

CONQUEST

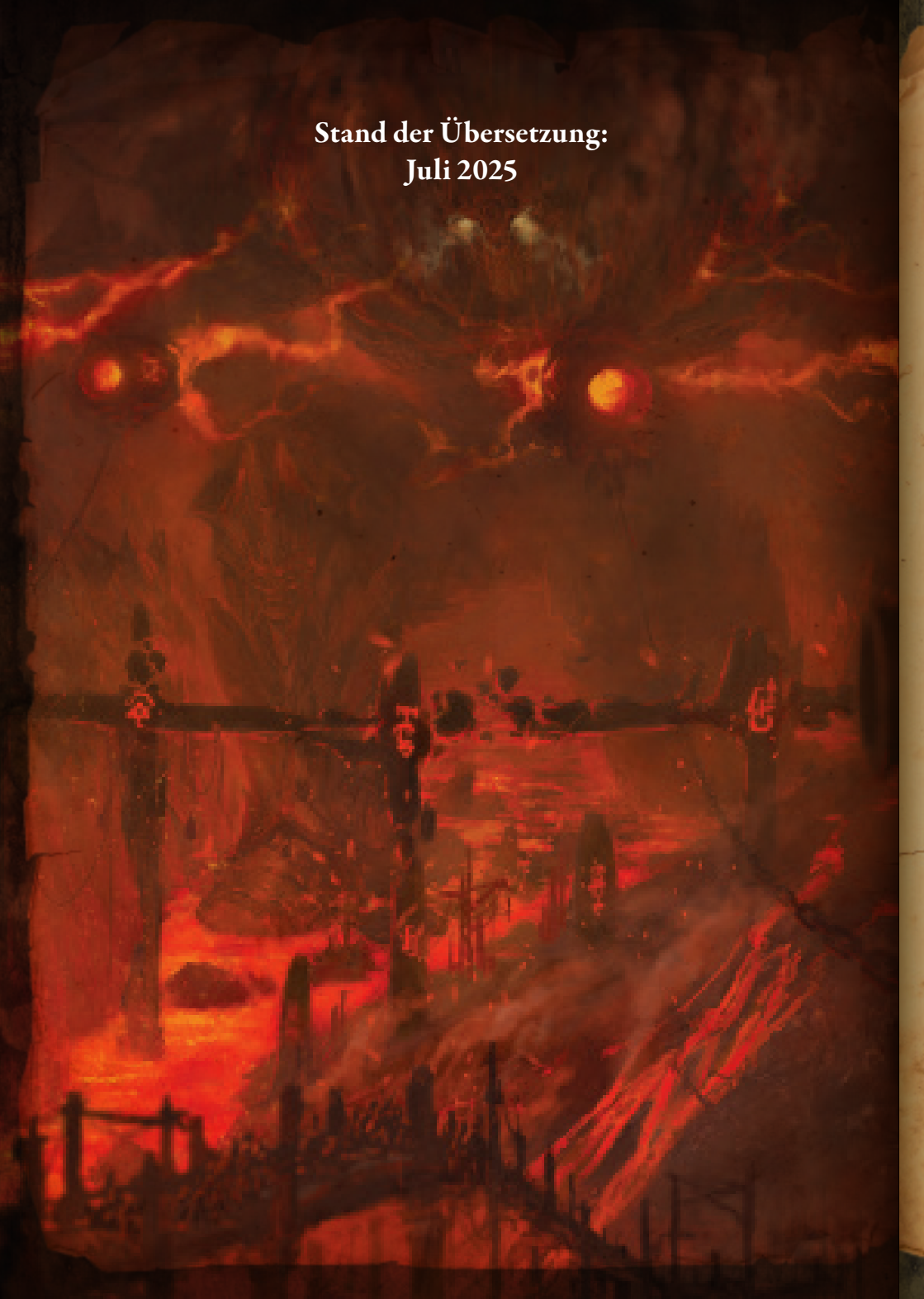
THE LAST ARGUMENT OF KINGS



ALTES REICH Armeeliste

v2.4

Stand der Übersetzung:
Juli 2025



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 (Punkte 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 wählt, 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 Regimentern 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" (Eingeschränkt). Jeder Kriegstrupp einer Charakter-Verbundbasis darf bis zu vier Regimentern enthalten. Ein Kriegstrupp kann bis zu vier "Haupttrupps" enthalten. Eine "Eingeschränkte Auswahl" ist begrenzt, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei "Eingeschränkte Auswahlen" enthalten. Dies können zwei gleiche Regimentern sein oder zwei unterschiedliche Regimentern 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 Armeelisteintrag der Charakter-Verbundbasis, um sicher zu sein.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN (optional upgrades)

Viele Charakter-Verbundbasen und Regimentern 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.



SONDERREGELN UND ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (special rules and supremacy abilities)

Bestimmte Regeln, wie die, die du durch den Erwerb von Meisterschaften, Charakter-Aufwertungen und Überlegenheitsfähigkeiten erhältst, können dir Zugriff auf einzigartige Fähigkeiten geben, die über die bloße Aufwertung von Eigenschaften eines [CHARAKTER] bzw. Regiments hinausgehen und stattdessen einem ganzen Kriegstrupp oder sogar der gesamten Armee zugute kommen.

Dabei stellt sich die Frage, ob diese Fähigkeiten „immer aktiv“, „aktivierbar“ oder nur anwendbar sind, solange sich die Charakter-Verbundbasis oder das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Deswegen steht nach solchen Regeln immer eine Bezeichnung, die angibt, wie diese Regeln angewendet werden. Die Bezeichnungen lauten wie folgt:

Immer aktiv: Diese Fähigkeit ist immer aktiv, egal ob sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld oder im Verstärkungsbereich befindet oder vernichtet ist.

Aktivierbar: Diese Fähigkeit kann nur 1-mal pro Schlacht angewendet werden und der [CHARAKTER] bzw. das Regiment muss sich dazu auf dem Schlachtfeld befinden. Einmal aktiviert, halten die Effekte der Fähigkeit bis zum Ende der Runde an, egal ob der [CHARAKTER] bzw. das Regiment in der Zwischenzeit vom Schlachtfeld entfernt wurde.
Schlachtfeld: Diese Fähigkeit ist aktiv, solange sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Schlachtfeld: Diese Fähigkeit gilt als aktiv, solange sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

ARMEEREGELN

Diese Armee folgt allen zusätzlichen fraktionsspezifischen Regeln:

LEBENDES GEFÄß (animate vessel)

Alle Regimenter und Charakter-Verbundbasen in dieser Armee mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) erhalten die Sonderregel 'Erschreckend (1)' (terrifying (1)) und dürfen die Anspornen-Aktion nicht ausführen. Sie erhalten jedoch die Vorteile von Anspornen, wenn sie einen erfolgreichen Sturmangriff durchführen oder durch eine andere Sonderregel, die Ihnen erlaubt, als Angesporn zu gelten.

Zusätzlich haben alle Regimenter mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) keinen Entschlossenheitswert und gelten immer als hätten sie jegliche Moral- und Entschlossenheitstests bestanden.

Charakter-Verbundbasen mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) verleihen ihren Entschlossenheitswert nicht dem Regiment, dem sie zugeordnet ist.

Regimenter mit dieser Sonderregel können jedoch immer noch Gebrochen oder Zerschmettert werden, wenn Ihre Formation zusammenbricht und ihre Soldaten vernichtet werden.

