

Juni 2026

DAS ALTE REICH

ARMEELISTE

Es ist ein Irrglaube unter heutigen Historikern und ihren Schülern, dass sich die Bezeichnung als "Reich" auf das Reich der Menschen bezieht. Das tut es auf keinen Fall. Seine ursprünglichen Bewohner bezeichneten es als Reich von Hazlia, dem Pantokrator, Gott der Menschen. Und sein Fall besiegelte das Ende des Reiches – doch es starb nicht.

Weit im Osten von den Hundert Königreichen, vorbei an den Klaustrinischen Bergen und der Wüste dahinter, liegt das Herz des alten Reichs. Es umfasste einst den gesamten Kontinent, die Legionen des Alten Reichs waren mächtig genug, um sogar die alten Völker der Dweghom und Spires zur Duldung zu zwingen, oder zumindest den Anschein zu erwecken, das zu tun.

Hinter den wuselnden Tälern und fruchtbaren Ebenen des Kernlands liegen die Flusstäler, auf denen Capitas, die größte von Menschenhand gebaute Stadt, errichtet worden war. Und hier, in diesen Ruinen der heiligsten Stadt der Menschheit, waren die Überreste Hazlias gelandet.

Tödlich verwundet, aber unsterblich und durch den Verrat seiner Untertanen zu unendlichem Zorn getrieben, setzte Hazlia sich über die Grenzen der Verzweiflung und des Hasses hinweg. In seinem Übermut plante er das Ende des Alten Reichs, doch sein Vorhaben wurde durch das Opfer einer anderen Gottheit vereitelt, der Mutter Nnuah.

Diese Verweigerung brach Hazlia und stürzte ihn über den Rand des Wahnsinns. Von verzweifelten Rachegelüsten getrieben, griff er nach jeglicher Macht, die er finden konnte, um den Verrat zu bestrafen ... und eine antwortete. Der Tod, die dritte leibhaftige Seele der Zerstörung, war außer Reichweite für Sterbliche und Tote, doch Hazlia stand nun an der Schwelle dieser beiden Reiche und hörte seinen Ruf. Hazlia nutzte seine gesamte göttliche Macht, um sich bei seinem Fall einen Weg in das Gefängnis des Todes zu bahnen.

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 jedes Regiments oder [CHARAKTERS] 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 wählst, stellst 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 (Kriegstrupps)

Jede [CHARAKTER]-Verbundbasis in deiner Armee (inklusive des Kriegsherrn) muss von einem 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] für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (restricted). Jeder Kriegstrupp einer [CHARAKTER]-Verbundbasis darf bis zu vier Regimenter 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 Bedingung 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 sein kann, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteneintrag der [CHARAKTER]-Verbundbasis, um sicher zu sein.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN (optional upgrades)

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

Wenn du zusätzliche Verbundbasen kaufen kannst, werden die Kosten zusammen mit dem Punktwert oben rechts im Eintrag der Armeeliste angezeigt.

Darüber hinaus enthalten viele Regimenter Kommando-Modelle als Teil ihres Armeelisteneintrags. Diese können unter der Rubrik „Kommando-Modelle“ des Eintrags gefunden werden.

SONDERREGELN UND ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (special rules and supremacy abilities)

Bestimmte Regeln, wie die, die du durch den Erwerb von Meisterschaften, Charakter-Aufwertungen und Überlegenheitsfähigkeiten erhältst, können dir Zugriff auf einzigartige Fähigkeiten geben, die über die bloße Aufwertung von Eigenschaften eines [**CHARAKTER**] bzw. Regiments hinausgehen und stattdessen einem ganzen Kriegstrupp oder sogar der gesamten Armee zugute kommen .

Dabei stellt sich die Frage, ob diese Fähigkeiten „immer aktiv“, „aktivierbar“ oder nur anwendbar sind, solange sich die Charakter-Verbundbasis oder das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Deswegen steht nach solchen Regeln immer eine Bezeichnung, die angibt, wie diese Regeln angewendet werden. Die Bezeichnungen lauten wie folgt:

Immer aktiv: Diese Fähigkeit ist immer aktiv, egal ob sich der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld oder im Verstärkungsbereich befindet oder vernichtet ist.

Aktivierbar: Diese Fähigkeit kann nur 1-mal pro Schlacht angewendet werden und der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment muss sich dazu auf dem Schlachtfeld befinden. Einmal aktiviert, halten die Effekte der Fähigkeit bis zum Ende der Runde an, egal ob der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment in der Zwischenzeit vom Schlachtfeld entfernt wurde.

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

DAS ALTE REICH (the old dominion)

Über die Jahrhunderte sind hunderte, wenn nicht gar tausende Sterbliche dem Ruf gefolgt. Von diesen haben nur einige wenige überlebt und diese sind die Gesalbten: der Prophet, der Kriegsherr, der Rezitator, der Seher, der Heuler, der Hüter, der Gebrandmarkte, der Flüsterer und der Gebrochene. Man hört ihre Namen bereits in den Ländern der Menschen als Flüstern. Ein Flüstern, das schon zu einem Sturm aufbrausen wird ...

Schlachtfeldrolle: Es gibt folgende Schlachtfeldrolle: [**DIE LEGION**], [**DER GLAUBE**], [**DAS GEFALLENE PANTHEON**]

LEBENDES GEFÄß (animate vessel)

Was in diesem verlassenen Reich passiert ist, übersteigt das Verständnis von Sterblichen und Unsterblichen zugleich. Doch aus dieser unheiligen Fusion dieser beiden entgegengesetzten primordialen Elemente wurde eine gottlose Verbindung geschaffen: der Untod.

Lebend und doch untot, bei Bewusstsein, doch seelenlos, war ein neues primordiales Paradigma geboren. Sein hasserfüllter Geburtsschrei durchdrang die abertausenden Toten in Capitas und dem gesamten Alten Reich mit einem Splitter seiner Essenz, was sie zum Unleben erweckte. Die spirituelle Verbindung zwischen Toten und Hazlia machte diesen Transfer nicht nur möglich, sondern wahrlich einfach. Der Geburtsschrei war sogar so mächtig und unkontrollierbar, dass Hazlia zu viel seiner Macht hineinströmen ließ und wurde zu einem einzigen Befehl, der in seinen untoten Erschaffungen weiterlebte: Tötet die Lebenden.

Alle Regimenter und [**CHARAKTERE**] in dieser Armee mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel):

- Erhalten die Sonderregel 'Erschreckend (1)' (terrifying (1)).
- Können die Anspornen-Aktion nicht ausführen.
- Haben keinen Entschlossenheitswert und gelten immer als hätten sie jegliche Moral- und Entschlossenheitstests bestanden.
- Ein [**CHARAKTER**] mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) verleiht seinen Entschlossenheitswert nicht dem Regiment, dem er zugeordnet ist.
- Erhalten die Sonderregel 'Brüchig' (brittle).

Brüchig (brittle): Führt das Regiment aufgrund einer Nahkampf- oder Sturmangriffaktion Verteidigungswürfe aus, behandelt es 2 Erfolge als Fehlschläge, falls die Aktion gegen ihre Flanke ausgeführt wird, und doppelt so viele, falls sie gegen ihre Rückseite ausgeführt wird.

ERINNERUNGEN VON EINST (MEMORIES OF OLD)

Die meisten Regimenter in dieser Armee haben Zugriff auf die fraktionsspezifische Aktion, die "Erinnerungen von Einst" (memories of old) genannt wird.

Erinnerungen von Einst (memories of old) (Aktion im Kampf und außerhalb des Kampfes): Das Regiment aktiviert seine "Erinnerungen von Einst"-Fähigkeit, wie im Armeelistentenrag beschrieben. Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde sofort die Vorzüge aller Sonderregeln, die die Fähigkeit angibt.

MACHTGEWINN (empowerment)

Jedes Mal, wenn eine Verbundbasis, die zu einem Regiment in dieser Armee mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) gehört, zerstört wird, erhältst du einen Macht-Marker. Diese Marker entstehen am Ende der Aktion, bei der die Verbundbasis zerstört wurde, aber noch bevor die nächste Aktion oder Aktivierung anfängt. Führe Moraltests durch (wenn erforderlich), bevor du die Gesamtzahl der erzeugten Macht-Marker zählst.

Bestimme zu Beginn der Schlacht einen gut sichtbaren Bereich außerhalb des Spielfelds, wo du die Macht-Marker platzierst. Wenn ein Spieler Macht-Marker erhält, muss er diese einem von zwei Macht-pools zuweisen. Entweder dem 'Pool der dunklen Macht' (dark power pool) oder dem 'Pool des Gefallenen Pantheons' (fallen pantheon pool).

Wenn beide Spieler das Alte Reich spielen, hat jeder Spieler seinen eigenen Pool der dunklen Macht und Pool des Gefallenen Pantheons. Der Pool der dunklen Macht hat nur Auswirkungen auf Verbundbasen mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel). Je mehr Macht-Marker ein Macht-pool hat, desto höher ist die Machstufe des jeweiligen Pools und desto stärker sind die Regimenter, die von ihm beeinflusst werden.

Beide Macht-pools haben drei Stufen und jede wird verfügbar, abhängig davon, wie viele Macht-Marker der jeweilige Pool hat. Der Pool der dunklen Macht kann als Folge der Überlegenheitsfähigkeiten eines Xhiliarch oder Strategos sogar Stufe IV erreichen. Alle Macht-pools beginnen das Spiel auf Stufe I und ohne Macht-Marker.

Wenn mit 2.000 Punkten gespielt wird:

- Stufe I ist bei 0–8 Markern
- Stufe II ist bei 9–17 Markern
- Stufe III ist bei 18–22 Markern
- Stufe IV ist bei 23+ Markern (Nur bei 'Hartnäckige Steine und Gebeine' (obdurate bone and stone) und 'Aufglimmen eines goldenen Zeitalters' (glimmers of a golden age))

Wenn kleinere oder größere Schlachten gespielt werden, reduziere oder erhöhe die jeweiligen Schwellenwerte um 2 für jede vollen 250 Punkte über oder unter 2.000 Punkten.

