

# CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



## HUNDERT KÖNIGREICHE

# 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 (points values)

Jede Verbundbasis in einem Conquest-Spiel hat einen Punktwert, der ihren Gesamtwert auf dem Schlachtfeld darstellt. Verbundbasen mit höheren Punktwerten sind im Allgemeinen bessere oder flexiblere Kämpfer, während jene mit niedrigen Punktwerten weniger effektiv oder nur unter bestimmten Umständen nützlich sind. Die Punktwerte deiner Armee entsprechen der Summe aus den Gesamt-Punktwerten jeder Verbundbasis in deiner Armee sowie den Aufwertungen, die du für diese Verbundbasen gekauft hast. Je höher der Punktwert, desto tödlicher ist die Armee, die du ausgewählt hast. Indem ihr Armeen gleicher Punktwerte wählt, stellen du und dein Gegner sicher, dass es eine faire, herausfordernde Schlacht gibt.

### GRÖSSE DER SCHLACHT (size of battle)

Standardmäßig empfehlen wir Schlachten mit 2.000 Punkten – dies ergibt im Allgemeinen genügend Truppen für eine abendfüllende Partie. Es gibt jedoch keinen Grund, nicht auch eine punktemäßig größere oder kleinere Konfrontation zu wählen. Spiele mit einem kleineren Punktwert von z.B. 1.000 sind sogar eine hervorragende Möglichkeit, die Regeln zu lernen.

### EINE ARMEE AUFSTELLEN (building an army)

Eine Armee besteht aus zwei Arten von Einheiten: Charakter-Verbundbasen und Regimentern. Du kannst eine beliebige Anzahl von beiden in deine Armee aufnehmen, vorausgesetzt folgende Regeln sind eingehalten:

#### DER KRIEGSHERR (the warlord)

Du musst eine Charakter-Verbundbasis als Kriegsherrn bestimmen – dein Avatar auf dem Schlachtfeld.

#### KRIEGSTRUPPS (warbands)

Jede Charakter-Verbundbasis in deiner Armee (inklusive des Kriegsherrn) muss durch einen Kriegstrupp aus Regimentern begleitet werden. Normalerweise kannst du aus einer bestimmten Anzahl möglicher Regimenter frei wählen. Jedoch muss der Kriegstrupp immer mindestens ein Regiment des Typs der anführenden Charakter-Verbundbasis beinhalten (also Infanterie, Kavallerie oder Bestien). Dadurch ist sichergestellt, dass sich deine Charakter-Verbundbasis zu Beginn der Schlacht einem Regiment anschließen kann.

Jedes Regiment wird aus dem Abschnitt "Regimenter" der Armeeliste ausgewählt. Je nach Charakter-Verbundbasis für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (restricted). Jeder Kriegstrupp einer Charakter-Verbundbasis darf bis zu vier Regimentern enthalten. Ein Kriegstrupp kann bis zu vier "Haupttrupps" enthalten. Eine "Eingeschränkte Auswahl" ist begrenzter, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei "Eingeschränkte Auswahlen" enthalten. Dies können zwei gleiche Regimenter sein oder zwei unterschiedliche Regimenter aus der Liste.

Eine weitere Begrenzung ist, dass du für jede "Eingeschränkte Auswahl" in deinem Kriegstrupp einen "Haupttrupp" wählen musst. Somit hat ein Kriegstrupp, der zwei "Eingeschränkte Auswahlen" hat, immer auch zwei "Haupttrupps". Beachte, dass ein Regiment für eine Charakter-Verbundbasis als "Haupttrupp" wählbar ist, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteintrag 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 Armeelistentrags 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'adrhun 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, 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:

### HUNDERT KÖNIGREICHE (one hundred kingdoms)

*Die Hundert Königreiche sind eine vielfältige Fraktion, deren zahlreiche Anführer und Adlige durch ausgeklügelte politische Pläne und strategische Bündnisse um die Macht kämpfen. Jeder einzelne Akteur ist dabei auf seine eigene Machtstruktur und Ressourcen angewiesen und nicht auf eine zentralisierte Form der Macht, wie sie in anderen Fraktionen üblich ist.*

Aus diesem Grund gibt es in den Hundert Königreichen zwei Arten von Fraktionsregeln - **Armeerregeln** und **Unterfraktionsregeln**. Dies ermöglicht es dir, deine Streitkräfte in hohem Maße an deine Personalgeschichte anzupassen, indem du dich auf eine einzige Unterfraktion konzentrierst oder komplizierte und heikle strategische Bündnisse zwischen Charakteren mit unterschiedlichem Hintergrund erkundest.

Zur Vereinfachung hat jedes Regiment und jeder [CHARAKTER] eine Schlachtfeldrolle, die seiner Unterfraktion entspricht, so dass man leicht erkennen kann, welche Truppen am besten zu welchem Thema passen.

Die Unterfraktions-Schlachtfeldrollen sind die folgenden: [KAISERLICH], [THEISTISCH], [FEUDAL] und [DIE ORDEN].

### ERINNERUNGEN AN DIE ROTEN JAHRE (memories of the red years)

Eine Armeeliste der Hundert Königreiche kann nicht gleichzeitig einen [THEISTISCHEN] [CHARAKTER] und einen [DIE ORDEN] [CHARAKTER] enthalten.

*Beispiel: Ein Priester des Theismus oder ein kreuzfahrender Adliger können nicht in derselben Armee eingesetzt werden wie ein Kommandeur der Priorei, ein Kommandeur des Ordens des Schildes oder des Ordens des Schwertes.*

### DYNASTISCHE ALLIANZEN (dynastic alliances)

Wenn du deine Armeeliste erstellst, darfst du einen zusätzlichen [CHARAKTER] als „**dynastischen Verbündeten**“ wählen. Ein „**dynastischer Verbündeter**“ muss ein anderer [CHARAKTER] als der Kriegsherr sein und kann nicht dieselbe Unterfraktions- Schlachtfeldrolle haben. Ein „**dynastischer Verbündeter**“ [CHARAKTER] hat Zugang zu seiner Überlegenheitsfähigkeit und seiner Unterfraktionsregel, als ob er ein Kriegsherr wäre - er zählt jedoch für alle anderen Zwecke nicht als der Kriegsherr.

Du kannst nur eine aktivierbare Überlegenheitsfähigkeit pro Überlegenheitsphase aktivieren, unabhängig davon, wie viele du zur Verfügung hast.

### UNERBITTLICHE ÜBUNGEN (relentless drills)

Solange ein [VETERANEN]-Infanterie-Regiment in dieser Armee aus 5 oder mehr Verbundbasen besteht, zählt es, als habe es die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).

*Anmerkung der Entwickler: Da die Sonderregel 'Angespornt' (inspired) nicht "immer" gilt, kann es passieren, dass sie, wenn das Regiment durch behinderndes Gelände hindurch angreift oder durch andere Fähigkeiten, verloren geht.*

Zusätzlich zählen die Kommando-Verbundbasen der **nicht leichten** Infanterie-Regimenter dieser Armee als +X zusätzliche Verbundbasen für die Einnahme von Missionsziel-Zonen, wobei X der Entschlossenheitsbonus ist, den sie auf der Grundlage der Regimentsgröße erhalten (wie im Abschnitt "Berechnung der Entschlossenheit eines Regiments" auf Seite 60 des Regelbuchs beschrieben).