ERINNERUNGEN VON EINST (memories of old)

Die meisten Regimenter in dieser Armee haben Zugriff auf die fraktionsspezifische Aktion, die "Erinnerungen von Einst" (memories of old) genannt wird.

Erinnerungen von Einst (Aktion inner- und außerhalb des Kampfs): Wenn ein Regiment eine Erinnerung-von-Einst-Aktion ausführt, aktiviert es seine Erinnerungen-von-Einst-Fähigkeit wie sie im Armeelisteintrag beschrieben ist. Das Regiment erhält sofort die Vorteile dieser Sonderregel und/oder dieses Befehlskartenereignisses bis zum Ende der Runde.

Erinnerungen-von-Einst-Fähigkeiten können Vorteile wie Sonderregeln (z.B. Spalten (x) (cleave (x))) oder Befehlskartenereignisse (z.B. Bastion (x) (bastion (x))) verleihen. In beiden Fällen wird die Fähigkeit als aktiv betrachtet und das Regiment erhält den Vorteil sofort.

MACHTGEWINN (empowerment)

Jedes Mal, wenn eine Verbundbasis, die zu einem Regiment in dieser Armee mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) gehört, vernichtet wird, erhältst du einen Macht-Marker. Diese Marker entstehen am Ende der Aktion, bei der die Verbundbasis vernichtet wurde, aber noch bevor die nächste Aktion oder Aktivierung anfängt. Führe Moraltests durch (wenn erforderlich), bevor du die Gesamtzahl der erzeugten Macht-Marker zählst.

Bestimme zu Beginn der Schlacht einen gut sichtbaren Bereich außerhalb des Spielfelds, wo du die Macht-Marker platzierst. Wenn ein Spieler Macht-Marker erhält, muss er diese einem von zwei Machtpools zuweisen. Entweder dem 'Pool der dunklen Macht' (dark power pool) oder dem 'Pool des gefallen Pantheons' (fallen pantheon pool). Wenn beide Spieler das Alte Reich spielen, hat jeder Spieler seinen eigenen Pool der dunklen Macht und Pool des gefallen Pantheons. Der Pool der dunklen Macht hat nur Auswirkungen auf Verbundbasen mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel). Je mehr Macht-Marker ein Machtpool hat, desto höher ist die Machstufe des jeweiligen Pools und desto stärker sind die Regimenter, die von ihm beeinflusst werden. Beide Machtpools haben drei Stufen und jede wird verfügbar, abhängig davon, wie viele Macht-Marker der jeweilige Pool hat. Der Pool der dunklen Macht kann als Folge der Überlegenheitsfähigkeiten eines Xhiliarch oder Strategos sogar Stufe IV erreichen. Alle Machtpools beginnen das Spiel auf Stufe I und ohne Macht-Marker.

Wenn mit 2.000 Punkten gespielt wird:

- Stufe I ist bei 0–8 Markern
- Stufe II ist bei 9–17 Markern
- Stufe III ist bei 18–22+ Markern
- Stufe IV ist bei 23+ Markern (Nur bei 'Hartnäckige Steine und Gebeine' (obdurate bone and stone) und 'Aufglimmen eines goldenen Zeitalters' (glimmers of a golden age))



Wenn kleinere oder größere Schlachten gespielt werden, reduziere oder erhöhe die jeweiligen Schwellenwerte um 2 für jede vollen 250 Punkte über oder unter 2.000 Punkten.

POOL DER DUNKLEN MACHT (dark power pool)

Stufe II: Alle Regimenter in dieser Armee verwenden ihre Erinnerungen-von-Einst-Aktion als Befehlskartenereignis **oder als Aktion** statt nur als Aktion. Das Regiment erhält den Vorteil der Erinnerungen-von-Einst-Aktion während des Schrittes "Ein Befehlskarten-Ereignis anwenden" der Aktivierung des Regiments und darf dann immer noch seine zwei Aktionen wie normal durchführen.

Stufe III: Alle Regimenter in dieser Armee dürfen ihre Erinnerungen-von-Einst-Aktion sowohl als Befehlskartenereignis als auch als Aktion nutzen. Dies erlaubt einem Regiment den Vorteil seiner Erinnerungen-von-Einst-Aktion zweimal zu erhalten, diese sind jedoch nur kumulativ, wenn dies auch anwendbar ist.

Zusätzlich erhalten alle Regimenter in dieser Armee die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).

Beispiel 1: Die Erinnerungen-von-Einst-Fähigkeit der 'Varangian Guard' verleiht dieser die Sonderregeln 'Schildbrecher' (shield breaker) und die Spalten (+1) (cleave (+1)). Sollte das Regiment die Erinnerungen-von-Einst-Fähigkeit zweimal nutzen, dann würden sich die Vorteile von Schildbrecher nicht kumulieren, die von Spalten (+1) hingegen schon. Dies verleiht dem Regiment im Endeffekt die Sonderregeln 'Schildbrecher' und 'Spalten (+2)'.

Beispiel 2: Die Erinnerungen von Einst-Fähigkeit eines Regiments verleiht ihm den Effekt des Befehlskartenereignisses 'Bastion (1)' (bastion (1)). Sollte das Regiment diese Erinnerungen von Einst-Fähigkeit zweimal benutzen, würde es sich nicht kumulieren, da es sich um 'Bastion (1)' und nicht um 'Bastion (+1)' handelt.

Stufe IV: Zusätzlich zu den Vorteilen der Stufe III erleidet jedes gegnerische Regiment bei jedem misslungenen Entschlossenheitswurf von "6" bei einem Moraltest eine zusätzliche Verwundung, wenn es sich in Kontakt mit einem verbündeten Regiment mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) befindet. Diese Verwundungen verursachen keine weiteren Moraltests.

DAS GEFALLENE PANTHEON (fallen pantheon)

Stufe II: Die 'Fallen Divinity' benutzt nun das Eigenschaftsprofil der Stufe II. Wenn die Stufe II erreicht wird, aktualisiere das Profil der 'Fallen Divinity' auf Stufe II, behalte alle Verwundungen, welche ihr bereits zugefügt wurden und heile sie anschließend für 4 Verwundungen.

Zusätzlich erweitert sich die Reichweite der Sonderregel 'Brunnen der dunklen Macht' (font of dark power) auf 14 Zoll. Während verbündete Regimenter mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) sich innerhalb von 10 Zoll um die 'Fallen Divinity' aufhalten erhalten sie +1 auf ihren Attackenwert.

Stufe III: Die 'Fallen Divinity' benutzt nun das Eigenschaftsprofil der Stufe III. Wenn die Stufe III erreicht wird, aktualisiere das Profil der gefallenen Gottheit auf Stufe II, behalte alle Verwundungen, welche vorher zugefügt wurden und dann heile anschließend für 6 Verwundungen.

Zusätzlich erhalten alle verbündeten Regimenter mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel), während sie sich in 10 Zoll um die 'Fallen Divinity' aufhalten +2 auf ihren Attackenwert und erhalten die Sonderregel 'Waghalsig' (dauntless). Wenn andere verbündete Regimenter ihre Aktivierung innerhalb von 10 Zoll um die 'Fallen Divinity' beenden, erleiden diese Regimenter 4 Verwundungen.

Wird die 'Fallen Divinity' vernichtet, werden alle Macht-Marker, die sich derzeit im Pool des gefallenen Pantheons befinden, in den Pool der dunklen Macht übertragen.