BLASPHEMISCHES SOMA (blasphemous soma)

Füge in jeder Runde, bevor die Überlegenheitsphase beginnt, einem Macht-pool deiner Wahl 1 Macht-Marker hinzu. Die Effekte der Stufen beider Macht-pools (Dunkle Macht und Gefallenen Pantheon) halten so lange an, wie du auf dieser Stufe bist. Sollte deine Stufe sinken, verlierst du die Effekte der vorigen Stufe sofort.

POOL DER DUNKLEN MACHT (dark power pool)

Stufe II: Alle Regimenter in dieser Armee verwenden ihre Erinnerungen-von-Einst-Aktion als Befehlskarten-Ereignis oder als Aktion statt nur als Aktion. Das Regiment erhält den Vorteil der Erinnerungen-von-Einst-Aktion während des Schrittes "Ein Befehlskarten-Ereignis anwenden" der Aktivierung des Regiments und darf dann immer noch seine zwei Aktionen wie normal durchführen.

Stufe III: Zusätzlich zu den Vorteilen der Stufe II erhalten alle verbündeten Regimenter der Armee die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).

Stufe IV: Zusätzlich zu den Vorteilen der Stufe III muss jedes gegnerische Regiment, das mit einem verbündeten Regiment mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' in Kontakt ist, alle erfolgreichen Moraltests neu würfeln.

DAS GEFALLENE PANTHEON (fallen pantheon)

Stufe II: Die 'Fallen Divinity' benutzt nun das Eigenschaftsprofil der Stufe II. Wenn die Stufe II erreicht wird, aktualisiere das Profil der 'Fallen Divinity' auf Stufe II, behalte alle Verwundungen, welche ihr bereits zugefügt wurden und heile sie anschließend für 4 Verwundungen.

Zusätzlich ändert sich die Sonderregel 'Brunnen der dunklen Macht' (font of dark power) der 'Fallen Divinity' wie folgt:

[AURA] Brunnen der dunklen Macht (font of dark power):

- Jeder Macht-Marker, der innerhalb von 12 Zoll zur 'Fallen Divinity' durch das Entfernen einer Verbundbasis eines verbündeten Regiments erzeugt wird, muss in den Pool des Gefallenen Pantheons gelegt werden.
- Andere verbündete [DAS GEFALLENE PANTHEON]-Regimenter mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) innerhalb von 12 Zoll zur 'Fallen Divinity' erhalten +1 auf ihren Attackenwert.
- Verbündete [DAS GEFALLENE PANTHEON]-Regimenter innerhalb von 12 Zoll zur 'Fallen Divinity' dürfen ihre Erinnerungen-von-Einst-Aktion als Befehlskarten-Ereignis oder als Aktion ausführen, anstatt nur als Aktion. Das Regiment erhält die Vorteile seiner Erinnerungen-von-Einst-Aktion im Schritt "Ein Befehlskarten-Ereignis anwenden" seiner Aktivierung und darf anschließend wie üblich 2 Aktionen ausführen.

Stufe III: Die 'Fallen Divinity' benutzt nun das Eigenschaftsprofil der Stufe III. Wenn die Stufe III erreicht wird, aktualisiere das Profil der 'Fallen Divinity' auf Stufe III, behalte alle Verwundungen, welche ihr bereits zugefügt wurden und heile sie anschließend für 6 Verwundungen.

Zusätzlich ändert sich die Sonderregel 'Brunnen der dunklen Macht' (font of dark power) der 'Fallen Divinity' wie folgt:

[AURA] Brunnen der dunklen Macht (font of dark power):

- Jeder Macht-Marker, der innerhalb von 12 Zoll zur 'Fallen Divinity' durch das Entfernen einer Verbundbasis eines verbündeten Regiments erzeugt wird, muss in den Pool des Gefallenen Pantheons gelegt werden.
- Andere verbündete [DAS GEFALLENE PANTHEON]-Regimenter mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) innerhalb von 12 Zoll zur 'Fallen Divinity' erhalten +2 auf ihren Attackenwert.
- Andere verbündete Regimenter mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) innerhalb von 12 Zoll zur 'Fallen Divinity' erhalten die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).
- Verbündete [DAS GEFALLENE PANTHEON]-Regimenter innerhalb von 12 Zoll zur 'Fallen Divinity' dürfen ihre Erinnerungen-von-Einst-Aktion als Befehlskarten-Ereignis oder als Aktion ausführen, anstatt nur als Aktion. Das Regiment erhält die Vorteile seiner Erinnerungen-von-Einst-Aktion im Schritt "Ein Befehlskarten-Ereignis anwenden" seiner Aktivierung und darf anschließend wie üblich 2 Aktionen ausführen.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

ARCHIMANDRITE

Blasphemischer Mesa (blasphemous mesa) [Immer aktiv]:

- Der Kriegsherr erhält das [Befehlskarten-Ereignis] **Blasphemischer Mesa (blasphemous mesa)**: Der Kriegsherr darf 1 Macht-Marker ausgeben, um 1 freie zusätzliche Zaubern-Aktion während seiner Aktivierung auszuführen. Du kannst nicht zweimal denselben Zauber in derselben Aktivierung wirken.
- Verbündete Regimenter erhalten die Sonderregel 'Aura des Todes (+1)' (aura of death (+1)).

Aktivierst du ein verbündetes Regiment [**DES GLAUBENS**] oder [**DER LEGION**], darfst du vor dem Abhandeln von Befehlskarten-Ereignissen 1 Macht-Marker ausgeben, um bis zum Ende der Runde 1 der folgenden Effekte zu erhalten:

- Das Regiment erhält die Sonderregel 'Aura des Todes (+1)' (aura of death (+1)).
- Das Regiment verliert die Sonderregel 'Brüchig' (brittle).
- Das Regiment erhält die Sonderregel 'Erschreckend (+1)' (terrifying (+1))

FALLEN DIVINITY

Umgeben von Angst und Toten (surrounded by fear and dead men) [Immer aktiv]:

- Die 'Fallen Divinity' muss immer der Kriegsherr sein.
- Die 'Fallen Divinity' ist nicht von den Effekten des Pools der Dunklen Macht betroffen.
- Die 'Fallen Divinity' wird zusätzlich dazu, dass sie ein [**CHARAKTER**] ist, auch als ein verbündetes Regiment behandelt und benutzt daher alle relevanten Regeln von Monster-Regimentern.
- Die 'Fallen Divinity' 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.
- Die 'Fallen Divinity' darf auch eine Duell-Aktion durchführen und darf keine Duelle gegen gegnerische [**CHARAKTERE**] ablehnen.
- Wird die 'Fallen Divinity' vernichtet, kommen alle Macht-Marker, die sich derzeit im Pool des Gefallenen Pantheons befinden, in den Pool der dunklen Macht.
- Die 'Fallen Divinity' darf sich keinem anderen Regiment anschließen und muss keine Monster-Regimenter in ihrem Kriegstrupp haben, um das Schlachtfeld zu betreten.
- Die 'Fallen Divinity' muss keine anderen Regimenter in ihrem Kriegstrupp haben.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]

- Wähle ein verbündetes Regiment [**DES GEFALLENEN PANTHEONS**] (außer die 'Fallen Divinity'). Vernichte bis zu 3 seiner Verbundbasen und folge dabei den Regeln für das Zuteilen von Verwundungen. Würde das Regiment als Folge dieser Fähigkeit vernichtet werden, führt seine Kommando-Verbundbasis "Kämpfend untergehen!" aus. Jede verbündete Verbundbasis, die durch einen Effekt dieser Fähigkeit vernichtet wird, fügt dem Pool des Gefallenen Pantheons einen zusätzlichen Macht-Marker hinzu.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

HIERODEACON

Göttliche Gnade (divinity grace)

[Immer aktiv]

- Der Kriegsherr darf eine freie zusätzliche Zaubern-Aktion während seiner Aktivierung ausführen. Du kannst nicht zweimal denselben Zauber in derselben Aktivierung wirken.
- Alle verbündeten Regimenter verlieren die Sonderregel 'Brüchig' (brittle).
- Führt der Kriegsherr das Befehlskarten-Ereignis "Dunkler Hirte" (dark shepherd) aus, erzeugt es doppelt so viele Marker.
- Verbündete 'Cultists'- und 'Hashashin'-Regimenter erhalten die Schlachtfeldrolle [**DAS GEFALLENE PANTHEON**].

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]

- Regimenter [**DAS GEFALLENE PANTHEONS**] erhalten die Sonderregel 'Gesegnet' (blessed) bis zum Ende der Runde.

STRATEGOS

Meister der Legionen (master of the legion)

[Immer aktiv]

- Die Armee kann beim Machtgewinn Stufe IV der Dunklen Macht erreichen, wie im Abschnitt „Machtgewinn“ der Regeln beschrieben wird.
- Du darfst den [**Aktivierbaren**] Teil dieser Überlegenheitsfähigkeit am Ende jeder Überlegenheitsphase ausführen.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]

- Wähle bis zu 2 verbündete Regimenter [**DER LEGION**] auf dem Schlachtfeld. Diese Regimenter erhalten bis zum Ende der Runde 1 der folgenden Vorteile:
- Die Regimenter zählen, als wäre der Pool der Dunklen Macht um 1 Stufe höher.
- Die Regimenter aktivieren ihre Fähigkeit "Erinnerungen von Einst".
- Die Regimenter werfen beim Ausführen von Sturmangriffen jeweils 2W6 und wählen für das Bestimmen ihrer Reichweite des Sturmangriffs den höheren Würfel.
- Die Regimenter verlieren die Sonderregel 'Brüchig' (brittle).

