

CONQUEST

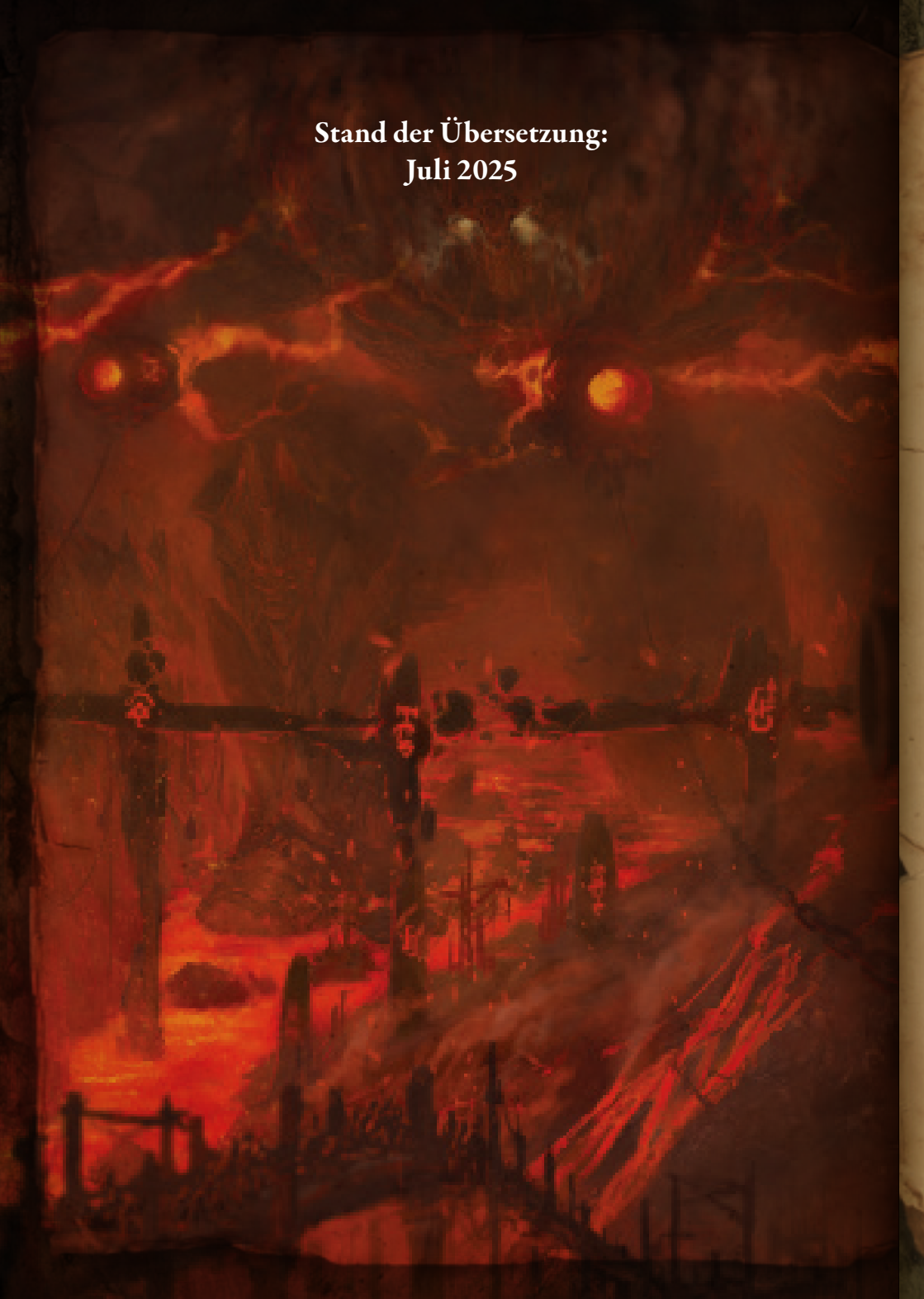
THE LAST ARGUMENT OF KINGS



SPIRES
Armeeliste

v2.6

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 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.

ARMEEREGELN

Diese Armee folgt den folgenden zusätzlichen fraktionspezifischen Regeln:

BERÜHRUNG DES MEISTERS (the master's touch)

Wenn du deine Armeeliste zusammenstellst, kannst du sie einer von 3 Spire-Subfraktionen zuordnen. Tust du das, wähle einen Kriegsherrn, den diese Subfraktion erlaubt und erhalte die entsprechende „Berührung des Meisters“-Fähigkeit.

DIE HERRSCHENDE BLUTLINIE (the sovereign lineage)

Nur 'Lineage Highborne', 'Lineage Prideborne' und 'High Clone Executor'

Überlegene Schöpfung (superior creations):
Wählst du Regimenter für Kriegstrupps von 'Lineage Highborne', 'Lineage Prideborne' oder 'High Clone Executor', kannst du die Punktkosten dieses Regiments um **+10 erhöhen**. Tust du das, erhält dieses Regiment +1 auf seinen Nahkampfwert (clash) (bis zu einem Maximum von 3). Die Einschränkung auf das Maximum von 3 für den Nahkampfwert ist nur während des Listenbaus relevant.

DER UNTERSPIRE (the under spire)

Nur 'Pheromancer'-Kriegsherr.

Die endlose Menagerie (the unnumbered menagerie) [**Schlachtfeld**]: Während dieser Kriegsherr auf dem Schlachtfeld ist, erhalten alle 'Force Grown Drones', 'Onslaught Drones', 'Brute Drones' und 'Stryx Regiments' in der Armee das Befehlskarten-Ereignis 'Regeneration (4)' (regeneration (4)).

DER VORSTAND

(the directorate)

Nur 'Biomancer'- oder 'High Clone Executor'-Kriegsherr.

Personalisierter epigenetischer Impuls (personalized epigenetic triggers) [**Schlachtfeld**]: Während dieser Kriegsherr auf dem Schlachtfeld ist, erhalten alle Regimenter deiner Armee das Befehlskarten-Ereignis 'Burnout' (burnout). Allerdings kann nur ein Regiment jede Runde das Befehlskarten-Ereignis 'Burnout' ausführen. Regimenter, die bereits 'Burnout' laut ihrem Armeelisteneintrag haben, ignorieren diese Beschränkung.