BLASPHEMISCHES SOMA (blasphemous soma)

Der Fall ist sowohl eine bildliche als auch wortwörtliche Beschreibung des Ereignisses, das stattfand und das Soma ist der physische Beweis dessen. Hazlias Essenz in physischer Form: Das Fleisch des Un-Gottes. Füge in jeder Runde, bevor die Überlegenheitsphase beginnt, einem Machtpool deiner Wahl 1 Macht-Marker hinzu.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

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

XHILIARCH

Hartnäckige Steine und Gebeine (obdurate bone and stone) [Immer aktiv]: Die Armee kann beim Machtgewinn Stufe IV der Dunklen Macht erreichen, wie im Abschnitt „Machtgewinn“ der Regeln beschrieben wird.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]: Bis zum Ende der Runde dürfen alle verbündeten Regimenter im Kriegstrupp des ‚Xhiliarch‘ eine kostenlose Nahkampf-Aktion während ihrer Aktivierungen durchführen. Diese Überlegenheitsfähigkeit erlaubt einem Regiment, effektiv zweimal in dieser Runde eine Nahkampf-Aktion auszuführen.

STRATEGOS/MOUNTED STRATEGOS

Aufglimmen eines goldenen Zeitalters (glimmers of a golden age) [Immer aktiv]: Die Armee kann beim Machtgewinn Stufe IV der Dunklen Macht erreichen, wie im Abschnitt „Machtgewinn“ der Regeln beschrieben wird.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]: Bis zum Ende der Runde behandeln alle verbündeten Regimenter in dieser Armee die Stufe des Machtgewinns als eine Stufe höher als sie aktuell ist und jedes verbündete Regiment darf während seiner Aktivierung eine kostenlose zusätzliche umgruppieren- oder kämpfendes Umgruppieren-Aktion durchführen.

ARCHIMANDRITE

Gelehrter des Profanen (scholar of the profane) [Immer aktiv]: Diese Charakter-Verbundbasis kann in jeder Runde eine zusätzliche freie Zaubern-Aktion ausführen. Diese Charakter-Verbundbasis kann denselben Zauberspruch nicht mehr als einmal pro Runde versuchen zu wirken.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]: Bis zum Ende der Runde darf diese Charakter-Verbundbasis bei Zaubern-Aktionen beliebig viele Würfel neu würfeln.

FALLEN DIVINITY

Umgeben von Angst und Toten (surrounded by fear and dead men) [Immer aktiv]: Eine ‘Fallen Divinity’ muss immer der Kriegsherr sein. Eine ‘Fallen Divinity’ wird zusätzlich dazu, dass sie eine Charakter-Verbundbasis ist, auch als ein verbündetes Regiment behandelt und benutzt daher alle relevanten Regeln von Monster-Regimentern. Eine ‘Fallen Divinity’ wird wie ein Regiment aktiviert, führt zwei Aktionen pro Aktivierung aus und hat Zugriff auf alle Aktionen außerhalb des Kampfs und alle Aktionen im Kampf, die auch ein Regiment hat.

Zusätzlich darf die ‘Fallen Divinity’ auch eine Duell-Aktion durchführen und darf keine Duelle gegen gegnerische Charakter-Verbundbasen ablehnen. Die ‘Fallen Divinity’ wird jedoch nicht von den Auswirkungen des Pools der dunklen Macht beeinflusst. Die ‘Fallen Divinity’ darf sich keinem anderen Regiment anschließen und muss keine Monster-Regimenter in ihrem Kriegstrupp haben, um das Schlachtfeld zu betreten. Die ‘Fallen Divinity’ muss keine anderen Regimenter in ihrem Kriegstrupp haben.



CHARAKTERE

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

XHILIARCH – XHILIARCH

100 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Xhiliarch	Infanterie	-	-	0	3	6	5	-	2	1

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Spalten (1), Klingenwirbel

Befehlskarten-Ereignisse: Regeneration (1)

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

Optionen:

Schätze: Kann bis zu zwei Schätze zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Centaur Prodromoi,
Legionnaires,
Praetorian Guard

Eingeschränkte Auswahl: Athanatoi
Varangian Guard

Dunkle Segnungen: Taktisch, Kampf



STRATEGOS – STRATEGOS

85 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Strategos	Infanterie	-	-	0	3	5	5	-	2	1

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, **Kraft nach vorne**, Schild

Befehlskarten-Ereignisse: Regeneration (1)

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



An vorderster Front (from the front): Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, zählt für seinen Verstärkungs-Würfelwurf als „Leicht“.

Optionen:

Schätze: Kann bis zu zwei Schätze zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Athanatoi
Centaur Prodromoi
Legionnaires

Eingeschränkte Auswahl: Kataphraktoi
Praetorian Guard

Dunkle Segnungen: Taktisch, Kampf

MOUNTED STRATEGOS – BERITTENER STRATEGOS

100 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Strategos	Kavallerie	-	-	0	3	6	6	-	3	1

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Brutaler Aufprall (2), Aufprall (2), Schild

Befehlskarten-Ereignisse: Regeneration (1)

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

Optionen:

Schätze: Kann bis zu zwei Schätze zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Berittener General (mounted general): Der Kriegstrupp dieses [CHARAKTERS] darf nicht mehr als 2 „Kataphraktoi“-Regimenter enthalten.

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Athanatoi
Centaur Prodromoi
Legionnaires
Kataphraktoi

Eingeschränkte Auswahl: Praetorian Guard

Dunkle Segnungen: Taktisch, Kampf

HIERODEACON – HIERODIAKON

90 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Hierodeacon	Infanterie	-	-	0	1	3	4	-	1	2

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Fromm, Priester (6)

Befehlskarten-Ereignisse: Regeneration (1)

Dunkler Hirte (dark shepherd) [Befehlskarten-Ereignis]: Diese Charakter-Verbundbasis darf ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll auswählen und sofort eine seiner Verbundbasen vernichten. Um dies zu tun, füge dem Regiment so viele Verwundungen zu, wie die am meisten verwundete Verbundbasis noch an Verwundungen übrig hat. Folge dabei den üblichen Regeln für die Zuweisung von Verwundungen. Diese Verwundungen verursachen keine Moraltests und dürfen keine Charakter-Verbundbasen als Ziel haben. Erzeuge für die vernichtete Verbundbasis wie gewöhnlich einen Macht-Marker. Dieses Befehlskartenergebnis kann nur einmal pro Runde aktiviert werden. Sobald eine Charakter-Verbundbasis dieses Befehlskartenergebnis genutzt hat, kann es bis zum Ende der Runde keine andere Charakter-Verbundbasis benutzen.

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

Diese Charakter-Verbundbasis kann nicht der Kriegsherr sein.

Optionen:

Schätze: Kann einen Schatz zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Spells: Dieser Charakter kennt die folgenden Zaubersprüche **ohne zusätzliche Punktkosten.**

Aufblitzende Schwarzflammen

Dunkle Anflehung

Segen der Schwarzen Sonne

Unsterbliche Hingabe

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Centaur Kerykes

Cultists

Legionnaires

Eingeschränkte Auswahl: Bucccephaloi

Hashashin

Kanephors

Karyatids

Dunkle Segnungen: Arkan



ARCHIMANDRITE – ARCHIMANDRIT

110 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
------	-----	--------	---	---	---	---	---	---	---	---

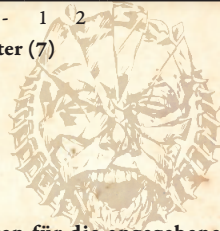
Archimandrite	Infanterie	-	-	1	1	3	4	-	1	2
---------------	------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Fromm, Priester (7)

Befehlskarten-Ereignisse: Regeneration (1)

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Optionen:

Ein 'Archimandrite' kann bis zu zwei Dunkle Segnungen für die angegebenen Punktkosten auswählen.

