

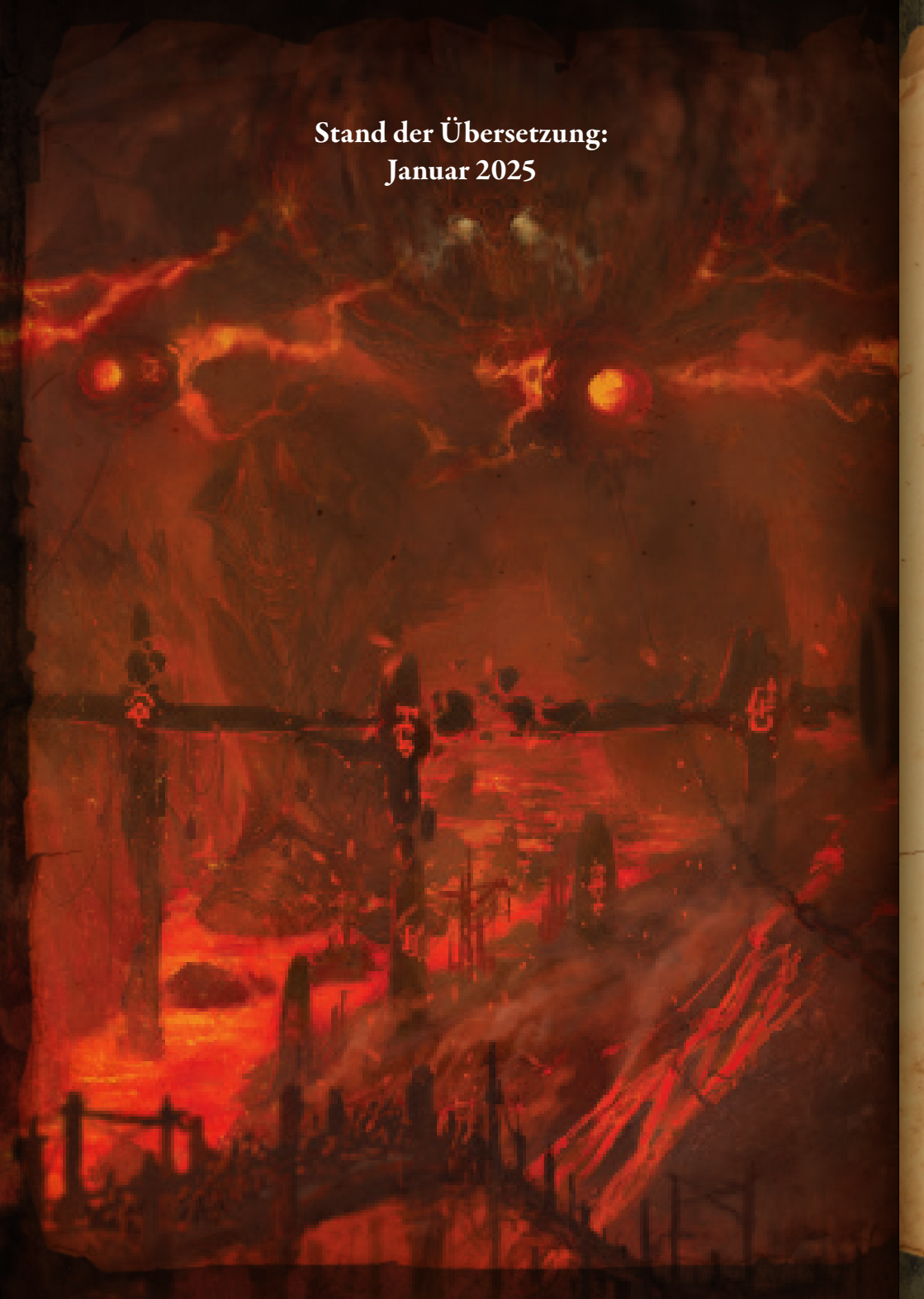


MAGIERKÖNIGE

Armeeliste

v2.2

Stand der Übersetzung:
Januar 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 Regimenter 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 Regimentern 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 Regimenter sein oder zwei unterschiedliche Regimenter 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 Regimenter 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.

DIE MAGIERKÖNIGE

In der Mitte des Kontinents der Magierkönige, Jaadoghar Kajhaana, steht das Trophaeum Pinakel, einst eine bescheidene Insel in einem Archipel, aber heute der Beleg für die rohe elementare Macht, die die Magierkönige entfesselten, als sie den gesamten Festlandssockel emporhoben, um sich selbst ein Königreich zu erschaffen.

In diesem Vulkan liegen die vier Throne der Magierkönige: Erme, die die Ozeane bewegt, Dyelin, Scheiterhaufen der Götter und Menschen, Hormus, der die Berge senkt, und Alessa, Weberin der Winde und Schicksale. Trotz seiner enormen Größe und dem unglaublichen Aufwand, mit dem dieser Berg zu einem Monument ihrer Erreter gemacht wurde, ist das Trophaeum Pinakel größtenteils leer. Es nimmt eine mehr zeremonielle Rolle für die Magierkönige und ihre Ambitionen ein und dient, um die Tiefen magischen Wissens auszuloten und die Gipfel der Macht zu erklimmen.

Die Magierkönige sind in vier Höfe unterteilt, von denen jeder jeweils ein Element darstellt, die die Magierkönige beherrschen. Die Hof-Schlachtfeldrollen sind wie folgt: [**HOF DES FEUERS**], [**HOF DER LUFT**], [**HOF DER ERDE**] und [**HOF DES WASSERS**]. Zusätzlich werden die Wörter „Feuer“, „Luft“, „Erde“ und „Wasser“ für die Beschreibung von Zaubersprüchen und Ritualen verwendet, die thematisch und mechanisch mit den entsprechenden Höfen verbunden sind.

*Beispiel: Zaubersprüche/Rituale des [**HOFES DES FEUERS**] werden auch als „Feuer“-Zaubersprüche/-Rituale bezeichnet. Erwähnt eine Fähigkeit also einen Feuer-Zauberspruch oder ein Feuer-Ritual, das ein Regiment des [**HOFES DES FEUERS**] als Ziel hat, so ist ein Zauberspruch bzw. ein Ritual des [**HOFES DES FEUERS**] gemeint, also vom selben Hof wie das Regiment.*

MAGISCHES PATRONAT (sorcerous patronage)

[**CHARAKTERE**] in dieser Armee dürfen nicht-Monster [**ELEMENTAR**]-Regimenter desselben Hofes wie sie selbst als Haupttrupp in ihren Kriegstrupp aufnehmen.

Alle Infanterie-[**CHARAKTERE**] dieser Armee können ihrem Kriegstrupp ein zusätzliches 'Rajakur'- oder 'Dhanur Disciples'-Regiment bis zu einem Maximum von fünf hinzufügen, wobei sie die übliche Beschränkung auf vier Regimenter pro Kriegstrupp ignorieren. Diese Regimenter müssen nicht das fünfte Regiment des Kriegstrupps sein und sind sie ein Haupttrupp, schalten sie wie üblich eingeschränkte Regimenter frei.

Außerdem erhalten alle [**STERBLICHE**]-Regimenter dieser Armee dieselbe Hof-Schlachtfeldrolle wie der [**CHARAKTER**], zu dessen Kriegstrupp sie gehören, außer eine Regel besagt etwas anderes.

ELEMENTAR-MARKER (elemental markers)

Zaubersprüche, Rituale und Sonderregeln von Regimentern der Höfe der Erde und des Wassers weisen die Spieler an, einen Erde- bzw. Wasser-Marker zu platzieren. Der Bereich innerhalb von 3 Zoll zu einem Wasser-Marker zählt als Zonen-Gelände mit der Gelände-Sonderregel 'Wasser' (water).

Als Marker platziert ihr eine einzelne Infanterie-Basis und misst Entfernungen von einem beliebigen Punkt der Basis aus. Man kann nicht mit diesen Markern in Kontakt sein, sie können unter Missionsziel-Markierungen platziert werden und Regimenter dürfen sich frei über sie bewegen, sowie ihre Bewegung auf ihnen beenden. Kämpfen zwei Magierkönige-Armeen gegeneinander, hat jede Armee ihre eigenen Elementar-Marker.

RITUALE (rituals)

Rituale sind mächtige Fähigkeiten, die eine gewisse Menge an Vorbereitung benötigen, bevor sie entfesselt werden. Jedes Ritual hat seine eigene Befehlskarte, die, sobald das Ritual vorbereitet wurde, in den Befehlskartenstapel einsortiert wird. Ziehst du sie, aktivierst du einfach ihren Effekt!

Verbündete nicht-vernichtete Zauberwirker geben wie in ihrem Armeelisteneintrag beschriebenen Zugriff auf Rituale. Wähle am Ende der Überlegenheitsphase jeder Runde ein Ritual, auf das du derzeit Zugriff hast, und platziere seine Befehlskarte offen neben deinen Befehlskartenstapel. Dieses Ritual wird nun vorbereitet. **Der Zauberwirker muss sich nicht auf dem Schlachtfeld befinden.**

Wird ein Ritual bereits vorbereitet, darfst du entweder das aktuelle Ritual weiterhin vorbereiten oder ein neues Ritual auswählen, um das derzeitige Ritual zu ersetzen und von neu zu beginnen. Du darfst nicht mehr als ein Ritual gleichzeitig vorbereiten, außer eine Regel besagt etwas anderes.