*Anmerkung der Entwickler: Da es für ein größeres Regiment schwierig ist, alle seine Verbundbasen in die Reichweite einer Missionsziel-Zone zu bringen, kann durch 'Unerbittliche Übungen' ein Teil der Stärke zur Einnahme der Zone auf die Kommando-Verbundbasis des Regiments konzentriert werden.*



## UNTERFRAKTIONSREGELN

Diese Armee folgt den folgenden zusätzlichen Unterfraktionsregeln:

### RASCHE BEREITSTELLUNG (rapid deployment)

Wenn der Kriegsherr der Armee die [KAISERLICHE] Unterfraktions-Schlachtfeldrolle hat, erhält die Armee Zugang zu dieser Unterfraktions-Sonderregel.

[Immer aktiv]: Wähle in deiner Verstärkungsphase bis zu zwei verbündete [KAISERLICHE] Infanterieregimenter oder ein verbündetes nicht-[KAISERLICHES] Infanterie-Regiment pro Runde, die sich derzeit nicht auf dem Schlachtfeld befinden, damit diese nach dem Würfeln für Verstärkungen die Sonderregel 'Vorhut (5)' (vanguard (5)) erhalten.

### MARSCH DER GLÄUBIGEN (march of the faithful)

Wenn der Kriegsherr der Armee die [THEISTISCHE] Unterfraktions-Schlachtfeldrolle hat, erhält die Armee Zugang zu dieser Unterfraktions-Sonderregel.

[Immer aktiv]: [VETERANEN] [THEISTISCH] Regimenter in der Armee erhalten die Sonderregel 'Göttliche Bestimmung' (divine purpose).

Zusätzlich erhält ein verbündetes [THEISTISCHES]-Regiment, solange es sich innerhalb von 12 Zoll um einen verbündeten [THEISTISCHEN] [CHARAKTER] befindet, die Sonderregel 'Unbeugsam (+1)' (indomitable (+1)).

### FAMLIENTRADITIONEN (family traditions)

Wenn der Kriegsherr der Armee die [FEUDALE] Unterfraktions-Schlachtfeldrolle hat, erhält die Armee Zugang zu dieser Unterfraktions-Sonderregel.

[Immer aktiv]: Alle [FEUDAL]-Regimenter im Kriegstrupp des Kriegsherrn erhalten die [VETERANEN]-Schlachtfeldrolle ohne zusätzliche Kosten.

[FEUDAL]-Regimenter und [CHARAKTER]-Verbundbasen in der Armee erhalten auch die Unterfraktions-Schlachtfeldrolle des "dynastischen Verbündeten".

*Beispiel: Ein [FEUDALER] Adelige hat einen Priester des Theismus als dynastischen Verbündeten. Das bedeutet, dass Regimenter wie die 'Household Guard' oder die 'Household Knights', die sonst keinen Zugang zur [THEISTISCHE]-Unterfraktions-Schlachtfeldrolle hätten, nun von den Synergien profitieren können, die mit dem [THEISTISCHEN] Teil der Fraktion einhergehen.*

### KRIEGERISCHES KÖNNEN (martial prowess)

Wenn der Kriegsherr der Armee die [DIE ORDEN] Unterfraktions-Schlachtfeldrolle hat, erhält die Armee Zugang zu dieser Unterfraktions-Sonderregel.

[Immer aktiv]: [VETERANEN] [DIE ORDEN] Kommando-Verbundbasen und [DIE ORDEN] [CHARAKTERE] erhalten die Sonderregel 'Klingenswirbel' (flurry).

## ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

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

### KAMPFMANÖVER (combat maneuvers)

Wenn der Kriegsherr der Armee die [KAISERLICH] Unterfraktions-Schlachtdrolle hat, erhält die Armee Zugang zu dieser Überlegenheitsfähigkeit.

**Aktivierbar:** Verbündete [VETERANEN]-Infanterieregimenter erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregeln 'Flexible Formation' (fluid formation) und 'Opportunisten' (opportunist).

### PROFESSIONELLE TRUPPEN (professional troops)

Wenn der Kriegsherr der Armee die [FEUDAL] Unterfraktions-Schlachtdrolle hat, erhält die Armee Zugang zu dieser Überlegenheitsfähigkeit.

**Immer aktiv:** Solange sich verbündete [FEUDALE] Regimenter innerhalb von 8 Zoll um einen verbündeten [FEUDALEN] Charakter befinden, dürfen sie während Nahkampffaktionen und bei Verteidigungswürfen unmodifizierte Würfe von "6" wiederholen.

### DER GEIST LEUCHTET (the spirit shines)

Wenn der Kriegsherr der Armee die [THEISTISCH] Unterfraktions-Schlachtdrolle hat, erhält die Armee Zugang zu dieser Überlegenheitsfähigkeit.

**Aktivierbar:** Wirkt ein verbündeter [THEISTISCHER] Kriegsherr erfolgreich einen Zauberspruch, der ein verbündetes [THEISTISCHES] Regiment zum Ziel hat, werden alle anderen verbündeten [THEISTISCHEN] Regimenter, die sich derzeit auf dem Schlachtfeld befinden, ebenfalls zum Ziel und von diesem Zauberspruch betroffen.

Zusätzlich darf der [THEISTISCHE] Kriegsherr beim Aktivieren dieser Überlegenheitsfähigkeit sofort eine zusätzliche Zaubern-Aktion außer der Reihe ausführen. Dieser Zauberspruch ist automatisch erfolgreich.

### DIE ERSTE SEGNUMG (the first blessing)

Wenn der Kriegsherr der Armee die [DIE ORDEN] Unterfraktions-Schlachtdrolle hat, erhält die Armee Zugang zu dieser Überlegenheitsfähigkeit.

**Aktivierbar:** Alle verbündeten [DIE ORDEN]-Regimenter addieren +1 zu ihrem Attackenwert und erhalten die Sonderregel 'Abgehärtet (+1)' (hardened (+1)).



## DIE REGELN IN ALLER KÜRZE!

Gerade erst am Anfang und voller Fragen? Hier ist eine Zusammenfassung davon, wie die Armeeregeln der Hundert Königreiche 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 hier erreichen.

### WAS KANN MEINE ARMEE?

Die Hundert Königreiche verkörpern den Widerstand der Menschheit gegen fantastische Kreaturen und wenn es dir nicht ausreicht ein Mensch im echten Leben zu sein, dann sei auch einer in dieser Fantasiewelt! Oh und du kannst Armeelisten nur mit Rittern spielen!

Anders als andere Fraktionen setzt sich eine Armee der Hundert Königreiche aus mehreren kleineren Gruppierungen zusammen, die sich verbündet haben, um ein größeres Übel zu bekämpfen. Jede dieser Gruppierungen, oder Unterfraktionen, kommt mit eigenen Regeln und Fähigkeiten. Dieser einzigartige Aspekt macht die Hundert Königreiche zur einzigen Fraktion, die zwei Kriegsherren gleichzeitig als Dynastisches Bündnis aufs Schlachtfeld schickt.

*Anmerkung der Entwickler: Du verfügst also auch über zwei Überlegenheitsfähigkeiten!*

Beim Zusammenstellen deiner Armeeliste wählst du, ob du mit gut ausgebildeten und disziplinierten Infanterieformationen spielst – deren Fähigkeiten diese Erfahrung widerspiegeln – oder ob du Regimente fanatischer Truppen auf einen mächtigen Kreuzzug voll religiösem Eifer schickst!