Schätze: Kann einen Schatz zu den angegebenen Punktkosten auswählen.

Der Archimandrit kennt die folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

Hazlias Berührung
Blasphemische Macht
Unheilige Taufe
Dunkles Opfer

Kriegstrupp:

Haupttrupp: *Cultists*
Kheres
Legionnaires

Eingeschränkte Auswahl: *Bone Golems*
Moroi
Praetorian Guard
Profane Sepulcher

Dunkle Segnungen: *Arkan*

FALLEN DIVINITY – GEFALLENE GOTTHEIT

300 PUNKTE

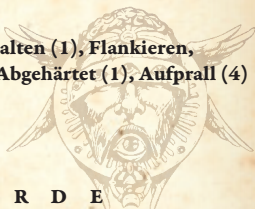
Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity Stufe I	Monster	Schwer	5	2	2	8	12	-	2	3

Sonderregeln: (Stufe 1): Lebendes Gefäß, Gesegnet, Spalten (1), Flankieren, Brunnen der dunklen Macht, Abgehärtet (1), Aufprall (4)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity Stufe II	6	3	3	10	14	-	3	2

Sonderregeln: (Stufe 2): Lebendes Gefäß, Gesegnet, Spalten (2), Flankieren, Brunnen der dunklen Macht, Abgehärtet (2), Aufprall (5), Erschreckend (2), Unaufhaltsam

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity Stufe III	8	4	4	12	16	-	4	1

Sonderregeln: (Stufe 3): Lebendes Gefäß, Blessed, Brutal Aufprall (3), Spalten (3), Flankieren, Brunnen der dunklen Macht, Abgehärtet (2), Aufprall (5), Erschreckend (3), Widerstandsfähig, Unaufhaltsam

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

Brunnen der dunklen Macht (font of dark power): Jegliche Macht-Marker die durch das Entfernen von Verbundbasen von verbündeten Regimentern innerhalb von 10 Zoll um die 'Fallen Divinity' erzeugt werden, müssen dem Pool des gefallenen Pantheons zugeordnet werden.

Die Klasse dieses Regiments zählt für Verstärkungswürfe als "Leicht".

Optionen:

- Deine Armee kann nicht mehr als eine 'Fallen Divinity' beinhalten.
- Eine 'Fallen Divinity' muss der Kriegsherr sein.
- Eine 'Fallen Divinity' kann keine Schätze wählen.
- Eine 'Fallen Divinity' darf bis zu drei Dunkle Segnungen für die angegebenen Punktkosten auswählen.

Kriegstrupp:

Eine 'Fallen Divinity' kann nur bis zu zwei Regimentern in ihrem Kriegstrupp haben.

Haupttrupp: *Buccephaloi*
Centaur Kerykes
Kanephors, Karyatids

Eingeschränkte Auswahl: Keine

Dunkle Segnungen: *Taktisch, Kampf*

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 des Alten Reichs 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.

SCHÄTZE DES ALTEN REICHS (treasures of the old dominion)

Jeder Schatz kann in der Armee nur einmal vorkommen.

BANNER (banners)

Geweihtes Labaron (sanctified labaron)

40 Punkte

Die theokratische Natur des Alten Reichs machte die moderne Trennung zwischen Kirche und Staat unsinnig, da die Zugehörigkeit zum Klerus oft eine Voraussetzung war, um im Staatsapparat voranzukommen. Während dies im Militär nicht ausgeprägt war, gibt es einige Beispiele von militärischen Anführern, die auch geweihte Priester waren.

Diese Charakter-Verbundbasis darf einen ihm verfügbaren Armeelisteneintrag, welcher für ihn eingeschränkte Auswahl ist, wählen und dieses Regiment als Haupttrupp behandeln.

Caelesorisches Banner (caelestine banner)

30 Punkte

Aus Silber- und Goldfäden gewebt, sagt man, dass jedes dieser Banner ein Geschenk Hazlias an das Haus Caelesor ist, um sein göttliches Recht auf Eroberung und Herrschaft zu symbolisieren. Hinter diesen Mythen muss ein Fünkchen Wahrheit stecken, denn die antiken Soldaten, die unter diesem Banner kämpfen, agieren mit übernatürlicher Kraft und Geschwindigkeit. Die Charakter-Verbundbasis und jedes Regiment, dem sie sich derzeit zugeordnet ist, zählen immer als hätten sie die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).

Vexilla der Verlorenen (Vexilla of the Lost)

30 Punkte

Die Untergruppen einer Legion erhielten kleine Standarten verliehen, welche Vexillae genannt wurden. Während der Jahrhunderte der Kriegsführung zwischen dem Aufstieg und dem Fall des Alten Reichs wurden unzählige von diesen in Auftrag gegeben und verloren. Diesen Bannern treu ergebene Soldaten können in fast jeder Region der Welt unter der Erde gefunden werden, bereit, dem Ruf ihres Meisters aufs Neue zu folgen.

Das Regiment, dem dieser Charakter zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Flankieren' (flank).

Legio I 'Primigenia' (legio I 'primigenia')

20 Punkte

Dieses Banner hing lange am Giebel der größten Basilika Hazlias in Capitas, nachdem es Jahrhunderte des glorreichen Kampfes an der Spitze der ersten Legion gesehen hatte. Während der Feuersbrunst des Falls führte sein Standort und seine Bedeutung dazu, dass gewaltige Mengen an dunkler Macht nun aus ihm heraus sickern.

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, behandelt die Stufe des Machtgewinns als eine Stufe höher als sie aktuell ist. Durch diesen Schatz kann ein Regiment nicht die Effekte der Stufe IV des Pools der dunklen Macht erlangen, falls nicht ein 'Strategos' oder 'Xhiliarch' der Kriegsherr der Armee ist.

Semion der Legion

(semion of the legion)

20 Punkte

Jede Legion ließ sich ein Semion nach ihrem ersten Sieg anfertigen. Als Abbilder von Tieren oder mystischen Wesen gefertigt, spiegelten diese Standarden die Seele und den Charakter jener Legionen wider. Nur eine ging im Kampf vor dem Fall verloren, der Rest weht nun wieder an der Spitze der Legionen, die Disziplin der alten Legionen mit der unbarmherzigen Magie verschmelzend... Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis momentan zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

RÜSTUNGEN (armors)

Kürass von Hazlias Schatten

(cuirass of hazlia's shadow)

30 Punkte

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis momentan zugeordnet ist, addiert +1 auf seinen Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3).

Aventinische Rüstung

(aventine armor)

25 Punkte

Stärker und leichter, aber auch kostspieliger in der Produktion, wurde diese Rüstung kurz vor dem Großen Nördlichen Kreuzzug in allen Legionen eingesetzt. Ursprünglich sehr gefragt, als Strategoi und Xhliarchen danach strebten, ihre gesamten Truppen mit dieser hochwertigen Rüstung auszustatten, fiel das Modell durch die Verwüstungen der Versorgungslinien, die der Fall mit sich brachte und Beschlagnahmungen überall im Reich schnell wieder aus der Mode. Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis momentan zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Widerstandsfähig' (tenacious).

