

CONQUEST

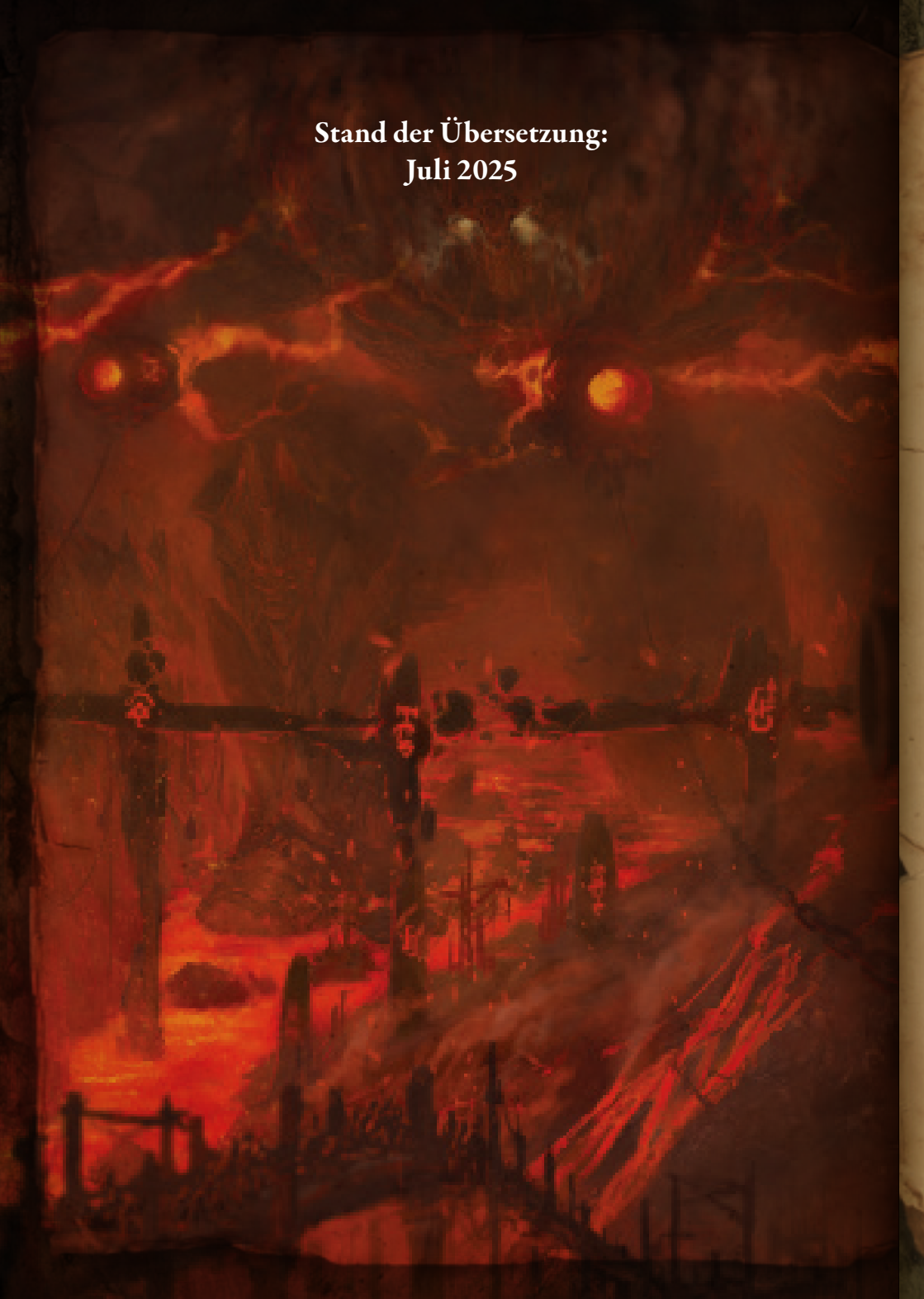
THE LAST ARGUMENT OF KINGS



W'ADRHŨN
Armeeliste

v2.3

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" (Eingeschränkt). 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.



SCHLACHTFELDROLLEN (battlefield roles)

Regimenter und [**CHARAKTER**]-Verbundbasen deiner Armee sind mit Schlagwörtern versehen, genannt „Schlachtfeldrollen“. Das sind Oberkategorien, die Verbundbasen in breitere Kategorien einteilen, über Typ und Klasse hinaus.

Diese Oberkategorien sind im Abschnitt „Schlachtfeldrollen“ jedes Armeelisteinetrags in eckigen Klammern angegeben. Beispiel: [**TITAN**] für die Nords und Stadtstaaten.

Fähigkeiten und Sonderregeln beziehen sich oft auf diese Schlachtfeldrollen für die Festlegung von Zielen. Sind beispielsweise alle [**HOCHRANGIGEN**] (**exalted**) Regimenter von einer Überlegenheitsfähigkeit betroffen sind, dann werden alle Regimenter mit dieser Oberkategorie davon betroffen, ungeachtet ihrer Klasse oder ihres Typs. Die Schlachtfeldrolle eines [**CHARAKTERS**] wird nicht auf das Regiment übertragen, dem er derzeit zugeordnet ist.

Es ist möglich, diese Methode zur Zielsetzung noch weiter einzuschränken. Beispielsweise könnte eine Fähigkeit der W'adhrun nur [**DIE STÄMME**] Infanterie-Regimenter zum Ziel haben, was Warbred ausschließt, da diese Bestien sind.

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

KRIEGSGESANG (war chant)

Eine der markantesten Eigenschaften der W'adrhün ist ihr Kriegsgesang. Beim Erstellen deiner Armeeliste, muss jede [CHARAKTER]-Verbundbasis einen der folgenden Kulte auswählen: Hunger (famine), Tod (death) oder Krieg (war). **Die einzige Ausnahme ist der Kriegsherr der Armee, der auch auswählen darf, dem Kult der Eroberung (conquest) zu folgen.**

Alle Regimenter im Kriegstrupp folgen dem gleichen Kult wie die [CHARAKTER]-Verbundbasis, außer eine Sonderregel besagt etwas anderes. Gegenstände, Meisterschaften oder andere Regeln können später den Kult eines [CHARAKTERS] oder Regiments auf Eroberung (conquest) oder einen anderen Kult ändern, die ursprüngliche Wahl bleibt jedoch für den Rest des Kriegstrupps bestehen.

SEQUENZ DES KRIEGSGESANGES (chant in sequence)

Zu Beginn der Schlacht bestimmst du einen gut sichtbaren Bereich außerhalb des Schlachtfeldes, wo du dann deine Kult-Marker (chant marker) platzierst. Der ausgewählte Bereich wird von nun an als deine Sequenz bezeichnet.

Zu Beginn eines jeden deiner "Eine Befehlskarte aufdecken"-Schritte, sobald ein Regiment oder eine [CHARAKTER]-Verbundbasis die sich bereits auf dem Schlachtfeld befindet, zur Aktivierung ausgewählt wird, füge einen Gesangs-Marker des Kults, zu dem das Regiment/der [CHARAKTER] gehören, der Sequenz hinzu.

