

# DIE SPIRES ARMEELISTE

Über das Land verstreut, wie von der Hand eines wahnsinnigen Gottes hingeworfen, prägen die Spires die Landschaft, in der sie stehen. Hunderte Meter hoch ragen sie in den Himmel und sind Ursprung unzähliger Vermutungen, Geschichten und Mythen. Die Gelehrten wissen, dass die Spires ganze Bevölkerungen beherbergen, die letzten Überreste einer Zivilisation, die einst wagte, sich zwischen den Sternen auszubreiten.

Die Verstoßenen kamen vor unzähligen Jahrtausenden als Entdecker nach Eä. Dank ihrer Fertigkeiten und Fähigkeiten konnten sie die riesigen Entfernungen zwischen den Sonnen überwinden und ihre blühende Zivilisation suchte nach neuen Welten, die sie kolonisieren konnte. Die ersten Spires wurden erbaut, um eine kleine Gemeinschaft von Wissenschaftlern, Entdeckern und Vermessungsingenieuren zu beherbergen, die jahrhundertlang in Isolation den Planeten erforschten und den Weg für eine Welle von Siedlern ebneten, die das von ihnen entdeckte Urland erschließen sollten.

Sie trafen nie ein. Stattdessen begann ein wachsender Strom von Flüchtlingen anzukommen, die vor einer Katastrophe flohen, über die die Spires bis heute nicht sprechen.

Als letzte unter den Flüchtlingen waren die Adligen des Herrscherhauses, die die Wege hinter sich versiegelten. Diese rücksichtslose Tat, die darauf abzielte, den gesamten Adel außer diesem Haus und seinen Blutlinien zu vernichten, verurteilte die unzähligen Millionen, die es zurückließ, zum Tod. Das Ausmaß dieses Verrats erschütterte die Gesellschaft der Verstoßenen bis ins Mark. Als politische Unruhen ausbrachen und ganze Kasten sich gegen ihre Führung wandten, entstanden aus den Trümmern dieser einst großen Zivilisation drei Fraktionen: die Spires, die Weber und die Stillen. Nur unter den Spires wird das Feuer der alten Zivilisation am Leben erhalten, und selbst das nur durch große Opfer.

## 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.

## DIE SPIRES

*Seit unzähligen Jahrtausenden konzentrieren sich die Spires bei der Entwicklung ihrer biomantischen Fähigkeiten auf ein einziges Ziel: höchstmögliche Effizienz bei geringstmöglichem Aufwand. Alle ihnen zur Verfügung stehenden Streitkräfte wurden über Generationen hinweg umfassend optimiert, um mit möglichst geringen Ressourcen den größtmöglichen Schaden anzurichten. Am vielversprechendsten erscheint bislang die Entwicklung von Stämmen: Anstatt ihre Krieger dauerhaft zu verbessern, werden die gesteigerten Fähigkeiten individuell in jede Lebensform eingebettet, sodass sie bei Bedarf abgerufen werden können. Auf diese Weise müssen sie die grundlegende Biologie des Subjekts nicht anpassen, um den Stamm dauerhaft zu verkraften. Der ... muskuloskeletale oder neurale Verfall, der durch die Überschreitung der Grenzen ihrer biologischen Systeme entsteht, ist ein Preis, der rücksichtslos gegen den Wert abgewogen wird, den sie nach der Verbesserung auf dem Schlachtfeld erringen könnten.*

Die Streitkräfte der Spires setzen sich aus verschiedenen Sekten und Lebensformen der Spires-Gesellschaft zusammen und verschmelzen zu einer wimmelnden Masse aus synthetischen Soldaten und bedrohlichen Monstrositäten. Diese Vielfalt der Spires-Armeen wird durch Schlachtfeldrollen dargestellt, die die genetische Zusammensetzung ihrer Regimenter angeben und bestimmen, mit welchen Fähigkeiten und Effekten sie interagieren. Diese Schlachtfeldrollen sind die folgenden: [**DROHNE**], [**KLON**], [**HÜLLE**] und [**MONSTROSITÄT**]. Jeder Spires-**[CHARAKTER]** und jedes Regiment besitzt mindestens eine dieser Schlachtfeldrollen, die seinen Zweck und Status innerhalb einer Spires-Armee kennzeichnen.

Darüber hinaus marschieren die Spires im Dienste einer von drei Sekten in den Krieg: den 'Unterspires' (underspires), dem 'Vorstand' (directorate) und der 'Herrschenden Blutlinie' (sovereign lineage). Bei der Erstellung deiner Armeeliste musst du eine dieser Sekten als Teil der Armeefähigkeit 'Berührung des Meisters' (the master's touch), wie unten zu sehen, auswählen.

### BERÜHRUNG DES MEISTERS (the master's touch)

*Die Gesellschaft der Spires ist aufgrund ihrer Geschichte voller Verrat und Verluste stark gegliedert. Der Einsatz von Streitkräften außerhalb der Spires ist keine Kleinigkeit, und bei der Auswahl eines Kommandanten spielen Gunst, Allianzen, Forschung und alle Formen der Einflussnahme eine Rolle, da die Blutlinien und der Vorstand dieses Privileg für sich beanspruchen. Eine Pattsituation zwischen ihnen führt oft dazu, dass eine Kompromisspartei der Unterspires ausgewählt wird, um die Streitkräfte zu führen, was alle unzufrieden zurücklässt. Nur die Handelsfürsten umgehen dieses Problem, indem sie ihre Privilegien und ihren enormen Reichtum nutzen, um ihre eigenen Truppen nach eigenem Ermessen einzusetzen.*

Wenn du deine Armeeliste erstellst, musst du dich für eine der drei Spire-Sekten entscheiden. Durch die Wahl einer Sekte erhält deine Armee die entsprechenden Fähigkeiten und Sonderregeln.

#### DIE UNTERSPIRE (the underspire)

*Tief im Inneren der Spire befinden sich die riesigen Wurzelsysteme, Brutbecken und Biomasse-Reservoirs, die für die Gesundheit, den Wohlstand und das Wachstum der Spires sorgen. Die Pflege dieser Anlagen obliegt den Ausgestoßenen und Versagern jeder Blutlinie, denn die Chancen auf einen Aufstieg in einem so streng regulierten und überwachten Umfeld sind sehr gering. Pheromanten, Vollstrecker und gelegentlich auch in Ungnade gefallene Abkömmlinge einer Blutlinie bilden die erste Verteidigungslinie in den Spires und konzentrieren sich auf Drohnen und einige ausgewählte Monstrositäten, getreu dem Motto, dass Quantität eine Qualität für sich ist.*

**Gewalttätiges Delirium (violent delirium) [Immer aktiv]:** Verbündete [**DROHNEN**]-Regimenter können sich heilen, während sie gebrochen sind, und erhalten die Sonderregel 'Unbeugsam (X)' (indomitable (X)), wobei X dem Entschlossenheitsbonus (resolve bonus) entspricht, den das Regiment basierend auf der Anzahl seiner Verbundbasen erhält.

Außerdem erhalten verbündete [**DROHNEN**]- und [**KLON**]-Regimenter das Befehlskarten-Ereignis 'Regeneration (+2)' (regeneration (+2)).

### **DER VORSTAND (the directorate)**

*In den inneren Schichten eines Spires gedeihen das Herz und die Seele der Wirtschaft und Gesellschaft des Spires: die wissenschaftlichen Hallen des Vorstands. Hier wird die Spitzentechnologie der Biomantie durch unermüdliche Forschung und skrupellose Machenschaften weiterentwickelt. Der heikle Spagat zwischen den Blutlinien und dem Vorstand bedeutet, dass die Grenzen fließend und die Wege schmal sind. Erfolg ist die einzige Währung, die zählt, und diesem Ziel sind alle Bemühungen untergeordnet: Intrigen sind an der Tagesordnung, politische Machtkämpfe um Ressourcen sind rücksichtslos, und sogar Gewalt kann eingesetzt werden, solange das Ziel erreicht wird ... und es keine glaubwürdigen Zeugen gibt. Die Kommandanten kommen aus allen Bereichen der Spire-Gesellschaft: Hochrangige Biomanten unterbrechen nur ungern ihre Forschung und setzen kompetente Vollstrecker oder Pheromanten in ihrem Namen ein, während kritische Unternehmungen direkt von Biomanten oder sogar ihren Hochgeborenen der Blutlinien überwacht werden. Die Streitkräfte, die sie entsenden können, sind sehr vielseitig und greifen auf die modernsten Konzepte und Entwicklungen auf dem Schlachtfeld zurück.*

**Lobotomische Überbrückung (lobotomyic override) [Immer aktiv]:** Einmal pro Runde, unmittelbar nach dem Ziehen einer Befehlskarte, aber bevor du irgendwelche Befehlskarten-Ereignisse ausführst, kannst du sie verdeckt neben den Befehlsstapel legen, ohne sie aufzudecken, und die nächste Karte ziehen. Lege die erste Befehlskarte entweder oben oder unten auf den Befehlsstapel und fahre mit der Aktivierung der zweiten fort.

- Wenn du die Befehlskarte obenauf legst und diese Karte dann ziehst, ohne die Regel 'Begleitaktivierung' (entourage) anzuwenden und es sich um ein Regiment handelt, darf es sein [**BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS**] 'Stamm aktivieren' (strain expression) nutzen, ohne dass die Sonderregel 'Verfall' (decay) greift.
- Wenn du die Befehlskarte unten drunter legst und es sich um ein Regiment handelt, erhält es, wenn die Karte gezogen wird, bis zum Ende der Runde +2 auf seinen Attackenwert.

Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn im Befehlskartenstapel nur noch eine Befehlskarte vorhanden ist.

### **DIE HERRSCHENDE BLUTLINIE (the sovereign lineage)**

*Durch ihren eigenen hochgelobten Status und ihren unermesslichen Reichtum von der Welt getrennt, führen diese Individuen tagtäglich Krieg. Ob auf dem Schlachtfeld, in den Hallen des Vorstands oder am Hofe des Herrschers spielt für sie keine Rolle: Erfolg und Einfluss sind die einzigen Währungen, die sie wirklich schätzen. Sie können fast alle Streitkräfte der Spires zur Hilfe rufen, zögern jedoch, direkt mit dem Vorstand Verträge abzuschließen, und verabscheuen es zutiefst, sich in die niederen Stockwerke der Unterspires zu begeben. Ihre Streitkräfte sind oft elitär und kompakt und bestehen aus Nachkommen der Blutlinie, die den atemberaubenden Rhythmus des Krieges aus der relativen Sicherheit ihrer Hüllen heraus genießen.*

**Grossmut (magnanimity) [Immer aktiv]:** Wenn du eine Nahkampf- oder Fernkampf-Aktion gegen ein gegnerisches Regiment, das weniger Miniaturen besitzt als zu Beginn der Schlacht, ausführst, erhalten alle verbündeten [**HÜLLE**]-Regimenter bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregeln 'Angespornt' (inspired) und 'Gezielter Schuss' (aimed shot).