Zusätzlich haben alle 'Biomancers' in dieser Armee Zugriff auf folgende Biomantien:

Subdermale Keratininduktion (dubermal keratin induction)

Ein verbündetes leichtes Regiment innerhalb von 12 Zoll ändert seine Klasse zu "Mittel" bis zum Ende der Runde. Diese Biomantie kann nur einmal pro Runde ausgeführt werden, unabhängig davon wie viele 'Biomancer' die Armee enthält.

Adrenalschub

Ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll ist nicht mehr Gebrochen, als hätte es eine Sammeln-Aktion ausgeführt. Das Regiment zählt durch diese Biomantie nicht so, als wäre es aktiviert worden.





ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

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

BIOMANCER

Umgebungsfühler (proximity sensors) [Immer aktiv]: Verbündete Regimenter, die sich in Reichweite einer Missionsziel-Zone befinden, zählen für Biomantien, als wären sie in Reichweite verbündeter 'Biomancers'. Diese Überlegenheitsfähigkeit ist immer aktiv.

HIGH CLONE EXECUTOR

Koordinierter Überfall (coordinated assault) [Aktivierbar]: Einmal pro Schlacht, im ersten Schritt "Befehlskarte ziehen" dieser Runde, ziehe und führe die obersten 3 Befehlskarten in einem Schritt aus, anstatt eine Befehlskarte zu ziehen. Ziehe drei Befehlskarten, führe die Aktionen der Regimenter aus, handle jede Befehlskarte vollständig ab, bevor du zur nächsten übergehst und erst danach zieht dein Gegner seine nächste Befehlskarte. Durch diese Aktivierungen kannst du keine weiteren Befehlskarten von deinem Befehlskartenstapel ziehen. Würde eine der gezogenen Befehlskarten üblicherweise dazu führen, ignoriere es.

LINEAGE HIGHBORNE

Vermächtnis der Arche (legacies of the ark) [Immer aktiv]: Wenn du deine Armeeliste zusammenstellst, wähle eine 'Lineage Highborne'- oder eine 'Mimetic Assassin'-Charakter-Verbundbasis in deiner Armee. Diese Charakter-Verbundbasis kann bis zu 3 Mutationen ohne zusätzliche Punktkosten wählen, anstatt die in ihrem Armeelisteneintrag angegebene Anzahl zu erwerben. Diese Überlegenheitsfähigkeit ist immer aktiv, unabhängig davon, ob die Charakter-Verbundbasis bereits auf dem Schlachtfeld ist oder vernichtet wurde.

LINEAGE PRIDEBORNE

Beobachte und Lerne (watch and learn): Während der ganzen Schlacht ändert sich die Sonderregel 'Jäger-Vollstrecker Team' (hunter-killer teams) dieser Charakter-Verbundbasis wie folgt:

"Wann immer ein 'Leonine Avatare'-Regiment eine Fernkampf-Aktion (volley action) auf ein gegnerisches Regiment ausführt, während diese Charakter-Verbundbasis auf dem Schlachtfeld ist, wird dieses gegnerische Regiment zur 'Beute' (prey) bis zum Ende der Runde. Wenn ein verbündetes Regiment einen erfolgreichen Sturmangriff (charge) gegen ein gegnerisches 'Beute' Regiment ausführt, erhält es die Sonderregel 'Aufprall (+2)' (impact (+2)) bis zum Ende der Runde."

PHEROMANCER

Überlebensinstinkt unterdrücken (suppress survival instinct) [Schlachtfeld]: Während diese Charakter-Verbundbasis auf dem Schlachtfeld ist, dürfen alle verbündeten Regimenter innerhalb von 12 Zoll zu dieser Charakter-Verbundbasis gescheiterte Entschlossenheitstests wiederholen. Diese Überlegenheitsfähigkeit ist immer aktiv.



CHARAKTERE

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

BIOMANCER - BIOMANT

100 PUNKTE

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

Sonderregeln: Keine

Befehlskarten-Ereignisse: Biotische Erneuerung

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Fleisch flicken (Aktion inner- und außerhalb des Kampfs): Ein verbündetes Regiment innerhalb von 8 Zoll zur Charakter-Verbundbasis heilt 2 Verwundungen. Ein Regiment kann durch „Fleisch flicken“ nicht öfter als einmal pro Runde geheilt werden.

Optionen:

Mutationen: Kann eine Mutation für die angegebenen Punktkosten erwerben.

Biomantien: Der 'Biomancer' kennt alle der folgenden Biomantien ohne zusätzliche Punktkosten und kann jede Runde 1 Biomantie ausführen:

Instabile Aufwertung

Essenz ernten

Katalytischer Riss

Virulenz gewähren

Essenztransfer

Kriegstrupp:

Haupttrupp:

Force Grown Drones

Bound Clones

Eingeschränkte Auswahl:

Abomination

Desolation Beast

Incarnate Sentinels

Siege Breaker Behemoth

Meisterschaften:

Taktisch, Herrschaft über Fleisch

HIGH CLONE EXECUTOR - HOCHKLON-VOLLSTRECKER

100 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
High Clone Executor	Infanterie	-	-	3	3	5	4	4	2	1

Sonderregeln:

Spalten (1), Makellose Schläge

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

1

Modelle pro Verbundbasis:

1



Optionen:

Mutation: Kann eine Mutation für die angegebenen Punktkosten erwerben.

Taktiken: Kann zwei der folgenden Fähigkeiten ohne zusätzliche Punktkosten auswählen:

- Schmerz unterdrücken:** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Bastion (1)' (bastion(1)). Derzeit zugeordnete Charakter-Verbundbasen erhalten das Befehlskarten-Ereignis nicht.
- Nervensystem überlasten:** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Eilmarsch' (double time).
- Auflösen:** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Offene Formation' (loose formation).

Kriegstrupp:

Haupttrupp:

Force Grown Drones

Bound Clones

Vanguard Clones

Eingeschränkte Auswahl:

Brute Drones

Vanguard Clones

Infiltrators

Desolation Drones

Marksman Clones

Pteraphons

Meisterschaften:

Taktisch, Kampf

LINEAGE HIGHTBORNE - HOCHGEBORENE DER BLUTLINIE

120 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Lineage Hightborne	Bestien	-	-	2	3	6	6	4	4	2

Sonderregeln: Spalten (1), Aufprall (3)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



Optionen:

Mutation: Kann eine Mutation für die angegebenen Punktkosten erwerben.