Die Sequenz kann maximal drei Gesangs-Marker enthalten. **Jeder zusätzlich hinzukommende Gesangs-Marker kann dann entweder einen der bereits enthaltenen ersetzen, oder einfach abgeworfen werden.**

SINGEN DES SCHLACHTRUFES (chant the battlecry)

Zu Beginn des "Ein Befehlskarten-Ereignis anwenden"-Schrittes eines Regiments, aber bevor ein eigentliches Befehlskarten-Ereignis ausgeführt wird, wenn sich **drei** Gesangs-Marker in der Sequenz befinden, **darf** das "Singen des Schlachtrufes" ausgeführt werden. Das "Singen des Schlachtrufes" kann nur während einer Regimentsaktivierung ausgeführt werden.

Folge diesen Schritten für das "Singen des Schlachtrufes";

1. Du darfst eine beliebige Anzahl an Eroberung Gesangs-Markern gegen eine gleiche Anzahl von Hunger, Tod oder Krieg Gesangs-Markern in beliebiger Kombination austauschen.
2. Wähle einen Kult aus.
3. Lege mindestens **zwei** Gesangs-Marker des ausgewählten Kultes ab.
4. Erhalte die Effekte des Schlachtrufes des ausgewählten Kultes **bis zum Ende der Runde**.
5. Entferne abschließend alle noch ungenutzten Gesangs-Marker aus der Sequenz. Gesangs-Marker, die so entfernt werden, gelten als "**Ungesungen**" (unsung).

Zusätzlich können Sonderregeln Effekte haben, die durch das "Singen des Schlachtrufes" ausgelöst werden und die zusätzlich zu den Effekten genutzt werden können, die durch "Singen des Schlachtrufes" gewonnen wurden.

Diese Sonderregeln sind einfach dadurch zu erkennen, dass sie [GESANG] ([chant]) neben ihrem Namen stehen haben.

SCHLACHTRUFE (battlecries)

Stelle sicher, die "Regeln in aller Kürze" am Ende der Armeeliste zu lesen, um wertvolle Tipps zu erhalten, wie du das Beste aus deinen Schlachtrufen herausholen kannst!

KULT DES HUNGERS (cult of famine)

Hunger, der älteste und gefährlichste ihrer Brüder, war an das Element des Feuers gebunden. Die Ukunfazane konnte nur wenig tun, um den Hunger und den Drang zu stillen, den die Fanatiker ihres Bruders an den Tag legten, aber sie konnte diesen in eine Richtung lenken, die ihr Volk vorantrieb.

Indem sie die innige Verbindung zu Feuer und Leidenschaft schürte, wurden die Anhänger des Hungerkultes zu den Chronisten, Schreibern, Poeten und Künstlern der W'adrhün.

Das Regiment erhält die Sonderregel "Furcht" (dread) bis zum Ende der Runde.

KULT DES KRIEGES (cult of war)

Krieg, ihr Gefährte, wurde durch das Gleichgewicht an das Element Erde gebunden, und obwohl seine primäre Manifestation nach wie vor der Konflikt und die Macht ist, konnte die Ukunfazane ihn auch mit der Rolle eines Handwerkers verbinden.

Bis heute sind Anhänger des Kult des Krieges die einzigen W'adrhün, die Metall gießen und schmieden dürfen, die spirituelle Manifestation ihres Gottes.

Das Regiment erhält die Sonderregel "Spalten (1)" (cleave (1)) bis zum Ende der Runde.

KULT DES TODES (cult of death)

Tod, ihre schärfste Rivalin, war an das Element des Wassers gebunden. Unfähig, die überwältigende Endgültigkeit und bestimmende Macht ihrer Schwester umzugestalten, griff die Ukunfazane stattdessen auf ihre Verbindung zu Blut zurück und konnte diese Verbindung in ihr Volk einweben, wodurch der Toteskult zu Hebammen und Heilerinnen umgestaltet wurde.

Anstatt den Tod willkommen zu heißen, akzeptiert der Kult seine Realität, kämpft aber bis zum letzten Atemzug gegen ihn an.

Das Regiment erhält die Sonderregel "Tödliche Klingen" (deadly blades) bis zum Ende der Runde.

KULT DER EROBERUNG (cult of conquest)

Die vielleicht subtilste Manipulation von allen wurde an Eroberung, der Ukunfazane, selbst, vorgenommen. Da sie an das Element Luft gebunden ist, hat sich ihr Verständnis von Eroberung im Laufe der Jahre von der buchstäblichen Verkörperung von Expansion und Herrschaft zu einem Verständnis von Vision, Sieg und Anpassungsfähigkeit entwickelt.

Anstatt ihr junges, dynamisches Kriegervolk als Werkzeug zur Beherrschung zu betrachten, hat sie sich stattdessen dafür entschieden, zu sehen, wo sie und ihr Volk auf Eä gedeihen könnten, und sie dorthin zu führen.

Das Regiment addiert +2 zu seinem Ausweichwert (evasion), (bis zu einem Maximum von +3) bis zum Ende der Runde.



DIE KULTE DER UKUNFAZANE (the cults of ukunfazane)

Abhängig vom gewählten Kult deines [CHARAKTERS] kannst du die Auswahl des Kriegstrupps erweitern!

“Krieg, ihr Gefährte...”

Wenn ein [CHARAKTER] dem Kult des Krieges folgt, darf der Kriegstrupp des [CHARAKTERS] bis zu zwei Regimenten “Chosen of War” als “Eingeschränkte Auswahl” haben. Desweiteren erhalten der [CHARAKTER] und das Regiment dem er zugeordnet ist die Schlachtfeldrolle [KULT DES KRIEGES] ([cult of war]).

“Tod, ihre schärfste Rivalin...”

Wenn ein [CHARAKTER] dem Kult des Todes folgt, darf der Kriegstrupp des [CHARAKTERS] bis zu zwei Regimenten “Chosen of Death” als “Eingeschränkte Auswahl” haben. Desweiteren erhalten der [CHARAKTER] und das Regiment dem er zugeordnet ist die Schlachtfeldrolle [KULT DES TODES] ([cult of death]).

“Hunger, ihr ältester Bruder...”

Wenn ein [Charakter] dem Kult des Hungers folgt, darf der Kriegstrupp des [CHARAKTERS] bis zu zwei Regimenten “Chosen of Famine” als “Eingeschränkte Auswahl” haben. Desweiteren erhalten der [CHARAKTER] und das Regiment dem er zugeordnet ist die Schlachtfeldrolle [KULT DES HUNGERS] ([cult of famine]).

“Die Göttin selbst...”

Wenn ein [CHARAKTER] dem Kult der Eroberung folgt, darf der Kriegstrupp des [CHARAKTERS] bis zu zwei Regimenten “Chosen of Conquest” als “Eingeschränkte Auswahl” haben. Desweiteren erhalten der [CHARAKTER] und das Regiment dem er zugeordnet ist die Schlachtfeldrolle [KULT DER EROBERUNG] ([cult of conquest]).



ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

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

MATRIARCH QUEEN

Die Matriarchin marschiert (the matriarch walks) [Immer Aktiv]: Durch "Singen des Schlachtrufes", irgendwo auf dem Schlachtfeld - und eines beliebigen Kultes, verliert ein Regiment sofort seinen Status "Gebrochen" (broken)

[**Aktivierter Teil der Fähigkeit**]: Zusätzlich kann die 'Matriarch Queen' einmal pro Schlacht diese Überlegenheitsfähigkeit aktivieren. Die Kommando-Verbundbasen aller Regimenter, die sich zur Zeit auf dem Schlachtfeld aufhalten, zählen wie +2 Verbundbasen zum Zweck des Einnehmens von Missionszielen (seizing objective zones), bis zum Ende der Runde.

CHIEFTAIN

Konzentrierter Angriff (concentrated assault) [Immer Aktiv]: Die Reichweite der Sonderregel "Erdrückende Macht" (crushing force) des 'Chieftain' wird auf das gesamte Schlachtfeld erweitert. Zusätzlich wirkt die Sonderregel "Schnelligkeit" (tempo) des 'Chieftain' nun auf alle verbündeten [**DIE STÄMME**] Regimenter der Armee.

THUNDER CHIEFTAIN

Donnerangriff (thunderous assault) [Schlachtfeld]: Alle verbündeten [**DIE SPRECHER**] Regimenter erhalten die Sonderregel "Schock" (shock).

PREDATOR/MOUNTED PREDATOR

Rausch des Tötens (thrill of the kill) [Immer Aktiv]: Wenn ein verbündetes Regiment ein gegnerisches Regiment vernichtet, oder es in den Zustand "Gebrochen" versetzt, erhält das verbündete Regiment die Sonderregel "Unbeugsam (2)" (indomitable (2)), bis zum Ende der Runde.

SCION OF CONQUEST:

Voraussicht der Eroberung (vision of conquest) [Immer Aktiv]: Nach dem "Singen des Schlachtrufes" vom **Kult der Eroberung**, erhält das singende verbündete Regiment sofort die Effekte des Spruches "Dissonanz" (dissonance) bis zum Ende der Runde, als wäre es Ziel des Spruches gewesen. Zusätzlich können alle Regimenter, die Gesangs-Marker in die Sequenz einfügen, stattdessen einen Eroberung Gesangs-Marker einfügen.

[**Aktivierter Teil der Fähigkeit**]: Bis zum Ende der Runde, darf immer dann, wenn eine Befehlskarte vom Befehlskartenstapel gezogen werden würde, dieser durchsucht und eine Karte nach Wahl gespielt werden.

SCION OF WAR

Visionen des Krieges (visions of war) [Immer Aktiv]: Nach dem "Singen des Schlachtrufes" vom **Kult des Krieges**, erhält das singende verbündete Regiment die Sonderregel "Spalten (+1)" (cleave (+1)) (bis zu einem Maximum von "Spalten (2)"), anstatt des üblichen "Spalten (1)", und zusätzlich die Sonderregel "Widerstandsfähig (1)", bis zum Ende der Runde.

SCION OF DEATH

Visionen des Todes (visions of death) [Immer Aktiv]: Nach dem "Singen des Schlachtrufes" vom **Kult des Todes** addiert die Kommando-Verbundbasis des singenden verbündeten Regiments +3 auf ihren Attackenwert, bis zum Ende der Runde.

Matriarch Queen - Königliche Matriarchin

100 Punkte

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	2	3	5	5	4	3	0	Die Matriarchin marschiert

Befehlskarten-Ereignisse

Bis zum letzten Atemzug (to the last breath): Wähle ein verbündetes Nicht-Monster Regiment innerhalb von 8 Zoll um diese Charakter-Verbundbasis. Dieses Regiment heilt 4 Wunden. Jedes Regiment kann nur einmal pro Runde Ziel des Befehlskarten-Ereignisses "Bis zum letzten Atemzug" sein.

Sonderregeln:

Spalten (1)

Stoisch (stoic): Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unbeugsam' (indomitable).

Charakter

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

Schlachtfeldrolle: [Charakter], [Die Stämme]

Charakter-Aufwertungen

Artefakte: Kann ein Artefakt für den angegebenen Punktwert besitzen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

Kriegstrupp:

Haupttrupp: *Blooded*
Warbred
Braves
Hunters

Eingeschränkte
Auswahl:

Apex Predator
Drum Beast
Raptor Riders
Quatl
Tontorr

CHIEFTAIN - HÄUPTLING

100 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	6	5	3	3	0	Konzentrierter Angriff

SONDERREGELN: Spalten (2), Klingenwirbel

Stolz des Stammes (tribe's pride): Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel "Klingenwirbel" (flurry).

Erdrückende Macht (crushing force): Während sich ein verbündetes [DIE STÄMME] Regiment in 8 Zoll von dieser Charakter-Verbundbasis aufhält, erhält es die Sonderregel "Trampeln (1)" (trample (1)).

Schnelligkeit (tempo): Verbündete [DIE STÄMME] Regimenter im Kriegstrupp dieses [Charakters] erhalten die Sonderregel "Vorhut (3)" (vanguard (3)).

CHARAKTER

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

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DIE STÄMME]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Artefakte: Kann ein Artefakt für den angegebenen Punktwert besitzen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP:

Haupttrupp: *Braves*
Blooded
Veterans

Eingeschränkte
Auswahl:

Slingers
Tontorr
Quatl
Thunder Riders
Warbred

THUNDER CHIEFTAIN - DONNERHÄUPTLING

150 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Kavallerie	-	-	1	3	6	6	3	4	0	Donnerangriff

SONDERREGELN: Brutaler Aufprall (2), Spalten (2), Aufprall (4), Schildbrecher, Trampeln (2)

Blitzschneller Ritt (ride the lightning): 'Thunder Riders' Regimente in diesem Kriegstrupp erhalten die Sonderregel "Flankieren" (flank).

CHARAKTER

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

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DIE STÄMME]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Artefakte: Kann ein Artefakt für den angegebenen Punktwert besitzen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP:

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Braves</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Tontorr</i>
	<i>Blooded</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Quatl</i>
	<i>Thunder Riders</i>		<i>Warbred</i>
	<i>Veterans</i>		<i>Raptor Riders</i>

PREDATOR - ERSTER JÄGER**100 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	3	3	6	5	3	2	1	Rausch des Tötens

SONDERREGELN:

Salve (4) (18", Panzerbrechend (1), Tödlicher Schuss),
Monstrositätenjäger

Unermüdliche Jagd (ceaseless hunt): Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis "Schießen und Vorrücken" (fire and advance).