Wurden alle Zauberwirker vernichtet, die dir Zugriff auf ein Ritual geben, das gerade vorbereitet wird, endet die Vorbereitung des Rituals sofort und du entfernst es aus dem Spiel.

Im Verlauf der Runde darfst du dem Ritual, das du vorbereitest, Ritual-Marker auf folgende Arten hinzufügen:

- 1) Jedes Mal, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, dessen Hof mit dem Ritual übereinstimmt, das gerade vorbereitet wird, wird ein Ritual-Marker auf dem Ritual platziert.
- 2) Regimenter mit der Schlachtfeldrolle [**ELEMENTAR**] verfügen über Befehlskarten-Ereignisse und Sonderregeln, die Ritualen desselben Hofes Ritual-Marker hinzufügen, wie in ihrem Armeelisteneintrag angegeben.
- 3) Weitere Regeln und Fähigkeiten können Ritualen, die vorbereitet werden, Ritual-Marker hinzufügen.

Sobald ein Ritual so viele Ritual-Marker gesammelt hat, wie der Ritual-Schwellenwert (ritual threshold) angibt, gilt es als fertig vorbereitet. Entferne alle Ritual-Marker von der Ritual-Befehlskarte. Zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase musst du diese Befehlskarte in deinen Befehlskartenstapel legen, wie du es mit jeder anderen Befehlskarte tun würdest.

Wird eine Ritual-Befehlskarte vom Befehlskartenstapel während des Schrittes „Eine Befehlskarte ziehen“ aufgedeckt, handle sofort alle Effekte des Rituals ab. Wurde das Ritual abgehandelt, entferne das Ritual aus deinem Pool an verfügbaren Befehlskarten und es muss erneut vorbereitet werden.

ELEMENTARE ENTLADUNG (elemental discharge)

Beginnst du die Vorbereitung eines Rituals zum ersten Mal in einer Runde, füge ihm sofort X Ritual-Marker hinzu, wobei X die Nummer der derzeitigen Runde der Partie ist (bis zu einem Maximum von 5).

Beispiel: Du beginnst die Vorbereitung eines Rituals in Runde 3 und fügst ihm sofort 3 Ritual-Marker hinzu.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

Jeder [CHARAKTER] gewährt eine unterschiedliche Überlegenheitsfähigkeit, wenn man ihn als Kriegsherrn auswählt.

MAHARAJAH

Elementare Vereinigung [Immer aktiv]: Verbündete [ELEMENTAR]-Regimenter mit dem Befehlskarten-Ereignis ‚Elementare Verbindung‘ fügen einem beliebigen Ritual, das gerade vorbereitet wird, einen Ritual-Marker hinzu, anstatt einem Ritual desselben Hofs. Zusätzlich gilt: Wird ein Ritual erfolgreich vorbereitet, darfst du sofort ein beliebiges Ritual wählen, auf das du Zugriff hast, und seine Vorbereitung beginnen.

Außerdem darf dieser [CHARAKTER] einen zusätzlichen Hof auswählen und erhält alle Zaubersprüche, Rituale und Haupttrupp-Optionen dieses Hofs, wie unter der Armee-Sonderregel ‚Magisches Patronat‘ (sorcerous patronage) beschrieben.

SORCERER

Allmacht (omnipotence) [Immer aktiv]: Alle [CHARAKTERE] dieser Armee müssen denselben Hof wie ihr Kriegsherr wählen.

Führt ein verbündeter [CHARAKTER] eine Zaubern-Aktion aus und der Zauberspruch wird mit 4 oder mehr Erfolgen gewirkt, darf der [CHARAKTER] nach Abhandlung des Zauberspruchs eine zusätzliche freie Zaubern-Aktion ausführen. Dieser Effekt kann nur ein Mal pro Aktivierung aktiviert werden.

Derselbe [CHARAKTER] kann denselben Zauberspruch nicht mehr als einmal pro Runde versuchen zu wirken. Jeder Zauber kann maximal 3-mal in jeder Runde gewirkt werden.

RAJ

Elementare Herrschaft [Immer aktiv]: Je nachdem, welchen Hof dieser Kriegsherr auswählt, steht dir einer der folgenden Effekte zur Verfügung:

Hof des Feuers - Verbündete [ELEMENTAR]-Regimenter des [HOFS DES FEUERS] erhalten das folgende Befehlskarten-Ereignis: **Die Flammen fächeln (fan the flames)** [Befehlskarten-Ereignis]: Ist das Regiment ‚Entflammt‘ (inflamed), darf es sich dazu entscheiden, den Status ‚Entflammt‘ zu verlieren und entweder die Sonderregel ‚Tödliche Klingen‘ (deadly blades) oder ‚Tödlicher Schuss‘ (deadly shot) zu erhalten.

Dieses Regiment fügt anschließend einem Ritual desselben Hofs, das gerade vorbereitet wird, einen Ritual-Marker hinzu.

Hof der Luft - Verbündete [ELEMENTAR]-Regimenter des [HOFS DER LUFT] erhalten die Sonderregel ‚Opportunisten‘ (opportunists).

Hof des Wassers - Solange sich verbündete [ELEMENTAR]-Regimenter des [HOFS DES WASSERS] innerhalb von 3 Zoll zu einem Wasser-Marker befinden, gelten sie als hätten sie alle Verbundbasen in sichtbeeinträchtigendem Zonen-Gelände.

Hof der Erde - Verbündete [ELEMENTARE] des [HOFS DER ERDE] erhalten das Befehlskarten-Ereignis ‚Regeneration (2)‘ (regeneration (2)).



MAHARAJAH - MAHARAJAH**120 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie-Charakter	-	-	2	3	5	5	3	3	2	Versammlung der Elemente

Sonderregeln:

Zauberer (7)

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Der 'Maharajah' muss einen der folgenden Höfe ohne zusätzliche Punktkosten wählen und kennt alle Zaubersprüche und Rituale dieses Hofes. Dieser [CHARAKTER] erhält dieselbe Schlachtfeldrolle wie der Hof, den er gewählt hat.

- Hof des Feuers
- Hof der Erde
- Hof der Luft
- Hof des Wasser

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER]**Charakter-Aufwertungen**

Geschenke des Schirmherren: Kann ein Geschenk des Schirmherren für die angegebenen Punktkosten wählen.

Meisterschaften: Kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Rajakur,
Mahabharati
Initiates, Dhanur
Disciples, Ghols

*Eingeschränkte
Auswahl:*

*Efreet Flamecasters, Efreet Sword Dancers,
Rakshasa Bakasura, Rakshasa Ravanar,
Steelheart Djinn, Windborne Djinn, Trinavarta
Chandavat, Trinavarta Sabhagrib, Eternal
Eidolons, Eternal Oppressors Mahut, Marid
Lancers, Marid Sahar, Marid Lord, Mahabharati
Sorcerer Saints,*

SORCERER - MAGIER**100 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie-Charakter	-	-	3	2	4	4	3	2	2	Allmacht

Sonderregeln: Salve (3) (14 Zoll), Zauberer (7)

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Der 'Sorcerer' muss einen der folgenden Höfe ohne zusätzliche Punktkosten wählen und kennt alle Zaubersprüche und Rituale dieses Hofes. Dieser [CHARAKTER] erhält dieselbe Schlachtfeldrolle wie der Hof, den er gewählt hat.

- Hof des Feuers
- Hof der Erde
- Hof der Luft
- Hof des Wasser

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER]

Charakter-Aufwertungen

Geschenke des Schirmherren: Kann ein Geschenk des Schirmherren für die angegebenen Punktkosten wählen.

Meisterschaften: Kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

Kriegstrupp:

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Rajakur,</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Efreet Flamecasters, Efreet Sword Dancers,</i>
	<i>Mahabharati</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Rakshasa Bakasura, Rakshasa Ravanar,</i>
	<i>Initiates, Dhanur</i>		<i>Steelheart Djinn, Windborne Djinn, Trinavarta</i>
	<i>Disciples, Ghols</i>		<i>Chandavat, Trinavarta Sabhagrih, Eternal</i>
			<i>Eidolons, Eternal Oppressors Mahut, Marid</i>
			<i>Lancers, Marid Sahar, Marid Lord, Mahabharati</i>
			<i>Sorcerer Saints,</i>

RAJ - RAJ

120 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie-Charakter	-	-	2	3	5	4	4	3	2	Elementare Dominanz

Sonderregeln:

Klingenwirbel, Zauberer (7), Kraft nach vorne

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Der 'Raj' muss einen der folgenden Höfe ohne zusätzliche Punktkosten wählen und kennt alle Zaubersprüche und Rituale dieses Hofes. Dieser [CHARAKTER] erhält dieselbe Schlachtfeldrolle wie der Hof, den er gewählt hat.

