

# CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



# STADTSTAATEN

## Armeeliste

Juni 2026

## 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 Regimente frei wählen. Jedoch muss der Kriegstrupp immer mindestens ein Regiment des Typs der anführenden Charakter-Verbundbasis beinhalten (also Infanterie, Kavallerie oder Bestien). Dadurch ist sichergestellt, dass sich deine Charakter-Verbundbasis zu Beginn der Schlacht einem Regiment anschließen kann.

Jedes Regiment wird aus dem Abschnitt "Regimenter" der Armeeliste ausgewählt. Je nach Charakter-Verbundbasis für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (restricted). Jeder Kriegstrupp einer Charakter-Verbundbasis darf bis zu vier Regimente enthalten. Ein Kriegstrupp kann bis zu vier "Haupttrupps" enthalten. Eine "Eingeschränkte Auswahl" ist begrenzt, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei "Eingeschränkte Auswahlen" enthalten. Dies können zwei gleiche Regimente sein oder zwei unterschiedliche Regimente aus der Liste. Eine weitere Begrenzung ist, dass du für jede "Eingeschränkte Auswahl" in deinem Kriegstrupp einen "Haupttrupp" wählen musst. Somit hat ein Kriegstrupp, der zwei "Eingeschränkte Auswahlen" hat, immer auch zwei "Haupttrupps". Beachte, dass ein Regiment für eine Charakter-Verbundbasis als "Haupttrupp" wählbar ist, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteintrag der Charakter-Verbundbasis, um sicher zu sein.

### OPTIONALE AUFWERTUNGEN (optional upgrades)

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



## 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 Armeelisteneintrags 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 Nords nur [HOCHRANGIGE] Infanterie-Regimenter zum Ziel haben, was Riesen ausschließt, da diese Monster sind.

## SONDERREGELN UND ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (special rules and supremacy abilities)

Bestimmte Regeln, wie die, die du durch den Erwerb von Meisterschaften, Charakteraufwertungen 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.

## ARMEEREGELN

Diese Armee folgt den folgenden zusätzlichen fraktionsspezifischen Regeln:

### HILFSTRUPP-VERBUNDBASEN (auxiliary stands)

*Die Streitkräfte der City States haben nicht die gleichen Einschränkungen für sich selbst, wie sie andere Fraktionen ihren Armeen auferlegen. Das Militär der Städte trainiert seine Armeen darauf, vereint zu operieren, wobei Formationen von Hoplitens manchmal durch einen massigen Minotaurus in die Schlacht geführt werden, der die gleiche Rüstung trägt.*

Einige Regimenter dieser Armee können zusätzliche spezielle Verbundbasen, sogenannte Hilfstrupp-Verbundbasen, als Aufwertung zu den angegebenen Punktkosten verwenden. Hilfstrupp-Verbundbasen sind Teil des Regiments, dem sie zugeordnet sind.

Hilfstrupp-Verbundbasen nutzen die folgenden Regeln:

1) Hilfstrupp-Verbundbasen haben ihre eigenen Eigenschaftenprofile. Allerdings übernehmen sie die Marschwert, Verteidigungswert, Entschlossenheitswert, Ausweichenwert, Klasse und Typ von ihrem Regiment. Eine Hilfstrupp-Verbundbasis hat ihren eigenen Wundenwert und ihr werden wie einer normalen Verbundbasis Verwundungen zugewiesen.

2) Führt ein Regiment mit Hilfstrupp-Verbundbasis eine Nahkampf-, Fernkampf- oder Sturmangriff-Aktion aus, würfle die Angriffe für die Hilfstrupp-Verbundbasis separat und nutze dazu das Eigenschaftenprofil der Hilfstrupp-Verbundbasis, inklusive ihrer Sonderregeln. Obwohl du die Angriffe separat würfelst, werden sie alle gleichzeitig mit denen des Regiments zugefügt.

3) Eine Hilfstrupp-Verbundbasis muss immer in der vorderen Reihe des Regiments, dem sie angehört, platziert sein und sie kann nicht wiederhergestellt werden, sobald sie einmal vernichtet wurde.

**Beispiel:** *Einem Regiment 'Hoplitens' schließt sich ein 'Minotaur-Haspist' an. Der 'Minotaur Haspist' wird der vorderen Reihe des 'Hoplitens'-Regiments hinzugefügt. Der 'Minotaur Haspist' behält alle seine eigenen Sonderregeln und Fähigkeiten und benutzt sein eigenes Profil, wenn das Regiment seine Aktionen durchführt.*

### 'Minotaur Haspist' Hilfstrupp-Verbundbasis Bestien-Verbundbasis

M	V	C	A	W	R	D	E
*	1	3	4	6	*	*	*

**Befehlskarten-Ereignis:** Keines  
**Sonderregeln:** Brutaler Aufprall (1), Spalten (1), Aufprall (2), Schild

### 'Minotaur Thyrean' Hilfstrupp-Verbundbasis Bestien-Verbundbasis

M	V	C	A	W	R	D	E
*	1	3	5	6	*	*	*

**Befehlskarten-Ereignis:** Keines  
**Sonderregeln:** Brutaler Aufprall (1), Spalten (3), Aufprall (3), Schildbrecher

### 'Sacred Band Veterans' Hilfstrupp-Verbundbasis Bestien-Verbundbasis

M	V	C	A	W	R	D	E
*	1	3	5	5	*	*	*

**Befehlskarten-Ereignis:** Keines  
**Sonderregeln:** Spalten (2)  
**Heilige Krieger:** Verbündete 'Sacred Band'-Regimenter innerhalb von 12 Zoll dürfen dieses Regiment als Ziel ihrer Zaubersprüche mit Reichweite „Selbst“ wählen.



## STRATEGISCHER STAPEL

(strategic stack)

Die Armeen der City States sind in der Lage, im Laufe einer Schlacht unglaubliche Aktionen taktischer Geschicklichkeit durchzuführen. Dies zeigt sich durch ihren einzigartigen Zugang zu einem zweiten Befehlskarten-Stapel, dem sogenannten „Strategischen Stapel“, der neben dem eigenen Befehlskartenstapel aufgebaut ist.

Einmal pro Runde, wenn du im Schritt “Eine Befehlskarte aufdecken” eine Befehlskarte eines Regiments (nicht eines [CHARAKTERS]) aufdeckst, jedoch bevor du diese dem Gegner zeigst, darfst du die gezogene Befehlskarte, statt sie zu aktivieren, in den Strategischen Stapel aufnehmen. Tust du das, lege die gezogene Befehlskarte verdeckt neben dem Befehlskarten-Stapel in deinen Strategischen Stapel und dein Gegner ist an der Reihe.

Hast du im Schritt “Eine Befehlskarte aufdecken” mindestens eine Befehlskarte in deinem Strategischen Stapel, darfst du eine Befehlskarte von deinem Strategischen Stapel aufdecken und aktivieren, anstatt vom Befehlskartenstapel. Aktivierst du eine Karte von deinem Befehlskartenstapel, darfst du nach dem Schritt “Regiment deaktivieren“ sofort eine Karte vom Strategischen Stapel aufdecken und aktivieren, falls du eine Befehlskarte im Strategischen Stapel hast.

Ein vom Strategischen Stapel aktiviertes Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel ‘Angespornt’ (inspired) und zählt immer als davon betroffen.