CHARAKTER

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

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DIE SPRECHER]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Artefakte: Kann ein Artefakt für den angegebenen Punktwert besitzen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP:

Haupttrupp: *Braves*

Blooded

Hunters

Hunting Pack

Raptor Riders

Eingeschränkte

Auswahl:

Apex Predator

Slingers

Tontorr

Quatl

MOUNTED PREDATOR - BERITTENER ERSTER JÄGER**100 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Kavallerie	-	-	3	3	6	6	3	2	1	Rausch des Tötens

SONDERREGELN:

Salve (3) (18", Panzerbrechend (1), Tödlicher Schuss),
Monstrositätenjäger

Meisterjäger (expert hunters): Verbündete [**DIE SPRECHER**] Regimenter in diesem Kriegstrupp ignorieren die Effekte von Behinderndem, Gefährlichem, Unwegsamen und Lebensgefährlichem Gelände.

CHARAKTER

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

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DIE SPRECHER]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Artefakte: Kann ein Artefakt für den angegebenen Punktwert besitzen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP:

Dieser Kriegstrupp kann nicht mehr als 2 Regimenter 'Steel Legion' enthalten.

Haupttrupp: *Hunting Pack*
Raptor Riders

Eingeschränkte
Auswahl:

Apex Predator
Tontorr
Quatl

WINGLORD PREDATOR - SCHWINGENMEISTER ERSTER JÄGER

210 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Monster	Mittel	9	3	3	11	16	3	3	2	Rausch des Tötens

SONDERREGELN: Freischärler, Salve (6) (14", Panzerbrechend (1)), Fliegen, Spalten (1), Aufprall (6)

Berittene Jäger (mounted hunters): Dieses Regiment kann eine Freie Fernkampf-Aktion während seiner Aktivierung ausführen.

Greifvogel (bird of prey): Einmal pro Runde, wenn dieses Regiment über ein gegnerisches Regiment der Größe 1 marschiert, verursacht es 5 Treffer. Diese Treffer zählen als würden sie auf die Flanke des gegnerischen Regiments wirken und verursachen keinen Moraltests.

Tod von Oben (death from above): Wenn dieses Regiment eine erfolgreiche Sturmangriff-Aktion in die Flanke oder den Rücken eines gegnerischen Regiments ausführt, erhält es die Sonderregel "Brutaler Aufprall (2)" (brutal impact (2)), bis zum Ende der Runde.

Der [CHARAKTER] und alle verbündeten [DIE SPRECHER] Monster Regimenter in der Armee erhalten die folgende Sonderregel:

Jagdkreischen (predatory shriek) [Gesang]: Zum "Singen des Schlachtrufes" müssen drei Gesangs-Marker beliebiger Kulte in jedweder Kombination aus der Sequenz abgelegt werden. Das Regiment erhält die Sonderregel "Erschreckend (+1)" (terrifying (+1)), bis zum Ende der Runde.

Dieser Charakter muss mindestens ein Regiment in seinem Kriegstrupp haben.

Der 'Winglord Predator' gilt selbst als Regiment und zusätzlich als Charakter-Verbundbasis. Deshalb nutzt er alle relevanten Regeln für Regimenter als wäre er ein Monster Regiment.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.
- Ein 'Winglord Predator' kann keine Artefakte oder Meisterschaften haben.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DIE SPRECHER]

KRIEGSTRUPP:

Dieser Kriegstrupp kann nicht mehr als 2 Regimenter 'Steel Legion' enthalten.

Haupttrupp:	<i>Hunting Pack</i>	Eingeschränkte	<i>Apex Predator</i>
	<i>Raptor Riders</i>	Auswahl:	<i>Quatl</i>

SCION OF CONQUEST - ABKÖMMLING DER EROBERUNG

110 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	5	5	4	2	2	Visionen der Eroberung

SONDERREGELN: Spalten (2), Priester (6)

Kult der Eroberung (cult of conquest): Dieser [**CHARAKTER**] zählt als dem Kult der Eroberung folgend, selbst wenn er nicht der Kriegsherr der Armee ist.

CHARAKTER

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

Schlachtfeldrolle: [**CHARAKTER**], [**ABKÖMMLING**], [**DIE KULTE**], [**KULT DER EROBERUNG**]

ZAUBERSPRÜCHE

Der 'Scion of Conquest' kennt alle der folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

- *Crescendo*
- *Resonanz*
- *Missklang*
- *Kakophonie*
- *Dissonanz*

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Artefakte: Kann ein Artefakt für den angegebenen Punktwert besitzen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP:

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Blooded</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Chosen of Famine</i>
	<i>Braves</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Chosen of Death</i>
	<i>Chosen of Conquest</i>		<i>Chosen of War</i>
			<i>Drum Beast</i>

SCION OF WAR - ABKÖMMLING DES KRIEGES

140 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Bestie	-	-	1	3	6	7	4	3	1	Visionen des Krieges

SONDERREGELN: Spalten (2), Aufprall (3), Schildbrecher, Unerbittliche Schläge

Kult des Krieges (cult of war): Dieser [**CHARAKTER**] zählt als dem Kult des Krieges folgend. Zusätzlich erhalten verbündete Bestien Regimenter in diesem Kriegstrupp die Sonderregel "Unerbittliche Schläge" (relentless blows)

CHARAKTER

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

Schlachtfeldrolle: [**CHARAKTER**], [**ABKÖMMLING**], [**DIE KULTE**], [**KULT DES KRIEGES**]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Artefakte: Kann ein Artefakt für den angegebenen Punktwert besitzen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP:

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als zwei Regimenter 'Chosen of War' enthalten.

Haupttrupp:	<i>Blooded</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Drum Beast</i>
	<i>Braves</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Tontorr</i>
	<i>Chosen of War</i>		
	<i>Warbred</i>		

SCION OF DEATH - ABKÖMMLING DES TODES

120 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	7	5	4	2	2	Visionen des Todes

SONDERREGELN:

Makellose Schläge, Klingenwirbel

Kult des Todes (cult of death): Dieser [**CHARAKTER**] zählt als dem Kult des Todes folgend. Zusätzlich addieren verbündete Infanterie Regimenter in diesem Kriegstrupp +1 zu ihrem Ausweichwert (bis zu einem Maximum von 3).

CHARAKTER

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

Schlachtfeldrolle: [**CHARAKTER**], [**ABKÖMMLING**], [**DIE KULTE**], [**KULT DES TODES**]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Artefakte: Kann ein Artefakt für den angegebenen Punktwert besitzen.

Meisterschaften: Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.

KRIEGSTRUPP:

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als zwei Regimenter 'Chosen of Death enthalten.

Haupttrupp:	<i>Blooded</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Slingers</i>
	<i>Braves</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Raptor Riders</i>
	<i>Chosen of Death</i>		
	<i>Hunters</i>		

CHARAKTERE UND CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

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

Wenn nicht anders angegeben, gelten für die Charakter-Verbundbasen der W'adhrun folgende Einschränkungen:

- Wenn eine Charakter-Verbundbasis mehr als eine Aufwertung haben darf, muss sie Aufwertungen aus unterschiedlichen Kategorien wählen.

ARTEFAKTE (artefacts)

Jedes Artefakt kann nur einmal in deiner Armee vorkommen.