- Hof des Feuers
- Hof der Erde
- Hof der Luft
- Hof des Wasser

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER]

Charakter-Aufwertungen

Geschenke des Schirmherren: Kann ein Geschenk des Schirmherren für die angegebenen Punktkosten wählen.

Meisterschaften: Kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

Kriegstrupp:

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Rajakur,</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Efreet Flamecasters, Efreet Sword Dancers,</i>
	<i>Mahabharati</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Rakshasa Bakasura, Rakshasa Ravanar,</i>
	<i>Initiates, Dhanur</i>		<i>Steelheart Djinn, Windborne Djinn, Trinavarta</i>
	<i>Disciples, Ghol</i>		<i>Chandavat, Trinavarta Sabhagrib, Eternal</i>
			<i>Eidolons, Eternal Oppressors Mahut, Marid</i>
			<i>Lancers, Marid Sahar, Marid Lord, Mahabharati</i>
			<i>Sorcerer Saints,</i>

MAHABARATI SARDAR - MAHABARATI SARDAR

120 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie-Charakter	-	-	2	3	5	4	3	3	1	Allmacht

Sonderregeln: Spalten (1), Makellose Schläge

Elementarer Angriff (elemental assault) [Befehlskarten-Ereignis]: Der [CHARAKTER] darf sofort 3 Ritual-Marker von einem Ritual entfernen, das in Vorbereitung ist, um dafür ein verbündetes [STERBLICHES] oder [MAHABHARATI]-Regiment innerhalb von 12 Zoll die Sonderregel ‚Unantastbar‘ (untouchable) oder ‚Unerbittliche Schläge‘ (relentless blows) erhalten zu lassen.

Magischer Segen: Während einer Runde, in der der ‚Mahabarati Sardar‘ Ritual-Marker von einem Ritual in Vorbereitung entfernt hat, erhält das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, die Sonderregeln ‚Spalten (+1)‘ (cleave (+1)) und ‚Furchtlos‘ (fearless) bis zum Ende der Runde.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [MAHABHARATI]

Charakter-Aufwertungen

Geschenke des Schirmherren: Kann ein Geschenk des Schirmherren für die angegebenen Punktkosten wählen.

Meisterschaften: Kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie erwerben.

Kriegstrupp:

Dieser [Charakter] kann nicht der Kriegsherr sein und sein Kriegstrupp wird nicht von der Armee-Sonderregel ‚Magisches Patronat‘ betroffen.

Haupttrupp: Rajakur, Dhanur, Eingeschränkte, Mahabharati Sorcerer Saints
Disciples,
Auswahl:
 Mahabharati
 Initiates,

Dieser Armeelisteneintrag ist eine aktualisierte Version des bisher als „Sardar“ bekannten Charakters. Das Modell bleibt unverändert und ihr dürft weiterhin die Befehlskarte „Sardar“ benutzen, um diesen Charakter zu aktivieren. Mit neuen Veröffentlichungen für die Magierkönige werden wir die Sterblichen und die Mahabharati erweitern, wodurch in Zukunft auch Armeelisten ausschließlich aus Sterblichen und Mahabharati möglich sein werden.



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 diese Boni gehen verloren, sobald die Charakter-Verbundbasis aus dem Spiel entfernt wird.

GESCHENKE DES SCHIRMHERREN (patron's gifts)

Jedes Geschenk des Schirmherren darf nur einmal in deiner Armee vorkommen.

BANNER

Banner der Elementarherrschaft (banner of elemental dominion) 25 Punkte

Aus Fasern gewoben, in denen die Essenz der Elementar-ebenen enthalten ist, zeigt dieser Wandteppich die vergötterten Wappen der Magierkönige - Wesen mit gottgleicher Macht, deren vereintes magisches Wissen sagenumwoben ist. Jene mit elementarem Ursprung, unterwerfen sich schnell der gebieterischen Aura des Banners und folgen den Befehlen seines magischen Meisters. Verbündete [ELEMENTAR]-Regimenter innerhalb von 12 Zoll zu diesem [CHARAKTER] erhalten die Sonderregel ‚Unaufhaltsam‘ (unstoppable).

Prijm Khanjar (prijm khanjar) 30 Punkte

Dieser verzierte Dolch stammt vom Orden der Mahabaratī – einer mysteriösen Macht, die einst die Magierkönige überwachte und sie vor Korruption bewahrte. Die Klinge scheint einen eigenen Willen zu haben. Sie macht aus ihrem Träger einen meisterhaften Mörder und einzigartigen Dolchkämpfer.

Der [CHARAKTER] fügt seinem Attackenwert +2 hinzu und erhält die Sonderregel ‚Makellose Schläge‘ (flawless strikes).

WAFFEN

Tanzender Krummsäbel (dancing scimitar) 30 Punkte

Die magischen Waffenschmiede der Magierkönige arbeiten und forschen unermüdlich daran, die perfekte Waffe zu schmieden. Der tanzende Krummsäbel ist ein solches Experiment: Die Klinge ist per Magie an einen Dschinn der Feuerebene verbunden, wodurch die Waffe die mörderischen Manöver des Wesens auf den Schlachtfeldern der materiellen Welt widerspiegelt. Der [CHARAKTER] erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Tanzender Krummsäbel: Ein gegnerisches Ziel-Regiment oder eine Missionsziel-Markierung innerhalb von 12 Zoll erleiden 3 automatische Treffer mit der Sonderregel ‘Panzerbrechend (2)’ (armor piercing (2)). Diese Treffer verursachen keine Moraltests.

ARKAN

Niyantran (niyantran) 20 Punkte

In diesem Pakt der Magie geht es um Kontrolle und seine Anwender können die Gedanken niederer Wesen infiltrieren und dominieren. Dadurch halten jene, die Niyantran anrufen, eine unnatürliche Verbindung zu ihren Untergebenen und führen ihren Willen als Meister mit höchster Effizienz aus, wodurch sie ihre Manöver strategisch perfekt ausführen können.

Solange das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, nicht Gebrochen ist, dürfen verbündete Regimenter innerhalb von 12 Zoll zu dieser Charakter-Verbundbasis die Entschlossenheit dieses [CHARAKTERS] anstatt ihrer eigenen nutzen.

Jadoo Kavach (jadoo kavach) 30 Punkte

Diese mächtige Rune wurde durch die gemeinsamen Anstrengungen aller vier Magierkönige erschaffen und verleiht ihrem Träger eine Aura aus purer Elementarenergie. Diese Aura verstärkt die magischen Fähigkeiten jeder Person, welche die Jadoo Kavach nutzt, indem sie einen magischen prismatischen Effekt erzeugt, der Magie für Verbündete und die Umgebung vermehrt und verstärkt.

Alle verbündeten Zauberwirker innerhalb von 10 Zoll zu diesem **[CHARAKTER]** dürfen Zauberwürfe von „6“ wiederholen. Diese Wiederholungswürfe können pro Aktivierung nur für eine Zaubern-Aktion genutzt werden.

Shu'laat (shu'laat)

20 Punkte

Dieser große Speer wurde mit mächtigen Zaubersprüchen tausend-und-einmal gesegnet. Die Gravierungen der Segnungen sind so klein, dass magische Hilfsmittel nötig sind, um sie zu lesen. Wer den Speer trägt, fühlt die Macht der vielen Segen dieser berühmten Waffe und erfährt dadurch Glück und Stärke.

Wirkt dieser **[CHARAKTER]** erfolgreich einen Zauberspruch, darfst du dem Ritual, das du gerade vorbereitest, einen zusätzlichen Ritual-Marker hinzufügen. Der **[CHARAKTER]** kann in seiner Aktivierung nicht mehr als einen zusätzlichen Ritual-Marker hinzufügen.

MEISTERSCHAFTEN (masteries)

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 Magischer Schirmherr.

MAGISCHER SCHIRMHERR

Ein Charakter, der eine Meisterschaft aus dieser Kategorie ausgewählt hat, darf eine zusätzliche Meisterschaft aus einer anderen Kategorie erwerben.

Aufzeichner aller Taten

(recorder of all deeds) **35 Punkte**

Nur Kriegsherr. [Immer aktiv]: [STERBLICHE] Regimenter in dieser Armee erhalten die Sonderregeln ‚Vorhut (3)‘ (vanguard (3)) und ‚Tapferkeit‘ (bravery).

Prinz des untergehenden Monds

(prince of the setting moon) **30 Punkte**

Nur Kriegsherr. [Immer aktiv]: Solange diese Charakter-Verbundbasis auf dem Schlachtfeld ist, heilen befreundete [STERBLICHE] Regimenter, die sich in Reichweite einer Missionsziel-Zone befinden, zu Beginn der Siegphase in jeder Runde 3 Verwundungen.

ARKAN

Elementare Rückkopplung

(elemental feedback) **20 Punkte**

Wirkt dieser [CHARAKTER] erfolgreich einen Zauberspruch, heilt das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, sofort für je 2 Erfolge 2 Verwundungen.