Kriegstrupp:

Haupttrupp: Avatara

Eingeschränkte Auswahl: Centaur Avatara

Leonine Avatara

Siege breaker Behemoth

Pteraphon

Incarnate Sentinels

Meisterschaften: Taktisch, Kampf

LINEAGE PRIDEBORNE - STOLZGEBORENE DER BLUTLINIE

120 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Lineage Prideborne	Kavallerie	-	-	3	3	6	6	4	3	2

Sonderregeln: Salve (4) (14 Zoll, Panzerbrechend (2), Tödlicher Schuss), Aufprall (3)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

Rücksichtslose Herrscher (ruthless sovereigns): Der Kriegstrupp dieser Charakter-Verbundbasis darf nicht mehr als zwei Regimenter 'Leonine Avatara' und nicht mehr als zwei Regimenter 'Centaur Avatara' enthalten.

Jäger-Vollstrecker Teams (hunter-killer teams): Wann immer ein 'Leonine Avatara'-Regiment eine Fernkampf-Aktion (volley-action) auf ein gegnerisches Regiment ausführt, während diese Charakter-Verbundbasis auf dem Schlachtfeld ist, wird dieses gegnerische Regiment zur 'Beute' (prey) bis zum Ende der Runde. Wenn ein verbündetes Kavallerie-Regiment einen erfolgreichen Sturmangriff (charge) gegen ein gegnerisches 'Beute' Regiment ausführt, erhält es die Sonderregel 'Aufprall (+2)' (impact (+2)) bis zum Ende der Runde.

Optionen:

Mutation: Kann eine Mutation für die angegebenen Punktkosten erwerben.

Kriegstrupp:

Haupttrupp:	<i>Centaur Avatara</i> <i>Leonine Avatara</i>
Eingeschränkte Auswahl:	<i>Avatara</i> <i>Pteraphon</i> <i>Incarnate Sentinels</i>

Meisterschaften: *Taktisch, Kampf*

PEROMANCER - PHEROMANT

90 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Pheromancer	Infanterie	Leicht	6	2	2	2	4	3	1	2
Sonderregeln:		Keine								
Befehlskarten-Ereignisse:		Keine								
Verbundbasen:		1								
Modelle pro Verbundbasis:		1								



Platzen der Pheromondrüse (Aktion inner- und außerhalb des Kampfs): Ein verbündetes Regiment innerhalb von 8 Zoll zur Charakter-Verbundbasis addiert bis zum Ende der Runde +1 entweder zu seinem Marschwert oder zu seinem Entschlossenheitswert. Ein Regiment kann nicht öfter als einmal pro Runde das Ziel von "Platzen der Pheromondrüse" sein.

Optionen:

Mutation: Kann eine Mutation für die angegebenen Punktkosten erwerben.

Pheromantien: Der 'Pheromancer' kennt alle der folgenden Pheromantien ohne zusätzliche Punktkosten und kann jede Runde 1 Pheromantie ausführen:

Induzierte Lethargie (Aktion inner- und außerhalb des Kampfs): Ein gegnerisches Regiment innerhalb von 8 Zoll zur Charakter-Verbundbasis erhält bis zum Ende der Runde -1 (bis zu einem Minimum von 1) auf seinen Verteidigungswert. Ein Regiment kann nicht öfter als einmal pro Runde von 'Induzierte Lethargie' betroffen sein.

„Diese Methode ist effektiv bei der Massenkontrolle von fehlerhaften Drohnen, da sie die Atemwege verengt und verhindert, dass ein Überschuss an Sauerstoff Brennschlussprotokolle auslöst. Die Gifstoffe haben sich sowohl beim unter Druck setzen von Verteidigungsformationen als auch beim Behindern von Kampfformationen als nützlich erwiesen.“

Siphon Strength

Accelerated Hibernation

Pheromantic Drive

Induced Vigor

Pheromantic Compulsion

Kriegstrupp:

Haupttrupp:

Force Grown Drones

Stryx

Onslaught Drones

Eingeschränkte Auswahl:

Prowlers

Abomination

Desolation Drones

Brute Drones

Meisterschaften:

Taktisch, Herrschaft über Fleisch

MIMETIC ASSASSIN - MIMETISCHER ASSASSINE

90 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Mimetic Assassin	Infanterie	Leicht	8	2	4	5	4	3	0	2
Sonderregeln:		Flankieren, Klingenwirbel, Blitzschneller Hieb, Zur rechten Zeit am rechten Ort								
Befehlskarten-Ereignisse:		Keine								
Verbundbasen:		1								
Modelle pro Verbundbasis:		1								



Reine Bestimmung (purity of purpose): Führt diese Charakter-Verbundbasis eine Duell-Aktion (duel action) aus, erleidet die gegnerische Charakter-Verbundbasis bis zum Ende der Aktion bei misslungenen Verteidigungswürfen **zwei** Verwundungen anstatt einer. Diese Sonderregel ist nicht mit der Sonderregel 'Tödliche Klingen' (deadly blades) kumulativ.

Ein 'Mimetic Assassin' kann nicht dein Kriegsherr sein und hat keinen Kriegstrupp. Stattdessen ist ein 'Mimetic Assassin' einem Regiment zugeordnet, dem er regelkonform zugeordnet werden kann.

Optionen:

Mutation: Kann bis zu zwei Mutationen für die angegebenen Punktkosten erwerben.

Meisterschaften:

Kampf

CHARAKTERE UND CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

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.

MUTATIONEN

Mutationen zählen als Charakter-Aufwertungen. Mutationen haben keine Kategorie und haben somit keine Beschränkungen, wenn es darum geht, sie zu erwerben.

Pheromantische Übersteuerung

(pheromantic override) **60 Punkte**
(Nur 'Lineage Highborne')

Diese Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

Pheromantische Übersteuerung: Dieses Befehlskarten-Ereignis kann nur einmal pro Schlacht aktiviert werden. Ein verbündetes Regiment innerhalb von 6 Zoll zu dieser Charakter-Verbundbasis darf sofort eine zusätzliche Nahkampf-, Fernkampf- oder Marschaktion außerhalb der Reihenfolge ausführen. Diese Aktion führt nicht dazu, dass das Regiment für diese Runde als aktiviert gilt.

Kaskadierende Rückentwicklung

(cascading degeneration) **25 Punkte**

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Aura des Todes (+4)' (aura of death (+4)). Solange das Regiment aus 5 oder mehr Verbundbasen besteht (inklusive Charakter-Verbundbasen) erhält es stattdessen 'Aura des Todes (+8)' (aura of death (+8)).