*Anmerkung: Dieser [**CHARAKTER**] darf für jedes Regiment einen anderen Vorteil wählen.*

MOUNTED STRATEGOS

Aufglimmen eines goldenen Zeitalters (glimmers of a golden age)

[Immer aktiv]

- Die Armee kann beim Machtgewinn Stufe IV der Dunklen Macht erreichen, wie im Abschnitt „Machtgewinn“ der Regeln beschrieben wird.
- Einmal pro Runde: Führt du eine Nahkampf- oder Sturmangriffs-Aktion mit einem Regiment [**DER LEGION**] aus, darfst du vor dem Trefferwurf ankündigen, dass du diese Fähigkeit nutzt. Tust du das, wandle bis zum Ende der Aktion 1+X fehlgeschlagene Treffer in erfolgreiche Treffer um, wobei X deine Stufe des Pools der Dunklen Macht ist.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]

- Bis zum Ende der Runde zählt der Pool der Dunklen Macht als auf Stufe IV, falls du die einmal pro Runde ausführbare Fähigkeit von "Aufglimmen eines goldenen Zeitalters" ausführst.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

THEOKRATOR

Herrschaft des Schreckens (reign of terror)

[Immer aktiv]

- Regimenter [**DES GLAUBENS**] und [**DER LEGION**] mit der Sonderregel 'Lebendes Gefäß' (animate vessel) erhalten die Sonderregel 'Erschreckend (+1)' (terrifying (+1)) als zusätzlichen Vorteil von Stufe III des Pools der Dunklen Macht.
- Einmal pro Runde: Bevor du einen Sturmangriff ausführst, darfst du 1 Macht-Marker ausgeben, um ein verbündetes Regiment [**DES GLAUBENS**] oder [**DER LEGION**] die Sonderregel '**Prüfung des Willens**' (trial of will) bis zum Ende dieser Aktion erhalten zu lassen.

Prüfung des Willens (trial of will): Führst du einen Sturmangriff gegen ein gegnerisches Regiment aus, darfst du einen Eigenschaftstest gegen den modifizierten Entschlossenheitwert des gegnerischen Regiments ausführen anstatt gegen seinen Verteidigungs- oder Ausweichwert.

- Hat dieses Regiment die Sonderregel 'Erschreckend (X)' (terrifying (x)), reduziert es ebenso den Entschlossenheitwert des gegnerischen Regiments während Nahkampf-Aktionen und Sturmangriffen.
- Hat das Zielregiment keinen Entschlossenheitwert, erleidet es bis zum Ende dieser Aktion -1 auf seinen Verteidigungswert.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]

Bis zum Ende der Runde erhalten verbündete Regimenter [**DES GLAUBENS**] und [**DER LEGION**] die Sonderregel 'Prüfung des Willens' (trial of will).

XHILIARCH

Hartnäckige Steine und Gebeine (obdurate bone and stone)

[Immer aktiv]

- Die Armee kann beim Machtgewinn Stufe IV der Dunklen Macht erreichen, wie im Abschnitt „Machtgewinn“ der Regeln beschrieben wird.
- Verbündete mittlere Regimenter [**DER LEGION**] erhalten die Sonderregel 'Vorhut (2)' (vanguard (2)).
- Verbündete schwere Regimenter [**DER LEGION**] erhalten die Sonderregel 'Vorhut (4)' (vanguard (4)).

Wähle zusätzlich einmal pro Runde 1 Option:

- Wenn ein Regiment [**DER LEGION**] einen Sturmangriff ankündigt, füge der Reichweite seines Sturmangriffs +X hinzu, wobei X die Stufe des Pools der Dunklen Macht ist.
- Kündigt das Regiment, dem dein Kriegsherr derzeit zugeordnet ist, einen Sturmangriff an oder dein Kriegsherr kündigt eine Duell-Aktion an, füge dem Attackenwert dieses [**CHARAKTERS**] +X hinzu, wobei X die Stufe des Pools der Dunklen Macht ist.

XHILIARCH – XHILIARCH**100 PUNKTE**

Die professionelle Natur der Armee des Alten Reichs wurde durch nichts besser verkörpert als ihren Offiziersstab. Ein Xhiliarch, Kommandant über eintausend Mann, wurde von seinen Truppen gewählt und vom Reich ausgebildet. Nur jene, die zuvor den Rang des Centurion erreichten, konnten ein Xhiliarch werden und reisten nach ihrer Wahl nach Captias, um in Grammatik, Arithmetik und Logistik ausgebildet zu werden, wodurch sie Teil jenes professionellen Offiziersstabs wurden, den die Legionen benötigten, um den Kontinent zu beherrschen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	6	5	-	2	1	Hartnäckige Steine und Gebeine

Sonderregeln: SPALTEN 1, LEBENDIGES GEFÄSS, ERSCRECKEND 1, KLINGENWIRBEL

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DIE LEGION]

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

Das Regiment, dem diese Charakter-Verbundbasis zugeordnet ist, erhält das [Befehlskarten-Ereignis] 'Eilmarsch' (double time).

XHILIARCH - XHILIARCH

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Darf bis zu 2 Schätze aus unterschiedlichen Kategorien zu den angegebenen Punktkosten erwerben.

Dunkle Segnungen: Die Alten Wege, Vergessene Armatura

KRIEGSTRUPP

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Praetorian Guard,</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Varangian Guard,</i>
	<i>Legionnaires,</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Athanatoi</i>
	<i>Centaur Prodromoi</i>		

STRATEGOS – STRATEGOS**85 PUNKTE**

Ein Strategos ist der Oberbefehlshaber über eine Legion des Reichs, ein Meister der Soldaten und verlangt absolute Loyalität von seinen Truppen. Auf Feldzügen wirkt er als ihr weltlicher und geistlicher Anführer. Sein Können liegt in der Strategie und Diplomatie, was seinen Offizieren, den zehn Xbiliararchen unter ihm, erlaubt, sich auf die Logistik, Taktiken und die Stimmung unter den Truppen zu konzentrieren.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	5	5	-	2	1	Meister der Legionen

Sonderregeln: KRAFT NACH VORNE, SCHILD, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DIE LEGION]

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

STRATEGOS – STRATEGOS

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Darf bis zu 2 Schätze aus unterschiedlichen Kategorien zu den angegebenen Punktkosten erwerben.
Dunkle Segnungen: Die Alten Wege, Vergessene Armatura

KRIEGSTRUPP

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Athanatoi,</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Kataphraktoi,</i>
	<i>Legionnaires,</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Praetorian Guard</i>
	<i>Centaur Prodromoi</i>		

MOUNTED STRATEGOS – BERITTENER STRATEGOS**100 PUNKTE**

Wie beinahe bei allen Institutionen der Hundert Königreiche, können die Ursprünge der Ritterlichkeit und der feudalen Ordnung auf die Gründung der Kataphraktoi Taghmata im Alten Reich zurückgeführt werden. Die Kosten für ihr Reittier, ihre Ausrüstung und ihren Einsatz sowie ihre Effektivität auf dem Schlachtfeld versetzte diese Krieger in eine eigene Liga. Ein berittener Strategos war der Inbegriff dieses uralten Kriegerkodex. Ein Spiegelbild eines vergangenen Zeitalters, auf seinem rituellen Gefährten reitend, dessen vergangener Ruhm und verblasster Schmuck den feurigen Intellekt und die pure Willenskraft, die noch immer in diesem ausgebleichten Gefäß lodert, nicht Einhalt gebieten konnte.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Kavallerie	-	-	1	3	6	5	-	3	0	Aufglimmen eines goldenen Zeitalters

Sonderregeln: **BRUTALER AUFPRALL 2, AUFPRALL 2, SCHILD, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1**

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

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

MOUNTED STRATEGOS – BERITTENER STRATEGOS

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Darf bis zu 2 Schätze aus unterschiedlichen Kategorien zu den angegebenen Punktkosten erwerben.

Dunkle Segnungen: Die Alten Wege, Vergessene Armatura

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Athanatoi,
Legionnaires,
Centaur Prodromoi,
Kataphraktoi

*Eingeschränkte
Auswahl:*

Praetorian Guard

HIERODEACON – HIERODIAKON

90 PUNKTE

Der Fall von Hazlia und seinem Pantheon erschütterte selbst seine glühendsten Gläubiger, welche schlussendlich das apokalyptische Dogma des Letzten Glaubens annehmen würden. Als die Stimme ihres Gottes nach seiner Niederlage gegen Kleon und die Letzte Legion verstummte, verfelen viele seiner Anhänger der Verzweiflung. Doch selbst seine eifrigsten Gläubiger konnten den heulenden Missklang von einhundert hundert Gottheiten hören, die im Scheiterhaufen gefangen waren, der im Zentrum von Capitas brannte ...

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

Befehlskarten- Ereignisse:

DUNKLER HIRTE

Sonderregeln:

FROMM, PRIESTER 6, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1

Schlachtfeldrolle:

[CHARAKTER], [DAS GEFALLENE PANTHEON]

Charakter:

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

Zaubersprüche:

DUNKLE ANFLEHUNG, AUFBLITZENDE SCHWARZFLAMMEN, SEGEN DER SCHWARZEN SONNE, UNSTERBLICHE HINGABE

Dunkler Hirte (dark shepherd): Füge einem verbündeten Regiment innerhalb von 12 Zoll so viele Verwundungen zu, wie die am meisten verwundete Verbundbasis übrig hat, die kein **[CHARAKTER]** ist. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.

HIERODEACON – HIERODIAKON

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Darf einen einzelnen Schatz zu den angegebenen Punktkosten erwerben.