Durch die Aktivierung von Charakter-Verbund-basen oder Regimentern vom Strategischen Stapel, **können keine weiteren Befehls-karten gezogen werden**. Weder vom Befehls-kartenstape noch vom Strategischen Stapel.

Wenn zu Beginn des Schrittes “Eine Befehlskarte aufdecken” keine Befehlskarten mehr in deinem Befehlskartenstapel sind und du hast noch eine Befehlskarte in deinem Strategischen Stapel, dann musst du die Befehlskarte von deinem Strategischen Stapel verwenden.

## DIREKTE BEFEHLE

Wird ein Regiment als Teil einer Begleitaktivierung aktiviert, zählt es als vom Strategischen Stapel aktiviert.

## ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

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

### MECHANIST

**Träger von Gottes Fleisch (carrier of the godflesh) [Immer aktiv]:** Wenn du eine Befehlskarte in deinen Strategischen Stapel aufnimmst, zeige sie zuerst deinem Gegner und wähle dann ein sich auf dem Schlachtfeld befindliches Regiment, das mit dieser Befehlskarte aktiviert werden kann. Bis zum Ende der Runde erhält das Regiment die Sonderregel Abgehärtet (+1) (hardened (+1)), bis zu einem Maximum von 2.

Zusätzlich ändern verbündete Clockwork Hoplite-Regimenter bei der Zusammenstellung der Armee und für die Dauer der Schlacht ihre Klasse zu "Mittel".

### POLEMARCH

**Armee der Löwen (army of lions) [Immer aktiv]:** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis derzeit zugeordnet ist, inklusive Hilfstrupp-Verbundbasen und der Charakter-Verbundbasis selbst, erhält +1 auf seinen Nahkampfwert (maximal 4) und die Sonderregel Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)). Zusätzlich dürfen verbündete Infanterie-Regimenter, die sich innerhalb von 10 Zoll um den Kriegsherrn befinden, misslungene unmodifizierte Moralwürfe von "6" wiederholen.

**[Schlachtfeld-Teil der Fähigkeit]:** Einmal pro Spiel, bevor für die Priorität gewürfelt wird, decke die oberste Karte deines Befehlskartenstapels auf. Falls diese Karte ein Polemarch ist, darfst du entscheiden, den Prioritätswurf automatisch zu gewinnen. Nutzen zwei Polemarch-Kriegsherrn diese Fähigkeit gleichzeitig, heben sie sich gegenseitig auf.

### ARISTARCH

**Infanterie-Taktik (infantry tactics) [Immer aktiv]:** Einmal pro Schlacht darfst du zu Beginn der Verstärkungsphase einer Runde entscheiden, alle fehlgeschlagenen Verstärkungswürfe die du in dieser Verstärkungsphase machst, neu zu werfen.

**[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]:** Einmal pro Schlacht darfst du zu Beginn der Verstärkungsphase einer Runde entscheiden, alle fehlgeschlagenen Verstärkungswürfe die du in dieser Verstärkungsphase machst, neu zu werfen.

### IPPARCHOS

**Hammer und Amboss (hammer and anvil) [Immer aktiv]:** Einmal pro Runde: Wähle ein Infanterie- oder Kavallerie-Regiment. Es kann als letzte Aktion während seiner Aktivierung eine freie Umgruppieren-im-Kampf-Aktion ausführen, kann dabei jedoch nicht die Anzahl seiner Glieder und Säulen ändern.

**[Schlachtfeld-Teil der Fähigkeit]:** Wird ein Infanterie- oder Kavallerie-Regiment vom Strategischen Stapel aktiviert, erhält es die Sonderregel 'Schock' (shock).

### PROMETHEISCHES ORAKEL (promethean oracle)

**Die Kinder des Feuers zurückholen (bringing back the children of fire) [Immer aktiv]:** Verbündete [Titan]-Regimenter erhalten die Sonderregel Priester (+3) (priest (+3)). Zusätzlich zählen vom Strategischen Stapel aktivierte [Titan]-Verbundbasen bis zum Ende der Runde für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 6 Verbundbasen.



## CHARAKTERE

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

### EIDOLON – EIDOLON

100 PUNKTE

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

**Sonderregeln:** Kampfrichtlinien, Abgehärtet (1), Aufprall (2)

**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine

**Verbundbasen:** 1

**Modelle pro Verbundbasis:** 1



**Kampfrichtlinien (combat directives):** Am Ende der Überlegenheitsphase jeder Runde, aber bevor die Spieler ihr erstes Regiment aktivieren, wählt diese Charakter-Verbundbasis eine Kampfrichtlinie, die bis zum Ende der Runde gilt. Die Charakter-Verbundbasis kann am Ende jeder Überlegenheitsphase eine neue Kampfrichtlinie wählen.

**1) Grüße an einen Generalkollegen (greetings to a fellow general):** Diese Charakter-Verbundbasis fügt ihrem Attackenwert +5 hinzu, aber erhält einen Strafpunkt von -1 auf ihren Ausweichenwert.

**2) Die Bresche sichern (secure the breach):** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Parade' (parry).

**3) Präzisionsbewaffnung (precision armament):** Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Spalten (+3)' (cleave (+3)).

**Dunkle Hand der Scholae (dark hand of the scholae):** Wähle zu Beginn der Aktivierung dieses [CHARAKTERS], bevor du Befehlskarten-Ereignisse abhandelst, ein gegnerisches Regiment, das sich auf dem Schlachtfeld befindet, egal ob es in Sichtlinie ist oder nicht. Dieses gegnerische Regiment zählt für die Dauer der Schlacht als „gejagt“ (hunted). Dieser [CHARAKTER] kann kein neues Regiment als „gejagtes“ (hunted) Regiment wählen, bis das vorherige vernichtet ist. Verbündete, Inquisitors'-Regimenter, die im Kontakt mit „gejagten“ (hunted) Regimentern sind, erhalten die Sonderregel ‚Erschreckend (2)‘ (terrifying (2)).

#### Optionen:

**Diese Charakter-Verbundbasis kann einem Infanterie-Regiment zugeordnet werden, auch wenn es eine Bestien Charakter-Verbundbasis ist. Außerdem wird beim Ermitteln der Sichtlinie die Größe des Eidolon nicht berücksichtigt.**

**Dieser Charakter kann nicht der Kriegsherr sein.**

**Modifikationen:** Kann bis zu drei Modifikationen zu den angezeigten Punktkosten hinzukaufen.

#### Kriegstrupp:

Der Kriegstrupp dieses [CHARAKTERS] darf nicht mehr als 3, Inquisitors'-Regimenter enthalten

*Haupttrupp:*

*Thorakites, Hoplites, Clockwork Hoplites, Inquisitors*

*Eingeschränkte Auswahl:*

*Minotaur Haspists, Promethean, Hephaestian*

#### Meisterschaften:

*Keine*

**MECHANIST - MECHANIST****80 PUNKTE**

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

**Sonderregeln:** Priester (6)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 1**Modelle pro Verbundbasis:** 1

**Schließt die Lücke! (close the gap):** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unaufhaltsam' (unstoppable).