Degenerierende Aura

(degenerative aura) **30 Punkte**

(Nur 'Biomancer' und 'Pheromancer') Erfordert Herrschaft über Fleisch-Gefolge der Stufe 1. Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Tödlicher Untergang' (lethal demise) und gegnerische Regimenter in Kontakt mit dem Regiment können keine Verwundungen heilen.

Infiltratorform

(infiltrator variant) **30 Punkte**

Diese Mutation kann nicht gemeinsam mit 'Scharfschützenform' erworben werden. Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Salve (5)' (barrage (5)) (14 Zoll, Schnellfeuer). Die Charakter-Verbundbasis ignoriert Beschränkungen für Charakter-Verbundbasen, die für die Sonderregel 'Schnellfeuer' (rapid volley) gelten.

Berührung des Architekten

(architect's touch) **25 Punkte**

Nur 'Biomancer' und 'Pheromancer'. Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unbeugsam' (indomitable).

Biotischer Schwarm (biotic hive) 30 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregeln 'Salve (+2)' (barrage (+2)) und 'Tödlicher Schuss' (deadly shot). Diese Charakter-Aufwertung kann nur von Charakter-Verbundbasen erworben werden, die bereits die Sonderregel 'Salve' (barrage) haben. Diese Mutation kann nicht gemeinsam mit der Mutation 'Wühlende Parasiten' (burrowing parasites) gewählt werden.

Verschärfte Reflexe

(heightened reflexes) **25 Punkte**

Nur 'High Clone Executor' oder 'Mimetic Assassin'. Diese Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3).

Gift (venom)

25 Punkte

Nur 'Mimetic Assassin' oder 'Lineage Highborne'. Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregeln 'Tödlicher Schuss' (deadly shot) und 'Tödliche Klingen' (deadly blades).

Adaptive Evolution

(adaptive evolution) **20 Punkte**

Während diese Charakter-Verbundbasis auf dem Schlachtfeld ist, addiert sie bis zum Ende der Schlacht jedes Mal, wenn ihre Befehlskarte gezogen wird, +1 zu ihrem Nahkampfwert, Fernkampfwert, Verteidigungswert oder ihrem Entschlossenheitswert (bis zu einem Maximum von 4).

Biotische Quelle

(biotic wellspring) **20 Punkte**

(Nur 'Pheromancer').

Diese Charakter-Verbundbasis erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Biotische Erneuerung' (biotic renewal).

Verschärfte Reaktionen

(enhanced reactions) 20 Punkte

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

Redundante biomantische Struktur

(redundant biomantic structure) 20 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis addiert +2 zu ihrem Wundenwert.

Scharfschützenform

(marksman variant)

20 Punkte

Diese Mutation kann nicht gemeinsam mit 'Infiltratorform' erworben werden. Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Salve (4)' (barrage (4)) (22 Zoll, Indirekter Beschuss).

Adaptive Sinne

(adaptive senses)

15 Punkte

Gegnerische Verbundbasen können ihren Ausweichenwert nicht gegen Treffer von dieser Verbundbasis nutzen.

Biomantische Pestdrüse

(biomantic plague node)

15 Punkte

(Nur 'Biomancer' oder 'Pheromancer'.)

Jedes Mal, wenn diese Charakter-Verbundbasis eine Verwundung erleidet, würfle einen D6. Würfelst du 4 oder weniger, erleidet ein gegnerisches Regiment oder eine gegnerische Charakter-Verbundbasis innerhalb von 6 Zoll ebenfalls eine Verwundung. Würfelst du 1, erleiden alle gegnerischen Regimenter und Charakter-Verbundbasen innerhalb von 6 Zoll eine Verwundung.

Wühlende Parasiten

(burrowing parasites)

15 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Panzerbrechend (+1)' (armor piercing (+1)). Diese Mutation kann nicht gemeinsam mit der Mutation 'Biotischer Schwarm' (biotic hive) gewählt werden.

Befehls-Pheromone

(command pheromones)

15 Punkte

(Nur 'Lineage Highborne' oder 'High Clone Executor'.)

Diese Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Entschlossenheitswert.

Nervenüberschreibung

(neural override)

10 Punkte

(Nicht von 'Lineage Highborne' erwerbbar.)

Wenn diese Charakter-Verbundbasis an einer Duell-Aktion teilnimmt oder das Regiment, dem sie gerade zugeordnet ist, eine Nahkampfaction ausführt, darf diese Charakter-Verbundbasis +2 zu ihrem Nahkampfwert und +4 zu ihrem Attackenwert addieren. Tut sie das, entferne die Charakter-Verbundbasis nach Abschluss der Aktion als Verlust.

Avatarprojektion

(avatar projection)

10 Punkte

(Nur 'Biomancer' oder 'Pheromancer'. Nicht von einer Charakter-Verbundbasis mit der Mutation „Geklonte Redundanz“ erwerbbar.)

Eine Charakter-Verbundbasis mit dieser Mutation ändert ihren Typ zu "Bestie", addiert +1 zu ihrem Nahkampf- und Marschwert, +2 zu ihrem Attackenwert, erhält die Sonderregeln 'Spalten (1)' (cleave (1)) und 'Aufprall (2)' (impact (2)) und kann keine Folge-Modelle mehr erwerben.

Sensorische Steigerung

(sensory augmentation)

10 Punkte

Ziehst du die Befehlskarte dieser Charakter-Verbundbasis, sieh dir die oberste Befehlskarte des gegnerischen Befehlskartenstapels an. Du darfst anschließend die oberste Befehlskarte deines Befehlskartenstapels ziehen und stattdessen aktivieren. Überspringst du auf diese Weise die Aktivierung deiner Charakter-Verbundbasis, lege ihre Befehlskarte oben auf deinen Befehlskartenstapel. Diesen Effekt kannst du einmal pro Runde nutzen.

Abplatzende Haut

(ablative flesh)

5 Punkte

Diese Charakter-Verbundbasis ignoriert in jeder Duell-Aktion die erste Verwundung, die sie erleidet.

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 Arkan.