Dunkle Segnungen: Die Dunkle Kunst

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Legionnaires,
Cultists,
Centaur Kerykes

*Eingeschränkte
Auswahl:* Kanephors,
Karyatids,
Buccephaloi,
Hashashin

ARCHIMANDRITE – ARCHIMANDRIT**110 PUNKTE**

Als Hazlia fiel, wurden die meisten seiner Priester gemeinsam mit Capitas, der Hauptstadt des theokratischen Reichs, vernichtet. Jene, die bis heute überlebt und die Führung des Letzten Glaubens übernommen haben, sind nicht die spirituellen Nachkommen des zentralen Priestertums, welches gemeinsam mit Capitas zugrunde ging, sondern der klösterlichen Orden, die außerhalb von Capitas' Einfluss gedeihten. Unter den ältesten und gefährlichsten Mitgliedern des Letzten Glaubens sind die Archimandriten, jeder von ihnen mit der abscheulichen Macht des unGottes gesegnet und gehüllt in die Mysterien und Rituale seiner dunklen Kirche.

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

Sonderregeln: FROMM, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHECKEND 1, PRIESTER 7

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DER GLAUBE]

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

Zaubersprüche: HAZLIAS BERÜHRUNG, DUNKLES OPFER, BLASPHEMISCHE MACHT, UNHEILIGE TAUFE

ARCHIMANDRITE – ARCHIMANDRIT

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Darf einen einzelnen Schatz zu den angegebenen Punktkosten erwerben.

Dunkle Segnungen: Die Dunkle Kunst

KRIEGSTRUPP

*Haupttrupp: Legionnaires,
Cultists,
Kheres,
Bone Golems*

*Eingeschränkte Auswahl: Moroi,
Praetorian Guard,
Unblessed Sepulcher*

FALLEN DIVINITY – GEFALLENE GOTTHEIT

300 PUNKTE

STUFE I	Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
	Monster	Schwer	6	2	2	8	16	-	3	2

Sonderregeln: **LEBENDES GEFÄSS, GESEGNET, SPALTEN (1), BRUTALER AUFPRALL (1), FLANKIEREN, BRUNNEN DER DUNKLEN MACHT, AUFPRALL (5), ERSCHRECKEND (1), UNAUFHALTSAM**

STUFE II	M	V	C	A	W	R	D	E
	6	3	3	10	16	-	4	2

Sonderregeln: **LEBENDES GEFÄSS, GESEGNET, BRUTALER AUFPRALL (2), SPALTEN (2), FLANKIEREN, BRUNNEN DER DUNKLEN MACHT, AUFPRALL (5), ERSCHRECKEND (2), UNAUFHALTSAM**

STUFE III	M	V	C	A	W	R	D	E
	8	4	4	12	16	-	4	3

Sonderregeln: **LEBENDES GEFÄSS, GESEGNET, BRUTALER AUFPRALL (3), SPALTEN (3), FLANKIEREN, BRUNNEN DER DUNKLEN MACHT, AUFPRALL (5), ERSCHRECKEND (3), UNAUFHALTSAM**

ALLE STUFE

[Aura] **Brunnen der dunklen Macht (font of dark power):** Jegliche Macht-Marker die durch das Entfernen von Verbundbasen von verbündeten Regimentern innerhalb von 12 Zoll um die 'Fallen Divinity' erzeugt werden, müssen dem Pool des Gefallenen Pantheons zugeordnet werden.

Dieses Regiment ist immun gegen die Sonderregel 'Brüchig' (brittle).

Wird dieses Regiment das Ziel einer Fernkampf-Aktion, erhält es die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)) bis zum Ende dieser Aktion.

Die Klasse dieses Regiments zählt für Verstärkungswürfe als "Leicht".

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DAS GEFALLENE PANTHEON]

FALLEN DIVINITY – GEFALLENE GOTTHEIT

Einst noble Vorbilder des Pantheons des Reichs, sind die Gefallenen Gottheiten seit langem durch Hazlias Fall verdorben und einfach gesagt die gefährlichsten Gegner, die die Menschheit bisher angetroffen hat. Glücklicherweise haben das Trauma des Falles sowie Kleons heldenhafte Bemühungen während der folgenden Theomachie die Mächte dieser abscheulichen Wesen verkrüppelt und eingedämmt. Das bedeutet, dass sie für kurze Zeit von sterblichen Streitkräften bekämpft werden können, bevor sie sich genug an der Dunklen Macht gelabt haben, welche die von ihren Anhängern verursachte Zerstörung freilässt.

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Eine 'Fallen Divinity' kann keine Schätze erwerben.

Eine 'Fallen Divinity' darf eine Aufwertung 'Der Alten Wege' für die angegebenen Punktkosten auswählen.

KRIEGSTRUPP

Eine 'Fallen Divinity' kann nur bis zu zwei Regimenter in ihrem Kriegstrupp haben.

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Bucephaloi,</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>None</i>
	<i>Centaur Kerykes,</i>	<i>Auswahl:</i>	
	<i>Kanephors,</i>		
	<i>Karyatids</i>		

Zusätzlich:

- Deine Armee kann nicht mehr als eine 'Fallen Divinity' beinhalten.
- Eine 'Fallen Divinity' muss der Kriegsherr sein.

THEOKRATOR – THEOKRATOR**280 PUNKTE**

Anschließend an den Fall und die Theomachie, konnten sich einige Gefallene Gottheiten von Hazlia losreißen. Ihre eins kraftlosen Hüllen badeten in der Macht, die vom Scheiterhaufen ausströmt, um einen Bruchteil ihrer einstigen Stärke wieder zu erlangen. Andere jedoch fielen der gnadenlosen Aggression des Letzten Glaubens zum Opfer, welcher diese abtrünnigen Gottheiten als Beleidigung von Hazlias Stellung als Pantokrator sieht. Die Mitglieder des Letzten Glaubens, einen solch furchterregenden Feind niederstrecken konnten, wurden mit dem Titel des Theokrators, Meister der Göttlichkeit, gewürdigt und erhielten absolute Autorität über die gefesselte Gefallene Gottheit.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Monster	Schwer	6	1	2	15	30	-	3	1	Herrschaft des Schreckens

Befehlskarten-Ereignisse:**AUSBEUTUNG GÖTTLICHER EITELKEIT****Sonderregeln:****LEBENDES GEFÄSS, SPALTEN 1, FROMM, AUFPRALL 5, PRIESTER 7, UNHEILIGER BODEN, UNAUFHALTSAM, VORHUT 3, ERSCHRECKEND 1****Schlachtfeldrolle:** [CHARAKTER], [DER GLAUBE]**Zaubersprüche:****BLASPHEMISCHE MACHT, DUNKLES OPFER, HAZLIAS BERÜHRUNG, UNHEILIGE TAUFE****Charakter:**

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

Der ‘Theokrator’ darf während seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen.

Unheiliger Boden (unhallowed ground): Dieses Regiment kann nicht geheilt werden und zählt als Größe (4). Zusätzlich zählt dieses Regiment als 6 Verbundbasen für die gesamte Anzahl an Verbundbasen in Reichweite einer Missionsziel-Zone, aber als 0 Verbundbasen für die Einnahme davon.

THEOKRATOR – THEOKRATOR

Ausbeutung göttlicher Eitelkeit (exploitation of divine vanity) [Befehlskarten-Ereignis]:

Wenn du dieses Befehlskarteneignis ausführst, erleide sofort 3 Verwundungen, generiere 1 Macht-Marker und erhalte 1 der folgenden Effekte bis zum Ende der Runde.

- Das Regiment erhält die Sonderregel 'Aura des Todes (+10)' (aura of death (+10)).
- Das Regiment generiert 1 Macht-Marker für je 2 gegnerische Verbundbasen, die es während seiner Aktivierung vernichtet.
- Ein gegnerisches Regiment innerhalb von 12 Zoll muss bis zum Ende der Runde erfolgreiche Moraltests wiederholen.

Ein 'Theokrator' kann nicht in derselben Armee wie eine 'Fallen Divinity' sein und muss mindestens ein anderes Regiment in seinem Kriegstrupp haben. Der 'Theokrator' wird zusätzlich dazu, dass er eine Charakter-Verbundbasis ist, auch als Regiment behandelt und benutzt daher alle relevanten Regeln von Monster-Regimentern.

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Der 'Theokrator' kann keine Aufwertungen wählen.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Cultists,
Hashashin,
Legionnaires

*Eingeschränkte
Auswahl:*

*Bone Golems,
Unhallowed Sepulcher,
Kheres*

SCHÄTZE DES ALTEN REICHS (treasures of the old dominion)

[CHARAKTERE] 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, [CHARAKTERE] haben Fähigkeiten erlangt, die sie außergewöhnlich machen.

Schätze sind optionale Aufwertungen für deine [CHARAKTERE] und verleihen dem [CHARAKTER] zusätzliche Fähigkeiten. Als Faustregel gilt, dass ein [CHARAKTER] einen Schatz wählen kann. Jedoch gibt es Fälle, in denen ein [CHARAKTER] mehr als einen erwerben kann. Dies wird im Armeelisteintrag des [CHARAKTERS] deutlich angegeben. Jeder Schatz kann nur einmal erworben werden, sofern nicht anders angegeben.

DIE GEFALENNEN BANNER (the fallen banners)

Vexilla der Verlorenen (vexilla of the lost) 30 Punkte
Die Untergruppen einer Legion erhielten kleine Standarten verliehen, welche Vexillae genannt wurden. Während der Jahrhunderte der Kriegsführung zwischen dem Aufstieg und dem Fall des Alten Reichs wurden unzählige von diesen in Auftrag gegeben und verloren. Diesen Bannern treu ergebene Soldaten können in fast jeder Region der Welt unter der Erde gefunden werden, bereit, dem Ruf ihres Meisters aufs Neue zu folgen.

