Spalten (1), Furchtlos, Aufprall (3),
Keilformation!

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis:

1

Zusätzliche Verbundbasis

80 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger

15 Punkte



**ORDER OF THE CRIMSON TOWER –
ORDEN VOM SCHARLACHROTEN TURM**

200 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Crimson Tower	Kavallerie	Schwer	7	1	3	5	5	4	3	0

Sonderregeln:

Brutaler Aufprall (2), Aufprall (4), Schild, Erschreckend (1),
Keilformation!

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis:

1

Zusätzliche Verbundbasis

80 Punkte

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger

15 Punkte



KOMMANDO-MODELLE (command models)

Bestimmte Regimenter haben die Möglichkeit, Kommando-Modelle zu verwenden. Jedes Regiment darf jedes Kommando-Modell nur einmal nehmen. Wenn das Kommando-Modell als Opfer entfernt wird, gehen alle Vorteile verloren. Ein Kommando-Modell wird zusätzlich zu dem Modell gekauft, das es ersetzt. Im Fall von Kavallerie- oder Bestien-Verbundbasen muss man für die Verbundbasis und das Kommando-Modell bezahlen.

Waffenmeister (armsmaster)

Dieses Regiment wiederholt misslungene Trefferwürfe von "6" während einer Nahkampf-Aktion (clash action). Solange diesem Regiment eine "Noble Lord"-Charakterverbundbasis zugeordnet ist, addiert das Regiment, einschließlich der angegliederten Charakter-Verbundbasis, stattdessen +1 zu seinem Nahkampfwert (clash characteristic).

Pfalzgraf (count palatine)

Das Regiment und die zugeordnete Charakter-Verbundbasis zählen immer als hätten sie die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).

Drillmeister (drillmaster)

Dieses Regiment addiert +1 zu seinem Attackenwert (attacks characteristic) und bekommt das Befehlskarten-Ereignis 'Eilmarsch' (double time). Derzeit zugeordnete Charakter-Verbundbasen profitieren nicht von den Effekten dieses Offiziers.

Abgesandter des Ordens vom Schild (errant of the order of the shield)

Das Regiment zählt immer als hätte es die Sonderregel 'Angespornt' (inspired) und seine Kommando-Verbundbasis fügt +2 zu seinem Attackenwert hinzu. Zusätzlich fügt eine Charakter-Verbundbasis, die diesem Regiment zugeordnet ist, +2 zu ihrem Attackenwert hinzu, wenn sie an einer Duell-Aktion teilnimmt.

Novize (neophyte)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Fromm' (devout) und die Sonderregel 'Priester (1)' (priest (1)) zum Zweck der Einmischung durch den Gegner (enemy interference).

Nullmagier (null mage)

Wenn ein gegnerischer Zaubererwirker versucht, innerhalb von 10 Zoll zur Kommando-Verbundbasis dieses Regiments einen Zauberspruch zu wirken, fügt jeder misslungene Erfolgswurf dem Zaubernden eine Verwundung zu. Diese Verwundungen können nicht abgemildert oder auf irgendeine Weise aufgehoben werden und lösen keine Moraltests aus.

Diener des Glaubens (servite)

Das Regiment fügt +1 zu seinem Marsch- und Entschlossenheitswert (march and resolve characteristic) hinzu. Zugeordnete Charakter-Verbundbasen fügen ebenfalls +1 zu ihrem Marschwert hinzu.

Erfahrener Veteran (seasoned veteran)

Dieses Regiment erlangt das Befehlskarten-Ereignis 'Bastion (1)' (bastion (1)). Dem Regiment zugeordnete Charakter-Verbundbasen erhalten das Befehlskarten-Ereignis nicht.

Turnierchampion (tourney champion)

Dieses Regiment fügt +2 Zoll zu seiner Sturmangriffsreichweite hinzu, wenn es eine Sturmangriff-Aktion durchführt.

BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE UND SONDERREGELN (Draw Events & Special Rules)

Keilformation! (wedge!)

Nach einem erfolgreichen Sturmangriff erhält dieses Regiment die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)) bis zum Ende der Runde.





Wir entwickeln uns immer weiter und erweitern ständig die Regeln.
Folge dem QR-Code, um auf dem Laufenden zu bleiben.