**Optionen:**

**Modifikationen:** Kann eine Modifikation oder Verleihe Reliquie zu den angezeigten Punktkosten kaufen.

**Zaubersprüche:** Der 'Mechanist' kennt die folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

*Aggressionsrichtlinie**Präzise wie ein Uhrwerk**Eiserner Marsch**Drehmoment***Kriegstrupp:***Haupttrupp:**Thorakites**Hoplites**Clockwork Hoplites**Eingeschränkte Auswahl:**Inquisitors**Minotaur Haspists**Promethean**Hephaestian**Talos***Meisterschaften:***Keine*

## POLEMARCH - POLEMARCH

90 PUNKTE

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Polemarch	Infanterie	-	-	1	3	6	4	4	3	0

<b>Sonderregeln:</b>	Klingenwirbel, Schild
<b>Befehlskarten-Ereignisse:</b>	Schlachtfeld-Taktiken
<b>Verbundbasen:</b>	1
<b>Modelle pro Verbundbasis:</b>	1



**Schließt die Lücke! (close the gap):** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unaufhaltsam' (unstoppable).

**Schlachtfeld-Taktiken (battlefield tactics):** Wähle zu Beginn der Aktivierung dieser Verbundbasis eine der folgenden Schlachtfeld-Taktiken: Bis zum Ende der Runde erhält ein verbündetes Infanterie-Regiment innerhalb von 12 Zoll zu dieser Charakter-Verbundbasis diese Effekte. Ein Regiment kann nur von einer einzigen Schlachtfeld-Taktik oder einem einzigen Schlachtfeld-Befehl betroffen sein. Falls ein Regiment eine Schlachtfeld-Taktik oder einen Schlachtfeld-Befehl erhält, während es bereits von einer anderen Taktik oder einem anderen Befehl betroffen ist, dann endet die oder der aktuelle und wird ersetzt.

**1) Kämpfe im Schatten (fight in the shade):** Führen gegnerische Regimenter eine Fernkampf-Aktion gegen dieses Regiment durch, wiederhole erfolgreiche Trefferwürfe von "1" bis zum Ende der Runde.

**2) Komm doch und hol es dir! (come and get it):** Das Regiment, dem die Charakter-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unnachgiebig' (unyielding) bis zum Ende der Runde.

### Optionen:

**Verlichene Reliquie:** Kann bis zu zwei Verlichene Reliquien zu den angezeigten Punktkosten hinzukaufen.

### Kriegstrupp:

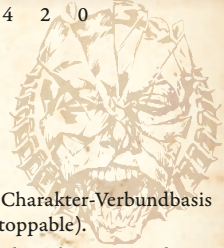
<i>Haupttrupp:</i>	<i>Thorakites</i>
	<i>Hoplites</i>
	<i>Phalangites</i>
	<i>Agema</i>
	<i>Minotaur Haspists</i>
<i>Eingeschränkte Auswahl:</i>	<i>Sacred Band</i>
	<i>Hephaestian</i>
	<i>Minotaur Thyrean</i>
	<i>Selinoi</i>
	<i>Satyroi</i>
	<i>Talos</i>

**Meisterschaften:** *Kampf*



**ARISTARCH - ARISTARCH****90 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Aristarch	Infanterie	-	-	1	3	6	4	4	2	0
<b>Sonderregeln:</b>		Schild								
<b>Befehlskarten-Ereignisse:</b>		Schlachtfeld-Befehle								
<b>Verbundbasen:</b>		1								
<b>Modelle pro Verbundbasis:</b>		1								



**Schließt die Lücke! (close the gap):** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unaufhaltsam' (unstoppable).

**Schlachtfeld-Befehle (battlefield orders):** Wähle zu Beginn der Aktivierung dieser Charakter-Verbundbasis einen der folgenden Schlachtfeld-Befehle: Bis zum Ende der Runde erhält ein verbündetes Infanterie-Regiment innerhalb von 12 Zoll zu dieser Charakter-Verbundbasis diese Effekte. Ein Regiment kann nur von einer Schlachtfeld-Taktik oder einem Schlachtfeld-Befehl betroffen sein. Falls ein Regiment eine Schlachtfeld-Taktik oder einen Schlachtfeld-Befehl erhält, während es bereits von einer anderen Taktik oder einem anderen Befehl betroffen ist, dann endet die oder der aktuelle und wird ersetzt.

**1) Waffen aus Stahl (arms of steel):** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

**2) Herzen aus Eisen (hearts of iron):** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Tapferkeit' (bravery).

**Optionen:**

**Verliehene Reliquien:** Kann **eine** Verliehene Reliquie zu den angezeigten Punktkosten kaufen.

**Kriegstrupp:***Haupttrupp:*

*Thorakites  
Hoplites  
Phalangites  
Selinoi*

*Eingeschränkte Auswahl:*

*Satyroi  
Companion Cavalry  
Minotaur Thyrean  
Agema  
War Chariots  
Promethean  
Talos*

**Meisterschaften:***Taktisch*

**IPPARCHOS – IPPARCHOS****100 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Ipparchos	Kavallerie	-	-	0	3	6	5	3	4	1

**Sonderregeln:** Brutaler Aufprall (1), Spalten (1), Aufprall (4), Furcht

**Verbundbasen:** 1

**Modelle pro Verbundbasis:** 1

**Optionen:**

**Verlichene Reliquien:** Kann **eine** Verlichene Reliquie zu den angezeigten Punktkosten kaufen.

**Schließt die Lücke! (close the gap):** Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unaufhaltsam' (unstoppable).

**Kriegstrupp:**

*Haupttrupp:*

*Thorakites*  
*Hoplites*  
*Companion Cavalry*

*Eingeschränkte Auswahl:*

*Sacred Band*  
*War Chariots*

**Meisterschaften:**

*Taktisch, Kampf*

## PROMETHEISCHES ORAKEL (PROMETHEAN ORACLE)

260 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Monster	Schwer	7	2	3	12	20	4	3	2	Die Kinder des Feuers zurückholen

**SONDERREGELN** Spalten (2), Furchtlos, Abgehärtet (1), Aufprall (6), Widerstandsfähig (1), Erschreckend (1)

**Nach einer neuen Zukunft greifen (seizing a new future):** Alle verbündeten [TITAN]-Regimenter in der Armee erhalten die Sonderregel ‚Furchtlos‘ (fearless), während sie sich in Reichweite einer Missionsziel-Zone befinden. Zusätzlich ignorieren verbündete [TITAN]-Regimenter, die sich derzeit in Kontakt mit gegnerischen Regimentern befinden, die Effekte von Sonderregeln oder Fähigkeiten, durch die sie bei der Einnahme von Missionsziel-Zonen als weniger oder gar keine Verbundbasen zählen.

**Uralter Taktiker (ancient tactician):** Verbündete [TITAN]-Regimenter, die einen Sturmangriff durch behinderndes Gelände ausführen, können von der Sonderregel ‚Angespornt‘ (inspired) profitieren.

**Herr der Titanen (lord of titans):** Ein ‚Promethean Oracle‘ wird zusätzlich dazu, dass es eine Charakter-Verbundbasis ist, auch als ein eigenes Regiment behandelt und benutzt daher alle relevanten Regeln von Monster-Regimentern. Ein ‚Promethean Oracle‘ wird wie ein Regiment aktiviert, führt zwei Aktionen pro Aktivierung aus und hat Zugriff auf alle Aktionen außerhalb des Kampfs und alle Aktionen im Kampf, die auch ein Regiment hat.