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

Caelesorisches Banner (caelestine banner) 20 Punkte (Nur [CHARAKTERE] [DER LEGION].)
Aus Silber- und Goldfäden gewebt, sagt man, dass jedes dieser Banner ein Geschenk Hazlias an das Haus Caelesor ist, um sein göttliches Recht auf Eroberung und Herrschaft zu symbolisieren. Hinter diesen Mythen muss ein Fünkchen Wahrheit stecken, denn die antiken Soldaten, die unter diesem Banner kämpfen, agieren mit übernatürlicher Kraft und Geschwindigkeit.

Der [CHARAKTER] und jedes Regiment, dem er derzeit zugeordnet ist, zählen immer als hätten sie die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).

Legio I 'Primigenia' (legio I 'primigenia') 20 Punkte (Nur [DIE LEGION] [CHARAKTER].)

Dieses Banner hing lange am Giebel der größten Basilika Hazlias in Capitas, nachdem es Jahrhunderte des glorreichen Kampfes an der Spitze der ersten Legion gesehen hatte. Während der Feuersbrunst des Falls führte sein Standort und seine Bedeutung dazu, dass gewaltige Mengen an dunkler Macht nun aus ihm heraus sickern.

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, behandelt die Stufe des Machtgewinns als 1 Stufe höher als sie aktuell ist.

Geweihtes Labaron (sanctified labaron) 20 Punkte
Die theokratische Natur des Alten Reichs machte die moderne Trennung zwischen Kirche und Staat unsinnig, da die Zugehörigkeit zum Klerus oft eine Voraussetzung war, um im Staatsapparat voranzukommen. Während dies im Militär nicht ausgeprägt war, gibt es einige Beispiele von militärischen Anführern, die auch geweihte Priester waren.

Dieser [CHARAKTER] darf einen ihm verfügbaren Armeelisteintrag, welcher für ihn eingeschränkte Auswahl ist, wählen und dieses Regiment als Haupttrupp behandeln.

DER SARKOPHAG (the sarcophagus)

Kürass von Hazlias Schatten

(cuirass of hazlia's shadow)

30Punkte

- Einmal pro Partie: Würde dieser [CHARAKTER] als Ergebnis einer Duell-Aktion vernichtet werden, bleibt er stattdessen mit 1 ausbleibenden Verwundung im Spiel.
- Dieser [CHARAKTER] kann keine Duelle ablehnen.
- Lehnt ein gegnerischer [CHARAKTER] ein Duell von diesem [CHARAKTER] ab, erleiden dieser gegnerische [CHARAKTER] und das Regiment, dem er derzeit zugeordnet ist, bis zum Ende des Spiels jeweils -1 auf ihre Attackenwerte (bis zu einem Maximum von -1).

Imperiales Oplon (imperial oplon)

(Nur [DIE LEGION] [CHARAKTER].)

15Punkte

Diese Kürasse, nach den genauen Maßen ihrer Träger gefertigt, waren die traditionellen Geschenke eines Caelesors, welche er seinen größten Generälen vor einem Triumph verlieh. Dies machte diese Rüstungen zu einem sehr gefragten Symbol von strategischer Überlegenheit, die keiner anfechten konnte.

Der [CHARAKTER] zählt als zwei Verbundbasen mehr von ihrer Klasse, wenn es um das Erobern von Missionsziel-Zonen geht.

DIE GRIMMIGE GRUFT (the grim crypt)

Diese Aufwertungen dürfen nur von [CHARAKTEREN] [DES GLAUBENS] oder [DES GEFALLENEN PANTHEONS] erworben werden.

Unheiliges Sakrament (unholy sacrament)

Dieser [CHARAKTER] erhält das [Befehlskarten-Ereignis] 'Unheiliges Sakrament':

- Gib 1 Macht-Marker aus.
- Dieser [CHARAKTER] erhält die Sonderregel 'Priester (3)' (priest (3)).

Geweihte Mitra (consecrated mitre)

Die [CHARAKTER] erhält die Sonderregel 'Priester (+X)' (priest (+X)), wobei X gleich der Stufe des Pools der dunklen Macht ist.

Der schneidende Hirtenstab

(The Reaping Crook)

20Punkte

(Nur 'Hierodeacon'.)

Die Reichweite des Befehlskarten-Ereignisses 'Dunkler Hirte' (dark shepherd) wird unendlich.

Rüstung des lebenden Heiligen

(armor of the living saint)

10Punkte

Ursprünglich die Rüstung des Heiligen Prosper von Chalkion, welche er im Kampf um die Absetzung des Apostels Caelsor trug, trägt diese einfache Rüstung noch immer den Segen von Hazlia in sich, welcher ihr vor Jahrhunderten verliehen wurde und gewährt dem Träger eine Quäntchen von seiner Stärke.

- Dieser [CHARAKTER] erhält die Sonderregel 'Priester (1)' (priest (1)).
- Dieser [CHARAKTER] und das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhalten die Schlachtfeldrolle [DER GLAUBE].

Aventinische Rüstung (aventine armor)

(Nur [DIE LEGION] [CHARAKTER].)

10Punkte

Stärker und leichter, aber auch kostspieliger in der Produktion, wurde diese Rüstung kurz vor dem Großen Nördlichen Kreuzzug in allen Legionen eingesetzt. Ursprünglich sehr gefragt, als Strategoi und Xhliarchen danach strebten, ihre gesamten Truppen mit dieser hochwertigen Rüstung auszustatten, fiel das Modell durch die Verwüstungen der Versorgungslinien, die der Fall mit sich brachte und Beschlagnahmungen überall im Reich schnell wieder aus der Mode.

Der [CHARAKTER] und das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugewiesen ist, erhalten die Schlachtfeldrolle [DAS GEFALLENE PANTHEON].

Hierotekton (hierotekton)

(Nur 'Hierodiacon' und 'Archimadrite'.)

15 Punkte

- Der [CHARAKTER] erhält 'Bone Golems' als Haupttrupp. Erwirbt ein 'Hierodeacon' diese Aufwertung, verlieren 'Bone Golems' in dieser Armee die Schlachtfeldrolle [DER GLAUBE] und erhalten stattdessen [DAS GEFALLENE PANTHEON].
- Der [CHARAKTER] muss einem 'Bone Golems'-Regiment zugeordnet sein, ändert den Typ des Regiments zu 'Bestie', erhält die Sonderregeln 'Aufprall (2)' (impact (2)) und 'Aura des Todes (2)' (aura of death (2)) und fügt seinem Nahkampf- und Attackenwert +1 hinzu.

Grabesschritt (grave step)

(Nur 'Archemandrite' und 'Hierodeacon'.)

10Punkte

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugewiesen ist, erhält +X auf seinen Marschwert, wobei X gleich:

- 1 ist, falls der Pool des Gefallenen Pantheons bzw. der Dunklen Macht auf Stufe 1 oder 2 ist.
- 2 ist, falls der Pool des Gefallenen Pantheons bzw. der Dunklen Macht auf Stufe 3 oder 4 ist.

DAS VERLORENE ARSENAL (the lost arsenal)

Anastegma, Brandmal der Ungläubigen (anastegma, brand of the faithless) 30Punkte (Nur für 'Xhiliarch' und 'Strategos')

Verdorben und entweiht durch den Fall wurde ein Anastegma einst dafür benutzt, um Urdämonen und Urgottheiten die Hazlias Überlegenheit anzweifeln, rituell zu erschlagen. Wenn seine dunkle Macht gegen menschliches Fleisch eingesetzt wird, sind die Folgen zu schrecklich, um sie überhaupt zu begreifen.

Gegnerische Regimenter und [CHARAKTERE] werfen beim Abhandeln von Verteidigungswürfen gegen diesen [CHARAKTER] für Moraltests die doppelte Anzahl an Würfeln.

Ernte der Gefallenen (harvest of the fallen) 30Punkte

Dieser [CHARAKTER] fügt seinem Attackenwert +X hinzu, wobei X gleich der derzeitigen Stufe des Pools der Dunklen Macht ist.

Skofnung (skofnung) 30Punkte

Hrolf Kraki, Kommandeur der Warägergarde während der Herrschaft von Caelesor Manuel II, benutzte diese Klinge, um bei der Schlacht von Oragen den Caelesor zu verteidigen. Diese Klinge soll die Wildheit und Grausamkeit seiner Waräger in sich aufgenommen haben, als sie starben, was ihm die Stärke verlieh, die gegnerischen Linien im Alleingang zu durchbrechen, nachdem seine gesamte Einheit umgekommen war.

- Der [CHARAKTER] erhält die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).
- Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Schildbrecher' (linebreaker).

Calamitas, Klinge des Caelesor (calamitas, blade of the caelesor) 20Punkte

Calamitas wurde lange für das großartigste Schwert gehalten, das je im Alten Reich geschmiedet worden war. Es wurde für den Soldatencaelesor Severian geschmiedet, um ihm bei der Eroberung der östlichen Keltonni-Stämme zu helfen. Jahrhunderte später wird es von seinem unwürdigen Nachfolger dazu benutzt, in 'Gladiatorenkämpfen' verwundete Gegner und Tiere zu töten und damit für immer die Geschichte dieser einst stolzen Waffe zu beflecken. Der [CHARAKTER] addiert +1 auf seinen Attackenwert und erhält die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).

Eleutherea, Gnadenspender (eleutherea, giver of mercy) 10Punkte

Decimus Meridius, der Gladiator der Caelesor wurde, benutzte diese Klinge, um Unzähligen seiner Sklavenkameraden die Freiheit zu schenken, indem er ihre Fesseln rituell zerschnitt. Dies hielt ihn jedoch nicht ab, täglich mit dieser Klinge zu üben und ihrer bescheidenen Form einen Teil seines legendären Handwerks zu verleihen.

- Der [CHARAKTER] addiert +1 auf seinen Nahkampfwert.
- Während der [CHARAKTER] an einer Duell-Aktion teilnimmt, erhält er die Sonderregeln 'Parade' (parry), 'Gegenangriff' (counter-attack) und 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).