## STÄMME (strains)

*Seit unzähligen Jahrtausenden konzentrieren sich die Spires bei der Entwicklung ihrer biomantischen Fähigkeiten auf ein einziges Ziel: höchstmögliche Effizienz bei geringstmöglichem Aufwand. Alle ihnen zur Verfügung stehenden Streitkräfte wurden über Generationen hinweg umfassend optimiert, um mit möglichst geringen Ressourcen den größtmöglichen Schaden anzurichten. Am vielversprechendsten erscheint bislang die Entwicklung von Stämmen: Anstatt ihre Krieger dauerhaft zu verbessern, werden die gesteigerten Fähigkeiten individuell in jede Lebensform eingebettet, sodass sie bei Bedarf abgerufen werden können. Auf diese Weise müssen sie die grundlegende Biologie des Subjekts nicht anpassen, um den Stamm dauerhaft zu verkräften. Der ... muskuloskelettale oder neuronale Verfall, der durch die Überschreitung der Grenzen ihrer biologischen Systeme entsteht, ist ein Preis, der rücksichtslos gegen den Wert abgewogen wird, den sie nach der Verbesserung auf dem Schlachtfeld erringen könnten.*

Spire-Regimenter haben Zugang zu **Stammfähigkeiten**, die ihre Eigenschaften verbessern oder ihnen mächtige Sonderregeln verleihen. Stammfähigkeiten können durch Ausführen des Befehlskarten-Ereignisses 'Stamm aktivieren' (strain expression) (siehe unten) ausgelöst werden und ihre Wirkung hält bis zum Ende der Runde an.

**Stamm aktivieren (strain expression) [BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS]:** Das Regiment erhält die Vorteile seiner Stammfähigkeit und erleidet die Sonderregel 'Verfall' (decay) bis zum Ende der Runde.

'Stamm aktivieren' kann zusätzlich zu dem einen Befehlskarten-Ereignis, zu dem Regiment oder [**CHARAKTERE**] normalerweise Zugang haben, ausgeführt werden. Regimenter können das Befehlskarten-Ereignis 'Stamm aktivieren' sogar dann durchführen, wenn eine gegnerische Sonderregel dies normalerweise verbieten würde.

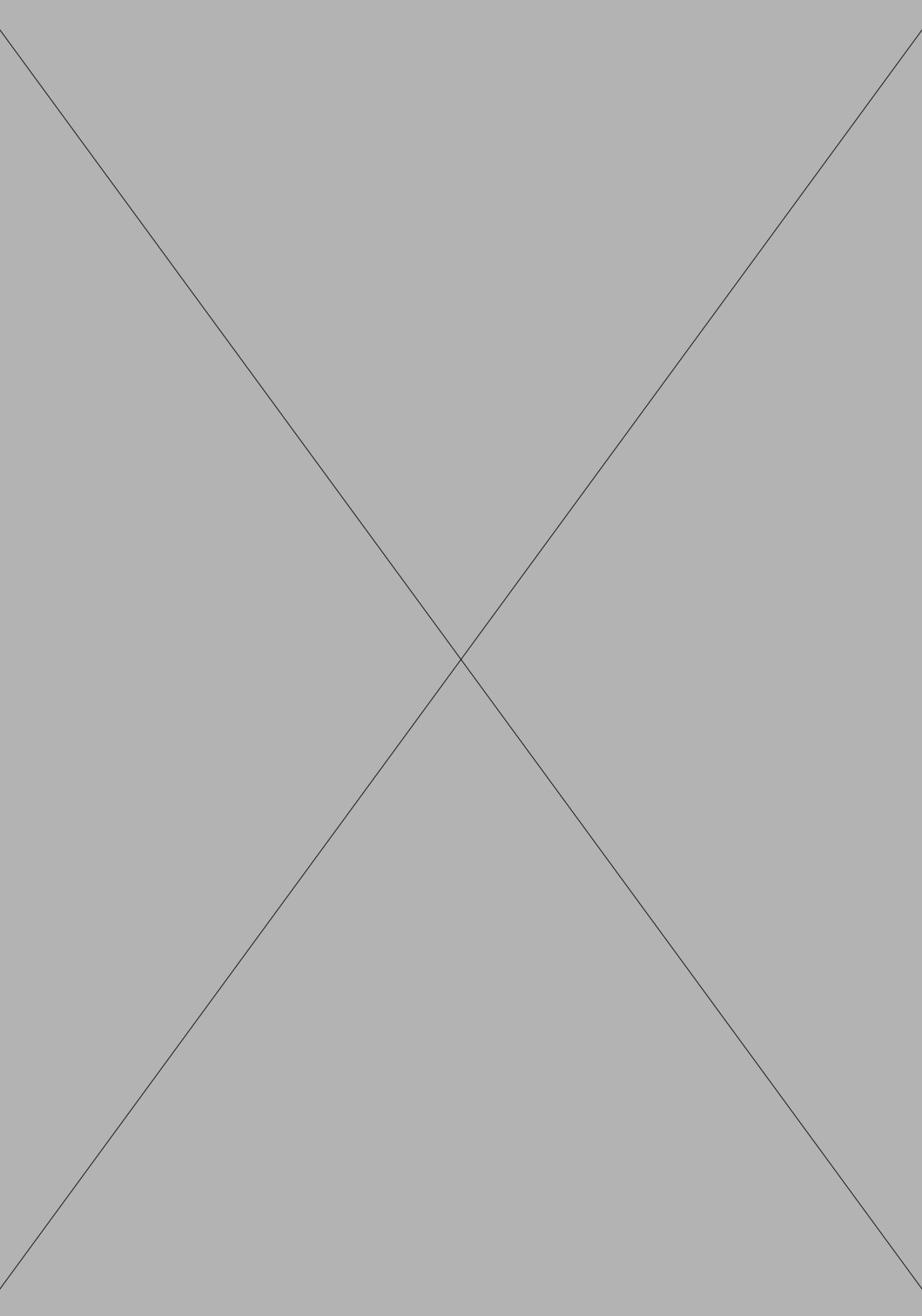
**Verfall (decay):** Das Regiment erhält am Ende seiner Aktivierung 1 Verwundung pro Verbundbasis. Im Falle eines Monsters erleidet es stattdessen 3 Verwundungen. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.

## SUBJEKTE DER BIOTECHNOLOGIE (bioengineered subjects)

*Die Spires kontrollieren ihre Streitkräfte nicht mit den primitiven Methoden der niederen Rassen, obwohl Musik und Flaggen die Fantasie eines bestimmten Kommandanten anregen und somit auf dem Schlachtfeld vertreten sein können. Stattdessen verlassen sie sich auf Pheromone und biologische Vektoren, um ihren Truppen ihre Absichten zu vermitteln. Die auf den Einsatz dieser Methoden spezialisierten Wesen, die Biomanten und Pheromanten, können in der Hitze des Gefechts ihren Willen einer ganzen Armee aufzwingen, ohne jemals ihre Stimme zu erheben.*

Einige [**CHARAKTERE**] in der Armee, wie der Biomant oder Pheromant, haben Zugang zu Anwenderaktionen (practitioner actions) eines bestimmten Typs – diese sind in Klammern in ihrem Armeelisteintrag angegeben. Diese Fähigkeiten nehmen in der Regel die Form von Biomantien und Pheromantien an und verschaffen Regimentern einzigartige und mächtige Vorteile.

Verbündete Regimenter können nur das Ziel einer Anwenderaktion pro Runde sein. Effekte von Anwenderaktionen sind nicht kumulativ.



## ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

### PHEROMANCER

Dein Kriegsherr darf in jeder Aktivierung eine zusätzliche freie Anwenderaktion ausführen. Du kannst dieselbe Phoromantie nicht mehr als einmal pro Aktivierung ausführen.

#### Herbeigeführte Aggression (induced aggression)

**[Immer aktiv]:** Wenn verbündete [**DROHNEN**], [**KLON**] und [**MONSTROSITÄTEN**]-Regimenter ihr Befehlskarten-Ereignis 'Stamm aktivieren' (strain expression) auslösen, können sie, statt ihre eigene Fähigkeit zu nutzen, bis zum Ende der Runde +1 zu ihrem Nahkampfwert (bis zu einem Maximum von 4) und +1 zu ihrem Marschwert hinzufügen.

Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erleidet keine Verwundungen durch die Sonderregel 'Verfall' (decay).

### BIOMANCER

Dein Kriegsherr darf in jeder Aktivierung eine zusätzliche freie Anwenderaktion ausführen. Du kannst dieselbe Biomantie nicht mehr als einmal pro Aktivierung ausführen.

#### Feldstudien (field studies)

**[Schlachtfeld]:** Bestimme einen gut sichtbaren Bereich neben dem Schlachtfeld als 'Beobachtungsvorrat' (observation pool). Jedes Mal, wenn ein Regiment auf dem Schlachtfeld zerstört wird, fügst du deinem Beobachtungsvorrat einen Marker hinzu. Du darfst maximal 4 Beobachtungsmarker haben, alle weiteren Marker werden sofort abgeworfen.

Beobachtungsmarker können für die folgenden mächtigen Fähigkeiten eingetauscht werden:

**1 Marker:** Wenn dein Kriegsherr eine Anwenderaktion (practitioner action) durchführt, darfst du einen einzelnen Marker ausgeben und einen zusätzlichen Würfel werfen. Wähle dann einen der Würfel als dein Ergebnis aus.

*Beispiel: Wenn eine Regel verlangt, 2W6 zu werfen, kannst du einen Marker ausgeben um 3W6 zu werfen und das Ergebnis deiner Wahl anstelle des höchsten oder niedrigsten Ergebnisses zu wählen.*

**2 Marker:** Wenn ein befreundetes Regiment sein Befehlskarten-Ereignis 'Stamm aktivieren' (strain expression) durchführt, kannst du sofort 2 Marker ausgeben. Das Regiment erleidet dieses Mal nicht wie üblich die Sonderregel 'Verfall' (decay).

**3 Marker:** Beim Ziehen der letzten Befehlskarte in deinem Befehlskartenstapel kannst du 3 Marker ausgeben. Wenn die Karte zu einem Nicht-Monster-Regiment gehört, entferne sofort ihren Status 'Gebrochen' (broken) und heile 5 Verwundungen.

## ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

### HIGH CLONE EXECUTOR

#### Rücksichtslose Kompetenz (ruthless competence)

**[Immer aktiv]:** Verbündete Infanterie-Regimenter, die ihr **[BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS]** 'Stamm aktivieren' (strain expression) nutzen, erhalten bis zum Ende der Runde +1 auf ihren Marschwert.

Einmal pro Runde kann der Kriegsherr eine der folgenden rücksichtslosen Kompetenzen nutzen:

1. Sofort nachdem ein verbündetes **[KLON]**-Regiment eine Nah- oder Fernkampf-Aktion gegen eine gegnerische Einheit innerhalb optimaler Entfernung (effective range) angesagt hat, erhält es die Sonderregel 'Opportunisten' (opportunist) bis zum Ende dieser Aktion.
2. Sofort nachdem ein verbündetes **[KLON]**-Regiment als Ziel einer gegnerischen Nahkampf-Aktion ausgewählt wurde, profitiert jenes gegnerische Regiment bis zum Ende der Runde nicht von der Sonderregel 'Angespornt' (inspired).
3. Wenn ein verbündetes Regiment zerstört wird, darf ein verbündetes **[KLON]**-Regiment innerhalb von 12 Zoll eine Marschieren-Aktion außer der Reihe durchführen.

### LINEAGE PRIDEBORNE

#### Gnadenloser Jäger (remorseless hunter)

**[Immer aktiv]:** Alle verbündeten **[HÜLLE]**-Regimenter erhalten die Sonderregel 'Ziel bestimmen' (designate target).

**[Aktivierbar]:** Alle verbündeten Regimenter erhalten die Sonderregeln 'Sicherer Schuss' (suershot) und 'Weitschuss' (longshot) bis zum Ende der Runde.

**Ziel bestimmen (designate target):** Wenn dieses Regiment einem gegnerischen Regiment während einer Nahkampf-, Sturmangriff- oder Fernkampf-Aktion eine Verwundung zufügt, wird dieses gegnerische Regiment bis zum Ende der Runde markiert. Wenn verbündete Regimenter einen Sturmangriff gegen ein markiertes gegnerisches Regiment durchführen, erhöhen sie ihre Sturmangriffsreichweite um +2 Zoll und dürfen bis zum Ende der Runde fehlgeschlagene Trefferwürfe während Sturmangriff- und Nahkampf-Aktionen neu würfeln.

## ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

### LINEAGE HIGHBORNE

#### Lämmer zur Schlachtbank (lambs to the slaughter)

[Immer aktiv]: Das Regiment, dem dieser [Charakter] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregeln 'Furchtlos' (fearless) und 'ZornRaserei' (fury).

[Aktivierbar]: Alle verbündeten [HÜLLE]-Regimenter behandeln jedes Trefferwurf-Ergebnis von „6“ bis zum Ende der Runde als „1“, wenn es um Nahkampf, Fernkampf und Aufpralltreffer geht.

### MERCHANT PRINCE

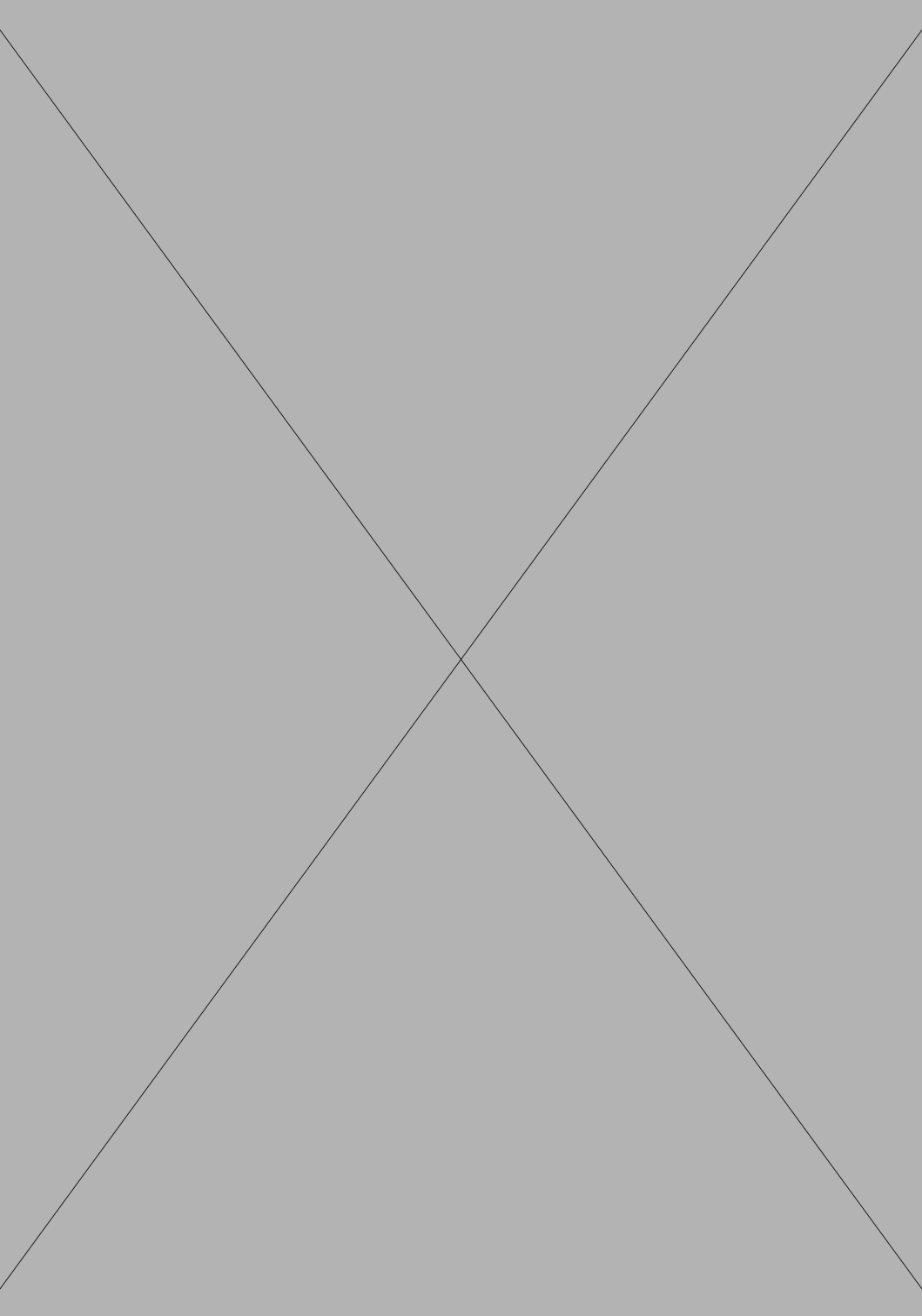
#### Tricks of the Trade

#### Handelstricks (tricks of the trade)

[Immer aktiv]: Vor der ersten Verstärkungsphase des Spiels wirfst du 5 Würfel und notierst die Ergebnisse, indem du sie in einem für deinen Gegner sichtbaren Bereich ablegst – dies ist dein Einflussvorrat.

Während der Schlacht, wenn du aufgefordert wirst, Würfel zu werfen, außer bei Verstärkungs- und Überlegenheitswürfen, kannst du vor dem Würfeln eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem Einflussvorrat auswählen und diese ausgeben, um stattdessen deren Ergebnis zu verwenden. Diese Ergebnisse können nicht neu geworfen oder als neu geworfene Würfel verwendet werden.

Außerdem fügst du jedes Mal, wenn du einen Überlegenheitswurf machst, dein endgültiges, unmodifiziertes Ergebnis zu deinem Einflussvorrat hinzu.



## PHEROMANCER - PHEROMANT

100 PUNKTE

Die Pheromantie stellt die niedrigste Form der Biomantie dar, die von den Spires praktiziert wird, sei es aufgrund mangelnder Fähigkeiten oder auferlegter Beschränkungen. Die vorherrschende Theorie besagt, dass Biomanten ihre Gaben nutzen, um die Stränge, die das Leben selbst verbinden, zu neuen Formen zu verweben, während Pheromanten ihre Gabe nach innen lenken und ihren Körper in einen chemischen Schmelzofen verwandeln, der in der Lage ist, die Zusammensetzung jeder Verbindung, die sie zu sich nehmen, zu verändern.

Dadurch können sie neue, maßgeschneiderte Verbindungen, Hormone und Pheromone mit erschreckender Präzision herstellen, die weit über die begrenzten Möglichkeiten der tief im Inneren jedes Spires befindlichen Wachstumstanks hinausgeht. Mit solchen Methoden kann ein Pheromant Befehle über das Schlachtfeld hinweg erteilen, gegnerische Truppen zur Vernichtung auswählen, ängstliche Drohnen in blutrünstige Ungeheuer verwandeln und sogar seine Truppen zwingen, so lange zu marschieren, bis ihre Füße kaum mehr als blutige Stümpfe sind.

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

**Sonderregeln:** ANWENDER DER PHEROMANTIE

**Schlachtfeldregel:** [CHARAKTER], [KLON]

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

**Unterdrückung höherer Funktionen (suppress higher functions) [Befehlskarten-Ereignis]:** Ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll erhält die Sonderregel 'Furchtlos' (fearless) bis zum Ende der Runde.

**Anwender der Pheromantie (practitioner (pheromancy))**

**[Aktion im und außerhalb des Kampfes]:** Dieser [Charakter] kann in seiner Aktivierung eine einzelne Pheromantie-Fähigkeit ausführen.

## PEROMANCER - PHEROMANT

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Kann bis zu 2 Apparate und Eigenarten in jeglicher Kombination und zusätzlich unbegrenzt Mutationen erwerben.

### KRIEGSTRUPP

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Bestie Drones</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Abomination</i>
	<i>Force Grown Drones</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Consumption Beast</i>
	<i>Onslaught Drones</i>		<i>Desolation Drones</i>
	<i>Stryx</i>		<i>Desolation Beast,</i>
			<i>Pteraphon Surveyor</i>

## BIOMANCER - BIOMANT

100 PUNKTE

*Einen Biomanten zu betrachten bedeutet, die Biomantie selbst zu betrachten. Sie sind die bevorzugten Agenten des Vorstands und verfügen über die gesamten Ressourcen ihres verdrehten Genies. Alles an ihnen, von ihrer Kleidung über die Menagerie, die ihnen folgt, bis hin zu ihren Körpern, ist das direkte Ergebnis eines biomantischen Prozesses.*

*Diese fähigen Wesen haben die primitive Kunst der Pheromantie längst hinter sich gelassen und betrachten das Schlachtfeld mit dem nüchternen Blick eines Wissenschaftlers. Sie passen sich den Erfordernissen des Schlachtfeldes an und setzen Ressourcen ein, um mit klinischer Präzision Ergebnisse zu erzielen.*

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

**Sonderregeln:** ANWENDER DER BIOMANTIE

**Schlachtfeldregel:** [CHARAKTER], [KLON]

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

**Epigenetischer Auslöser (epigenetic trigger) [Befehlskarten-Ereignis]:** Wähle ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll. Es fügt dem Attackenwert seiner Kommando-Verbundbasis bis zum Ende der Runde +2 hinzu.

**Anwender der Biomantie (practitioner (biomancy))**

**Aktion im und außerhalb des Kampfes:** Dieser [CHARAKTER] kann in seiner Aktivierung eine einzelne Biomantie-Fähigkeit ausführen.

## BIOMANCER - BIOMANT

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Kann bis zu 2 Apparate und Eigenarten in jeglicher Kombination und zusätzlich unbegrenzt Mutationen erwerben.

### KRIEGSTRUPP

*Haupttrupp:* Bound Clones  
Desolation Drones  
Force Grown Drones

*Eingeschränkte Auswahl:* Abomination  
Consumption Beast  
Desolation Beast  
Incarnate Sentinels  
Pteraphon Surveyor

## HIGH CLONE EXECUTOR - HOCHKLON-VOLLSTRECKER

90 PUNKTE

*Die Hochklon-Vollstrecker werden oft ignoriert und sogar verachtet, spielen jedoch eine entscheidende Rolle, die selbst die arrogantesten Mitglieder der Hochgeborenen der Blutlinie nicht leugnen können: Sie verfügen über direkte Kampferfahrung und bilden den Kern professioneller Offiziere, die die Truppen anführen. Um den Rang eines Vollstreckers zu erreichen, muss ein Klon die Ränge der Vorhut-Infanterie und der Infiltratoren durchlaufen haben.*

*Diese hart erarbeitete Kampferfahrung verleiht ihnen tiefe taktische und strategische Einsichten, die innerhalb der Streitkräfte der Spires selten zu finden sind. Während Biomanten und Pheromanten die Soldaten in gierige Automaten verwandeln können und Hochgeborene der Blutlinie auf dem Schlachtfeld unaufhaltsam sein mögen, sind es die Hochklon-Vollstrecker, die immer wieder auf hundert verschiedenen Schlachtfeldern Siege erringen.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	3	3	5	4	4	3	2	Rücksichtslose Kompetenz

**Sonderregeln:** SPALTEN (2), KLINGENWIRBEL, WIDERSTANDSFÄHIG (1), SYMBIOTISCHER BEFEHL

**Schlachtfeldregel:** [CHARAKTER], [KLON]

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

### Symbiotischer Befehl (symbiotic command)

**Aktion im und außerhalb des Kampfes:** Ein verbündetes [KLON]-Regiment innerhalb von 12 Zoll erhält bis zum Ende der Runde das Befehlskarten-Ereignis 'Eilmarsch' (double time).