KULT ARTEFAKTE (cult artefacts)

Gebrüll des Awe'khwge

(roar of the awe'khwge)

30 Punkte

(Nur Charaktere, die dem Kult der Eroberung folgen)

Als eines der am meisten gefürchteten Raubtiere im Ödland ist der Jagdschrei der Awe'khwge das Letzte, was etliche Jäger und unerschrockene Entdecker hören. Viele Stämme haben seinen unheimlichen, heulenden Klang zu ihrem Schlachtruf gemacht.

Wenn das Infanterie Regiment, dem diese [Charakter]-Verbundbasis zugeordnet ist, den Schlachtruf des Kults der Eroberung singt, erhält es die Sonderregel "Gesegnet" (blessed), bis zum Ende der Runde.

Blick des Todes (Death's Gaze) 25 Punkte

(Nur Charaktere, die dem Kult des Todes folgen.)

Der Blick des Todes ist weit mehr als eine Reihe steinerter Wurfäxte mit verschnörkelten Knochengriffen, die von den Geweihten des Toteskults hergestellt werden. Sie sind ein Segen des Toteskultes, für gewählte Krieger, deren Vision vom Krieg nicht nur der Sieg ist, sondern das Ende der Feinde, bevor sie überhaupt eine Chance zur Flucht haben.

Das Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Aufprall (3)' (impact (3)).

Narben von Endekar

(scars of endekar)

10 Punkte

Endekar vom Stamm des Speerbaums war die erste, die die Kunst der Körpervernarbung perfektionierte. Es heißt, dass sie auf die Frage, warum sie ihre eigene Haut ritzte, eine einfache Antwort gab: "Ich will nicht für einen Feigling gehalten werden, nur weil mich niemand vernarbt hat."

Wenn das Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zugeordnet ist, eine erfolgreiche Sturmangriff-Aktion gegen ein gegnerisches Regiment ausführt, welches in Reichweite einer Missionsziel-Zone ist, erhält es die Sonderregel "Erschreckend (+1)" (terrifying (+1)), bis zum Ende der Runde.

Das Horn Ronans (the horn of Ronan) 30 Punkte

Ronan vom Stamm der Bluthauer war für viele Dinge bekannt, aber vor allem für eines: Er war der erste, der sich durch zielstrebige Aggression im Kampf den Titel des Donnerhauptlings verdiente. Das aus einem der Stoßzähne von Ulla, seinem legendären Reittier, gefertigte Bluthorn schwingt in seinem Gesang mit und treibt die Krieger über ihre Grenzen hinaus an.

Wenn das Kavallerie Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zugeordnet ist, den Schlachtruf des Kults des Krieges singt, erhält es die Sonderregel "Trampeln (+2)" (trample (+2)), bis zum Ende der Runde.

RÜSTUNGEN (armors)

Perlen des Todes (beads of death) 25 Punkte

“Wie der Wind, wie das Licht, wie die Hitze, der Tod ist eine Kraft”, sagt der Kult des Todes. Ihre Gebetsperlen scheinen dieses Credo zu unterstützen, denn sie absorbieren die Kraft der Schläge, auch wenn sie dabei zerbrechen.
Das Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel ‘Widerstandsfähig (1)’ (tenacious (1)).

Versteck des Stillen Jägers (hide of the silent hunter) 15 Punkte

Die Anführer der W'adhrûn haben gelernt, Zeit abzuwarten und die Taktiken ihrer Feinde zu studieren, so dass sie die Schwachstellen in den Plänen ihrer Gegner leicht erkennen können.

Das Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel “Opportunisten” (opportunists).

Hauch des Todes (death's reach) 20 Punkte

W'adhrûn-Krieger haben das Potenzial, ein geistiges Band mit den Bestien zu knüpfen, bei dem das Tier und der Reiter ihre Bewegungen koordinieren und gemeinsam jagen können, um ihre Beute zu erlegen.

Diese [CHARAKTER]-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Attackenwert und erhält die Sonderregel “Spalten (+1)” (cleave (+1)).

WAFFEN (weapons)

Brut von Omgorah (brood of omgorah) 20 Punkte

Omgorah der Ungebundene soll den Spire von Ghan'ta im Alleingang zerstört haben. Die Legenden besagen, dass er, einmal in Raserei versetzt, nicht mehr aufhört, keinen Schmerz mehr fühlt und nicht mehr stirbt. Die Wahl eines seiner Brut als Reittier kann eine gefährliche Wahl sein, aber nicht ohne Belohnungen...

Die [CHARAKTER]-Verbundbasis ändert ihren Typ zu Kavallerie und erhält die Sonderregeln “Brutaler Aufprall (2)” (brutal impact (2)) und “Aufprall (4)” (impact (4)). Die [CHARAKTER]-Verbundbasis darf keine Meisterschaften vom Weg der Sprecher erwerben.

Kuss des Dilosaurus (kiss of the dilosaur) 20 Punkte

Niemand weiß, ob es sich bei dem giftigen Dilosaurus, um ein altes Tier handelt, das von den Spires erhalten wurde, oder ob er eine ihrer Schöpfungen ist. Auch wenn das Gift des Dilosaurus in kleinen Dosen nicht tödlich ist, verursacht es schreckliche Schmerzen, vor allem, wenn eine beschichtete Klinge es in die Blutbahn befördert.

Gegnerische Regimenter und [CHARAKTER]-Verbundbasen müssen erfolgreiche Verteidigungswürfe und Moraltests, die durch diese [CHARAKTER]-Verbundbasis verursacht wurden, wiederholen.

Speer des Stammes (tribal spear) 15 Punkte

Um den Speer seines Stammes zu erhalten, muss man sich als der fähigste Krieger in der Nighudda, dem Prüfungsring, beweisen. Um ihn zu behalten, muss man würdig sein und seinen Wert als Kämpfer bei jeder Gelegenheit unter Beweis stellen.

Während sich das Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zugeordnet ist, sich in Reichweite einer Missionsziel-Zone aufhält, addiert es +1 zu seinem Attackenwert.

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 auswählen darf, 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.

LEHREN DER EROBERUNG (teachings of conquest)

Vision (vision) 30 Punkte

Inspirieren heißt, eine Vision zu haben...

Der [CHARAKTER] erhält die Sonderregel "Kraft nach Vorne" (forward force)

Anpassungsfähigkeit (adaptability) 20 Punkte

...sich anpassen heißt Erfolg zu haben.

Wenn das Regiment dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zugeordnet ist, den Schlachtruf singt, wird ein nicht-verbündeter Missionsziel-Marker innerhalb von 6 Zoll zu diesem Regiment sofort zerstört.

LEHREN DES KRIEGES (teachings of war)

Autorität (authority) 20 Punkte

Die Schwachen werden die Starken nähren...

(Nur Kriegsherren, die dem Kult des Krieges folgen)

[Immer Aktiv]: 'Blooded', 'Braves' und 'Veteran'-Regimenter in dieser Armee können niemals gebrochen werden, auch wenn eine andere Regel sie dazu zwingen würde.