An die Elemente gebunden

(bound to the elements) **15 Punkte**

Der [CHARAKTER] ändert seinen Typ zu ‚Bestie‘,

Wesir des Morgensterns

(vizier of the morning star) **30 Punkte**

Nur Kriegsherr. Am Ende der Überlegenheitsphase jeder Runde verlieren alle verbündeten Regimenter desselben Hofes wie dieser [CHARAKTER] den Status ‚Gebrochen‘.

KAMPF

Das Beste, was man für Geld kaufen kann

(best money can buy) **20 Punkte**

Das Infanterie-Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel ‚Abgehärtet (+1)‘ (hardened (+1)).

Günstling von Hormus

(favoured of hormus) **15 Punkte**

(Nur Maharajah und Sorcerer vom Hof der Erde.)

Das Mahut-Regiment verliert seine Sonderregel ‚Salve (X)‘ (barrage (x)) und erhält die Sonderregel ‚Erschreckend (1)‘ (terrifying (1)).

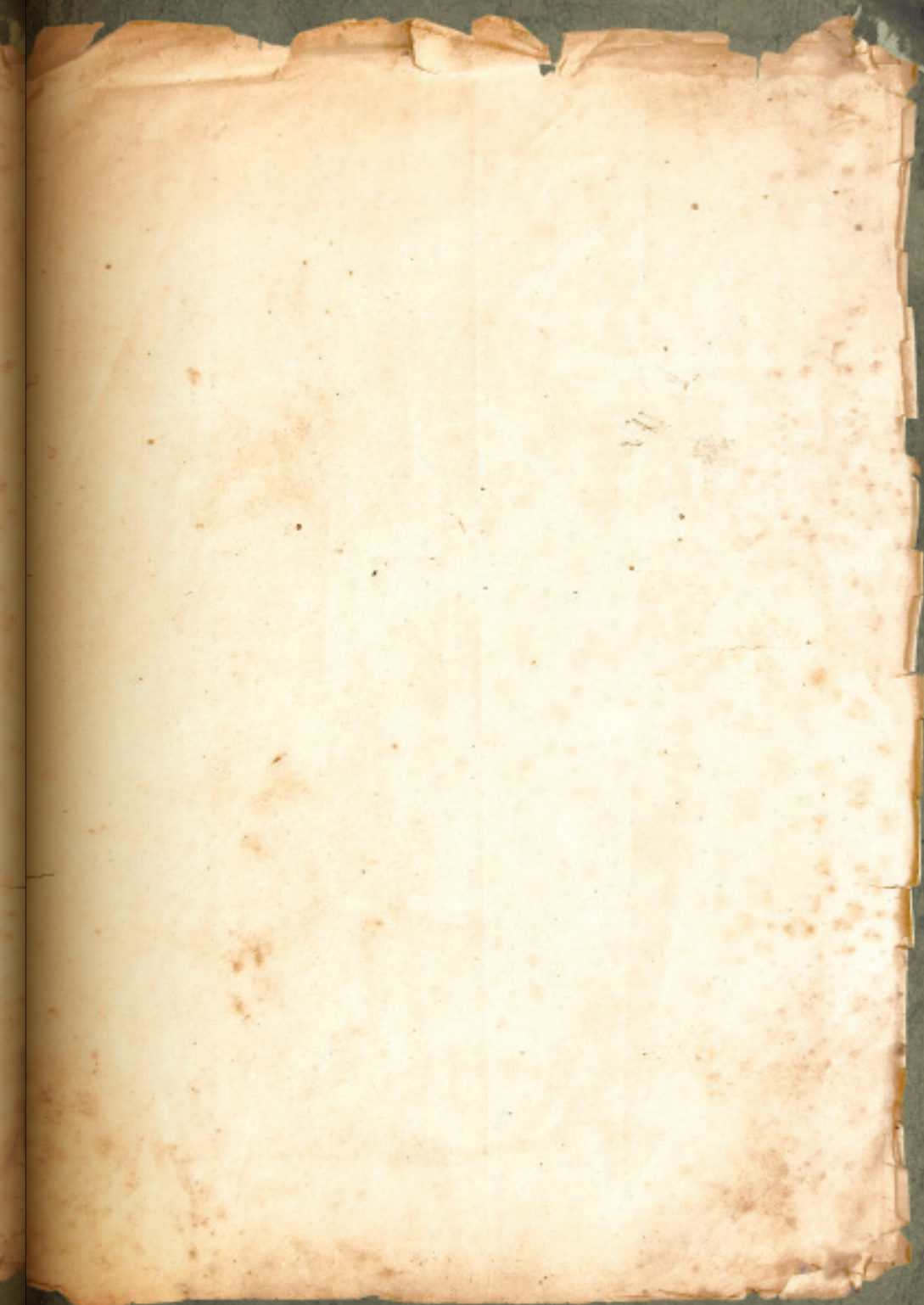
Zusätzlich gelten verbündete Regimenter innerhalb von 3 Zoll zu diesem Regiment als in Reichweite eines Erde-Markers.

fügt seinem Wundenwert und Attackenwert jeweils +2 hinzu und erhält die Sonderregel ‚Aufprall (3)‘ (impact (3)). Der [CHARAKTER] muss einem Regiment desselben Hofes zugeordnet sein.

Elementare Projektion

(elemental projection) **20 Punkte**

Dieser [CHARAKTER] erhält +3 Zoll auf die Reichweite seiner Zaubersprüche (Reichweite ‚Selbst‘ ist davon nicht betroffen).



ZAUBERBÜCHER DER HÖFE

ZAUBERSPRÜCHE DES HOFES DES FEUERS

„Entflammt“ (inflamed) ist ein Status, mit dem manche Regimenter, wie etwa jene mit der Sonderregel „Feuer-Elementar“ (fire elemental), interagieren können, um mächtige Fähigkeiten zu nutzen.

Name	Reichw.	Zauber- Level	Effekt
Zu Asche verbrennen (burn to cinders)	12 Zoll	4	Fügt einem gegnerischen Regiment pro Erfolg einen Treffer zu. Ein Regiment wird bis zum Ende der Runde „Entflammt“ (inflamed).
Ausbrennen (cauterize)	12 Zoll	3	Ein gegnerisches Regiment, inklusive derzeit zugeordneter Charakter-Verbundbasen, kann bis zum Ende der Runde nicht geheilt werden und wird bis zum Ende der Runde „Entflammt“ (inflamed).
Entzünden (ignite)	12 Zoll	3	Ein gegnerischen „Entflammtes“ (inflamed) Regiment erleidet sofort 5 Treffer und verliert sofort den Status „Entflammt“. Diese Treffer verursachen keine Moraltests. Andere Regimenter innerhalb von 6 Zoll zum Ziel-Regiment werden sofort bis zum Ende der Runde „Entflammt“ (inflamed).
Glühender Sandsturm (searing sandstorm)	Selbst	3	Bis zum Ende der Runde: Wann immer dieses Regiment das Ziel einer Fernkampf-Aktion eines gegnerischen Regiments wird, erhält es bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregel „Widerstandsfähig (2)“ (tenacious (2)) und wird bis zum Ende der Runde „Entflammt“ (inflamed).
Geschmolzene Klingen (molten blades)	12 Zoll	3	Ein Regiment erhält die Sonderregeln „Spalten (1)“ (cleave (1)) und „Tödliche Klingen“ (deadly blades) bis zum Ende der Runde und wird bis zum Ende der Runde „Entflammt“ (inflamed).
In Flammen getaucht (wreathed in flames)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment erhält die Sonderregel „Unantastbar“ (untouchable) bis zum Ende der Runde und wird bis zum Ende der Runde „Entflammt“ (inflamed).

ZAUBERSPRÜCHE DES HOFES DER LUFT

Name	Reichw.	Zauber- Level	Effekt
Aufwind (lifting winds)	12 Zoll	4	Ein verbündetes Regiment fügt bis zum Ende der Runde seinem Marschwert für die erste Marschieren-Aktion in seiner Aktivierung +2 Zoll hinzu.
Blitzschlag (lightning bolt)	12 Zoll	3	Fügt einem gegnerischen Regiment pro Erfolg einen Treffer zu. Ist das Ziel-Regiment mit einem Regiment des [HOFES DER LUFT] in Kontakt, erleidet es zusätzlich Treffer in Höhe seines derzeitigen Verteidigungswertes, inklusive aller Sonderregeln.
Zielsuchende Winde (homing winds)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Regiment wiederholt bis zum Ende der Runde beim Ausführen von Fernkampf-Aktion alle fehlgeschlagenen Trefferwürfe.
Luftschritt (air step)	12 Zoll	3	Ein verbündetes ungebundenes Regiment führt sofort eine Umgruppieren-Aktion außer der Reihe durch.
Wirbelsturm (cyclone)	12 Zoll	3	Fügt einem gegnerischen Regiment pro Erfolg einen Treffer zu. Ist das Ziel-Regiment während der Sieghase dieser Runde in Kontakt mit einem verbündeten Regiment des [Hofes der Luft], zählt es für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 0 Verbundbasen.
Windgeküsste Klingen (wind kissed blades)	Selbst	4	Ein verbündetes Regiment erhält die Sonderregeln „Gegenangriff“ (counter-attack) und „Parade“ (parry) bis zum Ende der Runde.