## HIGH CLONE EXECUTOR - HOCHKLON-VOLLSTRECKER

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Kann bis zu 2 Apparate und Eigenarten in jeglicher Kombination und zusätzlich unbegrenzt Mutationen erwerben.

### KRIEGSTRUPP

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Bound Clones</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Bestie Drones</i>
	<i>Force Grown Drones</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Marksman Clones</i>
	<i>Onslaught Drones</i>		<i>Pteraphon Surveyor</i>
	<i>Vanguard Clones</i>		<i>Siegebreaaker Behemoth</i>
			<i>Vanguard Clone Infiltrators</i>

**LINEAGE HIGHTBORNE - HOCHGEBORENE DER BLUTLINIE****130 PUNKTE**

*In den höchsten Rängen der Blutlinien wird von niemandem mehr erwartet, sein Leben zu riskieren, schon gar nicht für etwas so Einfaches und Triviales wie einen Kampf. Die auserwählten Krieger der herrschenden Blutlinien schreiten sicher über das Schlachtfeld, indem sie ihr Bewusstsein in ihre Avatara projizieren: ausgefallene Kreationen, geschmückt mit allerlei Ornamenten und biomantischen Verbesserungen, deren geschmeidiger, androgynen Körperbau ihre Geschwindigkeit und Kraft nicht vermuten lässt. Da sie fast kein persönliches Risiko eingehen müssen und nur minimale Fähigkeiten benötigen, um zu tödlichen Gegnern zu werden, haben viele Abkömmlinge der Blutlinien begonnen, ihre Avatara so auffällig wie möglich zu schmücken, denn die Körpergefäße haben sie zu so geschickten Tötungsmaschinen gemacht, dass die Zahl der getöteten Feinde einfach keine praktische Methode mehr ist, um sich von anderen abzuheben.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Bestie	-	-	1	4	6	5	4	4	2	Lämmer zur Schlachtbank

**Sonderregeln:** MAKELLOSE SCHÄGE, SPALTEN (1), AUFPRALL (2)

**Schlachtfeldregel:** [CHARAKTER], [HÜLLE]

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

**Beeindruckende Vortrefflichkeit (imposing excellence):** Der [Charakter] und das [Hülle]-Regiment, dem er derzeit zugeordnet ist, erhalten die Sonderregel 'Parade' (parry).

**Aktion: Mächtiger Schlag (mighty swing) (Aktion im Kampf)**

Wähle ein gegnerisches Regiment, welches sich mit dem Regiment, dem dieser [Charakter] derzeit zugeordnet ist, im Nahkampf befindet. Es erleidet 1 Verwundung. Dies löst keine Moraltest aus.

## LINEAGE Highborne - HOCHGEBORENE DER BLUTLINIE

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Kann bis zu 2 Apparate und Eigenarten in jeglicher Kombination und zusätzlich unbegrenzt Mutationen erwerben.

### KRIEGSTRUPP

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 Regimenter Incarnate Sentinels erhalten.

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Avatara</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Abomination</i>
	<i>Bound Clones</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Centaur Avatara</i>
			<i>Leonine Incarnate Sentinels</i>
			<i>Siegebreaker Behemoth</i>
			<i>Vanguard Clone Infiltrators</i>

**LINEAGE PRIDEBORNE - STOLZGEBORENE DER BLUTLINIE****120 PUNKTE**

*Unter den Ältesten der Blutlinie, die sich der niederen fleischlichen Befriedigung des Kampfes hingeben, gibt es eine kleine, aber sehr engagierte und einflussreiche Minderheit, für die das Abschlagen minderwertiger Feinde seinen Reiz verloren hat. Viele dieser greisenhaften Alten haben einen neuen Sinn und eine neue Freude gefunden, nicht im wahllosen Abschlagen unwürdigen Gesindels, sondern in der geduldigen, gelassenen und vorsätzlichen Jagd auf einen würdigen Feind. Sie betrachten den Gegner nicht mehr als Feind, sondern als Beute. Und wie alle Jäger sind sie stolz auf eine gut ausgeführte Jagd. Sie stürzen sich nicht sinnlos in den Kampf, sondern verfolgen ihre Beute geduldig, greifen von der Flanke und von hinten an und entfesseln dann das mörderische Potenzial ihrer Avatara-Projektionen.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Kavallerie	-	-	3	3	4	5	4	3	2	Gnadenloser Jäger

**Sonderregeln:** UERMÜDLICHE JAGD, SCHARFE SINNE, AUFPRALL (2), SALVE 4 (14 ZOLL), TÖDLICHER SCHUSS, PANZERBRECHEND (2)

**Schlachtfeldregel:** [CHARAKTER], [HÜLLE]

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

**Scharfe Sinne (acute senses):** Das Regiment betrachtet alle seine Seiten als seine Frontreihe, und seine Verbundbasen ignorieren sich gegenseitig, wenn es darum geht, die Sichtlinie zu bestimmen und bei Fernkampf-Aktionen auf sichtverhindernde Hindernisse zu prüfen.

**Uermüdlische Jagd (ceaseless hunt):** Das Regiment, dem dieser Charakter derzeit zugeordnet ist, erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Schießen und Vorrücken' (fire and advance).

**Aktion: Scharfschütze (sharpshot) (Aktion außerhalb des Kampfes)**

Wähle ein gegnerisches Regiment in Reichweite der Sonderregel 'Salve' (barrage) des [CHARAKTERS]. Es erleidet 1 Verwundung. Dies löst keine Moraltest aus.

## LINEAGE PRIDEBORNE - STOLZGEBORENE DER BLUTLINIE

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Kann bis zu 2 Apparate und Eigenarten in jeglicher Kombination und zusätzlich unbegrenzt Mutationen erwerben.

### KRIEGSTRUPP

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 Regimenter Centaur Avatara enthalten.

Dieser Kriegstrupp darf nicht mehr als 2 Regimenter Leonine Avatara enthalten.

*Haupttrupp: Centaur Avatara*

*Leonine Avatara*

*Vanguard Clones*

*Eingeschränkte*

*Auswahl:*

*Avatara*

*Marksmen Clones*

*Stryx*

## MERCHANT PRINCE - HANDELSFÜRST

120 PUNKTE

*Als jüngste Entwicklung in der langen Geschichte der Spires haben sich die Handelsfürsten schnell zu einer Macht entwickelt, mit der man rechnen muss. Indem sie alle Bemühungen um die Anhäufung von Macht und Reichtum innerhalb der Spire, traditionell die Domäne der Blutlinien und des Vorstands, aufgegeben und ihre Bemühungen nach außen, auf isolierte Siedlungen und Interaktionen mit den niederen Spezies, gerichtet haben, ist es ihnen gelungen, echte Macht anzuhäufen, die ihnen für eine so junge Fraktion überraschend großen Einfluss innerhalb der Politik der Spires verschafft hat. Rücksichtslos, berechnend und vor allem ehrgeizig, haben sich die Handelsfürsten als mächtige Gegner für alle erwiesen, die sich ihnen entgegenstellen.*

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

**Sonderregeln:** MEISTERHAFTER MANIPULATOR

**Schlachtfeldregel:** [CHARAKTER], [KLON]

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

**Meisterhafter Manipulator (master manipulator):** Einmal pro Runde, bevor Verstärkungswürfe gemacht werden, darfst du deinem Gegner ein Angebot machen.

**Wenn dein Gegner das Angebot annimmt,** können beide Spieler ein zusätzliches Regiment auswählen, das in dieser Runde automatisch seinen Verstärkungswurf besteht. Zusätzlich erhält das ausgewählte Regiment die Sonderregel 'Vorhut (3)' (vanguard (3)).

**Wenn dein Gegner das Angebot ablehnt,** dann darfst du entscheiden, entweder einen fehlgeschlagenen Verstärkungswurf zu wiederholen oder, nachdem alle Verstärkungswürfe abgehandelt sind, ein Regiment zu wählen, das sich derzeit nicht auf dem Schlachtfeld befindet. Dieses Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Vorhut (3)' (vanguard (3)).

Sollten beide Spieler einen Merchant Prince in ihrer Armee haben, dürfen beide ein Angebot aussprechen. Die Spieler handeln einen Würfelkampf ab, um zu entscheiden, wer zuerst sein Angebot machen darf.

*Notiz: Mehrere Merchant Princes in einer Armee erlauben es nicht, mehrere Angebote zu machen.*

## MERCHANT PRINCE - HANDELSFÜRST

**Das Beste, was man für Geld kaufen kann:** Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erleidet die Hälfte der Verwundungen (aufgerundet) durch die Sonderregel 'Verfall' (decay).

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

**Kann bis zu 1 Eigenart und zusätzlich unbegrenzt Mutationen erwerben.**

### KRIEGSTRUPP

*Haupttrupp:* *Bound Clones*      *Eingeschränkte* *Jedes Spires-Regiment!*  
*Force Grown Drones*      *Auswahl:*  
*Vanguard Clones*

**MIMETIC ASSASSIN - MIMETISCHER ATTENTÄTER****60 PUNKTE**

*Der mimetische Attentäter ist ein wahr gewordener Albtraum für gegnerische Kommandanten. Jedes Segment seines Panzers ist einzeln beweglich und messerscharf, sodass er seine Körperform, Haltung und Silhouette verändern kann, um sich als beliebiger Klon (oder humanoider Zweibeiner mit minimalem Verkleidungsaufwand) zu tarnen oder sogar Krallen und Waffen aus seinem eigenen Körper zu bilden. In Verbindung mit seinem Pheromonfeld verschaffen diese Eigenschaften dem Mimetiker einen beispiellosen Vorteil in Infiltrations- und Hinterhaltssituationen. In der Dunkelheit der Nacht oder im Getümmel des Kampfes leicht zu übersehen, kann sich der mimetische Attentäter unbemerkt seinem auserwählten Feind nähern, bevor er zur Tat schreitet und sich im Handumdrehen in ein wirbelndes, stechendes Monstrum verwandelt.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	2	3	6	4	1	1	3	Keine Überlegenheitsfähigkeit

**Sonderregeln:** **KLINGENWIRBEL, BLITZSCHNELLE HIEBE, SPALTEN (2), ATTENTATSANWEISUNG, NATUR ÜBERTROFFEN, ANGESPORNT**

**Schlachtfeldregel:** [**CHARAKTER**], [**KLON**]

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

Dieser [**CHARAKTER**] darf nicht der Kriegsherr der Armee sein. Zusätzlich hat dieser [**CHARAKTER**] keinen Kriegstrupp und darf gemäß den Regeln der 'Attentatsanweisung' (assassination directive) (siehe nächste Seite) einem Regiment zugeordnet werden.

**Natur übertroffen (refined beyond nature):** Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erleidet keine negativen Effekte für das Ablehnen von Duellen. Zusätzlich hat der [**CHARAKTER**] keinen Entschlossenheitswert und besteht alle Moral- und Entschlossenheitstests automatisch. Dieser [**CHARAKTER**] überträgt seinen Entschlossenheitswert nicht auf das Regiment, dem er derzeit zugeordnet ist.

## MIMETIC ASSASSIN - MIMETISCHER ATTENTÄTER

### CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

**Kann bis zu 1 Eigenart und zusätzlich unbegrenzt Mutationen erwerben.**

**Attentatsanweisung (assassination directive):** Dieser [CHARAKTER] wird am Anfang der Schlacht keinem Regiment zugeordnet, sondern tritt dem Schlachtfeld auf folgende Art bei:

Wenn ein verbündetes Infanterieregiment, dem derzeit kein [CHARAKTER] zugeordnet ist, eine Nahkampf-Aktion ankündigt, kannst du sofort eine Nicht-Kommando-Verbundbasis in der ersten Reihe durch diese [CHARAKTER]-Verbundbasis ersetzen und seine Kommandokarte daneben legen. Die ersetzte Verbundbasis wird als Verlust entfernt, zählt jedoch nicht dazu, das Regiment als gebrochen oder zerschmettert zu deklarieren.