### WAS ZU BEACHTEN IST

Wenn du die Hundert Königreiche spielst, immer an die folgenden Punkte denken:

- Denk daran, dass du einen Kriegsherren UND einen dynastischen Verbündeten hast, was bedeutet, dass du zwei "immer aktive" Überlegenheitsfähigkeiten gleichzeitig nutzen kannst!
- Vergiss nicht, dass du durch deinen dynastischen Verbündeten auch die Regeln seiner Unterfraktion erhältst, wodurch du deine Armee noch weiter anpassen kannst! Experimentier mit unterschiedlichen Kombinationen!
- Als Hundert Königreiche Spieler hast du eine Vielzahl unterschiedlichster Regimente zur Auswahl. Wo dir die rohe Kraft fehlt, glänzt du durch Spezialisierung. Außer du spielst die Orden...
- Beim Erstellen von Armeelisten hast du die Flexibilität, Armeen vollständig aus Infanterie oder Kavallerie aufzustellen, oder alles dazwischen. Wenn eine vollständig berittene Armee dein Ding ist, dann los!

## IMPERIAL OFFICER – KAISERLICHER OFFIZIER

90 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	2	2	4	4	3	3	0	Rasche Bereitstellung

**SONDERREGELN:** Kraft nach vorne

**Schlachtfeldübungen:** Am Ende der Überlegenheitsphase der Runde können bis zu zwei verbündete Infanterie-Regimenter innerhalb von 12 Zoll um diese [**CHARAKTER**]-Verbundbasis ausgewählt werden, die jeweils einen der folgenden Vorteile erhalten. Diese [**CHARAKTER**]-Verbundbasis darf für jedes der beiden Zielregimenter einen anderen Vorteil wählen.

- 1) Für den Aufprall gerüstet:** Das verbündete Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Abgehärtet (1)' (hardened (1)).
- 2) Aufgestanden:** Das verbündete Zielregiment verliert den Status Gebrochen, als hätte es eine Sammeln (oder Sammeln im Gefecht) Aktion durchgeführt.
- 3) Punkt gesichert:** Ein verbündetes Infanterie-Regiment in Reichweite einer Missionsziel-Zone erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel „Eiserne Disziplin“ (iron discipline).
- 4) Ziel auf den Kopf:** Ein verbündetes Infanterie-Regiment erhält das Befehlskarten-Ereignis „Mörderische Salve“. Gegenwärtig angeschlossene Charakter-Verbundbasen erhalten das Befehlskarten-Ereignis nicht.

**Persönliche Leibwache:** Das Regiment, dem dieser [**CHARACTER**] zugewiesen ist, erhält die Sonderregel 'Leibwachen' (bodyguards).

### CHARAKTER

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

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

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

**Erbstücke:** Kann zwei Erbstücke 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.**

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Militia</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Gilded Legion</i>
	<i>Militia Bowmen</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Hunter Cadre</i>
	<i>Imperial Ranger Corps</i>		
	<i>Men-at-Arms</i>		
	<i>Mercenary Crossbowmen</i>		
	<i>Steel Legion</i>		

**CHAPTER MAGE – VERBUNDSMAGIER****80 PUNKTE**

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

**SONDERREGELN:** Salve (4) (18 Zoll), Zauberer (6)**CHARAKTER**

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

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

Der 'Chapter Mage' muss eine der folgenden Zauberschulen wählen und kennt alle Zaubersprüche der Schule ohne zusätzliche Punktkosten.

**Schule des Feuers**

*Mut Entfachen*  
*Feuerpfeil*

**Schule der Erde**

*Erde zu Schlamm*  
*Steinerne Stacheln*

**Schule des Wassers**

*Ninuahs Tränen*  
*Nebel Rufen*

**Schule der Luft**

*Helfende Winde*  
*Führen*

Der 'Chapter Mage' verfügt zusätzlich zu den Zaubersprüchen der Zauberschule seiner Wahl auch über folgende Zaubersprüche:

*Elementarwirbel**Elementargeschoss***CHARAKTER-AUFWERTUNGEN**

**Erbstücke:** Kann ein Erbstück für den angegebenen Punktwert besitzen,

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

**KRIEGSTRUPP:**

Dieser [CHARAKTER] kann nicht Kriegsherr sein und nicht als "dynastischer Verbündeter" gewählt werden.

*Haupttrupp: Men-at-Arms**Eingeschränkte**Keine**Mercenary Crossbowmen Auswahl:*

**NOBLE LORD – ADLIGER****70 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
X	-	-	1	3	4	4	3	3	0	Professionelle Truppen

**SONDERREGELN:**

**Persönlicher Leibwächter:** Du darfst ein Infanterie-Regiment im Kriegstrupp dieses Charakters auswählen, um die [VETERANEN]-Schlachtfeldrolle zu erhalten, wenn es diese nicht bereits besitzt.

**Waffenkunst:** Kann zwei der folgenden Waffenkünste wählen und erhält die aufgeführten Sonderregeln ohne Punktkosten.

*Waffenmeister* Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Spalten (1)' (cleave (1)).

*Unerbittlich* Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Klingenswirbel' (flurry).

*Duellist* Die Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Nahkampfwert.

*Eleganter Kämpfer* Die Charakter-Verbundbasis addiert +2 zu ihrem Attackenwert.

**CHARAKTER**

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

**Schlachtfeldrolle:** [CHARAKTER], [FEUDAL]

**CHARAKTER-AUFWERTUNGEN**

**Erbstücke:** Kann bis zu zwei Erbstücke 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.**

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Militia</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Mounted Squires</i>
	<i>Militia Bowmen</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Longbowmen</i>
	<i>Men-at-Arms</i>		<i>Household Knights</i>
	<i>Mercenary Crossbowmen</i>		
	<i>Household Guard</i>		



## MOUNTED NOBLE LORD – BERITTENER ADLIGER

105 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Kavallerie	-	-	1	3	5	5	3	3	0	Professionelle Truppen

**SONDERREGELN:** Brutaler Aufprall (2), Aufprall (3), Schild

**Persönliches Gefolge:** Du darfst ein Regiment 'Household Knights' im Kriegstrupp dieses Charakters auswählen, um die [VETERANEN]-Schlachtfeldrolle zu erhalten, wenn es diese nicht bereits besitzt.

**Waffenkunst:** Kann **eine** der folgenden Waffenkünste wählen und erhält die aufgeführten Sonderregeln ohne Punktkosten.

<i>Waffenmeister</i>	Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Spalten (1)' (cleave (1)).
<i>Unerbittlich</i>	Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Klingenwirbel' (flurry).
<i>Duellist</i>	Die Charakter-Verbundbasis addiert +1 zu ihrem Nahkampfwert.
<i>Turniersieger</i>	Die Charakter-Verbundbasis erhält die Sonderregel 'Aufprall (+2)' (impact (+2)).

### CHARAKTER

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

**Schlachtfeldrolle:** [CHARAKTER], [FEUDAL]

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

**Erbstücke:** Kann **ein** Erbstücke für den angegebenen Punktwert besitzen.

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

### KRIEGSTRUPP:

**Der Kriegstrupp dieser Charakter-Verbundbasis kann nicht mehr als 2 Regimenter 'Household Knights' enthalten.**

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Militia</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Longbowmen</i>
	<i>Militia Bowmen</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Household Guard</i>
	<i>Men-at-Arms</i>		
	<i>Mercenary Crossbowmen</i>		
	<i>Mounted Squires</i>		
	<i>Household Knights</i>		

## CRUSADING NOBLE LORD - KREUZFAHRENDER ADLIGER

90 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	5	4	4	3	0	Der Geist leuchtet

### SONDERREGELN:

Spalten (2), Klingenwirbel, Fromm

**Pfad der Rechtschaffenheit:** Regimenter im Kriegstrupp dieses [CHARAKTERS] erhalten die Schlachtfeldrolle [THEISTISCH] und die Sonderregel Unbeugsam (+1) (indomitable (+1)) (bis zu einem Maximum von 2).