Zusätzlich darf das ‚Promethean Oracle‘ auch eine Duell-Aktion durchführen. Das ‚Promethean Oracle‘ darf sich keinem Regiment anschließen und muss keine Monster-Regimenter in seinem Kriegstrupp haben, um das Schlachtfeld zu betreten. **Das ‚Promethean Oracle‘ muss mindestens ein anderes Regiment in seinem Kriegstrupp haben.**

**Diese Verbundbasis zählt für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 6 Verbundbasen.**

### CHARAKTER

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

**Schlachtfeldrolle:** [CHARAKTER], [KAISERLICH]

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

**Das ‚Promethean Oracle‘ muss eine der folgenden Waffenoptionen ohne zusätzliche Punktkosten wählen:**

- **Skorge (Axt):** Dieses Regiment erhält die Sonderregel ‚Spalten(+1)‘ (cleave (+1)). Zusätzlich werden Missionsziel-Markierungen sofort vernichtet, wenn dieses Regiment einer Missionsziel-Markierung mindestens 1 Verwundung zufügt.
- **Dori (Speer):** Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel ‚Unnachgiebig‘ (unyielding).

**Ein ‚Promethean Oracle‘ kann keine Verliehenen Reliquien oder Meisterschaften erwerben.**

### KRIEGSTRUPP

**Das ‚Promethean Oracle‘ kann nur bis zu zwei Regimentern im Kriegstrupp haben.**

*Haupttrupp: Promethean*

*Eingeschränkte Auswahl:*

*Hephaestian  
Talos*



## 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 Stadtstaaten folgende Einschränkungen:

- Nur Infanterie-Charakter-Verbundbasen können eine Charakter-Aufwertung der Kategorie Banner wählen.
- Nur der 'Eidolon' und der 'Mechanist' können Charakter-Aufwertungen aus der Kategorie Modifikationen wählen.
- Wenn eine Charakter-Verbundbasis mehr als eine Aufwertung haben darf, muss sie Aufwertungen aus unterschiedlichen Kategorien wählen.

### VERLIEHENE RELIQUIEN (bestowed relics)

#### BANNER (banners)

##### Standarte der letzten Rede (standard of last oration)

**45 Punkte**

*Die Standarte der letzten Rede wird jenen mit den wichtigsten (und oft auch gefährlichsten) Aufgaben in der Schlacht überreicht und stellt sicher, dass, selbst wenn alle fallen und ihre Körper nicht geborgen werden können, sie angemessen geehrt werden. Während sich die Symbole, Materialien und andere Details von Stadt zu Stadt unterscheiden, sind alle mit den gleichen Worten versehen: „Geh, oh Fremder und berichte den Bürgern der Stadt, dass wir, ihrem Auftrag getreu, hier liegen.“*

Falls dieses Regiment zerstört wird, während es sich in Reichweite einer Missionsziel-Zone befindet, kontrollierst du in der Sieghphase dieser Runde die Missionsziel-Zone, falls sie eingenommen werden kann

[**Aktivierbarer Teil der Fähigkeit**]: Diese Fähigkeit kann am Ende der Überlegenheitsphase der Runde aktiviert werden. Bis zum Ende der Runde wiederholt das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] zugeordnet ist, während es in Reichweite einer Missionsziel-Zone ist Verteidigungswürfe.

##### Aristia (aristia)

**20 Punkte**

*Befindet sich im Regiment ein Sieger des Aristia-Wettkampfes, hat es das Recht das Band auf seinem Banner zu führen, um die unter ihm kämpfenden Krieger anzuspornen. Diese Tradition geht auf den ersten Sieger der Aristia zurück, Matthias den Langen.*

Die Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

**Aristia:** Die Sturmangriffsreichweite eines verbündeten nicht-Monster Regiments innerhalb von 8 Zoll ist bis zum Ende der Runde sein Marschwert +5 Zoll. Diese Regel überschreibt die Beschränkung der Sonderregel ‚Phalanx‘ (phalanx).

##### Primodynamischer Globus

##### (primodynamic globe)

**10 Punkte**

*„...im Gegensatz zu den unbeholtenen Versuchen unserer fast primitiven Vetter, welche genauso ungebildet wie zerbrechlich sind, verbessert dieses Artefakt tatsächlich das Ungleichgewicht eintreffender Zauber. Wie wir durch das Zweite Primodynamische Gesetz wissen, kommt man der absoluten Unordnung - und somit Nicht-Existenz - näher, je weiter man sich vom Gleichgewicht weg- und in Richtung Entropie hin bewegt. Bringe dies an den Standarten der Stadt an und wenn die feindlichen Magier ihre eigenen Zauber nicht kontrollieren können, dann schau, wie sie in einem spektakulären, wenn auch harmlosen, Feuerwerk um sie herum explodieren.“*

Alle verbündeten Regimente innerhalb von 8 Zoll dieser Charakter-Verbundbasis zählen als Besitzer der Sonderregel 'Zauberer (1)' (wizard (1)) zum Zwecke der Einmischung durch den Gegner.

## RÜSTUNGEN (armors)

### Chrysaors Helm (chrysaor's helmet)

30 Punkte

*Man sagt Chrysaor sei von Gorgo geboren worden, einer von Platons ersten Versuchen, Götter zu schmieden und dass sein goldener Helm eine wahrhaftige Abbildung des Schlangenhaars seiner Mutter sei. Der Helm war ein so detailliert ausgearbeitetes Kunstwerk, dass ihre angebliche Macht, Menschen in Stein zu verwandeln durchaus in seinem Antlitz widerhallte und jeden, der in die Jadeaugen seiner vergoldeten Schlangen blickte, in Angst versetzte.*

Der [CHARAKTER] erhält die Sonderregel 'Furcht' (dred). Zusätzlich verlieren gegnerische [Charaktere], die sich mit diesem [CHARAKTER] duellieren, bis zum Ende der Runde die Sonderregeln 'Blitzschneller Hieb' (quicksilver strike) und 'Klingenswirbel' (flurry).

### Lebendiger Brustschild (living breastplate)

5 Punkte

*Fälschlicherweise so genannt, waren diese Brustschilde aufgrund ihrer zufälligen Verfärbung bei Bewegung das unerwartete Ergebnis von Versuchen, sich selbst reparierende Rüstungen zu schaffen. Während das Experiment sein beabsichtigtes Ergebnis nie erreichte, wurde es dennoch als wissenschaftlicher Erfolg betrachtet, wenn auch kostspielig. Dabei wurde entdeckt, dass das Phlogiston sich bei Einbringung in eine Gold- und Kupfer-Legierung an einem Aufprallpunkt sammelt und das Metall an dieser Stelle für kurze Zeit verstärkt. Die Charakter-Verbundbasis wiederholt misslungene Verteidigungswürfe, wenn sie an einer Duell-Aktion teilnimmt.*

## WAFFEN (weapons)

### Klingen des Eakides (blades of eakides)

30 Punkte

*Wenige können den gleichen Ruhm beanspruchen wie der legendären Eakides, und es wurden auch nicht annähernd so viele Epen über seine Heldentaten geschrieben. Als in der Schlacht unbesiegbar dargestellt, war der legendäre Eakides, der Verrat und Pfeilen zum Opfer fiel, Meister aller Waffen mit einem einzigartigen Kampfstil. Während es bisher niemandem gelang, diese Meisterschaft zu erreichen, scheint das Tragen einer seiner Waffen im Kampf, ein Echo seines Könnens zu erzeugen.*

Diese Charakter-Verbundbasis erhält +1 auf ihren Nahkampfwert und die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes). Zusätzlich erhält diese Charakter-Verbund-basis die Sonderregel 'Spalten (4)' (cleave (4)).