ZAUBERSPRÜCHE DES HOFES DES WASSERS

Name	Reichw.	Zauber- Level	Effekt
Blut zu Wasser (blood to water)	12 Zoll	3	Fügt einem gegnerischen Regiment pro Erfolg einen Treffer zu. Ist das Ziel-Regiment mit einem Regiment des [HOFES DES WASSERS] in Kontakt, erleidet es zusätzlich Treffer in Höhe seines derzeitigen Entschlossenheitswertes, inklusive aller Sonderregeln.
Lammelarfluss (lammelar flow)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment erhält die Sonderregel ‚Gezielter Schuss‘ (aimed shot) bis zum Ende der Runde.
Wirbelnde Umarmung (swirl- ing embrace)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment erhält die Sonderregel ‚Unantastbar‘ (untouchable).
Sauerstoffmangel hervorrufen (induc- es hypoxia)	12 Zoll	3	Ein gegnerisches Regiment muss bis zum Ende der Runde den niedrigsten unmodifizierten Entschlossenheitswert im Regiment nutzen.
Fließender Gleitschritt (flowing stride)	12 Zoll	3	Dieses Regiment ignoriert die Effekte von behinderndem Gelände bis zum Ende der Runde.
Wasser zu Blut (water to blood)	12 Zoll	3	Ein verbündetes [STERBLICHES] Regiment heilt 5 Verwundungen.

ZAUBERSPRÜCHE DES HOFES DER ERDE

Name	Reichw.	Zauber- Level	Effekt
Teile (das Land) (sunder (the land))	12 Zoll	3	Dieser Zauberspruch benötigt 3 Erfolge, um erfolgreich gewirkt zu werden. Die Ziel-Missionsziel-Zone zählt bis zum Ende der Runde als behinderndes Gelände zusätzlich dazu, dass sie eine Missionsziel-Zone ist.
Stabilisiere (die Struktur) (stabilize (the pattern))	12 Zoll	3	Bis zum Ende der Runde ignorieren verbündete [ELEMENTAR]-Regimenter innerhalb von 8 Zoll zu diesem Charakter die Effekte der Sonderregeln ‚Aura des Todes (X)‘ (aura of death (x)) und ‚Verfall (X)‘ (decay (x)).
Überwältige (die Form) (overwhelm (the form))	12 Zoll	3 (Skalierend)	Ein [ELEMENTAR]-Regiment des [HOFES DER ERDE] erhält die Sonderregel ‚Trampeln (+2)‘ (trample (+2)).
Verstärke (die Struktur) (reinforce (the pattern))	12 Zoll	3 (Skalierend)	Wähle ein verbündetes Regiment des [HOFES DER ERDE]. Bis zum Ende der Runde kann dieses Regiment keine Sturmangriffe oder Umgruppierungen ausführen und erleidet keine Treffer durch die Sonderregeln ‚Aufprall (X)‘ (impact (x)) und ‚Trampeln (X)‘ (trample (x)).
Schleudere (die Erde) (hurl (the earth))	12 Zoll	3	Ein gegnerisches Regiment erleidet 4 Treffer mit der Sonderregel ‚Panzerbrechend (1)‘ (armor piercing (1)).
Reinkarniere (das Selbst) (reincarnate (the self))	12 Zoll	4	Ein verbündetes Regiment heilt 3 Verwundungen.

RITUALE (rituals)

Wurde ein Ritual abgeschlossen, darfst du deine nächste Befehlskarte ziehen. Gehört sie einem Regiment des selben Hofs wie das Ritual, darfst du sie sofort aktivieren. Lege die Befehlskarte ansonsten oben auf deinen Befehlskartenstapel.

RITUALE DES HOFES DES FEUERS

Name	Ritual-Schwellenw.	Effekt
Aggressive Gedanken (intrusive thoughts)	7	Bis zum Ende der Runde erhalten alle verbündeten Regimenter des [HOFES DES FEUERS] die Sonderregel ‚Unerbittliche Schläge‘ (relentless blows). Hat ein Regiment diese Sonderregel bereits, erzeugen alle Trefferwürfe bei „1“ und „2“ zusätzliche Treffer, anstatt nur bei „1“.
Feuersturm (conflagration)	7	Alle ‚Entflammten‘ gegnerischen Regimenter auf dem Schlachtfeld erleiden 3 Treffer. Diese Treffer verursachen keine Moraltests. Zusätzlich gilt: Sollte ein verbündetes [ELEMENTAR]-Regiment des [HOFES DES FEUERS] während des nächsten Schrittes „Eine Befehlskarte aufdecken“ des Spielers aktiviert werden, darf dieses Regiment in seiner Aktivierung 3 Aktionen anstatt der üblichen 2 ausführen, mit den üblichen Beschränkungen. Es kann pro Runde nur eine ‚Feuersturm‘-Befehlskarte aktiviert werden.
Flammenherrschaft (fiery domain)	7	Bis zum Ende der Runde erhalten alle verbündeten Regimenter des [HOFES DES FEUERS] die Sonderregel ‚Feuer-Elementar‘ (fire elemental). Regimenter, die die Sonderregel ‚Feuer-Elementar‘ (fire elemental) bereits haben, heilen sofort 4 Verwundungen und werden bis zum Ende der Runde ‚Entflammt‘ (inflamed).

RITUALE DES HOFES DER LUFT

Name	Ritual-Schwellenw.	Effekt
Weitsicht (far sight)	7	Ordne alle Befehlskarten in deinem Befehlskartenstapel sofort neu an. Anschließend darfst du deine nächste Befehlskarte ziehen und aktivieren. Gehört die nächste Befehlskarte zum [HOF DER LUFT], darf dieses Regiment in seiner Aktivierung 3 Aktionen anstatt der üblichen 2 ausführen, mit den üblichen Beschränkungen. Es kann pro Runde nur eine ‚Weitsicht‘-Befehlskarte aktiviert werden.
Sayf (sayf)	7	Ein verbündetes [ELEMENTAR]-Regiment des [Hofs der Luft] erhält die Sonderregel ‚Fliegen‘ (fly) bis zum Ende der Runde. Zusätzlich erhalten alle verbündeten [ELEMENTAR]-Regimenter des [HOFES DER LUFT] in dieser Armee die Sonderregel ‚Luft-Elementar‘ (air elemental) bis zum Ende der Runde.
Trotzige Winde (spiteful winds)	7	Ein gegnerisches Regiment auf dem Schlachtfeld erleidet 4 Treffer. Diese Treffer verursachen keine Moraltests. Zusätzlich erleiden alle gegnerischen Regimenter innerhalb von 8 Zoll zum gegnerischen Ziel-Regiment 2 Treffer. Diese Treffer verursachen keine Moraltests.



RITUALE DES HOFES DES WASSERS

Wird ein Ritual des [**HOFES DES WASSERS**] erfolgreich vorbereitet, darfst du sofort ein anderes Ritual des [**HOFES DES WASSERS**] wählen, auf das du Zugriff hast, und seine Vorbereitung beginnen.

Name	Ritual-Schwellenw.	Effekt
Die Tiefe herbeirufen (call forth the deep)	7	Benenne einen Punkt auf dem Schlachtfeld (auch einen unter einem Regiment) und platziere dort einen Wasser-Marker. Der Bereich innerhalb von 3 Zoll zu diesem Wasser-Marker zählt als Zonen-Gelände mit der Gelände-Sonderregel ‚Wasser‘ (water). Das Geländeteil bleibt bis zum Ende der Schlacht bestehen. Durch dieses Ritual darf sich maximal ein Wasser-Marker gleichzeitig auf dem Schlachtfeld befinden. Befindet sich bereits ein Wasser-Marker auf dem Schlachtfeld, entferne den vorher platzierten Wasser-Marker, bevor du den Effekt dieses Rituals abhandelst.
Gewaltiger Geysir (violent geyser)	7	Ein gegnerisches Regiment auf dem Schlachtfeld, das sich innerhalb eines Wasser-Geländes befindet, erleidet 6 Treffer mit der Sonderregel ‚Panzerbrechend (1)‘ (armor piercing (1))). Diese Treffer verursachen keine Moraltests. Zusätzlich wiederholen gegnerische Regimenter, die sich innerhalb eines Wasser-Geländes befinden, bis zum Ende der Runde erfolgreiche Moraltests von „1“. Du darfst anschließend sofort 1 Wasser-Marker bis zu 6 Zoll bewegen.
Beruhigende Wellen (soothing tides)	7	Wähle einen Wasser-Marker auf dem Schlachtfeld. Bis zum Ende der Runde zählt der Bereich innerhalb von 6 Zoll um den Wasser-Marker als Zonen-Gelände mit der Sonderregel ‚Wasser‘ anstatt wie üblich 3 Zoll. Regimenter des [HOFES DES WASSERS], die sich derzeit innerhalb eines Wasser-Geländes befinden, heilen sofort 4 Verwundungen. Du darfst anschließend sofort 1 Wasser-Marker bis zu 6 Zoll bewegen.