**Kreuzzugsbullen:** Du kannst eine der folgenden Kreuzzugsbullen auswählen und damit die aufgelistete(n) Sonderregel(n) erhalten, die ihre Eide und Motivationen repräsentieren.

*Den Glauben wiederherstellen*

Solange ein verbündetes Infanterie-Regiment innerhalb von 8 Zoll um diesen [CHARAKTER] einen Entschlossenheitswert von 4 oder mehr hat, zählt dieses Regiment als mit der Sonderregel 'Göttliche Bestimmung' ausgestattet.

*Die Dunkelheit verbannen*

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Standhaft' (oblivious).

*Den Dämon austreiben*

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Erschreckend (1)' (terrifying (1)).

### CHARAKTER

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

**Schlachtfeldrolle:** [CHARAKTER], [THEISTISCH]

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

**Erbstücke:** Kann ein Erbstücke für den angegebenen Punktwert besitzen.

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

### KRIEGSTRUPP:

**Der Kriegstrupp dieser Charakter-Verbundbasis kann nicht mehr als 2 Regimenter 'Household Guard' enthalten.**

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Crusaders</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Household Knights</i>
	<i>Household Guard</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Longbowmen</i>
	<i>Militia</i>		
	<i>Militia Bowmen</i>		
	<i>Men-at-Arms</i>		
	<i>Sicarii</i>		

**THEIST PRIEST – PRIESTER DES THEISMUS****90 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	2	4	4	3	3	0	Der Geist leuchtet

**SONDERREGELN:** Spalten (1), Fromm, Furchtlos, Priester (6)**CHARAKTER**

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

**Schlachtfeldrolle:** [CHARAKTER], [KAISERLICH]**Zaubersprüche****Der 'Theist Priest' kennt alle folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.***Heilige Gnade* *Göttlicher Eingriff**Himmlicher Segen* *Heiliges Feuer**Inbrunst***CHARAKTER-AUFWERTUNGEN****Erbstücke:** Kann ein Erbstücke 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:* *Crusaders* *Eingeschränkte* *Archangel**Militia* *Auswahl:**Militia Bowmen**Sicarii*

**PRIORY COMMANDER – KOMMANDEUR DER PRIOREI****120 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Kavallerie	-	-	1	4	6	6	4	4	0	Die erste Segnung

**SONDERREGELN:** Aufprall (4)**CHARAKTER**

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

**Der Charakter muss einem der folgenden Orden angehören und erhält dessen Vorteile. Je nach gewähltem Orden wird auch die Auswahl des Kriegstrupps des Charakters unterschiedlich sein.**

- Orden des scharlachroten Turms: Brutaler Aufprall (2), Erschreckend (1)
- Orden des versiegelten Tempels: Füge +1 zum Attackenwert hinzu, Aufprall (2)

**Schlachtfeldrolle:** [CHARAKTER],[DIE ORDEN]**CHARAKTER-AUFWERTUNGEN****Erbstücke:** Kann ein Erbstücke für den angegebenen Punktwert besitzen.**Meisterschaften:** Die Charakter-Verbundbasis kann eine Meisterschaft einer beliebigen Kategorie besitzen.**KRIEGSTRUPP (CRIMSON TOWER (SCHARLACHROTER TURM))**

*Haupttrupp:* *Order of the Crimson Tower*      *Eingeschränkte Auswahl:* *Order of the Ashen Dawn*  
*Order of the Sealed Temple*  
*Order of the Sword*  
*Order of Saint Lazarus*

**KRIEGSTRUPP (SEALED TEMPLE (VERSIEGELTER TEMPEL))**

*Haupttrupp:* *Order of the Sealed Temple*      *Eingeschränkte Auswahl:* *Order of the Ashen Dawn*  
*Order of the Crimson Tower*  
*Order of the Sword*  
*Order of Saint Lazarus*



**ERRANT OF THE ORDER OF THE SHIELD -  
ABGESANDTER DES ORDENS DES SCHILDES**

**90 PUNKTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	5	4	4	3	0	Die erste Segnung

**SONDERREGELN:** Spalten (2), Schild

**Zu den Waffen!** Dieser [**CHARAKTER**] kann einen zusätzlichen Haupttrupp in seinen Kriegstrupp aufnehmen, wobei er die übliche Anzahl von vier Regimentern pro Kriegstrupp ignoriert, bis zu einem Maximum von fünf. Infanterie-Regimenter im Kriegstrupp dieses [**CHARAKTERS**] erhalten die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**].

**Drang nach Gerechtigkeit:** Das Infanterie-Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Furchtlos' (fearless).

**Wie Götter unter Menschen [Immer aktiv]:** Wenn ein verbündetes [**DIE ORDEN**]-Kavallerie-Regiment einen Sturmangriff gegen ein feindliches Regiment erfolgreich abschließt, führen alle verbündeten Infanterie-Regimenter, die sich derzeit innerhalb von 8 Zoll um dieses verbündete [**DIE ORDEN**]-Regiment befinden, sofort eine kostenlose Sammeln- oder Sammeln-im-Gefecht-Aktion außer der Reihe durch und erhalten die Sonderregel 'Angespornt' (inspired) bis zum Ende der Runde.

**CHARAKTER**

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

**Schlachtfeldrolle:** [**CHARAKTER**], [**DIE ORDEN**]

**CHARAKTER-AUFWERTUNGEN**

**Erbstücke:** Kann ein Erbstücke für den angegebenen Punktwert besitzen.

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

**KRIEGSTRUPP:**

Dieser [**CHARAKTER**] darf nur einmal in der Armee enthalten sein.

Haupttrupp:	<i>Militia</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Order of the Ashen Dawn</i>
	<i>Militia Bowmen</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Order of the Crimson Tower</i>
	<i>Men-At-Arms</i>		<i>Order of the Sealed Temple</i>
			<i>Order of the Sword</i>
			<i>Order of Saint Lazarus</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 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 irgendeinem Grund aus dem Spiel entfernt wird.

Wenn nicht anders angegeben, gelten für die Charakter-Verbundbasen der Hundert Königreiche folgende Einschränkungen:

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

### ERBSTÜCKE (heirlooms)

*Jedes Erbstück kann in der Armee nur einmal vorkommen.*

### RÜSTUNGEN (armor)

#### Rüstung der Herrschaft

(armor of dominion)

**50 Punkte**

*Diese Rüstungen wurden mit Techniken geschmiedet, die in der Asche von Capitas verlorengegangen sind, und vereinen den Glauben und die Zauberei des alten Reiches. Die wenigen, die den Untergang überlebt haben, gelten als unvergleichliche Schätze in den Hundert Königreichen. Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, ignoriert bei Verteidigungswürfen die Sonderregeln 'Spalten (X)' (cleave (x)), 'Panzerbrechend (X)' (armor piercing (x)) und 'Zerschmettern' (smite).*

#### Zeichen des Bakkus (bakkian token) 20 Punkte

*Obwohl ihre Wurzeln oft in Ver-gessenheit geraten sind, ist die Kultur der Hundert Königreiche durchdrungen von Verweisen, Aber-glauben und Überzeugungen, die seit dem Alten Reich überdauert haben. Die Bronzezeichen des Schwindler-Gottes Bakkus, die oft nach Federn gestaltet sind, um seine unbeständige Natur zu symbolisieren, werden immer noch als Glücksbringer getragen.*

Dieser [CHARAKTER] erhält die Sonderregel 'Gesegner' (blessed).