Seelenschnitter (soul reaper) 10Punkte (Nur 'Archemandrite' und 'Hierodeacon')

Kündigst du eine Nahkampf-Aktion an, darf dieser [CHARAKTER] X Macht-Marker ausgeben, um seinem Attackenwert bis zum Ende der Runde +X hinzuzufügen.

DUNKLE SEGNUNGEN (dark blessings)

Jede Dunkle Segnung kann in der Armee nur einmal vorkommen.

DIE ALTEN WEGE (the old ways)

Aura der Niedertracht (aura of malice) 40Punkte

- Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Furcht' (dread).
- Wenn diese Dunkle Segnung von einer 'Fallen Divinity' erworben wird, ändert sie sich wie folgt: [AURA]: Die 'Fallen Divinity' und verbündete Regimenter [DES GEFALENEEN PANTHEONS] innerhalb von 12 Zoll, die aus 4 oder mehr Verbundbasen bestehen, erhalten die Sonderregel 'Furcht' (dread).

Ewige Disziplin (eternal discipline) 30Punkte

- Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).
- Wird diese Dunkle Segnung von einer 'Fallen Divinity' erworben, erhält sie stattdessen die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

Kentarch (kentarch) 20Punkte

Wenn der Pool der dunklen Macht Stufe III erreicht, gelten dieser [CHARAKTER] und das Regiment, dem er derzeit zugeordnet ist immer, als hätten sie die Sonderregel 'Angespornt' (inspired).

DER VERGESSENE KODEX (the forgotten codex)

Diese Aufwertungen können nur von [CHARAKTEREN] [DER LEGION] erworben werden.

Was wir im Leben taten, wird bis in alle Ewigkeit widerhallen

(what we did in life will echo in eternity) 25Punkte

- Wenn ein gegnerischer [CHARAKTER] ein Duell mit diesem [CHARAKTER] ablehnt, muss das Regiment, dem der [CHARAKTER] zugeordnet ist, bis zum Ende der Runde alle erfolgreichen Moraltests wiederholen, zusätzlich zu den normalen Strafen für das Ablehnen eines Duells.
- Zusätzlich erhält das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, die Sonderregel 'Klingenswirbel' (flurry), wenn es eine Nahkampf-Aktion gegen ein 'Gebrochenes' Regiment ausführt.

Gladiator (gladiator) 25Punkte

Dieser [CHARAKTER] erhält die Sonderregeln 'Klingenswirbel' (flurry), 'Tödliche Klängen' (deadly blades) und 'Parade' (parry).

Unerbittlich (implacable) 20Punkte

Dieser [CHARAKTER] erhält Zugriff auf folgende Aktion: **Durchbricht ihre Linien (Kampf-Aktion und außerhalb des Kampfes):**

Alle Verbundbasen im Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Schildbrecher' (linebreaker).

Stärke und Ehre (strength and honor) 10Punkte

- Dieser [CHARAKTER] geht immer kämpfend unter!
- Solange das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, 'Gesegnet' ist, verliert es zusätzlich die Sonderregel 'Brüchig' (brüchig).

DIE DUNKLE KUNST (the dark art)

Diese Aufwertungen können nur von [CHARAKTEREN] [DES GLAUBENS] oder [DES GEFALENEEN PANTHEONS] erworben werden.

Unheilige Meisterschaft (unholy mastery) 40 Punkte

Wenn dieser [CHARAKTER] eine Zaubern-Aktion ausführt und den Zauber mit 4 oder mehr Erfolgen erfolgreich zaubert, dann darf dieser [CHARAKTER], sobald die Zaubern-Aktion abgehandelt wurde, eine freie, zusätzliche Zaubern-Aktion ausführen. Der [CHARAKTER] kann nicht mehrmals pro Runde versuchen, denselben Zauber zu wirken. Dieser Effekt kann nur einmal pro Runde aktiviert werden, egal wie viele Zaubern-Aktionen dieser [CHARAKTER] jede Aktivierung ausführen darf.

Schemophor (schemophore) 20Punkte

(Nur 'Archimandrite')

Dieser [CHARAKTER] erhält das [BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS] 'Dunkler Hirte' (dark shepherd).

Hazlia Treu ergeben (devoted to hazlia) 10Punkte

Dieser [CHARAKTER] darf Ergebnisse von "6" bei Zaubern-Aktionen wiederholen.

Viatikum (viaticum) 5 Punkte

(Nur 'Hierodeacon')

Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Schlachtfeldrolle [DAS GEFALENE PANTHEON] und die Sonderregeln 'Leibwachen' (bodyguards).

ZAUBERSPRÜCHE (spells)

'HIERODEACON'

Dunkle Anflehung (dark supplication)

Reichweite: Selbst Zauber-Level: 2

Füge entweder dem Pool der dunklen Macht oder dem Pool des Gefallenen Pantheons 1 Macht-Marker hinzu.

Aufblitzende Schwarzflammen (blackflame coruscation)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Ein gegnerisches Regiment:

- Erleidet für jeden Erfolg 1 Treffer +X Treffer, wobei X gleich die Machtstufe des Pools der dunklen Macht oder des Gefallenen Pantheons ist.

Segen der Schwarzen Sonne (benediction of the black sun)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Ein verbündetes Bestien-Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Es erhält die Sonderregel ‚Gesegnet‘ (blessed).

Unsterbliche Hingabe (undying devotion)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3

• Ein verbündetes ‚Cultists‘- oder ‚Hashashin‘-Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Es erhält die Schlachtfeldrolle [**DAS GEFALLENE PANTHEON**].
- Wann immer eine Verbundbasis dieses Regiments vernichtet wird, erhältst du 1 Macht-Marker in einen Machtpool deiner Wahl.

'ARCHIMANDRITE' // 'THEOKRATOR'

Unheilige Taufe (unholy baptism)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3

Ein gegnerisches Regiment:

- Es erleidet für jeden Erfolg 1 Treffer zu. Diese Treffer haben die Sonderregel ‚Panzerbrechend (1)‘ (armor piercing (1)).

Blasphemische Macht (blasphemous power)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Es erhält die Schlachtfeldrolle [**DER GLAUBE**].
- Es zählt, als wäre es unter dem Effekt der nächsthöheren Stufe des Pools der dunklen Macht.
- Steht das Regiment bereits unter dem Effekt der höchstmöglichen Stufe der Dunklen Macht, erhält es stattdessen die Sonderregeln ‚Klingenswirbel‘ (flurry) und ‚Verfall‘ (decay).

Hazlias Berührung (hazlia's touch)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3

Ein verbündetes Regiment:

- Hat das Regiment die Schlachtfeldrolle [**DER GLAUBE**] oder [**DIE LEGION**], heilt es 1+X Verwundungen, wobei X gleich die Machtstufe des Pools der dunklen Macht ist.
- Hat das Regiment nicht die Schlachtfeldrolle [**DER GLAUBE**] oder [**DIE LEGION**], heilt es X Verwundungen, wobei X gleich die Machtstufe des Pools der dunklen Macht ist.

Dunkles Opfer (dark immolation)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3

Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde:

- Es erhält die Schlachtfeldrolle [**DER GLAUBE**].
- Es erhält die Sonderregel ‚Aura des Todes (+1)‘ (aura of death (+1)).

'KHERES'

Wahnsinn (insanity)

Reichweite: 14 Zoll Zauber-Level: 3

Ein gegnerisches Regiment:

- Erleidet pro Erfolg 2 Treffer und würfelt Verteidigungswürfe mit seinem niedrigsten unmodifizierten Entschlossenheitwert anstatt mit seinem Verteidigungswert. Verwundungen, die durch diesen Zauberspruch zugefügt wurden, verursachen keinen Moraltest.

Willen Rauben (drain will)

Reichweite: 12 Zoll Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende des Zuges:

- Es erhält bis zum Ende der Runde -1 auf seinen Verteidigungswert (bis zu einem Minimum von -2).

'MOROI'

Verlagerung (translocation)

Reichweite: Selbst Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Dieses Regiment führt sofort eine 8 Zoll Marschieren-Aktion außer der Reihe aus und ignoriert dabei störende Regimenter, [**CHARAKTERE**] und/oder Gelände. Das Regiment muss am Ende der Bewegung regelkonform platziert werden, ohne mit Verbundbasen von anderen Regimentern zu überlappen. Dieser Effekt kann nicht benutzt werden, wenn das Regiment mit einem oder mehreren gegnerischen Regimentern in Kontakt ist. Während dieser Bewegung darf das Regiment sich seitwärts und/oder rückwärts bewegen, ohne seinen Marschwert zu halbieren.

**Selbstaufopferung
(immolation)**

Reichweite: Selbst Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel ‚Aura des Todes (+1)‘ (aura of death (+1)).

CULTISTS – KULTISTEN

90 PUNKTE / 40 PRO VERBUNDBASIS

Wie auch der Gott selbst, starb die Anbetung von Hazlia nicht richtig mit seinem Fall. Kleine, abge-schiedene Klöster, die ihren Gott und seine apokalyptische Vision verehrten, überlebten durch Überfälle, Kannibalismus und andere Methoden, die zu brutal sind, um sie aufzuzählen.

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

Sonderregeln: AKOLYTHEN, SALVE 4, REICHWEITE 12 ZOLL, OFFENE FORMATION

Schlachtfeldrolle: [DER GLAUBE]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.

Akolythen (acolytes): Wird die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments vernichtet, erhältst du 2 Macht-Marker.

HASHASHIN – HASHASHINEN

140 PUNKTE / 50 PRO VERBUNDBASIS

Nachdem sie entdeckt wurden, wurden die Fanatiker unter ihnen ausgewählt und in die Geheimnisse von Hazlias tödlichem Kult eingeweiht. Ihnen wurde der Aufstieg in seine untoten Ränge versprochen, sollten sie ihr Ziel auf welche Weise auch immer töten. Heute agieren die Kultisten und Hashashinen unabhängig von den untoten Legionen und säen als unermüdliche Vorhut Tod und Chaos.