TAKTISCH

Lockstoffe

(attracting pheromones) **20 Punkte**

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

Überschuss an Biomasse

(biomass abundance) **20 Punkte**

Benötigt Taktisches Gefolge der Stufe 2. Regimenten im Kriegstrupp dieser Charakter-Verbundbasis dürfen mehr als einen Offizier erwerben. Du kannst in Summe maximal 4 unterschiedliche Kommando-Modelle und Offiziere auf deiner Kommando-Verbundbasis haben.

KAMPF

Finde die Schwachstelle

(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.

Verwirrende Schläge

(diesorienting strikes) **10 Punkte**

Gegnerische Charakter-Verbundbasen erhalten -1 auf ihren Nahkampfwert (clash), wenn sie an einer Duell-Aktion gegen diese Charakter-Verbundbasis teilnehmen.

Adleraugen (eagle eyes)

10 Punkte

Die Charakter-Verbundbasis darf mit ihrem Regiment während einer Fernkampf-Aktion misslungene Trefferwürfe mit einer "6" wiederholen.

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.

Zusätzliche neurale Rezeptoren

(additional neural receptors) **5 Punkte**
(Nur 'High Clone Executor')

Die Charakter-Verbundbasis darf bis zu zwei zusätzliche Mutationen erwerben.

HERRSCHAFT ÜBER FLEISCH

Meister des Fleisches

(master of flesh) **40 Punkte**

(Nur Infanterie-'Pheromancer' und 'Biomancer') Diese Meisterschaft kann von mehr als einer Charakter-Verbundbasis erworben werden. Die Charakter-Verbundbasis kann pro Aktivierung zwei Charakter-Aktionen ausführen. Zusätzlich darf die Charakter-Verbundbasis in jeder Runde zwei Pheromantien oder zwei Biomantien ausführen.

Fleischschnitzer (fleshcarver) 25 Punkte
(Nur 'Biomancer')

Jedes Mal, wenn ein verbündetes Regiment von dieser Charakter-Verbundbasis geheilt wird, erhöhe die Heilung um 1.

Herr der Seuchen (plaguelord) 35 Punkte

Wird ein verbündetes Regiment das Ziel einer Aktion, Plätzen der Pheromondrüse oder 'Fleisch flicken' dieser Charakter-Verbundbasis, erhält das Regiment die Sonderregel, Aura des Todes (+4) (aura of death (+4)) bis zum Ende der Runde.

Synaptische Koordination

(synaptic coordination) **15 Punkte**

Führst du das Befehlskarten-Ereignis 'Biotische Erneuerung' aus, würfelst du keinen D6, um zu bestimmen, wie viele Verwundungen geheilt werden. Stattdessen heilt die Charakter-Verbundbasis Infanterie-Regimenter um 4 Verwundungen und Bestien- und Kavallerie-Regimenter um 3 Verwundungen.

PHEROMANTIEN (pheromancies)

Manipuliert Aggression und Instinkt, um den Lauf der Schlacht zu beeinflussen.

Pheromantien werden am Ende des Schrittes "Eine Befehlskarte aufdecken" aktiviert und bevor der Schritt "Ein Befehlskarten-Ereignis anwenden" ausgeführt wird.

- Pheromantien sind optional. Du musst nur dann eine ausführen, wenn du dich dafür entscheidest.
- Ein Regiment kann von jeder Pheromantie nur ein Mal pro Runde betroffen sein.
- Eine Charakter-Verbundbasis kann jede Pheromantie nur ein Mal pro Runde aktivieren.

Beschleunigte Hibernation (accelerated hibernation)

Decke deine nächste Befehlskarte auf. Ist das Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis, lege die Befehlskarte nach "Eine Befehlskarte aufdecken" und vor "Ein Befehlskarten-Ereignis ausführen" sofort unter deinen Befehlskartenstapel. Das Regiment heilt 4 Verwundungen. Die Charakter-Verbundbasis setzt ihre Aktivierung fort.

Induzierter Elan (induced vigor)

Decke deine nächste Befehlskarte auf. Ist das Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis, lege die Befehlskarte nach "Eine Befehlskarte aufdecken" und vor "Ein Befehlskarten-Ereignis ausführen" sofort unter deinen Befehlskartenstapel. Das Regiment erhält die Sonderregel 'Widerstandsfähig' (tenacious) bis zum Ende der Runde und wiederholt Moraltests von "6" bis zum Ende der Runde. Die Charakter-Verbundbasis setzt ihre Aktivierung fort.

Pheromantischer Zwang (pheromantic compulsion)

Decke deine nächste Befehlskarte auf. Ist das Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis, lege die Befehlskarte nach "Eine Befehlskarte aufdecken" und vor "Ein Befehlskarten-Ereignis ausführen" sofort unter deinen Befehlskartenstapel. Das Regiment

verliert seinen Status "Gebrochen" und erhält die Sonderregel 'Angespornt' (inspired) bis zum Ende der Runde. Die Charakter-Verbundbasis setzt ihre Aktivierung fort.

Pheromantischer Trieb (pheromantic drive)

Decke deine nächste Befehlskarte auf. Ist es die Befehlskarte eines Regiments innerhalb von 12 Zoll zur Charakter-Verbundbasis, das in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde, aktiviere es. Das Regiment wird aktiviert, als wäre seine Befehlskarte aufgedeckt worden und kann in dieser Runde zwei Aktionen derselben Art ausführen. Zusätzlich erleidet es bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Verfall (3)' (decay (3)) ('Verfall (4), falls es ein Bestien- oder Kavallerie-Regiment ist, 'Verfall (6)', falls es ein Monster-Regiment ist). Die Charakter-Verbundbasis setzt ihre Aktivierung anschließend fort.

Stärke absaugen (siphon strength)

Decke deine nächste Befehlskarte auf. Ist das Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis, lege die Befehlskarte nach "Eine Befehlskarte aufdecken" und vor "Ein Befehlskarten-Ereignis ausführen" sofort unter deinen Befehlskartenstapel. Das Regiment addiert +1 zu seinem Attackenwert und erhält die Sonderregel 'Furcht' (dread) bis zum Ende der Runde. Die Charakter-Verbundbasis setzt ihre Aktivierung fort.

BIOMANTIEN (biomancies)

Manipuliert Fleisch und Materie, um die Schöpfungen der Spires zu verstärken.

Biomantien werden aktiviert nachdem Befehlskarten-Ereignisse abgehandelt wurden, aber bevor Charakter-Verbundbasen ihre Aktionen ausführen.