#### Maske des Eaklides

(mask of eaklides)

**10 Punkte**

*Eaklides von Tauria, der größte der legendären Helden der Stadtstaaten, war im ehrenhaften Kampf unbesiegbar. Als ein feiger Pfeil ihn in der Schlacht von Aella tötete, zerbrach sein Tod die Moral seiner Streitkräfte. Obwohl sein Leichnam durch den heldenhaften Einsatz seiner Gefährten geborgen werden konnte, wurde seine Ausrüstung geplündert und ging verloren. Sein Maskenhelm hat seither unzählige Male den Besitzer gewechselt, ein Zeichen für Exzellenz ... und Untergang.*

Das [VETERANEN]-Regiment, dem dieser

[CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unbeugsam (+1)' (indomitable (+1)) (bis zu einem Maximum von 2).

### WAFFEN (weapons)

#### Caledburn (caledburn)

**25 Punkte**

*Das Schwert des ersten Cadeyrn, Arktus des Bären, mit dem er jeden der anderen Breannan-Könige im rituellen Zweikampf besiegte. Während viele durch entfernte Verwandtschaften Besitzansprüche erheben, scheint das Schwert immer wieder zu verschwinden und aufzutauen, immer in den Händen eines würdigen Trägers. Gegnerische Regimenter müssen erfolgreiche Verteidigungswürfe gegen Treffer von diesem [CHARAKTER] während Sturmangriff-, Nahkampf- und Fernkampf-Aktionen wiederholen.*

#### Der Fleischspalter (the flesh cleaver) 15 Punkte

*Als Charles Armatellum den Versiegelten Tempel verließ, um mit der lebenden Göttin der Wadrhün über Frieden zu verhandeln, kehrte er mit Frieden und dieser Axt zurück. Aus einem einzigen Stück Obsidian geschliffen, sind nur wenige in der Lage, sie zu schwingen... und noch weniger, ihr zu widerstehen.*

Die Nahkampf-Aktionen dieses [CHARAKTERS] ignorieren die Sonderregel 'Abgehärtet (X)' (hardened (X)).

#### Laureanische Lanze (laurean lance) 10 Punkte

*Laureanische Lanzen, die dem Sieger des Klæaan-Wettkampfes verliehen werden, sind ein sehr seltener Anblick auf dem Schlachtfeld. Der Träger muss nicht nur einen Durchgang des Wettkampfes gewinnen, sondern auch die auf den Sieg folgende Einladung zum Beitritt in einen der Orden ablehnen.*

Dieser [CHARAKTER] darf misslungene Trefferwürfe

beim Durchführen von Aufprallangriffen wiederholen und erhält die Sonderregel 'Brutaler Aufprall (+1)' (brutal impact (+1)).

## AUS DER SCHATZKAMMER (from the vault)

**Stählerne Standarte (standard of steel) 40 Punkte**  
*Dies ist ein Herausforderungsbanner der Stählernen Legion. Diese Herausforderung angenommen, geschweige denn sie überlebt zu haben, ist eine Leistung, die selbst den mächtigsten Gegner zögern lässt.*

Das [KAISERLICHE] Regiment, dem dieser [CHARAKTER] aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Furcht' (dread). Hat das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] aktuell zugeordnet ist, ebenso die Schlachtfeldrolle [VETERANEN], erhält es ebenso die Sonderregel 'Unnachgiebig' (unyielding).

## Regalien des Kaiserreichs (regalia of the empire)

35 Punkte

*Zu den Regalien gehören eine Reihe von Gegenständen wie Waffen, Zepet, ein Stab, Kleidung, Ringe, Juwelen und natürlich die aus elfkleineren Kronen bestehende Kaiserkrone. Die vorübergehende Verleihung einer dieser Kronen bedeutet, dass der Träger die Gunst des Konklaves erlangt hat und im Namen des Hohlen Throns handelt.*

Das [FEUDALE] Regiment, dem dieser [CHARAKTER] aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Waghalsig' (dauntless).

## Olefants Brüllen (olefant's roar) 30Punkte

*Der Knappe von Charles Armatellum war bei allen Schlachten bis auf eine anwesend, doch nur sein Spitzname, Olefant, ist in Erinnerung geblieben. Obwohl er kein offizieller Teil der kaiserlichen Regalien ist, wird Olefants Brüllen, das verzierte Olifantenhorn, das er trug, mit ihnen aufbewahrt.*

Das Regiment, dem dieser [FEUDALE] [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Glorreicher Sturmangriff' (glorious charge).

## Elysisches Fragment (elysian fragment) 25 Punkte

*Diese mystischen Fragmente sollen zerbrochene Überreste des Palastes des Hirten sein, der während des Untergangs auf Capitas stürzte. Wenn man sie an sein Ohr hält, kann man noch immer die Gebete der Gläubigen hören, die im Glas gefangen sind. Zerbricht man den Edelstein, verwandelt sich dieses leise Flüstern in ein überwältigendes Crescendo der Macht.*

Diese Charakter-Verbundbasis erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:

**Elysisches Fragment:** Dieses Befehlskarten-Ereignis kann nur einmal pro Schlacht aktiviert werden. Bis zum Ende der Runde erhält das [THEISTISCHE] Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, die Sonderregel 'Spalten (3)' (cleave (3)).

## Goldener Schutzwall (gilded rampart) 25 Punkte

*Man sagt, dass das Kaiserreich nicht durch die Anzahl der Männer geschmiedet wurde, die Charles Armatellum befehligte, sondern durch deren Ausbildung und Disziplin. Während alle Kriegsschulen das gleiche Erbe tragen, hat die Goldene Legion einen eigenen darüber hinausgehenden Standard gesetzt. Die Handvoll Kommandanten, die sich die Auszeichnung „Goldener Schutzwall“ verdient haben, zeigen dies durch den Einfluss, den sie auf die Disziplin ihrer Männer haben.* Das [VETERANEN] Regiment, dem dieser [CHARAKTER] aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Standhaft' (oblivious).

## Mantel des heiligen Nikolas (mantle of saint nicholas)

10 Punkte

*Dieses schlichte Gewand ist noch immer mit dem Blut des Heiligen Nikolas befleckt, dessen Ermordung durch die Hände der Ungläubigen die Hundert Königreiche in einen jahrzehntelangen Konflikt stürzte, aus dem sich das Tellianische Kaiserreich erhob. Seine Bedeutung und das Vermächtnis des Hl. Nikolas sind so groß, dass selbst die abgestumpftesten Atheisten in seiner Gegenwart ergriffen sind.*

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Göttliche Bestimmung' (divine purpose).

## 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, haben Charakter-Verbundbasen 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.

### STUDENT DER STRATEGIE (student of strategy)

#### In Stellung gehen (get in position) 30 Punkte (Nur für Infanterie-Charaktere.)

Der [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel 'Kraft nach vorne' (forward force).

**Nutze den Vorteil (seize the advantage) 30 Punkte**  
[**Schlachtfeld**]: [**KAISERLICHE**] Regimenter, die als Ergebnis einer Begleitaktivierung aktiviert werden, fügen bis zum Ende ihrer Aktivierung +2 Zoll zu ihrer Sturmangriffsentfernung hinzu.