Rüstung des lebenden Heiligen

(armor of the living saint)

20 Punkte

Ursprünglich die Rüstung des Heiligen Prosper von Chalkion, welche er im Kampf um die Absetzung des Apostels Caesors trug, trägt diese einfache Rüstung noch immer den Segen von Hazlia in sich, welcher ihr vor Jahrhunderten verliehen wurde und gewährt dem Träger eine Quantität von seiner Stärke.

Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregeln 'Gesegnet' (blessed) und 'Blitzschneller Hieb' (quicksilver strike).

Imperiales Oplon (imperial oplon) 15 Punkte

Diese Kürasse, nach den genauen Maßen ihrer Träger gefertigt, waren die traditionellen Geschenke eines Caesors, welche er seinen größten Generälen vor einem Triumph verlieh. Dies machte diese Rüstungen zu einem sehr gefragten Symbol von strategischer Überlegenheit, die keiner anfechten konnte.

Die Charakter-Verbundbasis zählt als zwei Verbundbasen mehr von ihrer Klasse, wenn es um das Erobern von Missionsziel-Zonen geht.

WAFFEN (weapons)

Anastegma, Brandmal der Ungläubigen

(anastegma, brand of the faithless) 30 Punkte
(Nur für 'Xhliarch' und 'Strategos')

Verdorben und entweiht durch den Fall wurde ein Anastegma einst dafür benutzt, um Urdämonen und Urgottheiten die Hazlias Überlegenheit anzweifeln, rituell zu erschlagen. Wenn seine dunkle Macht gegen menschliches Fleisch eingesetzt wird, sind die Folgen zu schrecklich, um sie überhaupt zu begreifen.

Jedes Mal, wenn einem gegnerischen Regiment ein Verteidigungswurf gegen eine Charakter-Verbundbasis mit dieser Charakter-Aufwertung misslingt, zählt jede verursachte Verwundung als zwei, wenn es um den Moraltest geht.

Skofnung (skofnung)

30 Punkte

Hrolf Kraki, Kommandeur der Warägergarde während der Herrschaft von Caesors Manuel II, benutzte diese Klinge, um bei der Schlacht von Orogen den Caesors zu verteidigen. Diese Klinge soll die Wildheit und Grausamkeit seiner Waräger in sich aufgenommen haben, als sie starben, was ihm die Stärke verlieh, die gegnerischen Linien im Alleingang zu durchbrechen, nachdem seine gesamte Einheit umgekommen war.

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis momentan zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Schildebrecher' (shield breaker). Zusätzlich erhält die Charakter-Verbundbasis die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).

Calamitas, Klinge des Caesors

(calamitas, blade of the caesors) 20 Punkte

Calamitas wurde lange für das großartigste Schwert gehalten, das je im Alten Reich geschmiedet worden war. Es wurde für den

Soldatencaeleos Severian geschmiedet, um ihm bei der Eroberung der östlichen Keltonni-Stämme zu helfen. Jahrhunderte später wird es von seinem unwürdigen Nachfolger dazu benutzt, in ‚Gladiatorenkämpfen‘ verwundete Gegner und Tiere zu töten und damit für immer die Geschichte dieser einst stolzen Waffe zu beflecken. Die Charakter-Verbundbasis addiert +1 auf ihren Attackenwert und erhält die Sonderregel ‘Spalten (+1)’ (cleave (+1)).

Eleutherea, Gnadenspender
(eleutherea, giver of mercy) 10 Punkte
Decimus Meridius, der Gladiator der Caelesor wurde, benutzte diese Klinge, um Unzähligen seiner Sklavenkameraden die Freiheit zu schenken, indem er ihre Fesseln rituell zerschchnitt. Dies hielt ihn jedoch nicht ab, täglich mit dieser Klinge zu üben und ihrer bescheidenen Form einen Teil seines legendären Handwerks zu verleihen. Die Charakter-Verbundbasis erhält +1 auf ihren Nahkampfwert. Zusätzlich erhält sie während Duell-Aktionen die Sonderregeln ‘Parade’ (parry), ‘Gegenangriff’ (counter-attack) und ‘Spalten (+1)’ (cleave (+1)).

ARKAN (arcane)

Unheiliges Sakrament
(unholy sacrament) 30 Punkte
Die Charakter-Verbundbasis darf verbündete Regimenter in ihrem Kriegstrupp als Ziel ihrer Zaubersprüche auswählen, die eine Reichweite außer “Selbst” haben, selbst wenn sie sich normalerweise außerhalb der Reichweite des Zauberspruchs befinden würden.

Geweihte Mitra
(consecrated mitre) 25 Punkte
Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel ‘Priester (+X)’ (priest (+x)), wobei X gleich der Stufe des Pools der dunklen Macht ist.

Der schneidende Hirtenstab
(The Reaping Crook) 10 Punkte
(Nur ‘Hierodeacon’)

Der Hirtenstab war schon immer ein machtvoll Symbol der Kirche des Alten Reichs. So sehr, dass selbst heute noch die Theisten und gottgläubigen Kirchen Anspielungen auf ihre Rolle als Hirten machen... Doch diese Hirtenstäbe werden für deutlich finstere Zwecke benutzt... Erhöhe die Reichweite des Befehlsskartenereignisses ‘Dunkler Hirte’ (dark shepherd) auf 18 Zoll.

DUNKLE SEGUNGEN (dark blessings)

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.

Dunkle Segnungen 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** Dunkle Segnung 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 Dunkle Segnung kann nur einmal erworben werden, sofern nicht anders angegeben. Es gibt drei Kategorien für Dunkle Segnungen: Taktisch, Kampf und Arkan.

TAKTISCH (tactical)

Kentarch (kentarch)

40 Punkte

[Immer aktiv]: Wenn der Pool der dunklen Macht Stufe II erreicht, gelten die Charakter-Verbundbasis und alle verbündeten Regimenter innerhalb von 8 Zoll zu ihr immer, als hätten sie die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).

Aura der Niedertracht

(aura of malice)

40 Punkte

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Furcht' (dread). Wenn diese dunkle Segnung auf einer 'Fallen Divinity' ist, betrifft sie alle verbündeten Regimenter mit 6 oder weniger Verbundbasen innerhalb von 8 Zoll.

Ewige Disziplin (eternal discipline) 30 Punkte

Alle Verbundbasen im Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhalten die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

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.

Porphyrogenitus (porphyrogenitus) 15 Punkte

Alle Verbundbasen im Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhalten die Sonderregel 'Leibwachen' (bodyguards).

KAMPF (combat)

Was wir im Leben taten, wird bis in alle

Ewigkeit widerhallen

(what we did in life will echo in

eternity)

25 Punkte

Wenn eine gegnerische Charakter-Verbundbasis ein Duell mit dieser Charakter-Verbundbasis ablehnt, muss das Regiment, dem die gegnerische Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, bis zum Ende der Runde alle erfolgreichen Moraltests wiederholen, zusätzlich zu den normalen Strafen für das Ablehnen eines Duells.

Zusätzlich erhält das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, die Sonderregel 'Klingenwirbel' (flurry), wenn es eine Nahkampf-Aktion gegen ein 'Gebrochenes' Regiment ausführt.

Gladiator (gladiator)

25 Punkte

(Nur Xhiliarch/Strategos)

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregeln 'Klingenwirbel' (flurry), 'Tödliche Klingen' (deadly blades) und 'Parade' (parry).

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.