- Biomantien sind optional. Du musst nur dann eine ausführen, wenn du dich dafür entscheidest.
- Ein Regiment kann von jeder Biomantie nur ein Mal pro Runde betroffen sein.
- Eine Charakter-Verbundbasis kann jede Biomantie nur ein Mal pro Runde aktivieren.

Instabile Aufwertung (unstable enhancement)

Decke deine nächste Befehlskarte auf. Ist das Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis, **agiert es sofort, addiert bis zum Ende der Runde +2 zu seinem Marschwert und darf seinen Nahkampf- und Fernkampfwert auf 3 setzen.**

Zusätzlich erleidet das Regiment bis zum Ende des Zuges die Sonderregel 'Verfall (3)' (decay (3)) ('Verfall (4), falls es ein Bestien- oder Kavallerie-Regiment ist, 'Verfall (6)', falls es ein Monster-Regiment ist). Die Charakter-Verbundbasis setzt ihre Aktivierung fort. **Diese Biomantie kann nicht in derselben Aktivierung ausgeführt werden, wie 'Essenztransfer'.**

Katalytischer Riss (catalytic rupture)

Ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis erleidet D6+1 Treffer. Alle gegnerischen Regimenter in Kontakt mit diesem Regiment erleiden diese Treffer ebenfalls. Die Treffer kommen von der Flanke und verursachen wie üblich Moraltests.

Essenztransfer (essence transfer)

Decke deine nächste Befehlskarte auf. Ist das Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis, tausche die unterste Befehlskarte deines Befehlskartenstapels mit der Befehlskarte des Regiments. Das Regiment, dessen Befehlskarte unten im Stapel war, agiert. Die Charakter-Verbundbasis setzt ihre Aktivierung fort. **Diese Biomantie kann nicht in derselben Aktivierung ausgeführt werden, wie 'Instabile Aufwertung'.**

Virulenz gewähren (grant virulence)

Ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Tödliche Klingen' (deadly blades) oder 'Tödlicher Schuss' (deadly shot). Die Charakter-Verbundbasis setzt ihre Aktivierung fort.

Essenz ernten (harvest essence)

Ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll zu der Charakter-Verbundbasis, das diese Runde noch nicht aktiviert wurde, erleidet bis zum Ende der Runde entweder -1 auf seinen Attacken- oder -1 auf seinen Verteidigungswert.

Danach erhält das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, bis zum Ende der Runde +1 auf den Wert, den das andere Regiment reduziert hat.

REGIMENTER

Du kannst Regimente als Bestandteile eines Kriegstrupps deines Charakters hinzufügen.

FORCE-GROWN DRONES - ZWANGSGEZÜCHTETE DROHNEN

90 PUNKTE

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

Force-Grown Drones	Infanterie	Leicht	5	1	1	4	4	1	1	0
--------------------	------------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---

Sonderregeln:

Schild, Unterstützung (2)

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Bannerträger)

Modelle pro Verbundbasis:

4

Zusätzliche Verbundbasis: 30 Punkte

Absichtlich stumpfsinnig: Ist diesem Regiment eine Charakter-Verbundbasis zugeordnet, nutzt das Regiment immer den höchsten Entschlossenheitswert im Regiment (inklusive Modifikatoren). Das gilt auch, falls es 'Gebrochen' ist.

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere

Jedes 'Force Grown Drones'-Regiment kann einen der folgenden Offiziere wählen:

Katabolischer Nodus

20 Punkte

STRYX - STRYX

120 PUNKTE

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

Stryx	Infanterie	Leicht	10	1	2	4	4	1	1	2
-------	------------	--------	----	---	---	---	---	---	---	---

Sonderregeln:

Fliegen, Freischärler, Tödlicher Untergang

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

3

Modelle pro Verbundbasis:

4

Zusätzliche Verbundbasis: 40 Punkte

VANGUARD CLONE INFILTRATORS - VORHUT DER KLONINFILTRATOREN

160 PUNKTE

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

Vanguard Clone Infiltrators	Infanterie	Leicht	6	2	2	4	4	3	1	2
-----------------------------	------------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---

Sonderregeln:

Salve (5) (14 Zoll, Schnellfeuer), Flexible Formation, Vorhut (4)

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis:

4

Zusätzliche Verbundbasis: 60 Punkte

BOUND CLONES - GEBUNDENE KLONE

110 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Bound Clones	Infanterie	Mittel	5	0	2	4	4	2	2	1
Sonderregeln:	Schild, Unterstützung (2)									
Befehlskarten-Ereignisse:	Keine									
Verbundbasen:	3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer und Bannerträger)									
Modelle pro Verbundbasis:	4									
Zusätzliche Verbundbasis:	30 Punkte									

Optionen:

Jedes 'Bound Clones'-Regiment kann einen der folgenden Offiziere wählen:

<i>Präzeptor des Schutzes</i>	25 Punkte
<i>Präzeptor des Ansturms</i>	20 Punkte
<i>Katabolischer Nodus</i>	20 Punkte

VANGUARD CLONES - KLONVORHUT

140 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Vanguard Clones	Infanterie	Mittel	6	0	2	6	4	3	2	2
Sonderregeln:	Schild, Vorhut (4)									
Befehlskarten-Ereignisse:	Keine									
Verbundbasen:	3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer und Bannerträger)									
Modelle pro Verbundbasis:	4									
Zusätzliche Verbundbasis:	50 Punkte									

Optionen:

Jedes 'Vanguard Clones'-Regiment kann einen der folgenden Offiziere wählen:

<i>Präzeptor des Schutzes</i>	25 Punkte
<i>Präzeptor des Ansturms</i>	20 Punkte

MARKSMAN CLONES - SCHARFSCHÜTZENKLONE

150 PUNKTE

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

Sonderregeln: Salve (5) (20 Zoll, Indirekter Beschuss)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer und Bannerträger)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 50 Punkte



DESOLATION DRONES - VERWÜSTUNGSDROHNEN

150 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Desolation Drones	Infanterie	Mittel	5	2	1	4	4	3	2	0

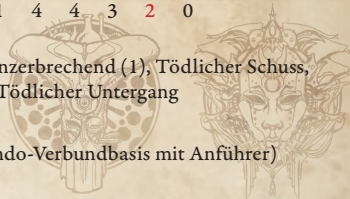
Sonderregeln: Salve (3) (14 Zoll, Panzerbrechend (1), Tödlicher Schuss, Schwerer Beschuss), Tödlicher Untergang

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 40 Punkte



Aufarbeitungsstoffe (reprocessing agents): Am Ende der Salve dieses Regiments, nachdem Verteidigungswürfe gemacht wurden und Verwundungen dem gegnerischen Regiment zugefügt wurden, erhält das gegnerische Regiment bis zum Ende der Runde -1 auf seinen Verteidigungswert bis zum Ende der Runde.