**Kriegskunst (art of war) 25 Punkte**  
[**Schlachtfeld**]: Einmal pro Runde kannst du auf den Schritt "Befehlskarte ziehen" verzichten und das Spiel an deinen Gegner übergeben.

### FROMME ÜBERZEUGUNG (pious conviction)

#### Überzeugung (conviction) 25 Punkte (Nur theistische Charaktere.)

Das [**THEISTISCHE**] Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, fügt +1 zu seinem Entschlossenheitswert hinzu (bis zu einem Maximum von 4).

#### Funke des Glaubens (glimmer of faith) 30 Punkte (Nur 'Theist Priest'.)

Das [**THEISTISCHE**] Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] zugeordnet ist, wiederholt fehlgeschlagene Entschlossenheitstests.

### STUDENT DES KRIEGES (student of war)

**Spitze der Lanze (tip of the lance) 25 Punkte**  
Das [**VETERANEN**] Kavallerie-Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Keilformation!' (wedge!).

**Außergewöhnlicher Kampfstil (eccentric fighting style) 25 Punkte**  
Der [**CHARAKTER**] fügt +2 zu ihrem Attackenwert (attacks) hinzu und wiederholt misslungene Trefferwürfe und erfolgreiche Verteidigungswürfe.

**An vorderster Front (front of the line) 20 Punkte**  
Das [**VETERANEN**] Infanterie-Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Tapferkeit' (bravery).

### STUDENT DES ARKANEN (student of the arcane)

**Begabt (talented) 20 Punkte**  
(Nur 'Chapter Mage'.)  
Der [**CHARAKTER**] kann eine zweite Schule wählen und erhält deren Zauber.

**Schutzzeichen (protective glyphs) 15 Punkte**  
(Nur 'Chapter Mage'.)  
[**Immer aktiv**]: Gegnerische Zaubererwirker, die als Ziel ihrer Zaubern-Aktion ein eigenes Regiment innerhalb von 10 Zoll zu diesem [**CHARAKTER**] auswählen, benötigen einen zusätzlichen Erfolg, um den Zauberspruch erfolgreich zu wirken.

## ZAUBERSPRÜCHE (spells)

### 'CHAPTER MAGE'

Name	Reichweite	Zauberlevel	Effekt
Steinerne Stacheln (stone spikes)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Infanterie-Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Erhält die Sonderregel 'Pikenformation' (pike formation).
Nebel rufen (call fog)	10 Zoll	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Infanterie-Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Zählt gegen gegnerische Fernkampf-Aktionen als in Deckungs-Zonen-Gelände (cover zonal terrain).
Erde zu Schlamm (earth to mud)	14 Zoll	3 (Skalierend)	Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Darf als erste Aktion nur eine Sturmangriff-Aktion ausführen. • Darf bei seiner nächsten Aktivierung maximal 2 Aktionen ausführen.
Mut entfachen (kindle courage)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • +1 auf den Entschlossenheitswert (resolve).
Feuerpfeil (fire dart)	16 Zoll	4	Ein gegnerisches Regiment: • Erleidet einen Treffer pro Erfolg. Diese Treffer haben die Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)).
Helfende Winde (seeking winds)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Erhält die Sonderregel 'Gezielter Schuss' (aimed shot).
Leiten (guide)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Wiederholt während einer Fernkampf-Aktion misslungene Trefferwürfe von "6".
Ninuahs Tränen (ninuah's tears)	12 Zoll	3	Ein Infanterie-Regiment heilt eine Verwundung pro Erfolg.
Elementarwirbel (elemental vortex)	12 Zoll	4	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Zielt ein feindlicher Zauberwirker auf dieses Regiment, zählt der Zauberwirker bei der Zaubern-Aktion auszuführen, als hätte er zwei Erfolge weniger gewürfelt.
Elementargeschoss (elemental missile)	12 Zoll	-	Der Zauberspruch wird automatisch gewirkt. Ein gegnerisches Regiment: • Erleidet 3 Treffer.

### 'THEIST PRIEST'

Name	Reichweite	Zauberlevel	Effekt
Göttlicher Eingriff (divine sanction)	12 Zoll	3 (Skalierend)	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Die Kommando-Verbundbasis und jeder zugeordnete [ <b>CHARAKTER</b> ] erhalten die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).
Inbrunst (fervour)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Die Kommando-Verbundbasis und jeder zugeordnete [ <b>CHARAKTER</b> ] erhalten die Sonderregel 'Klingenwirbel' (flurry).
Himmlicher Segen (heavenly blessing)	Selbst	3 (Skalierend)	Bis zum Ende der Runde: • Das Regiment, dem dieser [ <b>CHARAKTER</b> ] aktuell zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Gesegnet' (blessed).
Heiliges Feuer (holy fire)	12 Zoll	3	Ein gegnerisches Regiment: • Erleidet zwei Treffer pro Erfolg.
Heilige Gnade (saint's favour)	12 Zoll	3	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • +1 auf den Ausweichenwert (bis zu einem Maximum von 3).

**IMPERIAL RANGER CORPS –  
KAISERLICHES WALDLÄUFER-KORPS**

**120 PUNKTE /  
+40 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN** Scharfe Sinne, Vorhut (3), Salve (3) (16 Zoll)

**Erweitertes Aufklärungstraining:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] haben, gilt es für feindliche Fernkampffaktionen gegen es immer als in einem Deckungs-Zonen-Gelände (cover zonal terrain).

**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.
- Du kannst diesem Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] für 10 Punkte hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [**KAISERLICH**]

**MERCENARY CROSSBOWMEN –  
ARMBRUSTSCHÜTZEN-SÖLDNER**

**110 PUNKTE /  
+35 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN** Salve (3) (16 Zoll, Panzerbrechend (1))

**Erweitertes Zieltraining:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] haben, fügen seine Verbundbasen, wenn sie Schüsse gegen ein Ziel innerhalb der optimalen Entfernung abgeben, bis zum Ende dieser Aktion +1 zu ihrem Fernkampfwert hinzu.

**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 35 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.
- Du kannst diesem Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] für 15 Punkte hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [**KAISERLICH**]



**HUNTER CADRE – JÄGERKADER****160 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN**

Salve (3) (16 Zoll, Panzerbrechend (1)), Spalten (1), Furchtlos, Monstrositätenjäger, Flankieren

**REGIMENT**

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

**Schlachtfeldrolle:** [VETERANEN], [KAISERLICH]

**Dieses Regiment kann den folgenden Offizier auswählen:**

*Nullmagier*

*10 Punkte*

**MEN-AT-ARMS - SOLDATEN****110 PUNKTE / +35 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN** Schild, Unterstützung (2)

**Erweiterte Infanterieausbildung:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [VETERANEN] haben, erhält es die Sonderregel 'Unterstützung (+1)' (support (+1)).

**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 35 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.
- Du kannst diesem Regiment die Schlachtfeldrolle [VETERANEN] für 10 Punkte hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [KAISERLICH]

**GILDED LEGION – GOLDENE LEGION****160 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

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

**BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE** Bastion (1)**SONDERREGELN** Spalten (1), Eiserne Disziplin, Unterstützung (3)

**Pikenformation:** Gegnerische Regimenter erleiden -3 auf ihre Sonderregel 'Aufprall (X)' (impact (x)) (bis zu einem Minimum von 0), wenn sie mit der Front dieses Regiments in Kontakt sind. Darüber hinaus profitieren gegnerische Regimenter, die einen erfolgreichen Sturmangriff gegen die Front dieses Regiments durchgeführt haben, bis zum Ende der Runde nicht von den Sonderregeln 'Angespornt' (inspired) und 'Schock' (shock).