Widerstandsfähigkeit (resilience) 20 Punkte

...die Starken werden den Weg ebnen.

(Nur 'Thunder Chieftain')

[Immer Aktiv]: 'Thunder Rider'-Regimenter in dieser Armee erhalten die Sonderregel "Abgehärtet (1)" (hardened (1)).

LEHREN DES HUNGERS (teachings of famine)

Vorwärts! (drive) 20 Punkte

Anhalten bedeutet zu vergessen...

(Nur Kriegsherren, die dem Kult des Hungers folgen)

[Immer Aktiv]: Infanterie Regimenter im Kriegstrupp dieses [CHARAKTERS] erhalten das Befehlskarten-Ereignis "Eilmarsch" (double time).

Erinnerung (history) 5 Punkte

...vergessen bedeutet, Fehler zu wiederholen.

[Immer Aktiv]: Einmal pro Runde, wenn ein Regiment dieser Armee den Schlachtruf gesungen hat, können alle ungesungenen Gesangs-Marker in Hunger Gesangs-Marker umgewandelt und direkt zurück in die Sequenz gelegt werden.

LEHREN DES TODES (teachings of death)

Blut (blood) 20 Punkte

Blut ist Leben...

(Nur Kriegsherr, der dem Kult des Todes folgt)

[Immer Aktiv]: Für je zwei gegnerische Verbundbasen, die ein Nicht-Monster-[KULT DES TODES]-Regiment als Teil einer Sturmangriff- oder Nahkampf-Aktion zerstört, addiert es bis zum Ende der Runde +1 zu seinem Ausweichwert (bis zu einem Maximum von 3).

Heilung (cure) 20 Punkte

...Leben ist der Kampf gegen den Tod.

(Nur Charaktere die dem Kult des Todes folgen)

Das Regiment, dem diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel "Unantastbar" (untouchable).

WEGE DER SPRECHER (ways of the speakers)

[**CHARAKTER**]-Verbundbasen, die eine Meisterschaft aus dieser Kategorie gewählt haben, können eine zusätzliche Meisterschaft erwerben.

[**Immer Aktiv**]: Zusätzlich, wenn der Kriegsherr dieser Armee eine "Wege der Sprecher" Meisterschaft erworben hat, wird der benötigte Verstärkungswurf (reinforcement roll) für alle Monster Regimenter im Kriegstrupp des Kriegsherrn um +1 angepasst (z.B. ein Wurf von 4 oder weniger wird zu 5 oder weniger). Ein Wurf von "6" ist immer ein Fehlschlag. Jedes Regiment, das von dieser Meisterschaft betroffen ist, muss in einem separaten Pool gewürfelt werden.

Apex Meister (apex master) 10 Punkte (Nur 'Matriarch Queen' oder 'Predator' Charakter-Verbundbasen)

Diese Meisterschaft kann mehr als einmal pro Armee erworben werden. Die [**CHARAKTER**]-Verbundbasis erhält die Sonderregel "Reiter" (rider) und muss einen 'Apex Predator' aus ihrem Kriegstrupp als Reittier auswählen. Zusätzlich kann der 'Apex Predator', dem die [**CHARAKTER**]-Verbundbasis zugeordnet ist, eine freie Fernkampf-Aktion während seiner Aktivierung ausführen.

Trommelbestien Reiter (drum beast rider) (Nur 'Scion of Conquest')

10 Punkte

Diese Meisterschaft kann mehr als einmal pro Armee erworben werden. Die [**CHARAKTER**]-Verbundbasis erhält die Sonderregel "Reiter" (rider). Der 'Scion of Conquest' muss ein 'Drum Beast' aus seinem Kriegstrupp als Reittier auswählen.

Zusätzlich wird die Reichweite von Zaubersprüchen einer [**SCION**] [**CHARAKTER**]-Verbundbasis, die einem 'Drum Beast' Regiment zugeordnet ist um +4 Zoll erweitert. Zaubersprüche mit der Reichweite "Selbst" sind davon nicht betroffen.

Tontorr Reiter (tontorr rider) 10 Punkte (Nur 'Chieftain')

Diese Meisterschaft kann mehr als einmal pro Armee erworben werden. Die [**CHARAKTER**]-Verbundbasis erhält die Sonderregel "Reiter" (rider). Der 'Chieftain' muss einen 'Tontorr' aus seinem Kriegstrupp als Reittier auswählen. Zusätzlich gewährt die "Stolz des Stammes" (tribe's pride) Sonderregel des Charakters die Sonderregel "Vorhut (5)" (vanguard (5)) anstatt der Sonderregel "Klingenwirbel".

Zaubersprüche (spells)

SCION OF CONQUEST

Name	Reich- weite	Zauber-Level	Effekt
Kakophonie (Cacophony)	12 Zoll	4	Das gegnerische Ziel-Regiment erleidet einen Treffer pro Erfolg.
Crescendo (crescendo)	Self	4	Füge einen Gesangs-Marker der Eroberung in die Sequenz ein. Sieh dir verdeckt die obersten drei Befehlskarten deines Befehlskartenstapels an und lege sie in einer Reihenfolge deiner Wahl zurück.
Dissonanz (dissonance)	12 Zoll	3	Wenn das verbündete Ziel-Regiment den Schlachtruf singt, profitieren gerade in Kontakt befindliche gegnerische Regimenter nicht von der Sonderregel "Angespornt" (inspired), bis zum Ende der Runde.
Missklang (discordance)	12 Zoll	4 (Skalierend)	Das gegnerische Ziel-Regiment kann bis zum Ende der Runde keine Missionsziel-Zonen einnehmen.
Resonanz (resonance)	12 Zoll	4	Wähle eine Missionsziel-Zone als Ziel. gegnerische Regimenter in Reichweite dieser Missionsziel-Zone erhalten die Sonderregel "Verfall (2)" (decay (2)), bis zum Ende der Runde.

BRAVES - TAPFERE**125 PUNKTE / +35 PRO VERBUNDBASIS**

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

SONDERREGELN Schild, Unterstützung (2)**Blut zu vergießen (blood to be spilled) [Gesang]:** Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, erhält es die Sonderregel "Aufprall (+2)" (impact (+2)), bis zum Ende der Runde.**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 35 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [DIE STÄMME]**Jedes 'Braves' Regiment kann den folgenden Offizier auswählen:***Abscheulichkeit**20 Punkte***BLOODED - HEISSBLÜTIGE****130 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

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

Bewährte Krieger (proven warriors) [Gesang]: Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, addiert es +2 Zoll zu seiner Sturmangriffsreichweite, bis zum Ende der Runde.**REGIMENT**

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

Schlachtfeldrolle: [DIE STÄMME]**Jedes 'Blooded' Regiment kann den folgenden Offizier auswählen:***Abscheulichkeit**20 Punkte*

VETERANS - VETERANEN

170 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS

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

SONDERREGELN Schild

Zeige den Weg (show the path) [Gesang]: Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, addieren andere verbündete [**DIE STÄMME**] Regimenter innerhalb von 8 Zoll +1 zu ihrem Nahkampfwert (bis zu einem Maximum von 4), bis zum Ende der Runde.