Nach dem Ersetzen der Verbundbasis handelt der Mimetic Assassin in der folgenden Reihenfolge:

- 1) Der [CHARAKTER] fügt einem einzelnen gegnerischen Regiment, das mit der [CHARAKTER]-Verbundbasis in Kontakt steht, X Treffer zu, wobei X der Wundenwert der Verbundbasis ist, den der [CHARAKTER] ersetzt hat. Diese Treffer profitieren von der Sonderregel 'Spalten (2)' (cleave (2)) und lösen keine Moraltests aus.
- 2) Der [CHARAKTER] kann sofort eine Duell-Aktion außer der Reihe durchführen.
- 3) Der [CHARAKTER] zählt als aktiviert und das Regiment, dem er derzeit zugeordnet ist, darf mit seiner Nahkampf-Aktion fortfahren.

Sollte der [CHARAKTER] bis zum Ende der Schlacht das Schlachtfeld nicht betreten haben, so gilt er vor Beginn der letzten Siegphase des Spiels als zerstört.

**Anmerkung:** Diese Fähigkeit kann nur einmal im Spiel genutzt werden. Sie kann nicht zum Wechsel zwischen Regimentern verwendet werden.

## BIOMANTIEN (biomancies)

### ESSENZÜBERTRAGUNG (essence transfer)

Wähle ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll und wirf 2W6:

- Das Regiment erleidet sofort so viele Verwundungen, wie der niedrigere Würfelwurf angibt. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.
- Wähle ein anderes verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll, das kein Monster ist: Es heilt sofort 4 Verwundungen.

### INSTABILE VERSTÄRKUNG (unstable enhancement)

Wähle ein verbündetes Regiment, das kein Monster ist, innerhalb von 12 Zoll. Bis zum Ende der Runde:

- Wirf 1W6 und das Regiment erhält basierend auf dem Ergebnis des Wurfs einen der folgenden Effekte.  
**1 - 2:** +1 auf den Marschwert.  
**3 - 4:** +1 auf den Nahkampfwert (bis zu einem Maximum von 4).  
**5 - 6:** +1 auf den Fernkampfwert (bis zu einem Maximum von 4).

Alternativ kannst du vor dem Würfeln mit dem 1W6 das Regiment stattdessen 2W6 würfeln lassen und Verwundungen in Höhe des niedrigeren Würfelergebnisses erleiden und dann wählen, welchen Effekt du anstelle des Würfels nutzen möchtest. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.

### KATALYTISCHER BRUCH (catalytic rupture)

Wähle ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll und wirf 2W6:

- Alle gegnerischen Regimenter, die sich derzeit in Kontakt mit dem gewählten Regiment befinden, erleiden sofort X Treffer mit der Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)), wobei X dem höchsten Würfelergebnis der 2W6 entspricht. Treffer durch diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.

### VIRULENZ ZUWEISEN (grant virulence)

Wähle ein gegnerisches Regiment innerhalb von 12 Zoll:

- Das Regiment erleidet 1W6 Treffer mit der Sonderregel 'Panzerbrechend (X)' (armor piercing (X)), wobei X gleich 6 minus dem Ergebnis des Wurfs ist. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.

*Beispiel: Würfelst du eine 4, dann ist  $6-4=2$  und somit 'Panzerbrechend (2)'*

## PHEROMANTIEN (pheromancies)

### BEFLÜGELN (induce vigor)

Wähle ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll. Bis zum Ende der Runde:

- Das Regiment erhält die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

### PHEROMANTISCHER ANTRIEB (pheromantic drive)

[AURA] bis zum Ende der Runde:

- Verbündete [DROHNEN]- und [KLON]-Regimenter, die sich derzeit innerhalb von 12 Zoll befinden, würfeln misslungene Entschlossenheitstests von „6“ neu.
- Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)).

### PHEROMANTISCHER ZWANG (pheromantic compulsion)

Wähle ein gegnerisches Monsterregiment innerhalb von 12 Zoll. Bis zum Ende der Runde:

- Das Regiment zählt als 0 Verbundbasen, wenn es darum geht, Missionsziel-Zonen einzunehmen oder zu umkämpfen.

### STÄRKE ENTZIEHEN (siphon strength)

Wähle ein gegnerisches Regiment innerhalb von 12 Zoll. Bis zum Ende der Runde:

- Das Regiment kann nicht von den Sonderregeln 'Angespornt' (inspired) oder 'Gezielter Schuss' (aimed shot) profitieren.

## EXPERIMENTE UND EIGENARTEN (experiments and eccentricities)

[**CHARAKTERE**] sind berühmte Helden oder hochbegabte Individuen (oder im Falle dieser Armee eher Versuchskaninchen!), die sich von der Masse abheben. Sei es durch Glück, Bildung, Training und Anstrengung oder andere Kräfte, haben [**CHARAKTERE**] Fähigkeiten erworben, die sie außergewöhnlich machen.

Im Folgenden findest du optionale Verbesserungen für deine [**CHARAKTERE**], die ihnen Bonusfähigkeiten verleihen. Als Faustregel gilt, dass ein [**CHARAKTER**] so viele Verbesserungen beliebiger Art auswählen kann, wie sein Armeelistenprofil zulässt. Jede Verbesserung kann nur einmal erworben werden, sofern nicht anders angegeben.

## APPARATE (apparatuses)

### Degenerative Aura (degenerative aura) 25 Punkte

*Es erfordert ein gewisses Maß an Geschick, seine Überträger und Pheromone in einer Wolke um sich herum zu verbreiten. Es erfordert einen starken Willen, um sie auf ein ganzes Regiment auszudehnen, aber nur wahre Meisterschaft ermöglicht eine angemessene Kontrolle... Glücklicherweise mussten Zerstörung und Verfall nie wirklich unter Kontrolle gebracht werden.*

(**Nur Biomancer und Pheromancer.**) Wenn das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, Verwundungen durch die Sonderregel 'Verfall' (decay) erleidet:

Jedes gegnerische Regiment, das derzeit mit diesem Regiment kämpft, erleidet X Verwundungen, wobei X der Anzahl der Verbundbasen des gegnerischen Regiments entspricht.

### Leiden absorbieren (affliction absorption) 20 Punkte

Einmal pro Runde: Wenn ein anderes Regiment innerhalb von 8 Zoll durch die Sonderregel 'Verfall' (decay) Verwundungen erleidet, kannst du diese Verwundungen dem Regiment zuweisen, dem dieser [**Charakter**] zugeordnet ist. Diese Verwundungen lösen keine Entschlossenheitstests aus. Diese Verwundungen können weder vermieden noch verringert werden.

### Biotische Erneuerung (biotic renewal) 20 Punkte

*Durch die Nutzung der körpereigenen Heilungsmechanismen können isolierte Nährstoffdepots, fetthaltiges Gewebe und abgestorbenes Fleisch verwendet werden, um innerhalb kürzester Zeit schnelle und grobe Heilungsmaßnahmen durchzuführen. Die Ergebnisse hinterlassen schreckliche Narben und verkürzen wahrscheinlich die Lebensdauer des Patienten, aber darauf wird selten Rücksicht genommen.*

(**Nur Biomancer und Pheromancer.**) Der [**CHARAKTER**] erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis.

Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, heilt sofort 3 Verwundungen.

### Groteskes Elixier (grotesque elixir) 20 Punkte

*Das groteske Elixier liefert genug Energie und Nährstoffe, um das Wachstum einer Bestiendrohe innerhalb eines einzigen Tages anzuregen. Das wahre Geheimnis liegt jedoch in seinem Reagenz: einem Schwarm symbiotischer Organismen, die sich mit dem Wirt verbinden und sich opfern, um den Blutfluss zu stillen und durchtrenntes Gewebe wieder zu verbinden. Der Schock würde schwächere Wesen töten, aber die gequälten Monstrositäten der Spires registrieren die neuronale Aktivität kaum.*

(**Nur Biomancer und Pheromancer.**) Einmal pro Spiel während der Aktivierung dieses [**CHARAKTERS**] heilt ein ausgewähltes verbündetes [**MONSTROSITÄT**]-Regiment innerhalb von 12 Zoll sofort 1W6 Verwundungen.

Ein Biomant-Kriegsherr kann einen einzelnen Beobachtungsmarker ausgeben, um stattdessen 2W6 zu werfen und ein Ergebnis auszuwählen.

### Adrenalinüberproduktion

#### (hyperadrenal stimulation)

10 Punkte

*Es gibt Wirkstoffe, die die Geschwindigkeit der neuronalen Ausbreitung und der synaptischen Übertragung erhöhen können. Sie sind zwar teuer, aber wenn sie zum richtigen Zeitpunkt von einem zentralen Ort aus sinnvoll dosiert werden, kann die dadurch erzielte Reaktionssteigerung über Leben und Tod entscheiden.*

(**Nur Pheromancer.**) Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Gegenangriff' (counter attack).

### Lethargie auslösen (induce lethargy) 10 Punkte

*Obwohl die Chemorezeptoren in den meisten Neuronen ähnlich sind, ist die Beeinflussung eines nicht vorbereiteten Ziels alles andere als optimal und äußerst ineffizient. Bei einer Kavallerieattacke tritt jedoch die Effizienz zugunsten des Überlebens in den Hintergrund, und überwältigende Dosen von Betäubungsmitteln und verstreuten Glutamatn können die Kraft eines nahen Feindes schwächen, um ihm den Schwung zu nehmen.*

(**Nur Pheromancer.**) Gegnerische Regimenter profitieren nicht von den Sonderregeln 'Unaufhaltsam' (unstoppable) oder 'Moloch' (juggernaut), wenn sie das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, als Ziel eines Spurengreifwählers

## MUTATIONEN (mutations)

### Eisenverknöchertes Panzer (ferro-ossified carapace)

30Punkte

Die Biomantie hat Merkmale und Inspirationen aus allen Bereichen des Tierreichs übernommen, egal wie unbedeutend diese auch sein mögen. Das Erlernen der Technik, Eisensulfide an den Chitinkörper einer Avatara-Hülle zu binden, war unglaublich kostspielig, verschafft den privilegierten Piloten jedoch unvergleichliche Sicherheit in der Hitze des Gefechts. (Nur [HÜLLEN]-[CHARAKTER].) Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält das folgende Befehlskarten-Ereignis:  
Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Abgehärtet (1) (hardened (1)).

### Krampfhaft (convulsive)

10Punkte

Der Wert des Opfers ist den Spires seit langem bekannt und wird von ihnen geschätzt... solange es sich um das Opfer eines anderen handelt. Eine empfindliche Reihe von speziellen Nervenbahnen und Schockunterdrückungshormonen kann als Reaktion auf ein massives Trauma aktiviert werden und die Angriffsfähigkeit eines sterbenden Kampfdieners massiv steigern. Obwohl auch einige wenige verzweifelte Vollstrecker diese Modifikation nutzen, um sinnlose Duelle zu verhindern. (Nur [KLON]-[CHARAKTER].) Dieser [CHARAKTER] kann immer 'kämpfend untergehen!' Wenn er dies nutzt, erhält er +2 auf seinen Attackenwert.