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

Sonderregeln: AKOLYTHEN, SPALTEN 1, TÖDLICHE KLINGEN, VORHUT 4, WIDERSTANDSFÄHIG 1

Schlachtfeldrolle: [DER GLAUBE]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.

Akolythen (acolytes): Wird die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments vernichtet, erhältst du 2 Macht-Marker.

KHERES – KHERES**160 PUNKTE / 50 PRO VERBUNDBASIS**

Jene Kultisten, denen es an Ambition oder gar Talent fehlt, um den Untod aus eigener Kraft zu erreichen, erhalten eine letzte Chance, um mit ihrem Herrn vereint zu werden. In den letzten Stunden ihres Lebens klettern sie auf ein Lagerfeuer, das mit den unheiligen Flammen des Scheiterhaufens entzündet wird. Kheres sind die lebendigen verkohlten Überreste jener, die nicht wahnsinnig wurden. Die Morio hatten weniger Glück ...

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

Sonderregeln: FROMM, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHECKEND 1, OFFENE FORMATION, SALVE 3 REICHWEITE 14 ZOLL, SICHERER SCHUSS

Schlachtfeldrolle: [DER GLAUBE]

Spells WILLEN RAUBEN, WAHNSINN

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.

Erinnerungen von Einst: Dieses Regiment (außer zugeordnete [CHARAKTERE]) kann während seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre eine seiner Verbundbasen ein [CHARAKTER]. Es erhält die Sonderregel Priester (X), wobei X die doppelte Anzahl seiner Verbundbasen ist, bis zu einem Maximum von Priester (12).

MOROI – MOROI

180 PUNKTE / 60 PRO VERBUNDBASIS

Jene Kultisten, denen es an Ambition oder gar Talent fehlt, um den Untod aus eigener Kraft zu erreichen, erhalten eine letzte Chance, um mit ihrem Herrn vereint zu werden. In den letzten Stunden ihres Lebens klettern sie auf ein Lagerfeuer, das mit den unheiligen Flammen des Scheiterhaufens entzündet wird. Kheres sind die lebendigen verkohlten Überreste jener, die nicht wahnsinnig wurden. Die Morio hatten weniger Glück ...

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Infanterie	Leicht	6	0	2	6	4	-	0	2	Anführer

Sonderregeln: AURA DES TODES 1, LEBENDES GEFÄSS, SPALTEN 1, FROMM, OFFENE FORMATION, ERSCHECKEND 1, FREISCHÄRLER

Schlachtfeldrolle: [DER GLAUBE]

Zaubersprüche: SELBSTAUFOPFERUNG, VERLAGERUNG

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.

Erinnerungen von Einst: Dieses Regiment (außer zugeordnete [CHARAKTERE]) kann während seiner Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion ausführen, als wäre eine seiner Verbundbasen ein [CHARAKTER]. Es erhält die Sonderregel Priester (X), wobei X die doppelte Anzahl seiner Verbundbasen ist, bis zu einem Maximum von Priester (12).

LEGGIONNAIRES – LEGIONÄRE

110 PUNKTE / 40 PRO VERBUNDBASIS

Auch wenn es früher diskutierbar war, ob die Legionen des Alten Reichs die gefürchtetste Streitmacht auf ganz Ea war, so widerspricht heute niemand mehr. Sie sind ihrem Herrn in Leben und Unleben ergeben und was die Legionäre des Alten Reichs an Geschwindigkeit eingeüßt haben, machen sie mit erbarmungsloser Disziplin und Unermüdlichkeit wett.

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

Sonderregeln: EILMARSCH, SCHILD, UNTERSTÜTZUNG 2, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHECKEND 1

Schlachtfeldrolle: [DIE LEGION]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.

Memories of Old: Die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments zählt bis zum Ende der Runde für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als 1 zusätzliche Verbundbasis.

Eilmarsch(forced march): Dieses Regiment erhält für den ‚Bannerträger‘ +2 Zoll auf die zweite Marschieren-Aktion anstatt nur +1 Zoll.

Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

Profane Reliquie 15 Punkte

Dunkles Ebrenmal 15 Punkte

Optio 15 Punkte

PRAETORIAN GUARD**160 PUNKTE / 45 PRO VERBUNDBASIS****– PRÄTORIANERGARDE**

Einst die führende Streitmacht des Alten Reichs, fiel die Prätorianergarde bei ihren Befehlshabern, den Caesoren, in Ungnade, da sie ihrem Gott treuer ergeben waren als ihnen selbst. Sie wurden für ihre Treue doppel verdammt und haben jetzt die fragwürdige Ehre, eine der wenigen Streitkräfte des Alten Reichs zu sein, deren Soldaten trotz Hazlias Fall noch teilweise sie selbst geblieben sind.

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

Memories of Old: BASTION +1**Sonderregeln:** SCHILD, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1**Schlachtfeldrolle:** [DIE LEGION]**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.**Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:***Profane Reliquie* 15 Punkte*Dunkles Ebrenmal* 15 Punkte

ATHANATOI – UNSTERBLICHE**170 PUNKTE / 40 PRO VERBUNDBASIS**

Der Ursprung dieser Vorläufer der Prätorianer ist in den Mythen und Legenden verborgen, die sich um die Geburt des Alten Reichs und seine damaligen Streitkräfte ranken. Gesichts- und erbarmungslos waren sie der offenbarte Wille Gottes in sterblicher Hand. Die Anzahl dieser Unsterblichen war auf eintausend beschränkt und im Kampf Gefallene wurden aus den Reihen der talentiertesten Krieger des Reichs nachbesetzt. Jetzt dienen sie selbst im Tod noch und tragen das Urteil ihres Gottes zu all jenen, die töricht genug sind, um zu denken, sie könnten sich gegen diese Unsterblichen auflehnen.

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

Erinnerungen von Einst: **PARADE**

Sonderregeln: **KLINGENWIRBEL, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1**

Schlachtfeldrolle: **[DIE LEGION]**

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.

Wird dieses Regiment zum Ziel einer Fernkampf-Aktion, erhält es die Sonderregel ‘Widerstandsfähig (1)’ (tenacious (1)) bis zum Ende der Aktion.

VARANGIAN GUARD – WARÄGERGARDE**200 PUNKTE / 55 PRO VERBUNDBASIS**

Es liegt in der Natur der Macht, zu verderben. Nur wenige sind sich dieser universellen Wahrheit so bewusst, wie die Caelesoren des Alten Reichs. Wie auch die Prätorianer einst die Unsterblichen und ihre unbeugsame Hingabe zu Hazlia ersetzten, so wurden die Waräger in der Asche der Prätorianergarde gegründet, als ihre sterbliche Schwäche und ihr Hunger nach Macht sie dazu brachte, ihre Anführer zu verraten. Über Jahrhunderte der Unruhe und den Fall Hazlias hinweg standen die Waräger Wache neben den Caelesoren und ihren Nächsten und brachten allen Tod und Verderben, die es wagten, ihre Schützlinge zu bedrohen.

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

Erinnerungen von Einst: **SCHILDBRECHER, SPALTEN + 1**

Sonderregeln: **SPALTEN 2, ABGEHÄRTET 1, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1**

Schlachtfeldrolle: **[DIE LEGION]**

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.

Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

Dunkles Ehrenmal **15 Punkte**

KARYATIDS – KARYATIDEN

200 PUNKTE / 65 PRO VERBUNDBASIS

Dass Hazlias Fall und die anschließende Vernichtung der Bevölkerung von Capitas die Steine von Capitas mit seiner Macht erfüllte, war nirgends so offensichtlich wie in seinen größten Tempeln. Hier tropfte das Blut Hazlias aus den Wänden und erweckte seine heiligsten Ikonen und Statuen zu einer finsternen Parodie von Leben. Die wunderschönen Karyatiden, die einst die Temenosmauern des großen Tempels säumten, waren zum Leben erwacht und jagen nun in einem bizarren Widerspruch zu ihrem rituellen Nutzen alle Eindringlinge in das Reich ihres Gottes.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mitteln	6	2	2	4	5	-	3	1	Anführer

Erinnerungen von Einst: SCHARFE SINNE, SALVE +1

Sonderregeln: LEBENDES GEFÄSS, GÖTTLICHE SCHERBE, ERSCRECKEND 1, SALVE 3, REICHWEITE 18 ZOLL, PANZERBRECHEND 2

Schlachtfeldrolle: [DAS GEFALLENE PANTHEON]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.

Göttliche Scherbe (divine shard): Wenn eine Verbundbasis mit dieser Sonderregel vernichtet wird und der dadurch erhaltene Macht-Marker dem Pool des Gefallenen Pantheons hinzugefügt wird, füge dem Pool einen zusätzlichen Macht-Marker hinzu.

KANEPHORS – KANEPHOREN**200 PUNKTE / 65 PRO VERBUNDBASIS**

Tief in den großen Tempeln von Capitas findet man die Telestria, große Hallen, in welchen Leute in die Geheimnisse von Hazlias Kult eingeweiht wurden. Rund um diese reich verzierten Hallen standen Dutzende und Aberdutzende Kanephoren Wache, in ihren Händen die Geschenke und Belohnungen, mit denen ihr Herr Hazlias Novizen überschüttet. In einer finsternen Parodie ihrer alten Rolle, können diese furchterregenden lebendigen Konstrukte auf das Schlachtfeld losgelassen werden, um das letzte Geschenk ihres Gottes abzuliefern: Tod.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Mittel	6	0	3	5	5	-	3	2	Anführer

Erinnerungen von Einst: GESEGNET

Sonderregeln: GÖTTLICHE SCHERBE, SPALTEN 1, AUFPRALL 2, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1, UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle: [DAS GEFALLENE PANTHEON]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.