REGIMENT

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

Schlachtfeldrolle: [**DIE STÄMME**]

HUNTERS - JÄGER

150 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Leicht	6	2	2	5	5	3	1	0	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Salve (4) (14 Zoll, Panzerbrechend (1), Tödlicher Schuss), Offene Formation

Schwung (momentum) [Gesang]: Führt dieses Regiment eine Marschieren-Aktion als erste Aktion aus und bewegt sich dabei direkt vorwärts, addiere bis zum Ende der Runde +X Zoll (bis maximal +4 Zoll) zur "Salve" Reichweite des Regiments, wobei X die Anzahl der direkt vorwärts marschierten Zoll ist (abgerundet).

REGIMENT

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

Schlachtfeldrolle: [**DIE SPRECHER**]

SLINGERS - SCHLEUDERER**165 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Leicht	6	3	2	4	5	3	1	0	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Salve (4) (18 Zoll)

Singende Geschosse (singing bullets) [Gesang]: Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, zählt seine gesamte "Salve" Reichweite als seine optimale Entfernung (effective range) bis zum Ende der Runde.

REGIMENT

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

Schlachtfeldrolle: [DIE STÄMME]**CHOSEN OF CONQUEST -****200 PUNKTE / +60 PRO VERBUNDBASIS****AUSERWÄHLTE DER EROBERUNG**

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

SONDERREGELN Spalten (1), Aufprall (2)

Kultisten der Eroberung (cultists of conquest) [Gesang]: Dieses Regiment muss immer dem Kult der Eroberung folgen und kann nur Schlachtrufe des Kultes singen, dem es folgt. Zusätzlich, wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, addiert es +3 auf seinen Marschwert für die erste Aktion der aktuellen Aktivierung.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 60 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [DIE KULTE], [KULT DER EROBERUNG]

CHOSEN OF DEATH - AUSERWÄHLTE DES TODES

180 PUNKTE / +70 PRO VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	6	1	3	6	5	3	0	2	Anführer, Bannerträger

SONDERREGELN Klingenwirbel

Kultisten des Todes (cultists of death) [Gesang]: Dieses Regiment muss immer dem Kult des Todes folgen und kann nur Schlachtrufe des Kultes singen, dem es folgt. Zusätzlich, wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, erhält es die Sonderregel "Makellose Schläge" (flawless strikes), bis zum Ende der Runde.

Im Angesicht des Todes (visage of death): Wenn dieses Regiment das Ziel einer Fernkampf-Aktion eines gegnerischen Regiments wird, erhält es die Sonderregel "Widerstandsfähig (2)" (tenacious (2)), bis zum Ende dieser Aktion.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 70 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [DIE KULTE], [KULT DES TODES]

CHOSEN OF FAMINE - AUSERWÄHLTE DES HUNGERS

VORSCHAU

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

SONDERREGELN Spalten (1)

Kultisten des Hungers (cultists of famine) [Gesang]: Dieses Regiment muss immer dem Kult des Hungers folgen und kann nur Schlachtrufe des Kultes singen, dem es folgt. Zusätzlich, wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, erhält es die Sonderregel "Erschreckend (1)" (terrifying (1)) bis zum Ende der Runde.

REGIMENT

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

Schlachtfeldrolle: [DIE KULTE], [KULT DES HUNGERS]



WARBRED - KRIEGSGEBORENE**180 PUNKTE / +60 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestien	Mittel	6	1	3	5	6	3	3	0	Anführer

SONDERREGELN Spalten (2), Aufprall (2)

Sühne (penance) [Gesang]: Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, erhält es bis zum Ende der Runde die Sonderregel "Moloch" (juggernaut) und ist nicht durch Behinderndes Gelände betroffen.

REGIMENT

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

Schlachtfeldrolle: [DIE STÄMME]**HUNTING PACK - JAGDRUDEL****120 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Leicht	7	1	2	6	3	2	1	1	Anführer

SONDERREGELN Flexible Formation, Freischärler, Opportunisten, Vorhut (4), Offene Formation

Schwarm (swarm): Verbundbasen in diesem Regiment zählen als Größe 1 und können nicht den Schlachtruf singen. Das Regiment fügt normal die Gesangs-Marker zur Sequenz hinzu.

REGIMENT

Einem 'Hunting Pack' kann keine Charakter-Verbundbasis angeschlossen werden.

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 5-6 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [DIE SPRECHER]

RAPTOR RIDERS - RAPTOREN-REITER**180 PUNKTE / +60 PRO VERBUNDBASIS**

Type	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Leicht	8	2	2	5	5	3	2	2	Anführer

SONDERREGELN

Salve (2) (12 Zoll, Panzerbrechend (1), Flexible Formation, Klingenwirbel, Unaufhaltsam

Berittene Jäger (mounted hunters) [Gesang]: Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, kann es eine freie Fernkampf-Aktion während seiner Aktivierung durchführen und erhält die Sonderregel "Gezielter Schuß" (aimed shot) bis zum Ende der Runde.

REGIMENT

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

Schlachtfeldrolle: [DIE SPRECHER]

THUNDER RIDERS - DONNER-REITER**220 PUNKTE / +70 PRO VERBUNDBASIS**

Type	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Schwer	6	1	3	5	6	3	3	0	Anführer

SONDERREGELN

Brutaler Aufprall (2), Aufprall (4), Schildbrecher, Trampeln (2)

Moloch (juggernaut): Die Sturmangriffreichweite des Regiments ist immer der Marschwert +5 Zoll und ist nie von Regeln betroffen, die die Reichweite positiv oder negativ beeinflussen würden.

Donnernder Sturmangriff (thundering charge) [Gesang]: Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, sobald es eine Marschieren-Aktion direkt gefolgt von einer Sturmangriff-Aktion innerhalb dieser Aktivierung durchführt, erhält das Regiment die Sonderregel "Brutaler Aufprall (+1)" (brutal impact (+1)) bis zum Ende der Runde.

REGIMENT

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

Schlachtfeldrolle: [DIE SPRECHER]

CHOSEN OF WAR - AUSERWÄHLTE DES KRIEGES

220 PUNKTE / +70 PRO VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestien	Schwer	6	1	3	6	6	4	4	2	Anführer

SONDERREGELN Spalten (1), Schildbrecher, Schild, Unaufhaltsam, Aufprall (2)

Kultisten des Krieges (cultists of war) [Gesang]: Dieses Regiment muss immer dem Kult des Krieges folgen und kann nur Schlachtrufe des Kultes singen, dem es folgt. Zusätzlich, wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, erhält es die Sonderregeln "Erschreckend (1)" (terrifying (1)) und "Furchtlos" (fearless) bis zum Ende der Runde.