„Um Biomasse schnell und effizient wiederzuverwenden, setzen die Spire starke Säuren in ihren Aufarbeitungsbecken ein. Man will gar nicht dran denken, was diese chemischen Wirkstoffe auf dem Schlachtfeld ausrichten könnten.“

Optionen:

Kommando-Modelle und Offiziere:

Bannerträger 10 Punkte



ONSLAUGHT DRONES – ANSTURMDROHNEN

110 PUNKTE

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

Sonderregeln: Schildbrecher

Befehlskarten-Ereignisse: Burnout

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 4

Zusätzliche Verbundbasis: 30 Punkte



Optionen:

Jedes 'Onslaught Drones'-Regiment kann einen der folgenden Offiziere wählen:

Katabolischer Nodus

20 Punkte

AVATARA – AVATARA

160 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Avatara	Bestie	Mittel	7	0	2	4	4	4	4	2

Sonderregeln: Spalten (1), Aufprall (2), Unterstützung (2)

Makellose Technik: Während das Regiment die Sonderregel "Angespornt" (inspired) besitzt, erhält es außerdem die Sonderregel Makellose Schläge.

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer und Bannerträger)

Modelle pro Verbundbasis: 1

Zusätzliche Verbundbasis: 50 Punkte



BRUTE DRONES – BESTIENDROHNEN

170 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Brute Drones	Bestie	Mittel	6	0	2	5	5	4	3	0

Sonderregeln: Klingenwirbel, Aufprall (3), Standhaft, Unaufhaltsam

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3

Modelle pro Verbundbasis: 1

Zusätzliche Verbundbasis: 50 Punkte



LEONINE AVATARA – LÖWEN-AVATARA

180 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Leonine Avatara	Kavallerie	Mittel	7	3	2	4	4	4	3	2

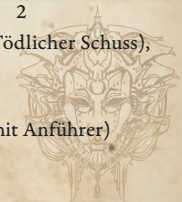
Sonderregeln: Salve (3) (14 Zoll, Panzerbrechend (2), Tödlicher Schuss), Flexible Formation, Aufprall (2)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 1

Zusätzliche Verbundbasis: 60 Punkte



INCARNATE SENTINELS – LEIBHAFTIGE WACHEN

210 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Incarnate Sentinels	Bestie	Schwer	7	1	3	5	6	3	4	1

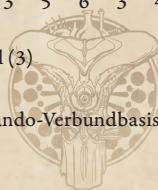
Sonderregeln: Spalten (2), Aufprall (3)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

Modelle pro Verbundbasis: 1

Zusätzliche Verbundbasis: 70 Punkte



PROWLERS - SCHLEICHER**165 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Prowlers	Kavallerie	Leicht	9	0	2	5	3	2	0	2

Sonderregeln:

Flexible Formation, Freischärler, Opportunisten, Tödliche Klingen, Offene Formation

Befehlskarten-Ereignisse:

Keine

Verbundbasen:

3

Modelle pro Verbundbasis:

1

Zusätzliche Verbundbasis:

55 Punkte

**CENTAUR AVATARA - AVATARA-ZENTAUREN****190 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Avatara	Kavallerie	Schwer	8	0	3	5	5	4	3	1

Sonderregeln:

Brutaler Aufprall (2), Klingenwirbel, Aufprall (3), Schild

Befehlskarten-Ereignisse:

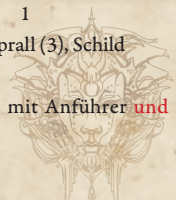
Keine

Verbundbasen:3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer **und Bannerträger**)**Modelle pro Verbundbasis:**

1

Zusätzliche Verbundbasis:

60 Punkte



ABOMINATION - ABSCHUEULICHKEIT

150 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Abomination	Monster	Mittel	10	0	2	10	10	4	3	0

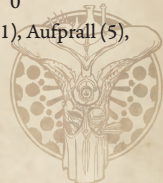
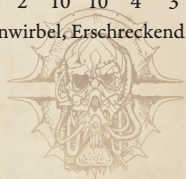
Sonderregeln:

Spalten (1), Klingenwirbel, Erschreckend (1), Aufprall (5),
Unaufhaltbar

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



DESOLATION BEAST - VERWÜSTUNGSBESTIE

170 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Desolation Beast	Monster	Schwer	7	3	1	6	12	4	2	0

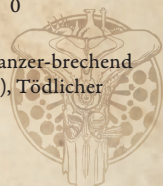
Sonderregeln:

Aura des Todes (8), Salve (10) (16 Zoll, Panzer-brechend
(1), Tödlicher Schuss, Schwerer Beschuss), Tödlicher
Untergang, Erschreckend (1)

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1



SIEGEBREAKER BEHEMOTH – DER MAUERBRECHER**210 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Siegebreaker Behemoth	Monster	Schwer	7	0	3	10	16	4	4	0

Sonderregeln: Brutaler Aufprall (3), Furchtlos, Aufprall (5), Zerschmettern, Erschreckend (2), **Unaufhaltbar**

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

PTERAPHON SURVEYOR – PTERAPHON GUTACHTER**170 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Pteraphon Surveyor	Monster	Mittel	8	3	2	10	15	3	3	2

Sonderregeln: Salve (10), (12 Zoll), Fliegen, Aufprall (6), Freischärler

Auge im Himmel (eye in the sky): Sobald die Aktivierung des Regiments abgeschlossen ist, darfst du sofort deine nächste Befehlskartekarte ziehen und sie aufdecken. Gehört die Befehlskarte zu einem Regiment, das in dieser Runde als Verstärkung eintrifft, darfst du es sofort aktivieren und es erhält die Sonderregel 'Vorhut (4)' (vanguard (4)).

Neural-Verbindung (neural-link): Verbündete Regimenter, die sich innerhalb von 8 Zoll befinden, würfeln 2W6 und wählen den höchsten Wert, um ihre Sturmangriffsreichweite zu bestimmen.