RITUALE DES HOFES DER ERDE

Name	Ritual-Schwellenw.	Effekt
Geschenke der Erde (gifts of the earth)	7	Benenne einen Punkt auf dem Schlachtfeld (auch einen unter einem Regiment) und platziere dort einen Erde-Marker. Verbündete Regimenter des [HOFES DER ERDE], die sich innerhalb von 3 Zoll zu diesem Erde-Marker befinden, erhalten die Sonderregel ‚Regeneration (2)‘ (regeneration (2))). Der Erde-Marker bleibt bis zum Ende der Schlacht bestehen. Es darf sich maximal 1 Erde-Marker gleichzeitig auf dem Schlachtfeld befinden. Befindet sich bereits ein Erde-Marker auf dem Schlachtfeld, entferne den vorher platzierten Erde-Marker, bevor du diesen Effekt abhandelst.
Erdbeben (earthquake)	7	Gegnerische Regimenter innerhalb eines Zonen-Geländes deiner Wahl sowie innerhalb von 3 Zoll zu einem Erde-Marker erleiden 6 Treffer und können bis zum Ende der Runde nicht geheilt werden. Diese Treffer verursachen keine Moraltests. Du darfst anschließend sofort den Erde-Marker bis zu 6 Zoll bewegen.
Kuss der Erde (kiss of the earth)	7	Wähle ein verbündetes Regiment, das kein Monster ist und derzeit aus 2 oder weniger Verbundbasen besteht. Es wird sofort vernichtet. Entferne seine Verbundbasen nicht vom Schlachtfeld. Stattdessen verbleiben sie als sichtbeeinträchtigendes, betretbares, behinderndes Zonen-Gelände. Befindet sich bereits ein durch dieses Ritual erschaffenes Zonen-Gelände auf dem Schlachtfeld, entferne es, bevor du den Effekt dieses Rituals abhandelst. Das Regiment zählt als von deinem Gegner vernichtet.

MAHABHARATI INITIATES - MAHABHARATI-NOVIZEN**160 PUNKTE / +50 PRO****VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Mittel	6	1	3	5	4	4	2	2	Anführer, Bannerträger

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Spalten (1), Schildbrecher, Zauberer (1)

Eminenz (eminence): Wird dieses Regiment das Ziel einer Zaubern-Aktion eines gegnerischen Zauberwirkers, erhält es +2 auf seinen Ausweichenwert und zählt für die Skalierung dieser Zaubern-Aktion als +5 Verbundbasen.

Begabte Sterbliche (gifted mortals): Wählt ein verbündeter [Charakter] dieses Regiment als Ziel eines Zauberspruchs, ist der Zauberspruch automatisch erfolgreich, als hätte er die benötigte Anzahl an Erfolgen gewürfelt.

Zusätzlich gehört dieses Regiment demselben Hof wie der Kriegsherr dieser Armee an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle. Sollte der Kriegsherr der Armee mehreren Höfen angehören, gehört es ebenso diesen Höfen an.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [STERBLICHE], [MAHABHARATI]**MAHABHARATI SORCERER SAINTS -****230 PUNKTE****MAHABHARATI MAGIEHEILIGE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Kavallerie	Schwer	7	1	3	7	5	4	3	2	Anführer

SONDERREGELN Spalten (1), Aufprall (3), Vorhut (3), Erschreckend (1), Unantastbar

Begabte Sterbliche (gifted mortals): Wählt ein verbündeter [CHARAKTER] dieses Regiment als Ziel eines Zauberspruchs, ist der Zauberspruch automatisch erfolgreich, als hätte er die benötigte Anzahl an Erfolgen gewürfelt.

Zusätzlich gehört dieses Regiment demselben Hof wie der Kriegsherr dieser Armee an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle. Sollte der Kriegsherr der Armee mehreren Höfen angehören, gehört es ebenso diesen Höfen an.

Elementares Talent (elemental prowess) [Befehlskarten-Ereignis]: Das Regiment darf sofort 3 Ritual-Marker von einem Ritual entfernen, das derzeit vorbereitet wird, um ein verbündetes [ELEMENTAR]-Regiment innerhalb von 12 Zoll sofort um 4 Verwundungen zu heilen. Entfernt es 2 zusätzliche Ritual-Marker, erhält dieses Regiment die Sonderregel 'Gesegnet' (blessed) bis zum Ende seiner nächsten Aktivierung.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Model darauf.
- Dieses Regiment erhält keine zusätzlichen Verbundbasen.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [MAHABHARATI]

DHANUR DISCIPLES - DHANUR-JÜNGER**140 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Mittel	6	2	1	4	4	3	2	0	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN

Salve (5) (18 Zoll), Indirekter Beschuss

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle:**[STERBLICHE]****RAJAKUR - RAJAKUR****120 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Mittel	5	1	2	4	4	3	2	0	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN

Abgehärtet (1), Schild

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle:**[ELEMENTAR], [MAHABHARATI]**

GHOLS - GHOLE**110 PUNKTE / +30 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Leicht	5	1	2	6	4	2	2	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Unaufhaltsam, Vorhut (4)

Bewohner der Oberen Ebenen (denizens of the upper planes): Dieses Regiment gehört demselben Hof wie der Kriegsherr dieser Armee an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle. Sollte der Kriegsherr der Armee mehreren Höfen angehören, muss jedes Regiment bei der Erstellung der Armeeliste entscheiden, welchem dieser Höfe es angehört.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +30 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR]**EFREET FLAMECASTERS - EFREET FLAMMENWERFER****170 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mittel	6	2	2	5	5	3	3	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Salve (5) (14 Zoll), Aufprall (3), Schnellfeuer

Höllische Brandmarkung (infernal branding): Solange dieses Regiment ‚Entflammt‘ (inflamed) ist oder eine Fernkampf-Aktion gegen ein ‚Entflammtes‘ gegnerisches Regiment ankündigt, wird die Sonderregel ‚Schnellfeuer‘ (rapid fire) dieses Regiments bei Trefferwürfen von „1“ und „2“ aktiviert anstatt nur von „1“.

Feuer-Elementar: Solange dieses Regiment ‚Entflammt‘ (inflamed) ist oder eine Sturmangriff-Aktion gegen ein ‚Entflammtes‘ gegnerisches Regiment ankündigt, erhält es die Sonderregel ‚Moloch‘ (juggernaut) bis zum Ende der Runde. Regimenter mit dieser Sonderregel dürfen trotz der Sonderregel ‚Moloch‘ (juggernaut) zu ihrer Sturmangriffsreichweite hinzufügen.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DES FEUERS]

EFREET SWORD DANCERS - EFREET-SCHWERTTÄNZER

170 PUNKTE / +50 PRO

VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mittel	6	1	3	6	5	3	3	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung

SONDERREGELN Aufprall (3), Unerbittliche Schläge

Feuer-Elementar: Solange dieses Regiment ‚Entflammt‘ (inflamed) ist oder eine Sturmangriff-Aktion gegen ein ‚Entflammtes‘ gegnerisches Regiment ankündigt, erhält es die Sonderregel ‚Moloch‘ (juggernaut) bis zum Ende der Runde. Regimenter mit dieser Sonderregel dürfen trotz der Sonderregel ‚Moloch‘ (juggernaut) zu ihrer Sturmangriffsreichweite hinzufügen.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +50 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DES FEUERS]

RAKSHASA BAKASURA - RAKSHASA BAKASURA

250 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	1	3	15	16	4	3	1

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung

SONDERREGELN Aura des Todes (6), Spalten (1), Aufprall (5), Erschreckend (1), Furchtlos

Arroganz (arrogance): Dieses Regiment addiert +3 Zoll auf seine Sturmangriffsreichweite wenn es einen Sturmangriff gegen ein gegnerisches Regiment ausführt, dem ein [CHARAKTER] zugeordnet ist. Außerdem kann dieses Regiment während seiner Aktivierung eine freie Duell-Aktion ausführen, als wäre es eine Charakter-Verbundbasis. Verweigert die gegnerische Charakter-Verbundbasis das Duell, erhält dieses Regiment die Sonderregel ‚Klingenwirbel‘ (flurry) bis zum Ende der Runde.

Letzte Worte (last word): Wird dieses Regiment vernichtet, wähle ein gegnerisches Regiment innerhalb von 8 Zoll zu einer verbündeten Charakter-Verbundbasis oder einem verbündeten Regiment mit der Sonderregel ‚Zauberer (X)‘ (wizard (x)). Das gegnerische Ziel-Regiment erleidet 8 automatische Treffer. Diese Treffer werden dem gegnerischen Regiment von der Flanke zugefügt. Verwundungen durch diese Treffer verursachen keine Moraltests.

Feuer-Elementar: Solange dieses Regiment ‚Entflammt‘ (inflamed) ist oder eine Sturmangriff-Aktion gegen ein ‚Entflammtes‘ gegnerisches Regiment ankündigt, erhält es die Sonderregel ‚Moloch‘ (juggernaut) bis zum Ende der Runde. Regimenter mit dieser Sonderregel dürfen trotz der Sonderregel ‚Moloch‘ (juggernaut) zu ihrer Sturmangriffsreichweite hinzufügen.