### Verknüpfte Neurorezeptoren (linked neuroreceptors)

10 Punkte

Abgeleitet von der neuronalen Verbindung zwischen einem Piloten und seiner Hülle kann eine schwache sensorische Verbindung zwischen willigen Beteiligten hergestellt werden. Diese Technologie unterliegt jedoch so strengen Vorschriften und Verboten durch die herrschende Blutlinie, dass nur wenige über die Mittel verfügen, sie einzusetzen, trotz ihrer unglaublichen Vorteile. (Nur [KLON]-[CHARAKTER].) Solange die 'Stammfähigkeit' (strain ability) des Regiments, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, aktiv ist, erhält das Regiment die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

### Trainiertes Muskelgedächtnis (cultivated muscle memory)

10 Punkte

Durch sorgfältige Untersuchung der Nervenbahnen von Arena-Wunderkindern ist es den Spires gelungen, diejenigen zu isolieren und zu replizieren, die mit den grundlegendsten Formen des Kampfes verbunden sind. Durch die Nutzung der unglaublichen Reaktionsgeschwindigkeiten, die auf diese Weise erreicht werden können, und deren Integration in einen Kampfstil, wird der Nutznießer dieser Verbesserung zu einem furchterregenden Gegner. Der [CHARAKTER] fügt seinem Nahkampfwert +1 hinzu.

### Veredelt (grafted)

5 Punkte

Eine trügerisch komplexe Veränderung, die Knochen- und Muskelimplantate, Muskelimplantate und die Entwicklung von Nervenbahnen umfasst und mit einem langwierigen Trainingsprogramm einhergeht, kann zu einer zusätzlichen Extremität führen, was sowohl beim Hantieren von Destillierkolben im Labor als auch beim Ausweiden von Feinden auf dem Schlachtfeld von großem Nutzen sein kann. Der [CHARAKTER] fügt seinem Attackenwert +1 hinzu.

## EIGENARTEN (eccentricities)

**Verlorener Antrieb (forlorn drive) 30 Punkte**  
*Die Fähigkeit der eingesetzten Spire-Truppen, mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit zu marschieren, ist nicht nur auf die geringeren logistischen Anforderungen ihrer begrenzten Anzahl zurückzuführen. Es gibt zahlreiche Berichte über Klone und Drohnen, die mit blutig zerfetzten Füßen auf dem Schlachtfeld ankamen, nachdem sie unter dem pheromantischen Befehl ihrer Vorgesetzten zu gnadenlosen Gewaltmärschen gezwungen worden waren. Die taktischen und strategischen Vorteile dieser Vorgehensweise sind hinlänglich bekannt.*  
Das [DROHNEN]- oder [KLON]-Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Flankieren' (flank).

**Konservierungsprotokolle (preservation protocols) 30 Punkte**  
*Avatara-Hüllen sind keine echten Organismen, sondern sollten eher als organische Maschinen betrachtet werden. Das bedeutet, dass viele Funktionen wie Verdauung, Fortpflanzung und höhere Gehirnfunktionen auf Redundanzen, Nährstoff- und Geweberegenerationsmechanismen umgestellt werden können, die durch symbiotische Prozesse verbessert werden, um den Erhalt der Hülle zu gewährleisten.*  
(Nur [HÜLLE]-[CHARAKTER].) Der [CHARAKTER] erhält Zugriff auf folgende Aktion (innerhalb und außerhalb des Kampfes):  
Entferne sofort alle Verwundungsmarker von diesem [CHARAKTER] und dem [HÜLLEN]-Regiment, dem er derzeit zugeordnet ist.

**Egal, was es kostet (no matter the price) 20 Punkte**  
*Der Wert der Loyalität ist in einer Gesellschaft, die so unbeständig und gefährlich ist wie die der Spires, allgemein anerkannt. Eingepflanzte Verhaltensmuster und autonome Reaktionen geben den etablierten Blutlinien seit langem ein gewisses Maß an Vertrauen in die Loyalität ihrer Truppen. Die endgültige Form dieser Konditionierung ist eine komplexe Reihe neurochemischer Reaktionen, die zu blinder Loyalität und Selbstaufopferung für den eigenen Gebieter führen, verbunden mit der Unterdrückung aller Selbsterhaltungstrieb. Loyale Streitkräfte lassen sich gerne tödliche Schläge zufügen, um im Gegenzug die Chance zu erhalten, ihren Feinden in einer verdrehten Darstellung unheimlicher Loyalität einen Schlag zu versetzen.*  
Einmal pro Spiel, wenn das [KLON]-Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, eine Nahkampf-Aktion ausführt, aber bevor gewürfelt wird, um zu treffen, kannst du diese Eigenart aktivieren. Für jeden fehlgeschlagenen Trefferwurf während der Nahkampf-Aktion erleidet das angreifende Regiment sofort 1 Verwundung.

Dann werden alle fehlgeschlagenen Trefferwürfe sofort in erfolgreiche umgewandelt. Während dieser Nahkampf-Aktion kannst du keine Trefferwürfe neu würfeln. Moraltests, die aufgrund der zusätzlichen Verwundungen ausgelöst werden, werden am Ende der Aktion zusammen mit allen anderen Verwundungen gewürfelt, die als Ergebnis der Nahkampf-Aktion entstanden sind.

**Kommandant der Blutlinie (lineage commander) 15 Punkte**  
*Trotz der Zweckmäßigkeit haben einige aufgeklärte Blutlinien erkannt, dass es ein Risiko ist, sich bei der Führung ihrer Truppen auf Söldner als Vollstrecker zu verlassen. Sie mildern dieses Risiko oft, indem sie einen ihrer vielversprechenden Nachkommen mit dem Oberbefehl über die Truppen der Blutlinie betrauen, wodurch sie den Verlust an Führungserfahrung durch die Verbesserung der Qualität der Truppen ausgleichen und dies trotz der Kosten als lohnenden Tausch betrachten.*  
(Nur Lineage Highborne.) Dieser [CHARAKTER] muss einem Regiment 'Bound Clones' zugeordnet sein, obwohl es sich um eine Bestien-Verbundbasis handelt. Solange er dem Regiment 'Bound Clones' zugeordnet ist, wird die Größe des [CHARAKTERS] für die Sichtlinie ignoriert. Das Regiment, dem der [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält zusätzlich zu seinen bestehenden Schlachtfeldrollen die Schlachtfeldrolle [HÜLLE].

**Meister des Fleisches (master of flesh) 15 Punkte**  
*Bei ausreichend hoher Meisterschaft kann ein Biomant seine biologischen Überträger ohne weiteres Nachdenken oder Gesten einsetzen, wodurch er präzise Befehle und biologische Auslöser an alle vorbereiteten Subjekte innerhalb seiner Reichweite senden kann.*  
(Nur [KLON]-[CHARAKTER].) Einmal pro Spiel: Sollte dieser [CHARAKTER] zerstört werden, entferne ihn nicht aus dem Spiel. Ersetze stattdessen sofort eine Nicht-Kommando-Verbundbasis in der ersten Reihe eines verbündeten Regiments mit dieser [CHARAKTER]-Verbundbasis. Dem Regiment darf derzeit kein [CHARAKTER] zugeordnet sein und muss den gleichen Typ wie dieser [CHARAKTER] aufweisen. Die ersetzte Verbundbasis wird als Verlust entfernt, zählt aber nicht dazu, ob das Regiment gebrochen oder zerschmettert wird. Dieser [CHARAKTER] gilt dadurch nicht als zerstört.

*Hinweis: Sollte dieser [CHARAKTER] aufgrund eines Duells entfernt werden, kann er, sofern dies möglich ist, dem gleichen Regiment erneut zugeordnet werden, dem er vor dem Duell angehörte.*

### Avatar-Projektion (avatar projection) 10Punkte

Die Verleihung einer Avatara-Hülle ist das ultimative Zeichen der Gunst des Herrschers und ein enormer Segen für jeden unternehmungslustigen Kommandanten. Die Fähigkeit, mitten im Geschehen zu sein, ohne sein Leben zu riskieren, ist von unschätzbarem Wert, was der Herrscher nur zu gut weiß. Er nutzt die Verleihung dieser unbezahlbaren Relikte mit der politischen Einsicht, die er aus Jahrtausenden des Überlebens gewonnen hat.

(Nur **Biomancer**, **Pheromancer** oder **Merchant Prince**.)

Diese Eigenart kann mehr als einmal erworben werden. Der [**CHARAKTER**] ändert seinen Typ zu Bestie, erhält die Sonderregel 'Aufprall (3)' (impact (3)) und fügt seinem Nahkampf- und Attackenwert +1 hinzu.

### Unterwerfung auslösen

(induced fawn response)

10Punkte

Bei entsprechender Konditionierung können die neurologischen Bahnen von Subjekten durch relativ einfache Befehle gekapert werden. Eine der einfachsten Möglichkeiten dies anzuwenden, besteht darin, Gefühle der Ehrfurcht und Zuneigung gegenüber dem Anwender dieser Fähigkeit hervorzurufen und so Kampf- oder Fluchtreaktionen, wenn auch nur vorübergehend, zu unterdrücken. Oft reicht das schon aus, um eine Flucht zu verhindern.

(Nur [**KLON**]-[**CHARAKTER**].) Wenn das Infanterieregiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, zum ersten Mal gebrochen wird, entferne sofort den Status 'Gebrochen' (broken).

### Infiltrationsoptimierungsstamm

(infiltration optimization strain)

10Punkte

Ähnlich wie die Scharfschützen-Optimierung stehen auch Infiltrator-Pakete für unternehmungslustige Vollstrecker zur Verfügung. Der Tausch der relativen Sicherheit der hinteren Reihen gegen eine erhöhte Effektivität bei Vorwärtsoperationen zielt darauf ab, den Gewinn zu maximieren, ohne dabei das Risiko zu berücksichtigen. Erfolg kann eine Beförderung außerhalb des Schlachtfeldes bedeuten ... aber dafür muss man erst einmal überleben.

(Nur **High Clone Executor**.) Der [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel 'Salve (6)' (12 Zoll) (barrage (6), Range (12')).) Der Infiltrationsoptimierungsstamm kann nicht zusammen mit dem Scharfschützenoptimierungsstamm erworben werden.

### Scharfschützenoptimierungsstamm

(marksman optimization strain)

10Punkte

Die Spezialisierung auf Nischenrollen birgt einen echten Mehrwert, und das Leben unter den Exekutoren ist so anspruchsvoll und wettbewerbsintensiv, dass nur wenige die damit verbundenen Vorteile nicht erkannt haben. Ob sie sich alle das Aufrüstungspaket leisten können, um ihre eigene Leistung so weit zu steigern, dass sie sich einen Platz in den sicheren hinteren Reihen der Armee sichern können, ist eine ganz andere Frage.

(Nur **High Clone Executor**.) Der [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel 'Salve (5)' (18 Zoll, Indirekter Beschuss) (barrage (6), Range (18')), Arcing Fire). Der Scharfschützenoptimierungsstamm kann nicht zusammen mit dem Infiltrationsoptimierungsstamm erworben werden.