Göttliche Scherbe (divine shard): Wenn eine Verbundbasis mit dieser Sonderregel vernichtet wird und der dadurch erhaltene Macht-Marker dem Pool des Gefallenen Pantheons hinzugefügt wird, füge dem Pool einen zusätzlichen Macht-Marker hinzu.

BUCEPHALOI – BUKEPHALOI**220 PUNKTE / 70 PRO VERBUNDBASIS**

Die Bukephaloi des Alten Reichs waren die gesegneten Wächter seiner heiligsten Stätten. Diese in schmuckvolle zeremoniellen Rüstungen gekleideten, gottesfürchtigen Wächter wurden unter den mächtigsten Minotauern von Thyrean gewählt. Ihre Hörner wurden als Zeichen der Hingabe und Unterwürfigkeit gegen Hazlra abgeschnitten. Ihre Macht und Würde war so groß, dass sie erst im Tod in die Schlacht gerufen wurden, denn lebend wagte niemand, sich ihnen zu stellen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Schwer	6	0	3	5	6	-	3	2	Anführer

Erinnerungen von Einst: BRUTALER AUFPRALL +1

Sonderregeln: LEBENDES GEFÄSS, BRUTALER AUFPRALL, 1, SPALTEN 3, FROMM, AUFPRALL 3, ERSCHRECKEND 1, UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle: [DAS GEFALLENE PANTHEON]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.

CENTAUR PRODRAMOI

150 PUNKTE / 50 PRO VERBUNDBASIS

– KENTAUREN-PRODROMOI

Im Gegensatz zu den zahmen Minotauern und den gerissenen Satyroi waren die Kentauren einfach zu primitiv, um sie effektiv in die menschliche Gesellschaft zu integrieren. Die meisten von ihnen übernahmen jedoch die Rolle der Prodromoi, Späher und Grenzpatrouillen, die in straff organisierten Stammesverbänden agierten und die Legionen mit ihren eindrucksvollen Vorhut- und Plänklertruppen stärkten. Einige wenige, die Gottesfürchtigsten und Feurigsten unter ihnen, erhielten zusätzliche Ausbildung und wurden eine Eliteeinheit an Botschaftern des Pantheons: die Kerykes, oder Herolde, denen sogar in der Hitze des Gefechts anvertraut wurde, die Nachrichten ihres Gottes zu überbringen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Kavallerie	Mittel	8	0	2	5	4	-	2	1	Anführer

Erinnerungen von Einst: BRUTALER AUFPRALL 1, AUFPRALL +2

Sonderregeln: LEBENDES GEFÄSS, SPALTEN 1, AUFPRALL 2, SCHILD, ERSCHECKEND 1

Schlachtfeldrolle: [DAS GEFALLENE PANTHEON], [DIE LEGION]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.

BONE GOLEMS – KNOCHENGOLEMS**210 PUNKTE / 60 PRO VERBUNDBASIS**

Auf ihrer Suche nach Wissen enthüllte der Finstere Glaube viele Geheimnisse, die lieber in Ruhe gelassen werden sollten. Eines der größten darunter war, dass die Steine von Capitas beim Fall so sehr mit Tod und Hazlias Essenz durchtränkt wurden, dass sie nur ein motivierendes Bewusstsein benötigen, um dem Ruf ihres Meisters zu folgen und die Lebenden abzuschlachten ... Diese riesigen Konstrukte richteten mit ihren mächtigen Gliedmaßen pure Verwüstung auf dem Schlachtfeld an, während ihre gewaltigen Körper Schaden ignorieren.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Schwer	6	0	2	4	6	-	3	0	Anführer

Erinnerungen von
Einst: AURA DES TODES +1

Sonderregeln: SPALTEN 2, UNERBITTLICHE SCHLÄGE, UNAUFHALTSAM, ABGEHÄRTET 1, AURA DES TODES 2, AUFPRALL 2, LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1

Schlachtfeldrolle: [DER GLAUBE]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.

CENTAUR KERYKES

170 PUNKTE / 55 PRO VERBUNDBASIS

Im Gegensatz zu den zahmen Minotauern und den gerissenen Satyroi waren die Kentauren einfach zu primitiv, um sie effektiv in die menschliche Gesellschaft zu integrieren. Die meisten von ihnen übernahmen jedoch die Rolle der Prodromoi, Späher und Grenzpatrouillen, die in straff organisierten Stammesverbänden agierten und die Legionen mit ihren eindrucksvollen Vorhut- und Plänklertruppen stärkten. Einige wenige, die Gottesfürchtigsten und Feurigsten unter ihnen, erhielten zusätzliche Ausbildung und wurden eine Eliteeinheit an Botschaftern des Pantheons: die Kerykes, oder Herolde, denen sogar in der Hitze des Gefechts anvertraut wurde, die Nachrichten ihres Gottes zu überbringen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Kavallerie	Leicht	8	2	2	4	4	-	3	1	Anführer

Erinnerungen von Einst: PANZERBRECHEND 1, SICHERER SCHUSS

Sonderregeln: LEBENDES GEFÄSS, ERSCHRECKEND 1, SALVE 4, REICHWEITE 14 ZOLL, TÖDLICHER SCHUSS

Schlachtfeldrolle: [DAS GEFALLENE PANTHEON], [DIE LEGION]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.

KATAPHRAKTOI – KATAPHRAKTOI**190 PUNKTE / 65 PRO VERBUNDBASIS**

Die Kataphraktoi waren die von Kopf bis Fuß gepanzerten Vorläufer des noblen Ideals eines Ritters. Im Untod auferweckt sind diese Reiter eine fürchterliche Streitmacht auf dem Schlachtfeld. Ihre Effektivität auf wird durch die Tatsache verstärkt, dass weder Roß noch Reiter Furcht oder Schmerz kennen, wodurch sie mit einer für sterbliche Kämpfer unerreichbaren Wucht in feindliche Stellungen schmettern.

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

Erinnerungen von Einst: **SCHOCK, AUFPRALL +1**

Sonderregeln: **KEILFORMATION!, BRUTALER AUFPRALL 2, AUFPRALL 3, SCHILD, LEBENDES GEFÄSS, ERSCRECKEND 1**

Schlachtfeldrolle: **[DIE LEGION]**

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.

Keilformation!: Wann immer dieses Regiment einen erfolgreichen Sturmangriff ausführt, erhält es die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)) bis zum Ende der Runde.

Dieses Regiment kann bis zu einen der folgenden Offiziere auswählen:

Hetairos **15 Punkte**

UNHALLOWED SEPULCHRE – UNHEILIGES SEPULCRUM

240 PUNKTE

Jede Kathedrale, jede Basilika und jedes Gotteshaus von Bedeutung im Alten Reich wurde von den Vorfahren der Tectons mit vollem Wissen über das Wesen der Gottheit und der Macht des Glaubens erbaut. Tief in den Eingeweiden jedes dieser Gebäude existiert ein Funke von Göttlichkeit, der in der Schwebe gehalten wird, bis das Pantheon eine Quelle der Macht oder eine neue Gottheit benötigt. Nach dem Fall des UnGottes wurden viele Samen der Gottheit den unheilvollen Energien ausgesetzt. Jetzt, kaum mehr als quäkende Massen unerwiderten nekromantischen Potenzials, sind diese abscheulichen Wesen an ihre Gotteshäuser gebunden.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	6	0	2	12	30	-	3	1

Draw Event: EXHORTATION DES EWIGEN GLAUBENS

Sonderregeln: LEBENDES GEFÄSS, FROMM, AUFPRALL 5, UNHEILIGER BODEN, UNAUFHALTSAM, VORHUT 3, ERSCRECKEND 1, AURA DES TODES 6

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [DER GLAUBE]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit je 1 Modell.

Unheiliger Boden:

- Das Regiment kann nicht geheilt werden und zählt als Größe (4).
- Das Regiment zählt als 6 Verbundbasen für die gesamte Anzahl an Verbundbasen in Reichweite einer Missionsziel-Zone, aber als 0 Verbundbasen für die Einnahme davon.

Exhortation des ewigen Glaubens (exhortation of eternal faith) [Befehlskarten-Ereignis]: Wenn du dieses Befehlskartenergebnis ausführst, erleidet dieses Regiment sofort 3 Verwundungen, generiert 1 Macht-Marker und erhält 1 der folgenden Effekte bis zum Ende der Runde.

- [AURA]: Kommando-Verbundbasen verbündeter Regimenter innerhalb von 12 Zoll fügen ihrem Attackenwert +3 hinzu und erhalten die Sonderregel ‚Spalten (1)‘ (cleave (1)).
- Dieses Regiment zählt für die Einnahme von Missionsziel-Zonen als +6 Verbundbasen.
- [AURA]: Gegnerische Regimenter innerhalb von 12 Zoll erleiden -1 auf ihren Entschlossenheitswert.

KOMMANDO-MODELL

Certain Regiments have the option of taking Kommando-Modell. Each Regiment may only take each Command Model once. If the Command Model is removed as a casualty, all benefits are lost. A Command model is purchased on top of the model it replaces. In the case of Kavallerie or Bestie Stand you need to pay for the Stand and the Command Model.

Hetairos (hetairos)

Das Regiment und alle [**CHARAKTERE**], die ihm derzeit zugeordnet sind, werfen fehlgeschlagene Trefferwürfe von "6" neu, falls es sich um Aufprall-Angriffe handelt.

Profane Reliquie (profane reliquary)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Aura des Todes (1)' (aura of death (1)).

Dunkles Ehrenmal (dark cenotaph)

Aktiviert das Regiment Erinnerungen an Einst als Befehlskarten-Ereignis, erhalte 1 Macht-Marker in den Pool der Dunklen Macht.

Optio (optio)

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Vorhut (4)' (vanguard (4)).