Unerbittlich (implacable) 20 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis erhält Zugriff auf folgende Aktion:

Durchbrecht ihre Linien (Kampf-Aktion):

Alle Verbundbasen im Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Schildbrecher' (shield breaker).

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 (arcane)**Unheilige Meisterschaft****(unholy mastery)****40 Punkte**

Wenn diese Charakter-Verbundbasis eine Zaubern-Aktion ausführt und den Zauberspruch mit 4 oder mehr Erfolgen erfolgreich zaubert, dann darf diese Charakter-Verbundbasis, sobald die Zaubern-Aktion abgehandelt wurde, eine freie, zusätzliche Zaubern-Aktion ausführen. Die Charakter-Verbundbasis kann nicht mehrmals pro Runde versuchen denselben Zauberspruch zu wirken. Dieser Effekt kann nur einmal pro Runde aktiviert werden, egal wie viele Zaubern-Aktionen diese Charakter-Verbundbasis jede Aktivierung ausführen darf.

Schemophor (schemophore) 35 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis erhält das Befehlsskarteereignis 'Dunkler Hirte' (dark shepherd).

**Viatikum (viaticum) 20 Punkte
(Nur 'Hierodeacon')**

Wenn eine 'Hierodeacon'-Charakter-Verbundbasis mit ihrer Fähigkeit 'Dunkler Hirte' (dark shepherd) ein verbündetes Regiment vernichtet, erhältst du einen zusätzlichen Machtmarker. Ein Regiment zählt als vernichtet, wenn alle Verbundbasen dieses Regiments vom Spielfeld entfernt werden oder wenn es, in Folge der erlittenen Verwundungen, zerschmettert wird.

**Hazlia Treu ergeben
(devoted to hazlia)****15 Punkte**

Diese Charakter-Verbundbasis darf Ergebnisse von "6" bei Zaubern-Aktionen wiederholen.

Zauberprüche (spells)

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

'HIERODEACON'

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Dunkle Anflehung (dark supplication)	Selbst	2	Füge entweder dem Pool der dunklen Macht oder dem Pool des gefallenen Pantheons einen Machtmarker hinzu.
Aufblitzende Schwarzflammen (blackflame coruscation)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Füge dem gegnerischen Ziel-Regiment für jeden Erfolg einen Treffer zu. Füge zusätzlich X Treffer hinzu, wobei X gleich die Machtstufe des Pools der dunklen Macht ist.
Segen der Schwarzen Sonne (benediction of the black sun)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Bestien-Regiment erhält die Sonderregel 'Gesegnet' (blessed) bis zum Ende der Runde.
Unsterbliche Hingabe (undying devotion)	12 Zoll	3	Wähle ein verbündetes 'Cultists'- oder 'Hashashin'-Regiment. Bis zum Ende der Runde erhältst du 1 Macht-Marker in einen Machtpool deiner Wahl, wann immer eine Verbundbasis dieses Regiments vernichtet wird.

'ARCHIMANDRITE'

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Unheilige Taufe (unholy baptism)	12 Zoll	3	Füge dem gegnerischen Ziel-Regiment für jeden Erfolg einen Treffer zu. Diese Treffer haben die Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)).
Blasphemische Macht (blasphemous power)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Das verbündete Ziel-Regiment gilt, als wäre es unter dem Effekt der nächsthöheren Stufe des Pools der dunklen Macht. Dieser Zauberspruch kann einem Regiment nicht den Effekt von Stufe IV verleihen, es sei denn ein Strategos oder Xhiliarch ist dein Kriegsherr. Wenn das Regiment bereits unter dem Effekt der höchstmöglichen Stufe der Dunklen Macht steht, erhält das Regiment stattdessen die Sonderregeln 'Klingenwirbel' (furry) und 'Verfall (2)' (decay (2)).
Hazlias Berührung (hazlia's touch)	12 Zoll	3	Das verbündete Ziel-Regiment heilt 1+X Verwundungen, wobei X gleich die Machtstufe des Pools der dunklen Macht ist.
Dunkles Opfer (dark immolation)	8 Zoll	3	Das verbündete Ziel-Regiment erhält die Sonderregel 'Aura des Todes (+5)' (aura of death (+5)) bis zum Ende der Runde bis zu einem Maximum von 'Aura des Todes (12)'.



'KHERES'

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Wahnsinn (insanity)	14 Zoll	3	Fügt dem gegnerischen Ziel-Regiment pro Erfolg zwei Treffer zu. Dieses gegnerische Regiment würfelt Verteidigungswürfe mit seinem niedrigsten unmodifizierten Entschlossenheitwert anstatt mit seinem Verteidigungswert. Verwundungen, die durch diesen Zauberspruch zugefügt wurden, verursachen keinen Moraltest.
Willen Rauben (drain will)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Das Ziel-Regiment erhält bis zum Ende der Runde -1 auf seinen Verteidigungswert.

'MOROI'

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effect
Verlagerung (translocation)	Selbst	3 (Skalierend)	Dieses Regiment führt sofort eine 8 Zoll Marschieren-Aktion außer der Reihe aus und ignoriert dabei störende Regimenter, Charakter-Verbundbasen und/oder Gelände. Das Regiment muss am Ende der Bewegung regelkonform platziert werden, ohne mit Verbundbasen von anderen Regimentern zu überlappen. Dieser Effekt kann auch benutzt werden, wenn das Regiment mit einem oder mehreren gegnerischen Regimentern in Kontakt ist. Während dieser Bewegung darf das Regiment sich seitwärts und/oder rückwärts bewegen, ohne seinen Marschwert zu halbieren.
Selbstauf- opferung (immolation)	Selbst	3 (Skalierend)	Dieses Regiment erhält die Sonderregel „Aura des Todes (+X)“ (aura of death (+X)), wobei X die Anzahl der erzielten Erfolge ist. Jedes Ziel-Regiment, das Ziel dieses Zauberspruchs ist, hat für seine Sonderregel „Aura des Todes (X)“ (aura of death (X)) ein Maximum von „Aura des Todes (12)“.

REGIMENTER

Du kannst Regimenter als Bestandteile eines Kriegstrupps deines Charakters hinzufügen.

CULTISTS – KULTISTEN

90 PUNKTE

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

Sonderregeln:

Salve (4) (12 Zoll), Offene Formation

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 30 Punkte

Acolythen (acolytes): Wird die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments vernichtet, erhältst du 1 Macht-Marker.

HASHASHIN – HASHASHINEN

150 PUNKTE

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

Sonderregeln:

Spalten (1), Tödliche Klingen, Vorhut (4)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 50 Punkte

Acolythen (acolytes): Wird die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments vernichtet, erhältst du 1 Macht-Marker.

KHERES – KHERES

160 PUNKTE

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

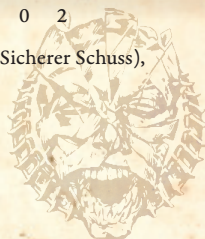
Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Salve (3) (12 Zoll, Sicherer Schuss),
Fromm, Offene Formation

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 50 Punkte



Erinnerungen von Einst: Dieses Regiment kann während seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre eine seiner Verbundbasen ein [CHARAKTER]. Es erhält die Sonderregel Priester (X), wobei X +2 pro Verbundbasis ist, bis zu einem Maximum von Priester (12).

Optionen:

Diesem Regiment kann keine Charakter-Verbundbasis zugeordnet werden.

Dieses Regiment kann während seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre eine seiner Verbundbasen ein [CHARAKTER].