REGIMENT

- Diese Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DES FEUERS]

RAKSHASA RAVANAR - RAKSHASA RAVANAR

220 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	1	3	12	16	4	3	1

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung

SONDERREGELN Aura des Todes (6), Spalten (2), Furchtlos, Monstrositätenjäger, Aufprall (5), Erschreckend (1)

Überheblichkeit (hubris): Dieses Regiment addiert +3 Zoll auf seine Sturmangriffsreichweite wenn es einen Sturmangriff gegen ein Monster-Regiment ausführt.

Letzte Worte (last word): Wird dieses Regiment vernichtet, wähle ein gegnerisches Regiment innerhalb von 8 Zoll zu einer verbündeten Charakter-Verbundbasis oder einem verbündeten Regiment mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' (wizard (x)). Das gegnerische Ziel-Regiment erleidet 8 automatische Treffer. Diese Treffer werden dem gegnerischen Regiment von der Flanke zugefügt. Verwundungen durch diese Treffer verursachen keine Moraltests.

Feuer-Elementar: Solange dieses Regiment 'Entflammt' (inflamed) ist oder eine Sturmangriff-Aktion gegen ein 'Entflammtes' gegnerisches Regiment ankündigt, erhält es die Sonderregel 'Moloch' (juggernaut) bis zum Ende der Runde. Regimenter mit dieser Sonderregel dürfen trotz der Sonderregel 'Moloch' (juggernaut) zu ihrer Sturmangriffsreichweite hinzufügen.

REGIMENT

- Diese Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DES FEUERS]

STEELHEART DJINN - STAHLHERZ-DSCHINN

180 PUNKTE / +60 PRO
VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mittel	7	1	3	5	5	3	3	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung

SONDERREGELN Spalten (2), Aufprall (3)

Aufsteigenden Winden (on soaring winds) [Aktion außerhalb des Kampfs und Kampf-Aktion]: Das Regiment führt sofort eine Marschieren-Aktion aus und ignoriert dabei alle dazwischen liegenden Regimenter, [CHARAKTERE] und/oder Geländeteile. Das Regiment muss sich am Ende der Bewegung an einer erlaubten Position befinden und darf nicht eine Verbundbasis eines anderen Regiments überlappen. Dieser Effekt darf auch eingesetzt werden, falls sich das Regiment gerade im Kontakt mit gegnerischen Regimentern befindet. Beim Ausführen dieser Bewegung darf sich das Regiment seitwärts und rückwärts bewegen, ohne seinen Marschwert zu halbieren. Diese Bewegung zählt für die Sonderregel 'Luft-Elementar' (air elemental) als Marschieren-Aktion.

Luft-Elementar (air elemental): Eine von diesem Regiment festgelegte Verstärkungslinie kann nicht von gegnerischen Regimentern zurückgedrängt werden. Während einer Aktivierung, in der das Regiment eine Marschieren-Aktion ausführt, fügt das Regiment bis zum Ende der Runde seinem Ausweichenwert +1 hinzu (bis zu einem Maximum von 3).

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DER LUFT]

WINDBORNE DJINN - WINDGEBORENE DSCHINN**180 PUNKTE / +70 PRO****VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mittel	7	3	2	4	5	3	3	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Salve (3) (18 Zoll, Panzerbrechend (1)), Aufprall (3)

Luft-Elementar (air elemental): Eine von diesem Regiment festgelegte Verstärkungslinie kann nicht von gegnerischen Regimentern zurückgedrängt werden. Während einer Aktivierung, in der das Regiment eine Marschieren-Aktion ausführt, fügt das Regiment bis zum Ende der Runde seinem Ausweichenwert +1 hinzu (bis zu einem Maximum von 3).

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +70 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DER LUFT]**TRINAVARTA SABHAGRIH - TRINAVARTA SABHAGRIH****230 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	8	1	3	14	16	4	3	3

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Offene Formation, Unaufhaltsam, Fliegen, Unerbittliche Schläge

Elementare Leine (elemental tether): Verbündete Zauberwirker des [HOFS DER LUFT] dürfen den ‚Trinavarta Sabhagrih‘ oder andere verbündete Regimente innerhalb von 8 Zoll zu ihm als Ziel eines Zauberspruchs wählen, egal was die Reichweite des Zauberspruchs ist oder ob er Sichtlinie benötigt.

Wut des Sturms (fury of the tempest): Wurde während des vorigen Schritts „Eine Befehlskarte aufdecken“ eine Befehlskarte eines Rituals des [HOFS DER LUFT] aktiviert, wird die Sonderregel ‚Unerbittliche Schläge‘ (relentless blows) dieses Regiments bei jedem Trefferwurf von „1“ und „2“ aktiviert, anstatt nur von „1“.

Luft-Elementar (air elemental): Eine von diesem Regiment festgelegte Verstärkungslinie kann nicht von gegnerischen Regimentern zurückgedrängt werden. Während einer Aktivierung, in der das Regiment eine Marschieren-Aktion ausführt, fügt das Regiment bis zum Ende der Runde seinem Ausweichenwert +1 hinzu (bis zu einem Maximum von 3).

REGIMENT

- Diese Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DER LUFT]

TRINAVARTA CHANDAVAT - TRINAVARTA CHANDAVAT

240 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	8	2	2	10	17	4	3	2

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung

SONDERREGELN Gezielter Schuss, Salve (10) (12 Zoll, Schwerer Beschuss), Offene Formation, Fliegen, Zauberer (7)

Auge des Sturms (eye of the storm): Das Regiment kann während seiner Aktivierung Fernkampf-Aktionen auch ausführen, falls es im Kontakt mit gegnerischen Regimentern ist, muss dann jedoch diese Fernkampf-Aktion gegen eines der Regimente ausführen, mit denen es in Kontakt ist.

Wurde außerdem während des vorigen Schritts „Eine Befehlskarte aufdecken“ eine Befehlskarte eines Rituals des **[HOFS DER LUFT]** aktiviert, darf dieses Regiment eine freie Fernkampf-Aktion oder eine freie Zaubern-Aktion in seiner Aktivierung ausführen.

Luft-Elementar (air elemental): Eine von diesem Regiment festgelegte Verstärkungslinie kann nicht von gegnerischen Regimentern zurückgedrängt werden. Während einer Aktivierung, in der das Regiment eine Marschieren-Aktion ausführt, fügt das Regiment bis zum Ende der Runde seinem Ausweichenwert +1 hinzu (bis zu einem Maximum von 3).

Der ‚Trinavarta Chandavat‘ hat Zugriff auf die Zaubersprüche ‚Aufwind‘ (lifting winds) und ‚Blitzschlag‘ (lightning bolt) und darf eine Zaubern-Aktion in seiner Aktivierung ausführen, als wäre er ein **[CHARAKTER]**.

REGIMENT

- Diese Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: **[ELEMENTAR]**, **[HOF DER LUFT]**

ETERNAL EIDOLONS - EIDOLA DER EWIGKEIT

200 PUNKTE / +60 PRO
VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mittel	6	1	3	5	6	3	3	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung

SONDERREGELN Aufprall (3), Vorhut (3), Erschreckend (1), Furcht

Verjüngung (rejuvenation): Wurde während des vorigen Schritts „Eine Befehlskarte aufdecken“ eine Befehlskarte eines Rituals des **[HOFS DER ERDE]** aktiviert, heilt dieses Regiment zu Beginn seiner Aktivierung 4 Verwundungen.

Erde-Elementar (earth elemental): Solange sich dieses Regiment innerhalb von 3 Zoll zu einem Erde-Marker befindet, erhält es die Sonderregel ‚Unantastbar‘ (untouchable).

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: **[ELEMENTAR]**, **[HOF DER ERDE]**

ETERNAL OPPRESSORS - TYRANNEN DER EWIGKEIT**200 PUNKTE / +60 PRO
VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mittel	6	1	3	5	6	3	3	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Aufprall (3), Vorhut (3), Erschreckend (1), Furcht, Unaufhaltsam

Vorboten des Zerstörers (heralds of the destroyer): Wurde während des vorigen Schritts „Eine Befehlskarte aufdecken“ eine Befehlskarte eines Rituals des [HOF DER ERDE] aktiviert, fügt dieses Regiment seinem Attackenwert +2 hinzu.

Erde-Elementar (earth elemental): Solange sich dieses Regiment innerhalb von 3 Zoll zu einem Erde-Marker befindet, erhält es die Sonderregel ‚Unantastbar‘ (untouchable).

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DER ERDE]**MAHUT - MAHUT****240 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	6	2	2	10	20	3	3	2

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Salve (10) (20 Zoll), Brutaler Aufprall (2), Spalten (1), Abgehärtet (1), Aufprall (5), Schildbrecher, Standhaft, Trampeln (5), Furcht

Dieses Regiment erhält die folgende Aktion:

Vergoldete Statue (gilded statue) (Aktion außerhalb des Kampfs): Benenne einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 10 Zoll (auch einen unter einem Regiment) und platziere dort einen Erde-Marker. Der Erde-Marker bleibt bis zum Ende der Schlacht bestehen.