REGIMENT

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

Schlachtfeldrolle: [DIE KULTE], [KULT DES KRIEGES]

APEX PREDATOR - APEX-RAUBTIER

190 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	8	1	3	11	15	4	3	0

SONDERREGELN Spalten (2), Tödliche Klingen, Furchtlos, Monstrositätenjäger, Aufprall (5), Erschreckend (2), Unaufhaltsam

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit jeweils 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [DIE SPRECHER]

TONTORR - TONTORR

310 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	6	2	2	16	26	4	3	0

SONDERREGELN

Brutaler Aufprall (2), Spalten (1), Aufprall (6), Schildbrecher, Furchtlos, Trampeln (8), Unerbittliche Schläge, Standhaft, Angesporn

Beherrschende Präsenz (dominating presence) [Gesang]: Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, erhält es die Sonderregel "Unnachgiebig" (unyielding) bis zum Ende der Runde. Zusätzlich ignoriert die Monster-Verbundbasis alle Effekte von Sonderregeln oder Fähigkeiten, die sie als weniger oder keine Verbundbasen für den Zweck der Einnahme von Missionsziel-Zonen zählen lassen würden, bis zum Ende der Runde.

Überragende Präsenz: Verbundbasen in diesem Regiment zählen als Größe 4.

Marsch der Giganten (march of giants): Der Marschwert und die Marschieren-Reichweite dieses Regiments können durch Fähigkeiten, Sonderregeln oder Gelände nicht negativ beeinflusst werden.

Diese Monster-Verbundbasis zählt als 6 Verbundbasen bei der Einnahme von Missionszielen.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit jeweils 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [DIE SPRECHER]

QUATL - QUATL

170 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	9	3	2	9	15	3	3	2

SONDERREGELN

Freischärler, Salve (6) (14 Zoll, Panzerbrechend (1)), Fliegen, Spalten (1), Aufprall (6)

Berittene Jäger (mounted hunters): Dieses Regiment kann eine Freie Fernkampf-Aktion während seiner Aktivierung ausführen.

Greifvogel (bird of prey): Einmal pro Runde, wenn dieses Regiment über ein gegnerisches Regiment der Größe 1 marschiert, verursacht es 5 Treffer. Diese Treffer zählen, als würden sie auf die Flanke des gegnerischen Regiments wirken und verursachen keinen Moraltests.

Tod von Oben (death from above): Wenn dieses Regiment eine erfolgreiche Sturmangriff-Aktion in die Flanke oder den Rücken eines gegnerischen Regiments ausführt, erhält es die Sonderregel "Brutaler Aufprall (2)" (brutal impact (2)), bis zum Ende der Runde.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit jeweils 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [DIE SPRECHER]

DRUM BEAST - TROMMELBESTIE

290 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	6	2	2	12	26	4	3	0

SONDERREGELN

Brutaler Aufprall (2), Spalten (1), Aufprall (6), Schildbrecher, Furchtlos, Trampeln (8), Standhaft, Angesporn

Trommelschlag (drumbeat): Wenn ein verbündetes Regiment - inklusive dem 'Drum Beast' selbst - innerhalb von 10 Zoll einen Gesangs-Marker der Sequenz hinzufügt, kann es entscheiden, sofort einen weiteren Gesangs-Marker hinzuzufügen.

Urzeitliche Kakophonie (primal cacophony) [Gesang]: Wenn dieses Regiment den Schlachtruf singt, können gegnerische [Charakter]e und gegnerische Regimenter innerhalb von 12 Zoll nicht heilen, keine Sammeln-Aktion ausführen oder als Resultat einer Begleitaktivierung Aktivieren.

Überragende Präsenz: Verbundbasen in diesem Regiment zählen als Größe 4.

Marsch der Giganten (march of giants): Der Marschwert und die Marschieren-Reichweite dieses Regiments können durch Fähigkeiten, Sonderregeln oder Gelände nicht negativ beeinflusst werden.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit jeweils 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [DIE KULTE]

OFFIZIERE

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

Abscheulichkeit (aberration)

Dieses Regiment kann einen zusätzlichen Gesangs-Marker der Sequenz hinzufügen, der zum Kult gehört, dem es folgt.

DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

Gerade erst am Anfang und voller Fragen? Hier ist eine Zusammenfassung davon, wie die Armeeeregeln der W'adrhün 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?

Einfach ausgedrückt geht es bei deiner Armee um zwei Dinge.

Große Dinosaurier und Gebrüll!*

Das Autorenteammöchte seine völlige Enttäuschung darüber zum Ausdruck bringen, dass Leo, unser leitender Spieldesigner, die Feinheiten unserer Überlieferungen und eine unserer kultiviertesten und zivilisiertesten Fraktionen nicht zu schätzen weiß. Leo, zum letzten Mal, es heißt Gesang... nicht Gebrüll.*

***Das Übersetzerteam schließt sich hier ohne Einschränkung an.*

Also, Schlacht-Gebrüll!

Alle deine Regimenter/Charaktere gehören einem Kult an, den du bei der Listenerstellung auswählen kannst. Einige Regimenter können bereits einem bestimmten Kult zugeordnet sein, wie der 'Scion of Conquest' oder die 'Chosen of Death', usw.

Jedes Mal, wenn du eine Befehlskarte ziehst und ein Regiment oder einen Charakter zum Aktivieren auswählst, nimmst du einen Marker, der dem entsprechenden Kult entspricht, und legst ihn neben deinen Befehlskartenstapel. Du kannst beliebige Marker verwenden, um den Überblick über die Gesangs-Marker zu behalten, oder du kannst die Marker aus dem Armeeunterstützungspaket verwenden!

Wenn du drei Gesangs-Marker gesammelt hast, darf ein Regiment - **NICHT** ein **[CHARAKTER]** - den 'Schlachtruf singen'!

Schau dir die "Den Schlachtruf Singen" Regeln auf Seite 6 an. Wähle einen Kult und entferne mindestens zwei Gesangs-Marker dieses Kultes. Jedes Regiment kann dann noch seine eigenen **[GESANG]** Sonderregeln haben, die zusätzliche Bonus und Effekte zum Haupt-Kult Kriegsgesang liefern.

Und das ist alles! Wie "1-2-3" zählen, nur richtig laut!

WAS ZU BEACHTEN IST

Wenn du die W'adrhün spielst, denk immer an die folgenden Punkte:

- Du kannst nicht mehr als drei Gesangs-Marker ansammeln. Sobald du drei Marker angesammelt hast, kannst du den Schlachtruf singen!
- Wenn du aus irgendeinem Grund nicht singen kannst oder willst, zum Beispiel wenn du eine **[CHARAKTER]**-Verbundbasis aktivierst, dann kannst du einfach den Gesangs-Marker hinzufügen und einen anderen entfernen, damit stellst du sicher, dass du immer nur ein Maximum von drei hast.
- Achtung! Plane deine Aktivierungen im Voraus. Jedes Regiment und jeder **[CHARAKTER]** bringen Gesangs-Marker, genug Marker des Kultes zu haben, den du singen willst ist zwingend notwendig um den wichtigen Kriegsgesang zum richtigen Zeitpunkt anzustimmen!
- **[GESANG]** Sonderregeln gewähren ihren Bonus immer zusätzlich zu den Kriegsgesangs-Effekten.