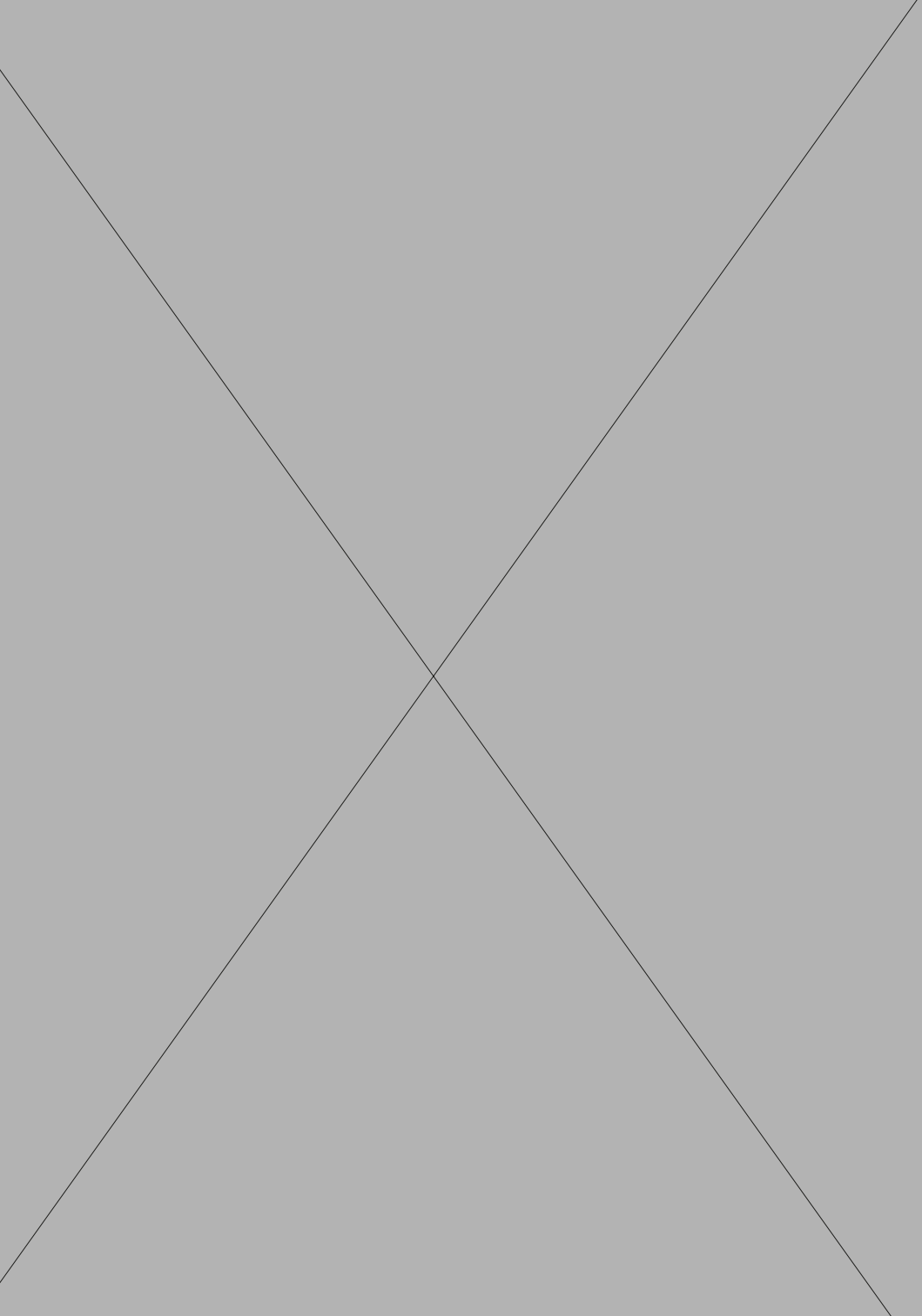
### Kettenreaktion (chain reaction)

5 Punkte

Ursprünglich als stilistische Spielerei von einem ehrgeizigen Biomanten entwickelt, der sich von seinen Kollegen abheben wollte, gewann die komplexe Anordnung gerichteter biomantischer Befehle schnell an Popularität, da die dadurch ausgelöste Rückkopplungskaskade im ungewöhnlich empfänglichen Gehirn und in der chemischen Struktur der katabolischen Noden zu einer deutlich erhöhten Sprengkraft führte.

(Nur **Biomancer-Kriegsherr**.) Wenn ein verbündeter 'Catabolic Node' detoniert, kannst du sofort einen zweiten verbündeten 'Catabolic Node' innerhalb von 18 Zoll auswählen und dessen Detonationsfähigkeit ebenfalls außer der Reihe ausführen. Du kannst diesen Vorgang ein letztes Mal wiederholen, um einen dritten verbündeten 'Catabolic Node' innerhalb von 18 Zoll auszuwählen und eine Detonation außer der Reihe durchzuführen. Die Detonation des zweiten 'Catabolic Nodes' fügt dem gegnerischen Regiment 2 zusätzliche Verwundungen zu. Die Detonation des dritten 'Catabolic Nodes' fügt dem gegnerischen Regiment 4 zusätzliche Verwundungen zu.

Außerdem kannst du während dieser Detonationssequenz einen Beobachtungsmarker ausgeben, um statt 1W6 mit 2W6 zu würfeln und stattdessen ein Ergebnis auszuwählen.



**BOUND CLONES – GEBUNDENE KLONE****150 PUNKTE /  
40 PRO VERBUNDB.**

*Da ihnen die geistigen Fähigkeiten fehlen, um dem Vorstand beizutreten, und sie nicht schön genug sind, um den Blutlinien direkt als Hausangestellte zu dienen, finden die meisten Klone ihren Weg in die Reihen der Gebundenen, der professionellen Streitkräfte, die jede herrschende Blutlinie unterhält. Diese Soldaten werden auf Kosten der Blutlinie gekleidet, ernährt, ausgerüstet und ausgebildet und stehen für Aufgaben bereit, die einen voll bewussten und ausgebildeten Verstand erfordern, der einer unterwürfigen Drohne nicht anvertraut werden kann. Das sollte nicht zu der Annahme führen, dass ihr Leben ihren Herren mehr bedeutet, sondern vielmehr, dass ihre Herren mehr für die Investition in ihre weitere Existenz erwarten. Sie sind wahrhaftig an das Schicksal ihrer Blutlinie gebunden.*

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

**Befehlskarten-  
Ereignis:****BASTION (1)****Sonderregeln:****SCHILD, UNTERSTÜTZUNG (2), LEIBWACHEN, SPALTEN (1)****Schlachtfeldregel:** [KLON]**Regiment:**

Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

**Stamm - Hyperkortikale Stimulation (strain - hypercortical stimulation):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Unterstützung (+2)' (support (+2)).

**Wächter der Blutlinie: (lineage guard):** Solange ein High Clone Executor oder ein Lineage Highborne diesem Regiment zugeordnet ist, erhält es die Sonderregel 'Eiserne Disziplin' (iron discipline).

**Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:****Katabolischer Nodus** 20 Punkte**Präzeptor des Schutzes** 30 Punkte**Präzeptor des Ansturms** 20 Punkte

## DESOLATION DRONES – VERWÜSTUNGSDROHNEN

160 PUNKTE /  
55 PRO VERBUNDB.

Verwüstungsdrohnen gehören trotz ihrer bescheidenen Herkunft zu den gefürchtetsten Truppen, die die Spires einsetzen können. Einst waren sie nichts weiter als Einweg-Desinfektionsmittel für Brutbecken, doch es dauerte nicht lange, bis ein findiger Biomant erkannte, welche Wirkung die Verdauungsflüssigkeiten, mit denen sie die Bottiche besprühten, auf dem Schlachtfeld haben würden. Seine sofortige Beförderung verschaffte ihm alle Ressourcen, die er benötigte, um die Waffen so zu verbessern, dass sie die Flüssigkeiten aus der Ferne versprühen konnten. Obwohl die Reichweite noch zu wünschen übrig lässt, bleibt das Design der Basistruppen unverändert, was eine sehr effiziente Produktion ermöglicht, um die unvermeidlichen Verluste zu ersetzen.

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

**Sonderregeln:** **STANDHAFT, TÖDLICHER UNTERGANG (3), SALVE (4) (14 ZOLL, SCHWERER BESCHUSS)**

**Schlachtfeldregel:** [DROHNE]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

**Stamm - Parasitäre Hyperstimulation (strain - parasitic hyperstimulation):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Tödlicher Schuss' (deadly shot).

**Wiederaufbereitungsmittel (reprocessing agents):** Wenn ein gegnerisches Regiment zum Ziel der Fernkampf-Aktion oder der Sonderregel 'Tödlicher Untergang' (lethal demise) dieses Regiments wird, erleidet es sofort bis zum Ende der Runde einen Malus von -1 auf seinen Verteidigungswert (bis zu einem Minimum von -1).

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

**Katabolischer Nodus**

20 Punkte

## FORCE GROWN DRONES –

90 PUNKTE / 25 PRO VERBUNDE.

### ZWANGSGEZÜCHTETE DROHNEN

Nachdem man eine Zwangsgezüchtete Drohne gesehen hat, könnte man meinen, dass sie ein Nebenprodukt eines anderen biomantischen Prozesses ist, der schiefgelaufen ist. Nichts könnte weiter von der Wahrheit entfernt sein; das Design ihrer Stämme stellt einen bahnbrechenden Triumph für die Biomanten dar. Das Endergebnis ist ein Wesen, das innerhalb einer Woche ausgetragen und bis zu seiner Belebung im Ruhezustand gehalten werden kann. In der Zwischenzeit können sie in riesigen Regalen in den gewaltigen Lagerhöhlen des Unterspire aufbewahrt werden. Auf Anfrage können ganze Regale dieser ruhenden Drohnen aufgewaltige, überdachte, kathedralenartige Wagen geladen werden, die von Dutzenden von Bestiendrohnen gezogen werden. Hunderte von Zyklen wurden darauf verwendet, die Stämme der Zwangsgezüchteten zu vereinfachen und zu optimieren, sodass der Vorstand eine Kreatur schaffen konnte, die ideal auf die Bedürfnisse der Blutlinien zugeschnitten ist. Schließlich sind Zwangsgezüchtete Drohnen nicht dazu bestimmt, auf Geheiß ihrer Herren zu kämpfen. Sie sind dazu bestimmt, nach Belieben zu sterben.

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

#### Befehlskarten-Ereignis:

REGENERATION (+2)

#### Sonderregeln:

SCHILD, UNTERSTÜTZUNG (2)

#### Schlachtfeldregel:

[DROHNE]

#### Regiment:

Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

**Stamm - Apoptotische Krämpfe (strain - apoptotic spasms):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Tödlicher Untergang (1) (lethal demise (1)).

**Optimiertes Kanonenfutter (optimized fodder):** Dieses Regiment kann maximal 6 Verwundungen durch eine einzelne Anwendung der Sonderregel 'Verfall' (decay) erleiden. Sollte dieses Regiment außerdem bei der>Listenerstellung aus mindestens 6 Verbundbasen bestehen:

- Die Stammfähigkeit des Regiments ändert sich dauerhaft zu 'Tödlicher Untergang (2)' (lethal demise (2)).
- Das Regenerations-Befehlskarten-Ereignis des Regiments ändert sich dauerhaft zu 'Regeneration (+4)' (regeneration (+4)).

**Privilegierter Beobachter (privileged observer):** Vor der ersten Verstärkungsphase des Spiels kannst du, falls ein Biomancer oder Pheromancer einem Force Grown Drones Regiment zugeordnet ist, beschließen, die Klasse des Regiments in 'Mittel' (medium) zu ändern.

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

Katabolischer Nodus

20 Punkte

## MARKSMAN CLONES – SCHARFSCHÜTZENKLONE

**150 PUNKTE /  
50 PRO VERBUNDB.**

*Diese Klone, die aus einer Reihe von Geweben zusammengeflochten wurden, um ihnen ein scharfes Sehvermögen und eine tadellose Hand-Auge-Koordination zu verleihen, gehören zu den effektivsten Fernkampftruppen, denen man auf dem Schlachtfeld begegnen kann. Das Hinzufügen eines dritten Arms wurde von der Vierten Indigo-Blutlinie eingeführt, die die marginale Steigerung der Genauigkeit, die andere Häuser blindlings verfolgten, gegen eine deutlich erhöhte Feuerrate eintauschte. Obwohl sie bei den Scharfschützenwettbewerben unterdurchschnittlich abschnitten, brachte ihre überlegene Feuerrate ihrer Blutlinie jahrzehntelang Ruhm in Turnieren ein, bis die anderen Blutlinien ihre Technik stabilen, kauften oder perfektionierten. Zum ersten Mal seit Jahrtausenden auf die Außenwelt losgelassen, fordern die Scharfschützenklone auf dem Schlachtfeld einen blutigen Tribut und liefern präzise Salven für die monströse Schar, die die Spires als Armee bezeichnen.*

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

**Sonderregeln:** SALVE (5) (18 ZOLL, INDIRECTER BESCHUSS)

**Schlachtfeldregel:** [KLON]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

**Stamm - Hyperstimulation des Sehnervs (strain - ocular nerve hyperstimulation):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)).