**REGIMENT**

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

**Schlachtfeldrolle:** [VETERANEN], [KAISERLICH]**Dieses Regiment kann folgenden Offizier auswählen:***Drillmeister* 20 Punkte**STEEL LEGION – STÄHLERNE LEGION****160 PUNKTE / +50 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN** Tapferkeit, Spalten (2), Abgehärtet (1), Standhaft, Unterstützung (2)

**Erweitertes Aufklärungstraining:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [VETERANEN] haben, fügen seine Verbundbasen, wenn sie Schüsse gegen ein Ziel innerhalb der optimalen Entfernung abgeben, bis zum Ende dieser Aktion +1 zu ihrem Fernkampfwert hinzu.

**REGIMENT**

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

**Schlachtfeldrolle:** [VETERANEN], [KAISERLICH]**Dieses Regiment kann folgenden Offizier auswählen:***Drillmeister* 20 Punkte

**LANGBOWMEN - LANGBOGENSCHÜTZEN****130 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN** Salve (3) (20 Zoll, Indirekter Beschuss, Panzerbrechend (1)), Spalten (1)**Erweitertes Zieltraining:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] haben, fügen seine Verbundbasen, wenn sie Schüsse gegen ein Ziel innerhalb der optimalen Entfernung abgeben, bis zum Ende dieser Aktion +1 zu ihrem Fernkampfwert hinzu.**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 35 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.
- Du kannst diesem Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] für 10 Punkte hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [**FEUDAL**]**MILITIA - MILIZ****100 PUNKTE / +30 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN** Schild, Unterstützung (2)**Erweiterte Infanterieausbildung:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] haben, erhält es die Sonderregel 'Unterstützung (+1)' (support (+1)).**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 30 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.
- Du kannst diesem Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] für 5 Punkte hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [**FEUDAL**], [**THEISTISCH**]**Dieses Regiment kann folgenden Offizier auswählen:***Diener des Glaubens* 15 Punkte*Novize* 10 Punkte

**MILITIA BOWMEN –  
MILIZ-BOGENSCHÜTZEN**

**90 PUNKTE / +25 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN** Salve (3) (14 Zoll)

**Erweitertes Aufklärungstraining:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] haben, fügen seine Verbundbasen, wenn sie Schüsse gegen ein Ziel innerhalb der optimalen Entfernung abgeben, bis zum Ende dieser Aktion +1 zu ihrem Fernkampfwert hinzu.

**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 25 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [**FEUDAL**], [**THEISTISCH**]

**Dieses Regiment kann folgenden Offizier auswählen:**

<i>Diener des Glaubens</i>	15 Punkte
<i>Novize</i>	10 Punkte

**MOUNTED SQUIRES –  
BERITTENE KNAPPEN**

**130 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Leicht	9	1	2	4	4	2	2	0	Anführer, Bannerträger

**SONDERREGELN** Schild, Aufprall (2), Opportunisten

**Erweitertes Vorhut-Training:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] haben, erhält es, wenn es zum Ziel eines feindlichen Fernkampfangriffs wird, bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)).

**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.
- Du kannst diesem Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] für 10 Punkte hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [**FEUDAL**]



## HOUSEHOLD GUARD – WACHEN DES HAUSES

140 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS

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

**SONDERREGELN** Spalten (1), Unterstützung (2)

**Erweiterte Infanterieausbildung:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [VETERANEN] haben, erhält es die Sonderregel 'Unterstützung (+1)' (support (+1)).

### REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.
- Du kannst diesem Regiment die Schlachtfeldrolle [VETERANEN] für 10 Punkte hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [FEUDAL]

**Dieses Regiment kann folgenden Offizier auswählen:**

*Waffenmeister* 15 Punkte

## HOUSEHOLD KNIGHTS – RITTER DES HAUSES

170 PUNKTE / +55 PRO VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Mittel	7	1	2	5	4	3	3	0	Anführer, Bannerträger

**SONDERREGELN** Brutaler Aufprall (1), Aufprall (3), Schild

**Erweiterte Kavallerieausbildung:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [VETERANEN] haben, fügt es +1 auf seinen Nahkampfwert hinzu.

### REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 55 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [FEUDAL]

**SICARII - SIKARII****160 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN**

Leibwachen, Spalten (1), Fromm, Göttliche Bestimmung, Standhaft, Unterstützung (2)

**REGIMENT**

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

Schlachtfeldrolle: [VETERANEN], [THEISTISCH]

**CRUSADERS - KREUZFAHRER****130 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS**

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

**SONDERREGELN**

Fromm, Schild, Abgehärtet (1), Unterstützung (2)

Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [VETERANEN] haben, erhält es die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes).

**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.
- Du kannst diesem Regiment die Schlachtfeldrolle [VETERANEN] für 10 Punkte hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [THEISTISCH]



## ARCHANGEL - ERZENGEL

240 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	1	3	12	18	4	3	2

**SONDERREGELN** Spalten (2), Fromm, Göttliche Bestimmung, Furchtlos, Aufprall (5), Erschreckend (1)  
**Erweiterte Infanterieausbildung:** Sollte dieses Regiment die Schlachtfeldrolle [**VETERANEN**] haben, erhält es die Sonderregel 'Unterstützung (+1)' (support (+1)).

**Der Geist schimmert [AURA]:** Verbündete Regimenter, die sich derzeit innerhalb von 12 Zoll um den Erzengel befinden, betrachten ihre Sonderregel 'Göttliche Bestimmung' (divine purpose) als aktiv, unabhängig davon, ob das Regiment Ziel eines Zaubers eines Priesters des Theismus war oder nicht.

**Der Erzengel muss eine der folgenden Sonderregeln ohne zusätzliche Kosten auswählen:**

**Aspekt des Rächers (Schwert):** Der Erzengel erhält Zugang zu folgender Aktion.

**Flammen der Rache (Aktion außerhalb des Kampfes):** Der Erzengel führt sofort einen Sturmangriff mit einer Angriffsreichweite von 16 Zoll durch, wobei die Auswirkungen von behinderndem Gelände ignoriert werden. Ist dieser Sturmangriff erfolgreich, verursacht der Erzengel automatisch 8 Treffer mit der Sonderregel 'Zerschmettern' (smite) gegen das gegnerische Zielregiment. Ist das Angriffsziel eine Missionsziel-Markierung, wird diese sofort zerstört. **Diese Aktion muss als erste Aktion des Regiments ausgeführt werden. Sobald die Aktion ausgeführt wurde, endet die Aktivierung des Regiments sofort.**

**Aspekt des Erlösers (Schild & Speer):** Der Erzengel erhält die Sonderregel 'Schild' (shield). Fügt der Erzengel während seiner Aktivierung Verwundungen zu, erhalten alle [**THEISTISCHEN**] Infanterie-Regimenter, die sich derzeit innerhalb von 10 Zoll um befinden, bis zum Ende der Runde das Befehlskarten-Ereignis 'Regeneration (4)' (regeneration (4)).