Es darf sich maximal 1 Erde-Marker gleichzeitig auf dem Schlachtfeld befinden. Befindet sich bereits ein Erde-Marker auf dem Schlachtfeld, entferne den vorher platzierten Erde-Marker, bevor du diesen Effekt abhandelst.

Erde-Elementar (earth elemental): Solange sich dieses Regiment innerhalb von 3 Zoll zu einem Erde-Marker befindet, erhält es die Sonderregel ‚Unantastbar‘ (untouchable).

Ein Mahut-Regiment kann während seiner Aktivierung eine freie Fernkampf-Aktion ausführen und kann Fernkampf-Aktionen auch ausführen, falls es im Kontakt mit gegnerischen Regimentern ist, muss dann jedoch diese Fernkampf-Aktion gegen eines der Regimenter ausführen, mit denen es in Kontakt ist. Ein Mahut-Regiment kann während seiner Aktivierung nicht mehr als eine Fernkampf-Aktion ausführen.

REGIMENT

- Diese Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [ELEMENTAR], [HOF DER ERDE]

MARID LANCERS - MARID-LANZENREITER**190 PUNKTE / +60 PRO****VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Kavallerie	Mittel	7	1	3	5	5	3	3	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Flexible Formation, Brutaler Aufprall (1), Aufprall (3), Vorhut (3)

Flutwelle (tidal wave): Wurde während des vorigen Schritts „Eine Befehlskarte aufdecken“ eine Befehlskarte eines Rituals des [**HOFS DES WASSERS**] aktiviert, erhält dieses Regiment die folgende Aktion bis zum Ende seiner Aktivierung.

(Aktion außerhalb des Kampfs) Das Regiment führt sofort einen Sturmangriff aus und ignoriert dabei die Effekte von behinderndem Gelände. Das Regiment erhält die Sonderregeln „Brutaler Aufprall (2)“ (brutal impact (2)) und „Aufprall (+2)“ (impact (+2)) bis zum Ende seiner Aktivierung.

Wasser-Elementar (water elemental): Befindet sich dieses Regiment in einem Wasser-Zonen-Gelände, ignoriert es die negativen Effekte. Stattdessen wiederholt es fehlgeschlagene Trefferwürfe von „6“.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle:

[ELEMENTAR], [HOF DES WASSERS]

MARID SAHAR - MARID SAHAR**170 PUNKTE / +60 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Kavallerie	Mittel	7	2	2	4	5	3	3	1	Anführer

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Salve (4) (12 Zoll), Flexible Formation, Zauberer (5)

Dieses Regiment erhält Zugriff auf den Zauberspruch ‚Blut zu Wasser‘ (blood to water) und darf in seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen.

Wässrige Brandmarkung (aqueous branding): Bis zum Ende der Runde gilt: War ein gegnerisches Regiment das Ziel einer Zaubern-Aktion dieses Regiments, zählen Zaubersprüche des [**HOFS DES WASSERS**] von verbündeten Zaubern-Regimenten gegen das gegnerische Regiment so, als hätten sie einen zusätzlichen Erfolg für das Wirken des Zauberspruchs gewürfelt.

Wasser-Elementar (water elemental): Befindet sich dieses Regiment in einem Wasser-Zonen-Gelände, ignoriert es die negativen Effekte. Stattdessen wiederholt es fehlgeschlagene Trefferwürfe von „6“.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für +60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle:

[ELEMENTAR], [HOF DES WASSERS]

MARID LORD - MARID-HERRSCHER**210 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	7	2	3	11	17	4	3	1

BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS Elementare Verbindung**SONDERREGELN** Spalten (1), Klingenwirbel, Aufprall (6)**Dieses Regiment erhält die folgende Aktion:**

Bringer der Flut (bringer of the deluge) (Aktion außerhalb des Kampfs): Benenne einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 10 Zoll zu diesem Regiment (auch einen unter einem Regiment) und platziere dort einen Wasser-Marker. Der Bereich innerhalb von 3 Zoll zu diesem Wasser-Marker zählt als Zonen-Gelände mit der Gelände-Sonderregel ‚Wasser‘ (water). Das Geländeteil bleibt bis zum Ende der Schlacht bestehen. Durch diese Fähigkeit darf sich maximal ein Wasser-Marker gleichzeitig auf dem Schlachtfeld befinden. Befindet sich bereits ein Wasser-Marker auf dem Schlachtfeld, entferne den vorher platzierten Wasser-Marker, bevor du diesen Effekt abhandelst.

Flutwelle (tidal wave): Wurde während des vorigen Schritts „Eine Befehlskarte aufdecken“ eine Befehlskarte eines Rituals des **[HOFS DES WASSERS]** aktiviert, erhält dieses Regiment die folgende Aktion bis zum Ende seiner Aktivierung.

(Aktion außerhalb des Kampfs) Das Regiment führt sofort einen Sturmangriff aus und ignoriert dabei die Effekte von behinderndem Gelände. Das Regiment erhält die Sonderregeln ‚Brutaler Aufprall (2)‘ (brutal impact (2)) und ‚Aufprall (+2)‘ (impact (+2)) bis zum Ende seiner Aktivierung.

Wasser-Elementar (water elemental): Befindet sich dieses Regiment in einem Wasser-Zonen-Gelände, ignoriert es die negativen Effekte. Stattdessen wiederholt es fehlgeschlagene Trefferwürfe von „6“.

REGIMENT

- Diese Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle:**[ELEMENTAR], [HOF DES WASSERS]**

BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE & SONDERREGELN

Elementare Verbindung [Befehlskarten-Ereignis]:

Dieses Befehlskarten-Ereignis kann **auch** in einer Runde eingesetzt werden, in der das Regiment als Verstärkung eintrifft. Dieses Regiment fügt einem Ritual desselben Hofs, das gerade vorbereitet wird, einen Ritual-Marker hinzu.

DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

Gerade erst am Anfang und voller Fragen? Hier ist ein kurzer Überblick, wie die Armeeeregeln der Magierkönige 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 SIND RITUALE?

Rituale sind mächtige Fähigkeiten, die eine gewisse Menge an Vorbereitung benötigen, bevor sie entfesselt werden. Jedes Ritual hat seine eigene Befehlskarte, die, sobald das Ritual vorbereitet wurde, in den Befehlskartenstapel einsortiert wird. Ziehst du sie, aktivierst du einfach ihren Effekt!

Alle deine Zauberwirker gehören einem **Hof** an oder gar mehreren. Jeder Hof gibt Zugriff auf seine Zaubersprüche und Rituale. Du darfst diese Rituale nutzen, solange der Charakter, der Zugriff auf sie hat, nicht vernichtet wurde. Auch falls der Charakter das Schlachtfeld noch nicht betreten hat, hast du bereits Zugriff auf seine Rituale. Du verlierst diesen Zugriff erst, sobald der Charakter vernichtet wurde.

Am Ende der **Überlegenheitsphase** wählst du ein einzelnes Ritual, auf das du Zugriff hast, und beginnst, es vorzubereiten. Bereitest du bereits ein Ritual vor, darfst du es durch ein neues ersetzen.

Um die Vorbereitung eines Rituals abzuschließen, musst du Ritual-Marker darauf sammeln.

Keine Angst, das ist sehr einfach! Als Faustregel gilt: *Jedes Mal, wenn du Aktionen ausführst, die dem Hof des Rituals entsprechen, fügst du ihm einen Ritual-Marker hinzu.*

Du wirkst einen Zauberspruch dieses Hofes? Füge einen Ritual-Marker hinzu.

Du aktivierst ein Elementar dieses Hofes? Füge einen Ritual-Marker hinzu (Dank, Elementare Verbindung).

Entspricht die Anzahl der auf dem Ritual gesammelten Ritual-Marker dem Schwellenwert des Rituals, ist seine Vorbereitung abgeschlossen und du sortierst das Ritual zu Beginn der nächsten Runde in deinen Befehlskartenstapel ein.

Dann musst du das Ritual nur noch aufdecken und seine arkane Macht entfesseln!

WAS ZU BEACHTEN IST

Spielst du die Magierkönige, beachte immer Folgendes:

- Die Beherrschung der arkanen Künste der Magierkönige dreht sich mehr um Tiefe als um Breite. Die meisten Listen profitieren von einem Fokus auf einen einzelnen Hof, aber manchmal kann eine Ausweitung auf einen zweiten Hof es wert sein.
- Vergiss nicht die ‚Elementare Verbindung‘! Jedes Mal, wenn du einen [Elementar] aktivierst, darfst du dem Ritual, das du gerade vorbereitest, einen Ritual-Marker hinzufügen.
- Bereitest du deinen Befehlskartenstapel vor, platziere Regimenter am besten nach Ritualen desselben Hofes. Dadurch kannst du sie sofort aktivieren und erhältst manchmal sogar einen mächtigen Bonus!