### Atalantas Speer (atalanta's spear)

25 Punkte

*'Ziele mit einem Stoß und du wirst Schwünge als das erkennen, was sie sind: Ablenkungsmanöver für Anfänger.'*

*In der 'Minoad' wurden Atalantas Worte verspottet und in Frage gestellt, wie auch ihr Platz unter den Champions, die dem Ruf des Minos folgten, um seine sagenhaften Aufgaben zu erfüllen. Als sie den eisenhütigen talianischen Eber mit nur einem Stoß zu Fall brachte, wagten es jedoch wenige, sie jemals wieder herauszufordern.*

Dieser Charakter Stand gains +1 Attack Characteristic and the Cleave (1) Special Rule.

### Federklinge (featherblade) 10 Punkte

*Nur wenige wissen, dass die Legenden über geflügelte Pferde fast wahr gemacht wurden; in gewisser Weise. Versuche, solch ein Tier zu erschaffen, haben zur Entdeckung von extrem haltbaren und leichten Legierungen geführt, mit denen man metallische und innen hohle Federn erzeugen kann. Während die Pferde niemals flogen, wurden die Federn einfach wiederverwendet und wurden zu den meistgesuchten – und teuersten – Waffen, die man mit Geld kaufen kann.*

Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Blitzschneller Hieb' (quicksilver strikes).

## INSCRIFTEN (inscriptions)

### Inscription der Leichtmetalllegierung (inscription of lighter alloys) 35 Punkte

Die Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

**Mobilität (mobility):** Bis zum Ende der Runde erhält das Infanterie-Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, -1 auf seinen Verteidigungswert (bis auf ein Minimum von 1), verliert die Sonderregeln 'Phalanx' (phalanx) und 'Schild' (shield) und erhält +3 auf seinen Marschwert. Ein Regiment, das seine Sonderregel 'Phalanx' durch dieses Befehlskarten-Ereignis verloren hat, darf ein Garnison-Geländeteil dennoch nicht betreten.

### Inscription der Stoßfestigkeit

(**inscription of impact resistance**) **20 Punkte**

Die Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

**Widerstehen (resist):** Bis zum Ende der Runde erhält das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)).

### Inscription des Gleichgewichts

(**inscription of balance**) **10 Punkte**

Wählt ein gegnerischer Zauberwirker dieses Regiment als Ziel seiner Zaubern-Aktion, zählt das Regiment als hätte es 3 Verbundbasen mehr, zum Zwecke der Skalierung.

## MODIFIKATIONEN (modifications)

### Alternatives Soma

(**alternate soma**) **20 Punkte**  
(nur 'Eidolon')

Der Eidolon tauscht sein Eigenschaftenprofil gegen das Folgende:

M	V	C	A	W	R	D	E
7	1	3	2	8	4	4	3

**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine

**Sonderregeln:** Kampfrichtlinien,  
Abgehärtet (2)

**Modelle pro Verbundbasis:** 1

Außerdem zählt ein Eidolon mit der Modifikation 'Alternatives Soma' beim Einnehmen von Missionszielen wie drei Verbundbasen, falls er einem nicht-leichten Regiment zugeordnet ist.

### Zahnräder aus antizythischer Legierung

(**anticythian alloy gears**) **20 Punkte**

Das 'Clockwork Hoplites'-Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält +1 auf seinen Marschwert und erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Eilmarsch' (double time).

### Alternativprogrammierung

(**alternate programming**) **15 Punkte**  
(nur 'Eidolon')

Die Sonderregel 'Kampfrichtlinien' (combat directives) des 'Eidolon' ändert sich folgendermaßen:

**Kampfrichtlinien:** Am Ende jeder Überlegenheitsphase, aber bevor die Spieler ihr erstes Regiment aktivieren, wählt diese Charakter-Verbundbasis eine Kampfrichtlinie, die bis zum Ende der Runde gilt. Die Charakter-Verbundbasis kann am Ende jeder Überlegenheitsphase eine neue Kampfrichtlinie wählen.

- **Schweres Exoskelett (heavy exoskeleton):** Das Bestien-Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Brutaler Aufprall (+1)' (brutal impact (+1)).
- **Unerbittlich (relentless):** Das Bestien-Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Standhaft' (oblivious).
- **Präzisionsbewaffnung (precision armament):** Diese Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Spalten (+3)' (cleave (+3)).

### Resonanzempfänger

(**resonance receptors**) **10 Punkte**

Wenn ein verbündeter 'Promethean' erfolgreich einen Zauberspruch wirkt, erhält das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, die Vorteile dieses Zaubers, unabhängig von der Reichweite.

### Hephaistische Legierungen

(**hephaestian alloys**) **10 Punkte**

Gegnerische Regimenter, die mit dem Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, in Kontakt sind, erhalten -4 auf ihre Sonderregel 'Aura des Todes (X)' (aura of death (x)).

## MEISTERSCHAFTEN (mastery)

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

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

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

### TAKTISCH (TACTICAL)

#### **Initiative (initiative) 20 Punkte**

Wird das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, vom Strategischen Stapel aktiviert, darf es sofort, noch bevor Befehlskarten-Ereignisse abgehandelt werden, einen freien Sturmangriff oder eine freie Umgruppieren-Aktion durchführen.

#### **Experten-Späher (expert scouts) 20 Punkte**

[Immer aktiv] Verbündete Infanterie-Regimenter ohne die Sonderregel ‚Phalanx‘ (phalanx), die vom Strategischen Stapel aktiviert werden, erhalten die Sonderregel ‚Vorhut (3)‘ (vanguard (3)) bis zum Ende der Runde.

#### **Lange Abstammung (long lineage) 5 Punkte**

Diese Charakter-Verbundbasis kann eine zusätzliche Aufwertung (Reliquie) aus dieser Armeeliste zu den angegebenen Punktkosten erwerben.

### KAMPF (COMBAT)

#### **Kombinierte Waffenübungen (combined arms drills) 40 Punkte**

[Immer aktiv] Wenn ein gegnerisches Regiment einen erfolgreichen Sturmangriff gegen ein verbündetes Infanterie-Regiment ausführt, erhalten bis zum Ende des Zuges verbündete Bestien- und Kavallerie-Regimenter, die einen erfolgreichen Sturmangriff gegen dieses gegnerische Regiment ausführen, bis zum Ende ihrer Aktivierung die Sonderregel ‚Erschreckend (+1)‘ (terrifying (+1)) (bis zu einem Maximum von 2).

#### **Verwirrende Schläge (disorienting strikes) 10 Punkte**

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

#### **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.



## ZAUBERSPRÜCHE (spells)

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

### MECHANIST

Name	Reichweite	Zauber-Level	Effekt
Aggressionsrichtlinie (aggression directive)	12 Zoll	4	Ein verbündetes Regiment mit der Sonderregel 'Automata' (automaton). Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"><li>• +1 auf seinen Nahkampfwert (bis maximal 4).</li></ul>
Präzise wie ein Uhrwerk (clock-work parade)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"><li>• Behandelt seine gesamte Sturmangriffsreichweite als Marschwert +5 Zoll. Dieser Effekt ersetzt die durch die Sonderregel 'Phalanx' gesetzte Grenze.</li></ul>
Eiserner Marsch (iron stride)	8 Zoll	2	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"><li>• Ignoriert die Effekte von behinderndem Gelände.</li></ul>
Drehmoment (torque)	12 Zoll	3	Ein verbündetes nicht-Monster-Regiment. Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"><li>• Erhält die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).</li></ul>

### SACRED BAND

Name	Reichweite	Zauber-Level	Effekt
Othismos (othismos)	Selbst	3	Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"><li>• Erhält die Sonderregel 'Unbeugsam (3)' (indomitable (3)).</li><li>• Die Kommando-Verbundbasis zählt für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 2 zusätzliche Verbundbasen.</li></ul>
Molon Labe (molon labe)	Selbst	3	Das Regiment heilt <b>eine</b> Verwundung für jeden Erfolg.