Zaubersprüche: Ein Regiment der Kheres kennt folgende Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten:

Wahnsinn

Willen Rauben

MOROI – MOROI

180 PUNKTE

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

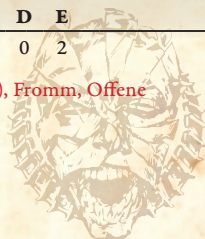
Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Aura des Todes (5), Fromm, Offene
Formation, Spalten (1)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 60 Punkte



Erinnerungen von Einst: Dieses Regiment kann während seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre eine seiner Verbundbasen ein [Charakter]. Es erhält die Sonderregel Priester (X), wobei X +2 pro Verbundbasis ist, bis zu einem Maximum von Priester (12)..

Optionen:

Diesem Regiment kann keine Charakter-Verbundbasis zugeordnet werden.

Dieses Regiment kann während seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre eine seiner Verbundbasen ein [CHARAKTER].

Zaubersprüche: Ein Regiment der Moroi kennt folgende Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten:

Selbstaufopferung

Translokation



LEGIONNAIRES – LEGIONÄRE

100 PUNKTE

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

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Schild, Unterstützung (2)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 40 Punkte

Eilmarsch (forced march): Dieses Regiment erhält für den „Bannerträger“ +2 Zoll auf die zweite Marschieren-Aktion anstatt nur +1 Zoll.

Erinnerungen von Einst (memories of old): Die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments zählt bis zum Ende der Runde für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 2 zusätzliche Verbundbasen.

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger *kostenlos*

Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

Dunkles Ehrenma *20 Punkte*

Profane Reliquie *25 Punkte*

Akolyth *20 Punkte*

Optio *15 Punkte*

PRAETORIAN GUARD – PRÄTORIANERGARDE

160 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Praetorian Guard	Infanterie	Mittel	5	0	2	5	5	-	2	1

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Schild

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 45 Punkte

Erinnerungen von Einst: Bastion (+1) (bastion (+1)) Befehlskartenergebnis

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger *10 Punkte*

Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

Dunkles Ehrenmal (eines pro Armee) *25 Punkte*

Profane Reliquie *25 Punkte*

ATHANATOI – ATHANATOI

160 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Athanatoi	Infanterie	Mittel	6	1	3	6	4	-	2	1

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Leibwachen, Klingenwirbel, Widerstandsfähig (1)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 40 Punkte

Erinnerungen von Einst: Sonderregel 'Parade' (parry)

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger *Kostenlos*

Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

Dunkles Ehrenmal 25 Punkte

Princeps 25 Punkte

VARANGIAN GUARD – WARÄGERGARDE

200 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Varangian Guard	Infanterie	Schwer	5	0	3	4	5	-	3	1

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Spalten (2), Abgehärtet (1)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 55 Punkte

Erinnerungen von Einst: Sonderregeln 'Spalten (+1)' (cleave (+1)) und 'Schildbrecher' (shield breaker).

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger 10 Punkte

Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

Princeps 30 Punkte

Dunkles Ehrenmal 25 Punkte

KARYATIDS – KARYATIDEN

200 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Karyatids	Bestie	Mittel	6	2	2	4	5	-	3	1

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Salve (3) (20 Zoll, Panzerbrechend (2))

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

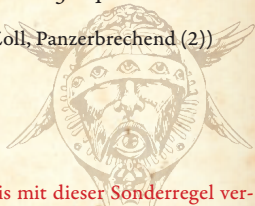
Verbundbasen: 3

Modelle pro Verbundbasis: 1

Zusätzliche Verbundbasis: 65 Punkte

Göttliche Scherbe (divine shard): Wenn eine Verbundbasis mit dieser Sonderregel vernichtet wird und der dadurch erhaltene Macht-Marker dem Pool des gefallen Pantheons hinzugefügt wird, füge einen zusätzlichen Macht-Marker hinzu.

Erinnerungen von Einst: Sonderregeln 'Salve (+1) (barrage (+1)) und 'Flexible Formation' (fluid formation).



KANEPHORS – KANEPHOREN

210 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Kanephors	Bestie	Schwer	6	0	3	5	5	-	3	2

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Gesegnet, Spalten (1), Abgehärtet (1), Aufprall (2)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

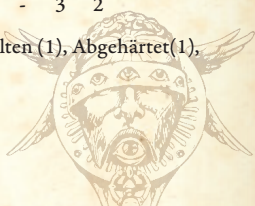
Verbundbasen: 3

Modelle pro Verbundbasis: 1

Zusätzliche Verbundbasis: 70 Punkte

Göttliche Scherbe (divine shard): Wenn eine Verbundbasis mit dieser Sonderregel vernichtet wird und der dadurch erhaltene Macht-Marker dem Pool des gefallen Pantheons hinzugefügt wird, füge einen zusätzlichen Macht-Marker hinzu.

Erinnerungen von Einst: Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes)

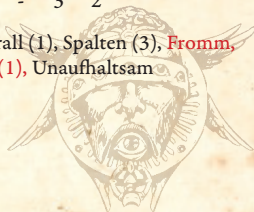


BUCCEPHALOI – BUKEPHALOI**220 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Bucephaloi	Bestie	Schwer	6	0	3	4	6	-	3	2

Sonderregeln:

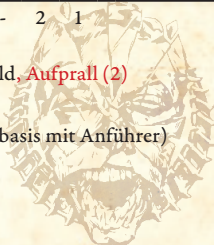
Lebendes Gefäß, Brutaler Aufprall (1), Spalten (3), **Fromm**,
Aufprall (3), **Widerstandsfähig** (1), Unaufhaltsam

Befehlskarten-Ereignisse: Keine**Verbundbasen:** 3**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Zusätzliche Verbundbasis:** 75 Punkte**Erinnerungen von Einst:** Brutaler Aufprall (+1)**CENTAUR PRODROMOI – KENTAUREN-PRODROMOI****150 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Prodromoi	Kavallerie	Mittel	8	0	2	4	4	-	2	1

Sonderregeln:

Lebendes Gefäß, Spalten (1), Schild, **Aufprall** (2)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Zusätzliche Verbundbasis:** 50 Punkte

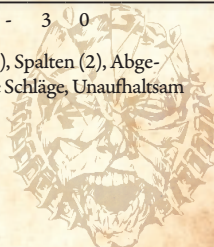
Erinnerungen von Einst: Sonderregeln 'Brutaler Aufprall (1)' (brutal impact (2)) und
'Aufprall (+2)' (impact (+1)).

BONE GOLEMS – KNOCHENGOLEMS**210 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Bone Golems	Bestie	Schwer	6	0	2	4	6	-	3	0

Sonderregeln:

Lebendes Gefäß, Aura des Todes (5), Spalten (2), Abge-
härtet (1), Aufprall (2), Unerbittliche Schläge, Unaufhaltsam

Befehlskarten-Ereignisse: Keine**Verbundbasen:** 3**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Zusätzliche Verbundbasis:** 65 Punkte

Erinnerungen von Einst: Sonderregel 'Aura des Todes (+3)' (aura of death (+3))

CENTAUR KERYKES – KENTAUREN-KERYKES

180 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur	Kavallerie	Leicht	8	2	2	4	4	-	3	1

Kerykes

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Salve (4) (14 Zoll, Tödlicher Schuss)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 1

Zusätzliche Verbundbasis: 60 Punkte

Erinnerungen von Einst: Sonderregeln 'Panzerbrechend (1)' armor-piercing (1) und 'Sicherer Schuss' (suershot).