### REGIMENT

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

**Schlachtfeldrolle:** [**THEISTISCH**]

## ORDER OF THE SEALED TEMPLE -

200 PUNKTE / +70 PRO VERBUNDBASIS

### ORDEN DES VERSIEGELTEN TEMPELS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Mittel	8	1	3	4	4	4	3	0	Anführer, Bannerträger

**SONDERREGELN** Flexible Formation, Furchtlos, Aufprall (4), Schild

### Regiment

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

**Schlachtfeldrolle:** [**VETERANEN**], [**DIE ORDEN**]

**ORDER OF THE ASHEN DAWN -****220 PUNKTE****ORDEN DER ASCHFAHLEN MORGENRÖTE**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Schwer	7	1	4	5	6	5	4	0	Anführer, Bannerträger

**SONDERREGELN** Gesegnet, Spalten (1), Furchtlos, Aufprall (3)**REGIMENT**

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 90 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

**Schlachtfeldrolle:** [VETERANEN], [DIE ORDEN]**ORDER OF THE CRIMSON TOWER -****210 PUNKTE / +70 PRO VERBUNDBASIS****ORDEN VOM SCHARLACHROTEN TURM**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Schwer	7	1	3	5	5	4	3	0	Anführer, Bannerträger

**SONDERREGELN** Brutaler Aufprall (2), Furchtlos, Aufprall (4), Schild, Erschreckend (1), Keilformation!, Zorn**Vernichtender Sturmangriff:** Wenn das Regiment eine Marschieren-Aktion ausführt, auf die unmittelbar ein Sturmangriff folgt, erhält das Regiment die Sonderregeln 'Aufprall (+1)' (impact (+1)) und 'Schildbrecher' (linebreaker).**REGIMENT**

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

**Schlachtfeldrolle:** [VETERANEN], [DIE ORDEN]

## TREBUCHET

200 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Leicht	-	3	1	4	14	2	2	0

**SONDERREGELN** Salve (1), Reichweite (30 Zoll), Gezielter Schuss, Übert ragende Präsenz, Weitschuss

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

**Übert ragende Präsenz:** Verbundbasen in diesem Regiment zählen als Größe 4.

Das Trebuchet marschiiert nicht wie andere Regimenter auf das Schlachtfeld (es bewegt sich gar nicht), sondern wird wie folgt positioniert:

1. Deckst du die Trebuchet-Befehlskarte zum ersten Mal auf, platziere eine Infanterie-Verbundbasis mit 4 Infanterie-Modellen (die Besatzung des Trebuchets), indem du eine 8 Zoll Marschieren-Aktion von deiner Tischkante aus ausführst. Danach endet die Aktivierung der Besatzung. Die Infanterie-Verbundbasis teilt das Eigenschaftenprofil mit dem Trebuchet, hat jedoch keine Sonderregeln und Größe 1.
2. Wird das Regiment das nächste Mal aktiviert, musst du auf alle Aktionen des Regiments verzichten, um die Besatzungs-Verbundbasis des Trebuchets durch das Modell des Trebuchets und seine eigentliche Verbundbasis zu ersetzen.

Stelle dazu das Trebuchet an eine erlaubte Position innerhalb von 1 Zoll zur Verbundbasis seiner Besatzung und mindestens 3 Zoll entfernt von unpassierbarem Gelände und mindestens 9 Zoll entfernt von anderen Trebuchets.

Außerdem muss die Rückseite der Verbundbasis deines Trebuchets parallel zu deiner Tischkante verlaufen. Entferne danach die Verbundbasis der Besatzung aus dem Spiel. Das Trebuchet verbleibt für den Rest des Spiels auf seiner Position, bis es zerstört wird.

*Hinweis: Das Trebuchet kann nicht durch gegnerische Sturmangriffe bewegt werden und auch nicht, wenn ein verbündetes Regiment das Ziel eines gegnerischen Sturmangriffs wird.*

3. Das Trebuchet ist jetzt bereit, um an der Schlacht teilzunehmen und in zukünftigen Runden aktiviert zu werden.

**Wird das Trebuchet-Regiment Ziel einer Fernkampf-Aktion, erhält es bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)). Außerdem kann das Regiment nicht geheilt werden und da es keine Marschierenwert hat, kann es keine Aktionen durchführen, die Bewegung betreffen.**

Fortsetzung auf S. 30.

Dieses Regiment muss in jeder Runde die folgende Aktion als seine erste Aktion ausführen:

**Nächste Ladung!:** Wähle einen der drei möglichen Geschosstypen und nutze ihn in dieser Runde:

**1) Teerfässer:** Fügt diese Fernkampf-Aktion Treffer zu, erleidet das Ziel-Regiment bis zum Ende der Runde Folgendes:

- - 2 auf seine Sonderregel 'Aufprall (X)' (impact (x))
- - 2 auf seinen Marschierenwert bei seiner ersten Aktivierung
- Es darf seine Reichweite für Sturmangriffe nicht neu würfeln

**2) Fels:** Anstatt Verteidigungswürfe auszuführen, erleidet das gegnerische Regiment X Verwundungen für jeden erfolgreichen Treffer, wobei X gleich die unmodifizierte Größe des getroffenen Regiments ist. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.

**3) Feuertopf:** Ändere für die Dauer dieser Fernkampf-Aktion die Sonderregel 'Salve (X)' (volley (x)) dieses Regiments zu 'Salve (X+6)', wobei X die Anzahl an Verbundbasen im Ziel-Regiment ist.

#### REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf sowie dekorativer Besatzung.

**Schlachtfeldrolle:** [KAISERLICH]



## 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 Verlust 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.*

### Waffenmeister (armsmaster)

Dieses Regiment addiert +1 zu seinem Nahkampfwert (clash characteristic).

### Drillmeister (drillmaster)

Dieses Regiment addiert +1 zu seinem Attackenwert (attacks characteristic) und erhält die Sonderregel 'Vorhut (4)' (vanguard (4)).

### Novize (neophyte)

Dieses Regiment erhält die Sonderregeln 'Fromm' (devout) und 'Furchtlos' (fearless).

### Nullmagier (null mage)

Wenn das Regiment einen Nah- oder Fernkampf gegen ein feindliches Regiment durchführt, das Verbundbasen mit der Sonderregel 'Priester (X)' (priest (x)) oder 'Zauberer (X)' (wizard (x)) enthält, erhält das Regiment bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregeln 'Tödlicher Schuss' (deadly shot) und 'Tödliche Klingen' (deadly blades).

### Diener des Glaubens (servite)

**(Nur verfügbar, falls ein [DIE ORDEN] [CHARAKTER] in der Armee ist.)**

Das Regiment fügt +1 zu seinem Marsch- und Entschlossenheitswert (march and resolve characteristic) hinzu.

### Erfahrener Veteran (seasoned veteran)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Abgehärtet (1)' (hardened (1)).

## BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE UND SONDERREGELN (Draw Events & Special Rules)

**Keilformation! (wedge!):** Nach einem erfolgreichen Sturmangriff erhält dieses Regiment die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)) bis zum Ende der Runde.

**Göttliche Bestimmung (divine purpose):** Wird dieses Regiment das Ziel eines Zauberspruchs eines eigenen 'Theist Priest', darf das Regiment während seiner eigenen Aktivierung entweder bis zum Ende der Runde +2 Zoll auf seine erste Marschieren-Aktion (march action) erhalten **ODER** bis zum Ende der Runde +2 Zoll auf seine Reichweite für Sturmangriffe (charge distance) erhalten.

**Pikenformation (pike formation):** Gegnerische Regimenter erleiden -3 auf ihre Sonderregel 'Aufprall (X)' (impact (x)) (bis zu einem Minimum von 0), wenn sie mit der Front dieses Regiments in Kontakt sind. Darüber hinaus profitieren gegnerische Regimenter, die einen erfolgreichen Sturmangriff gegen die Front dieses Regiments durchgeführt haben, bis zum Ende der Runde nicht von den Sonderregeln 'Angespornt' (inspired) und 'Schock' (shock).