### PROMETHEAN

Name	Reichweite	Zauber-Level	Effekt
Entschlossenheit stärken (temper resolve)	Selbst	4	Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"><li>• Das Regiment und alle verbündeten nicht-Monster-Regimenter innerhalb von 8 Zoll um es können Verteidigungswürfe und Moraltests von "6" wiederholen.</li></ul>
Klingen härten (quench blades)	Selbst	4	Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"><li>• Alle verbündeten Regimenter innerhalb von 8 Zoll um dieses Regiment können Trefferwürfe von "6" wiederholen und ihrem Nahkampfwert +1 hinzufügen (bis maximal 4).</li></ul>

### HEPHAESTIAN

Name	Reichweite	Zauber-Level	Effekt
Dreizack-Schlag (trident strike)	6 Zoll	4	Ein gegnerisches Regiment: <ul style="list-style-type: none"><li>• Erleidet <b>einen</b> Treffer pro Erfolg.</li></ul>
Feuer des Schmelzziegels (crucible's fire)	Selbst	4	Bis zum Ende der Runde: <ul style="list-style-type: none"><li>• Erhält die Sonderregel 'Aura des Todes (7)' (aura of death (7)).</li></ul>

**THORAKITES - THORAKITE****120 PUNKTE**

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

**Sonderregeln:** Schild, Vorhut (3)

**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine

**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

**Modelle pro Verbundbasis:** 4

**In Deckung (take cover):** Wenn dieses Regiment das Ziel einer feindlichen Fernkampf-Aktion wird, erhält es die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)) bis zum Ende dieser Aktion.

**Flankenwechsel! (change flanks!):** Wenn das Regiment aus dem Strategischen Stapel aktiviert wird, erhält es bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Flexible Formation' (fluid formation).

**Zusätzliche Verbundbasis:** 35 Punkte pro Verbundbasis

**Optionen:**

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

*Andromachos* 25 Punkte

*Lochagos* 15 Punkte

**Jedes 'Thorakites'-Regiment kann eine der folgenden als eine Hilfstrupp-Verbundbasis aufnehmen:**

*Minotaur Thyrean Auxiliary* 50 Punkte

**HOPLITES - HOPLITEN****120 PUNKTE**

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

**Sonderregeln:** Phalanx, Schild, Unterstützung (2)

**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine

**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

**Modelle pro Verbundbasis:** 4

**Zusätzliche Verbundbasis:** 35 Punkte pro Verbundbasis

**Halten! (hold!):** Solange sich ein anderes verbündetes Regiment in Kontakt mit demselben feindlichen Regiment wie dieses Regiment befindet, erhält es die Sonderregel Opportunisten (opportunists).

**Optionen:**

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

*Dorilates* 15 Punkte

*Lochagos* 15 Punkte

**Jedes 'Hoplites'-Regiment kann eine der folgenden als eine Hilfstrupp-Verbundbasis aufnehmen:**

*Minotaur Haspist Auxiliary* 50 Punkte



**SELINOI - SELINIDEN****120 PUNKTE**

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

**Sonderregeln:** Salve (4) (16 Zoll, Indirekter Beschuss), Offene Formation**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 40 Punkte**PHALANGITES****140 PUNKTE**

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

**Sonderregeln:** Phalanx, Pikenformation, „Unterstützung“ (3)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 40 Punkte pro Verbundbasis

**Pikenformation (pike formation):** Gegnerische Regimenter verlieren -3 Punkte von ihrer Sonderregel 'Aufprall (X)' (impact (X)) (bis mindestens 0), wenn sie mit der Frontreihe dieses Regiments in Kontakt sind. Außerdem profitieren gegnerische Regimenter, die einen erfolgreichen Sturmangriff gegen die Frontreihe dieses Regiments durchgeführt haben, bis zum Ende der Runde nicht von den Sonderregeln 'Angespornt' (inspired) und 'Schock' (shock).

**Mauer aus Piken (wall of pikes):** Wenn das Regiment vom Strategischen Stapel aus aktiviert wird, erhält es bis zum Ende der Runde die Sonderregel Aura des Todes (6) (aura of death (6)). Aura des Todes-Treffer dieses Regiments können nur auf gegnerische Regimenter in dessen Frontreihe angewendet werden.

**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen*Dorilates* 15 Punkte*Lochagos* 15 Punkte**Jedes „Phalangites“-Regiment kann folgende Hilfstrupp-Verbundbasis wählen:***Sacred Band Veterans* 50 Punkte*Auxiliary*

**AGEMA - AGEMA****160 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Agema	Infanterie	Mittel	6	1	3	5	4	3	2	0

**Sonderregeln:** Schild, Spalten (1), Flexible Formation**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 45 Punkte pro Verbundbasis**Optionen:****Kommando-Modelle und Offiziere** Dieses Regiment kann bis zu einen Offizier auswählen*Andromachos* 25 Punkte**Jedes ‚Agema‘-Regiment kann folgende Hilfstrupp-Verbundbasis wählen:***Sacred Band Veterans* 50 Punkte*Auxiliary***SATYROI - SATYRIDEN****150 PUNKTE**

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

**Sonderregeln:** Spalten (1), Schild, Offene Formation, Opportunist, Vorhut (6), Flankieren**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 50 Punkte pro Verbundbasis**Kundschafter (pathfinders):** Eine von diesem Regiment gesetzte Verstärkungslinie kann von gegnerischen Regimentern nicht zurückgedrängt werden.

**SACRED BAND - HEILIGE SCHAR****180 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Sacred Band	Infanterie	Schwer	6	1	3	5	5	4	3	0

**Sonderregeln:** Gesegnet, Priester (5), Spalten (2), Furchtlos**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 50 Punkte pro Verbundbasis

**Dieses Regiment kann eine Zaubern-Aktion durchführen, als wäre es eine Charakter-Verbundbasis. Behandle die Kommando-Verbundbasis für eine Zaubern-Aktion wie die Charakter-Verbundbasis.**

**Zaubersprüche:** Die 'Sacred Band' kennt die folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten:

*Othismos**Molon Labe***CLOCKWORK HOPLITES - UHRWERK HOPLITEN****190 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Clockwork Hoplites	Infanterie	Mittel	5	1	2	4	5	-	3	1

**Sonderregeln:** Spalten (1), Klingenswirbel, Schild, Unterstützung (2)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 4**Zusätzliche Verbundbasis:** 70 Punkte pro Verbundbasis

**Taktische Fabrikanten (tactical fabricants):** Dieses Regiment kann nicht von Schlachtfeld-Befehlen und Schlachtfeld-Taktiken betroffen sein, außer ein Mechanist ist ihm zugeordnet.

**Automata:** Verbundbasen mit dieser Sonderregel profitieren niemals von der Sonderregel 'Angespornt'. Verbundbasen mit dieser Sonderregel haben keinen Entschlossenheitswert und bestehen immer automatisch jeden Moral- oder Entschlossenheitstest. Jedoch können Regimenter mit dieser Sonderregel durch Verluste, wenn ihre Formation zerschlagen wird und ihre Soldaten getötet werden, weiterhin 'Gebrochen' oder 'Zerschmettert' sein.