KATAPHRAKTOI – KATAPHRAKTOI

200 PUNKTE

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

Sonderregeln: Lebendes Gefäß, Brutaler Aufprall (2), Aufprall (3), Schild

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 1

Zusätzliche Verbundbasis: 65 Punkte

Erinnerungen von Einst: Sonderregeln 'Aufprall (+1)' (impact (+1)) und 'Schock' (shock)

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Bannerträger 10 Punkte

Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

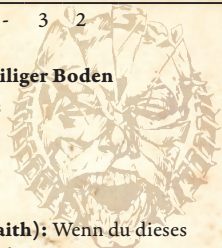
Hetairos

10 Punkte

PROFANE SEPULCHER – PROFANES SEPULCRUM

270 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Profane Sepulcher	Monster	Mittel	5	0	2	8	36	-	3	2
Sonderregeln:		Lebendes Gefäß, Fromm, Unheiliger Boden								
Befehlskarten-Ereignisse:		Exhortation des ewigen Glaubens								
Verbundbasen:		1								
Modelle pro Verbundbasis:		1								



Exhortation des ewigen Glaubens (exhortation of eternal faith): Wenn du dieses Befehlskartenereignis ausführst, wähle einen der folgenden Effekte:

- Dieses Regiment erleidet 6 Verwundungen (verursachen keine Moraltests). Dieses Regiment addiert bis zum Ende der Runde +4 auf seinen Attackenwert und erhält die Sonderregeln 'Angespornt' (inspired) und 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).
- Dieses Regiment erleidet 6 Verwundungen (verursachen keine Moraltests). Ein verbündetes Ziel-Regiment innerhalb von 8 Zoll gilt bis zum Ende der Runde, als wäre es unter dem Effekt der Stufe III des Pools der dunklen Macht.
- Dieses Regiment erleidet 6 Verwundungen (verursachen keine Moraltests). Ein verbündetes Ziel-Regiment innerhalb von 8 Zoll gilt bis zum Ende der Runde, als wäre es unter dem Effekt der Stufe III des Pools der dunklen Macht.
- Dieses Regiment erleidet X Verwundungen (bis zu einem Maximum von 12 Verwundungen; verursachen keine Moraltests). Ein gegnerisches Ziel-Regiment innerhalb von 16 Zoll erleidet X Treffer. Diese Treffer haben die Sonderregel 'Rüstungsbrechend (1)' (armor piercing (1)) und gelten, als wäre ihr Ursprung in der Flanke des Ziel-Regiments und verursachen keine Moraltests.

Wenn dieses Regiment Verwundungen durch dieses Befehlskartenereignisses erleidet, muss es auch in der Lage sein, die volle Anzahl an Verwundungen der gewählten Fähigkeit erleiden zu können. Wenn das Regiment nicht genug verbleibende Verwundungen hat, dann kann diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden. Dieses Regiment kann als Folge dieses Befehlskartenereignisses vernichtet werden.

Unheiliger Boden (unhallowed ground): Dieses Regiment kann nicht geheilt werden und zählt unabhängig von seinem Typ als Größe (2). Zusätzlich zählt dieses Regiment bei der Einnahme von Missionsziel-Zonen als 5 Verbundbasen.

Deine Armee kann nicht mehr als ein 'Profane Sepulcher' enthalten.



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.

KOMMANDO-MODELLE

Dunkles Ehrenmal (dark cenotaph)

Befindet sich dieses Regiment am Ende der Siegphase der Runde in Reichweite einer Missionsziel-Zone, die du einnimmst, füge einem Machtpool deiner Wahl 2 Macht-Marker hinzu.

Hetairos (hetairos)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Überrennen' (overrun).

Meister Hashashine (master hashashin)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Tödliche Klingen' (deadly blades).

Optio (optio)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Vorhut (4)' (vanguard (4)).

Profane Reliquie (profane reliquary)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Aura des Todes (4)' (aura of death (4)).

DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

Gerade erst am Anfang und voller Fragen? Hier ist ein kurzer Überblick, wie die Armeeeregeln des Alten Reiches funktionieren! Diese Erklärungen sind absichtlich knapp gehalten und sollen dir helfen, schnell mit dem Spiel beginnen zu können oder ein paar Fragen zu beantworten, die du noch hast. Tritt auch unserem Discord-Server bei, und du kannst uns mit Fragen auch jederzeit unter rules@para-bellum.com erreichen.

WAS KANN MEINE ARMEE?

Im Gegensatz zu dem, was du vielleicht denkst, macht das, was dich umbringt, dich tatsächlich stärker!

Die Streitkräfte des Alten Reiches bestehen aus belebten Gefäßen – die mit der Essenz ihres ehemaligen Gottes wiederbelebt und durchdrungen sind. Wenn ein Gefäß zerbricht, wird die freigesetzte Essenz von der größten nahe gelegenen Konzentration angezogen. Das bedeutet, dass wenn ein Teil der Armee zerstört wird, diese freie Essenz von anderen belebten Gefäßen in der Nähe absorbiert wird.

Diese Dynamik wird durch die Armeeregel 'Lebendes Gefäß' eingefangen. Jedes Mal, wenn eine Verbundbasis zerstört wird, setzt sie eine bestimmte Menge an Dunkler Macht frei.

Durch die Anhäufung von Dunkler Macht wird deine Stufe erhöht und die Macht deiner Armee gestärkt. Alternativ kannst du dir die Macht der Gefallenen Gottheit zunutze machen, die nach einem ähnlichen Prinzip funktioniert, aber einen eigenen Pool an Dunkler Macht besitzt. Je größer dieser Pool ist, desto mächtiger wird die Gefallene Gottheit – bis hin zu einem fast unaufhaltbaren Niveau.

WAS ZU BEACHTEN IST

Wenn du das Alte Reich spielst, denke immer an die folgenden Punkte:

- Du solltest deinen Gegner dazu zwingen, sich auf die Vernichtung deiner eher entbehrlichen Regimenter einzulassen. Legionäre eignen sich hervorragend für diese Aufgabe, da sie die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich ziehen und es dir ermöglichen, die Stärke deiner Armee zu erhöhen, wenn sie vernichtet werden.
- Der Gegner wird versuchen, zuerst deine mächtigeren Regimenter zu vernichten, bevor du deine maximale Stufe erreicht hast. Es ist wichtig, dass du diese Regimenter nicht zu früh einsetzt, da ihr Verlust deine Gesamtstärke erheblich schwächen kann.
- Sei vorsichtig, wenn du die Gefallene Gottheit einsetzt! Obwohl sie auf Stufe III unglaublich mächtig ist, bleibt sie doch nur ein einzelnes Monster-Regiment, das nur eine Missionsziel-Zone zuverlässig besetzen kann.
- Vermeide es, deine Regimenter unnötig zu opfern, nur um die Gefallene Gottheit zu stärken, da dies dazu führen kann, dass du nicht mehrere Missionsziel-Zonen kontrollieren kannst.

WISSENSWERTES

Namen, die auf „-oi“ enden, sind eigentlich ein einziger Laut und bezeichnen im Griechischen die Mehrzahl. „Oi“ im Griechischen klingt genau wie „ie“. Athanatoi wird also wie Athanat-ie ausgesprochen werden!

Apropos, Athanatoi besteht aus zwei Wörtern. „A“ (Abwesenheit von) + „thanatos“ (Tod) und kann deshalb mit "Unsterbliche" übersetzt werden!