Phero-Spuren (phero-trails): Der Pteraphon erhält Zugang zu den Aktionen 'Plätzen der Pheromondrüsen', 'Induzierte Lethargie' und 'Fleisch flicken', wie in den Armeelistententrägen für 'Pheromancer' und 'Biomancer' aufgeführt. Der Pteraphon kann eine dieser Aktionen während seiner Aktivierung als kostenlose Zusatzaktion ausführen.

Verbundbasen: 1

Modelle pro Verbundbasis: 1

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.

Präzeptor des Ansturms (assault preceptor)

Dieses Regiment addiert +1 auf seinen Attackenwert. Zusätzlich wiederholt die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments während Nahkampfkationen misslungene Trefferwürfe.

Katabolischer Nodus (catabolic node)

Wenn dieses Regiment eine Nahkampfkation ankündigt, kannst du vor der Aktion entscheiden, den Katabolischen Nodus explodieren zu lassen. Tust du das, erleiden gegnerische Regimenter, die in Kontakt mit diesem Regiment sind, 8 Treffer. Diese Treffer zählen als würden sie dem Regiment von der Flanke zugefügt werden. Verwundungen durch diese

Treffer verursachen keine Moraltests.

Entferne nach der Abhandlung der Treffer den Katabolischen Nodus und das Regiment erleidet 4 Treffer. Diese Treffer zählen als würden sie dem Regiment von der Flanke zugefügt werden. Verwundungen durch diese Treffer verursachen keine Moraltests. Wird das Regiment vernichtet, bevor der Katabolische Nodus explodiert ist, explodiert der Katabolische Nodus sofort, bevor das Regiment entfernt wird.

Präzeptor des Schutzes (ward preceptor)

Dieses Regiment erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Bastion (1)' (bastion (1)). Derzeit zugeordnete Charakter-Verbundbasen erhalten dieses Befehlskarten-Ereignis nicht.

SONDERREGELN (special rules)

Zur rechten Zeit am rechten Ort (right place - right time) [Charakter-Aktion]

Die Charakter-Verbundbasis kann diese Aktion ausführen, um ihr derzeitiges Regiment zu verlassen und sich einem anderen verbündeten Regiment zuzuordnen, dem sie zulässig zugeordnet werden kann, egal in welcher Kriegstruppe sich das neue Regiment befindet.

Die Charakter-Verbundbasis kann nicht Regimentern zugeordnet werden, denen bereits eine Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist. Für diese Aktion dürfen weder das neue, noch das alte Regiment derzeit in Kontakt mit feindlichen Regimentern sein.

Zusätzlich kann das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis derzeit zugeordnet ist, noch nicht aktiviert worden sein. Zusätzlich können Charakter-Verbundbasen diese Aktion nicht ausführen, wenn das neue oder das alte Regiment sich in Garnison-Gelände (garrison terrain) befindet.

Führt deine Charakter-Verbundbasis diese Aktion aus, wähle ein verbündetes Regiment desselben Typs innerhalb von 16 Zoll. Entferne die Charakter-Verbundbasis aus ihrem derzeitigen Regiment. Das Regiment führt sofort eine freie Umgruppieren-Aktion oder Saubere-Umgruppieren-Aktion außer der Reihe aus, um eine neue, zulässige Formation anzunehmen. Dabei reduziert es seine Reihen nur so viel, dass alle Lücken gefüllt sind.

Anschließend führt das neue Regiment, dem die Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, eine freie Umgruppieren-Aktion außer der Reihe aus, um die Charakter-Verbundbasis ihrer Formation hinzuzufügen, ohne ihre Säulen zu erhöhen. Sie erhöht ihre Reihen so wenig wie möglich, um die Charakter-Verbundbasis ihrem vordersten Glied hinzuzufügen. Das Regiment zählt durch diese Umgruppieren-Aktion außer der Reihe nicht als aktiviert.

DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

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

Wo andere Spieler mächtige Armeen sehen, die in die Schlacht stürmen, siehst du nichts anderes als zukünftige Drohnen!

Die Spires sind eine vielseitige Armee, die alles von Horden entbehrlicher Drohnen bis hin zu exquisit gefertigten Exo-Suits unvergleichlicher Qualität ins Feld führt.

Wenn du deine Armee zusammenstellst, kannst du dich entscheiden, dich entweder dem Unterspire und seinen Drohnenhorden, dem Vorstand mit seinen verbesserten Klonsoldaten oder der Herrschenden Blutlinie mit ihren überragenden Schöpfungen anzuschließen!

Zusätzlich haben die Spires Zugang zu einzigartigen Fähigkeiten in der Form von Biomantien und Pheromantien. Diese Fähigkeiten funktionieren ähnlich wie Befehlskarten-Ereignisse, aber mit einem speziellen Kniff: sie erlauben eine erhebliche Manipulation des Befehlskartenstapels und verleihen Regimentern zusätzliche Fähigkeiten auf Kosten des Erleidens von Schaden.

Wenn du einen aggressiven Spielstil bevorzugst, solltest du dich auf Pheromantien fokussieren, um deine Regimenter schnell in Aktion zu bringen. Alternativ, wenn du eine unterstützende Taktik bevorzugst, können Biomantien für Heilung und Verbesserung der Charakteristiken deiner Regimenter eine unentbehrliche Rolle spielen.

WAS ZU BEACHTEN IST

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

- 'Force Grown Drones' wirken auf den ersten Blick schwach, aber in Massen sind sie tödlich! Aura des Todes hilft auch!
- Wenn du 'Überlegene Schöpfung' als deine Armeeregel wählst, achte auf die Zusatzkosten pro Verbundbasis. Obwohl 5 Punkte pro Verbundbasis nicht viel sind, summiert sich das schnell auf.
- Biomantien und Pheromantien sind großartig, aber sie haben eine Reichweite! Stelle sicher, dass du dich mit deinen Regimentern nicht zu weit von deinen Charakteren entfernst.
- 'Biomancers' und 'Pheromancers' sind sehr fragil und werden bei jeder Gelegenheit zu Zielen von Duellforderungen werden. Pass auf!

WISSENSWERTES

Als die ersten Prototypen der 'Onslaught Drones' gedruckt wurden, wurden sie fälschlicherweise viel zu groß gedruckt. Die Resultate waren so beeindruckend, dass wir uns entschlossen, sie zu einem Basis-Regiment der Fraktion zu machen - den Bestiendrohnen (Brute Drones)!