Wenn sich diesem Regiment eine Charakter-Verbundbasis ohne diese Sonderregel anschließt, dann wird der Entschlossenheitswert dieser Charakter-Verbundbasis nur während einer Duell-Aktion verwendet.

**COMPANION CAVALRY - REITEREI DER KAMERADEN****140 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Companion Cavalry	Kavallerie	Mittel	8	1	3	6	4	3	2	1

**Sonderregeln:** Brutaler Aufprall (1), Aufprall (2), Furcht**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Zusätzliche Verbundbasis:** 40 Punkte pro Verbundbasis**INQUISITORS - INQUISITOREN****180 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Inquisitors	Bestie	Mittel	7	1	2	6	5	4	3	2

**Sonderregeln:** Spalten (1), Klingenwirbel, Unaufhaltsam, Aufprall (3)**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Zusätzliche Verbundbasis:** 60 Punkte pro Verbundbasis**MINOTAUR HASPISTS - MINOTAURUS HASPITEN****170 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Minotaur Haspists	Bestie	Mittel	6	1	3	4	7	3	2	1

**Sonderregeln:** Brutaler Aufprall (1), Spalten (1), Furchterregend, Aufprall (2), Schild, Vorhut (3), Unaufhaltsam**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)**Modelle pro Verbundbasis:** 1**Zusätzliche Verbundbasis:** 60 Punkte pro Verbundbasis

**HEPHAESTIAN - HEPHAISTISCHER TITAN****220 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Hephaestian	Monster	Schwer	7	0	3	10	16	4	3	1

**Sonderregeln:** Spalten (3), Abgehärtet (1), Priester (2), Erschreckend (2), Aufprall (5)

**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine

**Verbundbasen:** 1

**Modelle pro Verbundbasis:** 1

**Herold des Schmiedegottes (herald of the forge god):** Am Ende der Aktivierung dieses Regiments, zu Beginn des Schrittes "Regiment deaktivieren", darf dieses Regiment eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre es ein Charakter. Zaubersprüche dieses Regiments erfordern mindestens 4 Erfolge anstatt 2. Dieses Regiment kann während seiner Aktivierung keinen Zauberspruch zweimal wirken. Zusätzlich fügt dieses Regiment jeder seiner Zaubern-Aktionen +X Würfel hinzu, wobei X gleich der Anzahl der erfolgreichen Treffer ist, die es während seiner Aktivierung einem gegnerischen Regiment zugefügt hat.

**Schlachtfeldrolle** [Titan]

**Zaubersprüche:** Der 'Hephaestian' kennt die folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

*Dreizack-Schlag*

*Feuer des Schmelztiegels*

**PROMETHEAN - PROMETHISCHER TITAN****200 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Promethean	Monster	Mittel	7	0	3	10	16	4	3	1

**Sonderregeln:** Spalten (2), Abgehärtet (1), Priester (2), Erschreckend (1), Aufprall (5)

**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine

**Verbundbasen:** 1

**Modelle pro Verbundbasis:** 1

**Herold des Schmiedegottes (herald of the forge god):** Am Ende der Aktivierung dieses Regiments, zu Beginn des Schrittes "Regiment deaktivieren", darf dieses Regiment eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre es ein Charakter. Zaubersprüche dieses Regiments erfordern mindestens 4 Erfolge anstatt 2. Dieses Regiment kann während seiner Aktivierung keinen Zauberspruch zweimal wirken. Zusätzlich fügt dieses Regiment jeder seiner Zaubern-Aktionen +X Würfel hinzu, wobei X gleich der Anzahl der erfolgreichen Treffer ist, die es während seiner Aktivierung einem gegnerischen Regiment zugefügt hat.

**Schlachtfeldrolle** [Titan]

**Zaubersprüche:** Der 'Promethean' kennt die folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

*Entschlossenheit stärken*

*Klingen härten*

**TALOS - TALOS****260 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Hephaestian	Monster	Schwer	7	1	3	12	20	4	3	1

**Sonderregeln:** Spalten (1), Furchtlos, Abgehärtet (2), Aufprall (6), Schild, Erschreckend (1)

**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine

**Verbundbasen:** 1

**Modelle pro Verbundbasis:** 1

**Nachfahre der Ehernen Rasse (descendant of the brazen race):** Dieses Modell erleidet nicht die Effekte der Sonderregeln 'Aura des Todes (X)' (aura of death(x)) und 'Verfall' (decay). Außerdem zählt dieses Regiment für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 6 Verbundbasen und erleidet keine Treffer durch die Sonderregel 'Tödlicher Untergang' (lethal demise).

**Blut des Schmiedegottes (blood of the forge god):** Verbündete Zauberwirker mit der Sonderregel 'Priester (X)' (priest (x)), die sich innerhalb von 10 Zoll um dieses Regiment befinden, erhalten die Sonderregel 'Priester (+1)'. Diese Sonderregel wirkt kumulativ.

**Schlachtfeldrolle** [Titan]

**Optionen:**

Kann eine der folgenden Aufwertungen für die angegebenen Punktkosten erwerben:

**Maske des Eris (mask of eris) 10 Punkte**

Alle verbündeten Monster-Regimenter, die eine Sturmangriff-Aktion ansagen, während sie innerhalb von 8 Zoll zu diesem Regiment sind, erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Unaufhaltsam' (unstoppable).

**Helm der Nike (helm of nike) 10 Punkte**

Alle verbündeten Infanterie-Regimenter, die eine Sturmangriff-Aktion ansagen, während sie innerhalb von 8 Zoll zu diesem Regiment sind, erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Aufprall (+1)' (impact (+1)).

*"Απλά Πράξε Το..." ("Tu es einfach...")*

**MINOTAUR THYREAN - MINOTAURUS THYREANEN****190 PUNKTE**

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Minotaur Thyran	Bestie	Schwer	6	1	3	5	7	3	2	1

**Sonderregeln:** Brutaler Aufprall (1), Spalten (3), Aufprall (3), Schildbrecher, Widerstandsfähig (1), Erschreckend (1), Moloch

**Befehlskarten-Ereignisse:** Keine

**Verbundbasen:** 3 (inklusive Kommando-Verbundbasis mit Anführer)

**Modelle pro Verbundbasis:** 1

**Zusätzliche Verbundbasis:** 60 Punkte pro Verbundbasis



## WAR CHARIOTS - STREITWAGEN (FLOGOBOLON//SKORPIOS)

Streitwagen zählen für den Kriegstrupp als ein Armeelisteneintrag. Jeder Streitwagen-Armeelisteneintrag besteht aus bis zu 2 Streitwagen in beliebiger Kombination. Jeder gewählte Streitwagen ist ein eigenes Regiment und hat seine eigene Befehlskarte. Im **Organized Play** allerdings zählt jeder Streitwagen (egal welche Art) als ein Regiment. Folglich kannst du nicht mehr als 5 in beliebiger Kombination in deiner Armee haben.

### Flogobolon (flogobolon)

135 Punkte

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Flogobolon	Streitwagen	Mittel	7	2	2	6	10	3	3	0

#### Sonderregeln:

Salve (7) (12 Zoll, Panzerbrechend (1), Schwere Beschuss),  
Waffenplattform, Todesschüsse, Aufprall (3), Abgehärtet  
(1), Vorhut (4)

**Weitschuss (longshot):** Die optimale Entfernung dieses Regiments ist gleich seiner Fernkampfreichweite.

**Befehlskarten-Ereignisse:** Schießen und Vorrücken

**Verbundbasen:** 1

**Modelle pro Verbundbasis:** 1

### Skorpios (skorpios)

130 Punkte

Name	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Skorpios	Streitwagen	Mittel	7	2	2	6	10	3	3	0

#### Sonderregeln:

Salve (8) (14 Zoll, Panzerbrechend (1), Schnellfeuer),  
Waffenplattform, Todesschüsse, Aufprall (3), Abgehärtet  
(1), Vorhut (4)

**Flanken ausnutzen:** Gegnerische Regimenter, die zum Ziel der Fernkampf-Aktion dieses Regiments innerhalb seiner optimalen Reichweite werden, wiederholen erfolgreiche Verteidigungswürfe von „1“, falls die Schüsse von der Flanke (flank arc) oder in den Rücken (rear arc) kommen.

**Befehlskarten-Ereignisse:** Schießen und Vorrücken

**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.*

### KOMMANDO-MODELLE

#### **Andromachos**

Die Kommando-Verbundbasis des Regiments fügt ihrem Attackenwert +2 hinzu. Außerdem erhält dieses Regiment, inklusive Hilfstrupps und aktuell zugeordneter Charakter-Verbundbasen, bei Aktivierung aus dem "Strategischen Stapel" bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Klingengewirbel' (flurry).

#### **Lochagos**

Dieses Regiment kann die Entschlossenheit einer verbündeten Charakter-Verbundbasis innerhalb von 18 Zoll nutzen, so als wäre diese ihm zugeordnet.

Aktiviert die Kriegsherr-Verbundbasis dieser Armee außerdem ihr Befehlskarten-Ereignis 'Schlachtfeld-Befehle' oder 'Schlachtfeld-Taktiken', während sie sich innerhalb von 18 Zoll zu dieser Kommando-Verbundbasis befindet, dann erhält das Regiment, dem der Offizier zugeordnet ist, bis zum Ende der Runde ebenfalls den gleichen Effekt.

#### **Dorilates**

Führt ein Regiment einen erfolgreichen Sturmangriff gegen die Frontreihe dieses Regiments aus, erhält dieses Regiment die Sonderregel 'Angespornt' (inspired) bis zum Ende der Runde.

Zusätzlich gilt: Sollte dieses Regiment vom Strategischen Stapel aus aktiviert werden, erhält dieses Regiment gemeinsam mit seinen Hilfstrupp- und Charakter-Verbundbasen die Sonderregel 'Unerbittliche Schläge' (relentless blows) bis zum Ende der Runde.

#### **Seher (seer)**

Dieses Regiment fügt seinem Entschlossenheitswert +1 hinzu und erhält die Sonderregeln 'Unbeugsam' (indomitable) und 'Priester (+1)' (priest (+1)).

#### **Satyr Assassin**

Mit diesem Offizier fügt die Kommando-Verbundbasis des Regiments ihrem Attackenwert +2 hinzu.

Außerdem kann dieses Regiment, mit Hilfe seiner Kommando-Verbundbasis während seiner Aktivierung, eine freie zusätzliche Duell-Aktion durchführen. Das Ablehnen des Duells bewirkt jedoch nicht die üblichen negativen Effekte. Wenn eine gegnerische Charakter-Verbundbasis in dieser Runde bereits ein Duell abgelehnt hat, dann kann sie dieses Duell nicht mehr ablehnen.

Erleidet die Kommando-Verbundbasis während der Duell-Aktion Verwundungen, werden diese nur ihr zugewiesen, inklusive Verwundungen, die durch Moraltests erlitten wurden (diese Verwundungen gehen nicht auf das Regiment über). Dies führt manchmal zu einer Ausnahme beim Verteilen der Verwundungen an ein Regiment, wobei die Kommando-Verbundbasis Verwundungen zugeteilt bekommt, auch wenn eine andere verwundete Verbundbasis im Regiment vorhanden ist.

Werden dem Regiment durch Aktionen (ohne Duell-Aktionen) Verwundungen zugeteilt und gibt es mehrere verwundete Verbundbasen, werden Nicht-Kommando-Verbundbasen gemäß der üblichen Verwundungsverteilungsregeln bevorzugt.



## DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

Gerade erst am Anfang und voller Fragen? Hier ist ein kurzer Überblick darüber, wie die Armeeregeln der Stadtstaaten 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](mailto:rules@para-bellum.com) erreichen.

### WAS KANN MEINE ARMEE?

Du hast die Kontrolle über deinen Befehlskarten-Stapel und kannst durch den Einsatz des Strategischen Stapels mächtige Doppelaktivierungen durchführen! Außerdem kämpfen klassische Griechen Schulter an Schulter mit Hoplitens-Minotauren in einer Phalanx-Formation. Und... schwer aussprechbare Namen!

Die Armeen der Stadtstaaten sind in der Lage, im Verlauf einer Schlacht unglaubliche taktische Leistungen der Beweglichkeit zu vollbringen. Dies zeigt sich in ihrem einzigartigen Zugang zu einem sekundären Befehlskarten-Stapel, dem "Strategischen Stapel".

Einmal pro Runde, wenn du eine Befehlskarte ziehst, darfst du dich entscheiden, sie nicht auszuspielen und sie stattdessen im "Strategischen Stapel" zu behalten, einem separaten Bereich neben deinem Befehlskarten-Stapel. Du darfst immer nur 1 Befehlskarte in deinem "Strategischen Stapel" haben.

Zu jedem Zeitpunkt während der Runde, sobald du eine Aktivierung beendest, darfst du sofort die Befehlskarte in deinem "Strategischen Stapel" ziehen und direkt weitermachen! Besser noch, das Regiment, das vom „Strategischen Stapel“ aktiviert wird, ist 'Angespornt' (inspired)!

### WAS ZU BEACHTEN IST

Wenn du die Stadtstaaten spielst, denke immer an die folgenden Punkte:

- Wenn du deine Armeeliste aufstellst, halte Ausschau nach Regimentern, die Hilfstrupp-Verbundbasen enthalten können. Diese Funktion ermöglicht es dir, mächtige Einheiten wie einen Minotaurus Haspiten oder Thyreaner an der Seite deiner Infanterietruppen kämpfen zu lassen!
- Eine Charakter-Verbundbasis oder ein Regiment, das vom „Strategischen Stapel“ aktiviert wird, **darf anschließend keine weiteren Befehlskarten von deinem Befehlskarten-Stapel** oder „Strategischen Stapel“ ziehen. Achte auf die Reihenfolge deiner Aktivierungen!
- Schütze deine Flanken! Die Streitwagen und die Reiterei der Kameraden sind sehr mobil und können gegnerische flankierende Regimenter wirksam aufhalten.
- Du kannst 1-2 Streitwagen als Teil derselben „Eingeschränkter Auswahl“ haben. Aber Vorsicht, sie zählen jeweils als ein eigenes Regiment. Wenn du ein Szenario spielst, das Siegpunkte für zerstörte Regimenter vergibt, sind sie sehr viel wert!
- Deine Promethischen und Hephaistischen Titanen glänzen erst im Kampf. Sorge dafür, dass sie die Flanken deiner Regimenter unterstützen, damit sie ungestraft angreifen und zaubern können!