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

**Präzeptor des Ansturms** 20 Punkte

**Präzeptor des Schutzes** 30 Punkte

## ONSLAUGHT DRONES – ANSTURMDROHNEN

135 PUNKTE /  
35 PRO VERBUNDB.

*Ein Teil aller Zwangsgezüchteten Drohnen wird an das Ansturm-Programm abgeführt. Ein vom Vorstand eingerichteter Forschungszuschuss zur Weiterentwicklung der Kampfdrohnen der Spires. An diesen unglücklichen Kreaturen erweitert der Vorstand sein Wissen über neuronale und hormonelle Überstimulation und erweitert mit jedem Test die Grenzen seines eigenen Handwerks ein kleines Stückchen weiter. Dies hat bereits Früchte getragen, sodass die direkten Vorgesetzten der Klone deren Hyperaggressivität erst dann auflösen können, wenn ein sicherer Abstand zu Verbündeten erreicht ist.*

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

**Sonderregeln:** GEGENANGRIFF, STANDHAFT, KLINGENWIRBEL, UNAUFHALTSAM

**Schlachtfeldregel:** [DROHNE]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

**Stamm - Adrenalin-Hysterie (strain - adrenal hysteria):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Tödlicher Untergang (1)' (lethal demise (1)).

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

**Katabolischer Nodus** 20 Punkte

**STRYX****110 PUNKTE /  
40 PRO VERBUNDB.**

*Da ihre Knochen so leicht sind, dass sie kaum noch die Muskulatur tragen können, die die mächtigen Flügel antreibt, die sie in die Luft heben, wäre ein Spire Stryx auf dem Schlachtfeld keine nennenswerte Bedrohung, wäre da nicht die grausame Missachtung ihres Lebens durch ihre Herren ... und das leichte Giftgas, das sie in ihren aufgeblähten Brustkörben mit sich führen.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Leicht	8	1	1	4	4	1	1	2	Anführer

**Sonderregeln:** FLIEGEN, TÖDLICHER ÜTERGANG (3), FREISCHÄRLER, OPPORTUNISTEN

**Schlachtfeldregel:** [DROHNE]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

**Stamm - Telencephale Lateralisierung (strain - telencephalic lateralization):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Störend' (disruptive) (siehe unten).

**Störend (disruptive):** Gegnerische Regimenter in Kontakt mit der Frontreihe dieses Regiments erleiden einen Malus von -1 auf ihren Nahkampfwert (bis zu einem Maximum von -1).

**VANGUARD CLONE INFILTRATORS –  
VORHUT DER KLONINFILTRATOREN**

**150 PUNKTE /  
50 PRO VERBUNDB.**

*Diejenigen Vorhut-Klone, die drei Einsätze überlebt haben, stehen vor der Wahl: verbesserte Ausstattungsmerkmale und fortgesetzter Dienst in der Frontinfanterie auf unbegrenzte Zeit oder fünf Jahre Dienst als Infiltrator nach Abschluss der erforderlichen Ausbildung. Es ist ein Beweis für die gnadenlose Brutalität des Ausbildungsprogramms, aus dem die Infiltrator-Trupps hervorgehen, dass sich nur einer von zehn Veteranen freiwillig für diesen Dienst meldet, trotz des Versprechens, nach Abschluss der Ausbildung schließlich Selbstständigkeit und den Status eines Vollstreckers zu erlangen.*

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

**Sonderregeln:** SCHARFE SINNE, VORHUT (4), SALVE (5) (12 ZOLL, GEZIELTER SCHUSS), OFFENE FORMATION

**Schlachtfeldregel:** [KLON]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

**Stamm - Hypersynaptische Bindung (strain - hypersynaptic bonding):** Wenn ein gegnerisches Regiment Ziel einer Fernakmpfaktion dieses Regiments ist, profitiert es bis zum Ende der Aktion nicht von den Sonderregeln 'Deckung' (cover) und 'Offene Formation' (loose formation).

**Rascher Rückzug (swift retreat):** Solange ein High Clone Executor oder Lineage Highborne diesem Regiment angehört, erhält es die Sonderregel 'Eiserne Disziplin' (iron discipline).

**Scharfe Sinne (acute senses):** Das Regiment betrachtet alle seine Seiten als seine Frontreihe, und seine Verbundbasen ignorieren sich gegenseitig, wenn es darum geht, die Sichtlinie zu bestimmen und bei Fernkampf-Aktionen auf sichtverhindernde Hindernisse zu prüfen.

**Sollte dieses Regiment aus weniger als 4 Verbundbasen bestehen, tragen seine Verbundbasen unabhängig von ihrer Reihe Schüsse zur Fernkampf-Aktion bei.**

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

**Präzeptor des Ansturms** 20 Punkte

**Präzeptor des Schutzes** 30 Punkte

## VANGUARD CLONES – KLONVORHUT

**145 PUNKTE /  
40 PRO VERBUNDB.**

*Im Gegensatz zu den Bestien- und Zwangsgezüchteten Drohnen werden die Vorhut-Klone nicht in den Brutstätten tief im Inneren der Unterspire gezüchtet. Sie bestehen zu 100% aus reinem Gewebe der Verstossenen, dessen Stränge verbessert und verwoben werden, um überlegene Exemplare hervorzubringen, die in die Reihen der Gebundenen Klone aufgenommen werden. Diejenigen, die einen brutalen Ausleseprozess überleben, durchlaufen ein strapaziertes Trainingsprogramm, um in die Vorhutregimenter aufgenommen zu werden. Dieses erste Trainingsprogramm konzentriert sich auf die körperliche Entwicklung und das Training in den Kampfkünsten. Am Ende ihres dritten Jahres der Konditionierung und Ausbildung ist ein Vorhut-Klon gleichermaßen vertraut mit dem Töten mit Bögen, Schnellbögen, Klingen und Gliedmaßen. Ihr Training ist darauf ausgerichtet, Ausweichmanöver und Schnelligkeit gegenüber roher Kraft zu fördern. Dank ihrer hervorragenden körperlichen Verfassung und ihrer dreijährigen Kampfausbildung ist ein durchschnittlicher Vorhut-Klon jedoch selbst einem erfahrenen Soldaten mehr als gewachsen und kann es mit den Kampfeliten der Dweghom und W'adrhun aufnehmen.*

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

**Sonderregeln:** VORHUT (4), SCHILD, OFFENE FORMATION

**Schlachtfeldregel:** [KLON]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

**Stamm - Neuromuskuläre Überstimulation (strain - neuromuscular overstimulation):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)).

**Geerbte Exzellenz (inherited excellence):** Gegnerische Regimenter in Kontakt mit der Frontreihe dieses Regiments erleiden einen Malus von -1 auf ihren Attackenwert, wenn sie Nahkampf-Aktionen gegen dieses Regiment durchführen.

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

**Präzeptor des Ansturms** 20 Punkte

**Präzeptor des Schutzes** 30 Punkte

**AVATARA****175 PUNKTE /  
55 PRO VERBUNDB.**

*In den höchsten Rängen der Blutlinien wird von niemandem mehr erwartet, sein Leben zu riskieren, schon gar nicht für etwas so Einfaches und Triviales wie einen Kampf. Die auserwählten Krieger der herrschenden Blutlinien schreiten sicher über das Schlachtfeld, indem sie ihr Bewusstsein in ihre Avatara projizieren: ausgefallene Kreationen, geschmückt mit allerlei Ornamenten und biomantischen Verbesserungen, deren geschmeidiger, androgyner Körperbau ihre Geschwindigkeit und Kraft nicht vermuten lässt. Da sie fast kein persönliches Risiko eingehen müssen und nur minimale Fähigkeiten benötigen, um zu tödlichen Gegnern zu werden, haben viele Abkömmlinge der Blutlinien begonnen, ihre Avatara so auffällig wie möglich zu schmücken, denn die Körpergefäße haben sie zu so geschickten Tötungsmaschinen gemacht, dass die Zahl der getöteten Feinde einfach keine praktische Methode mehr ist, um sich von anderen abzuheben.*

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

**Sonderregeln:** SPALTEN (1), AUFPRALL (2), UNTERSTÜTZUNG (2)

**Schlachtfeldregel:** [HÜLLE]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

**Stamm - Herbeigeführte Hyperkinesiologie (strain - induced hyperkinesis):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes).

**Überlegene Kreationen (superior creations):** Dieses Regiment erleidet immer eine Verwundung weniger, wenn es den Effekt der Sonderregel 'Verfall' (decay) erleidet.

**BRUTE DRONES – BESTIENDROHNEN****150 PUNKTE /  
45 PRO VERBUNDB.**

*Mit einer Körpergröße von weit über zwei Metern, wobei die meisten Exemplare fast die Drei-Meter-Marke erreichen, sind Bestiendrohnen eine gewaltige Masse aus im Tank gezüchteten Muskeln und Aggression. Ihre Haut, soweit sie unter den in Eiter getränkten Bandagen zu sehen ist, ist eine zerfurchte Masse aus Narbengewebe und subkutanen Knochenablagerungen. Ihre Rüstung ist buchstäblich mit ihrem Körper verschmolzen und wird durch alchemistisch behandelte Siegel an Ort und Stelle gehalten, die die Zugehörigkeit zu einer Blutlinie, die Chargennummer und das Datum der Verbesserung der jeweiligen Drohne angeben. Auf dem Schlachtfeld sind Bestiendrohnen kaum mehr als lebende Rammböcke. Daher werden sie immer in Verbindung mit einem Pheromanten eingesetzt, dessen mächtige Pheromonbefehle das Einzige sind, was den Schleier aus Schmerz und Wut durchdringen kann, der ihren Verstand trübt.*

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

**Sonderregeln:** SCHILDBRECHER, UNAUFHALTSAM, STANDHAFT, AUFPRALL (3)**Schlachtfeldregel:** [DROHNE]**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.**Stamm - Hyperkeratinismus (strain - hyperkeratinism):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).

## INCARNATE SENTINELS – LEIBHAFTIGE WACHEN

220 PUNKTE /  
65 PRO VERBUNDB.

*Der Vorstand verzichtete auf jeden Versuch, einen lebensfähigen Organismus zu schaffen, der seinen Erwartungen entsprechen könnte, und kultivierte stattdessen einzelne Organe nach seinen Vorgaben und montierte sie auf einem verstärkten Skelett. Die Leibhaftigen opfern fast alle Versuche, Eleganz zu erreichen, zugunsten der Funktionalität und sind die erfolgreichsten Bemühungen des Vorstands, die Grenzen des Fleisches zu überwinden. Die leibhaftigen Wachen bewegen sich gefährlich nahe an der Grenze zum Verbot der Herrscher bezüglich Avatara-Hüllen und sind nichts weniger als entschlossene, tötende biologische Wesen, die die Grenze zwischen Organismus und Mechanismus überschreiten.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Schwer	6	1	3	5	6	4	4	0	Anführer

**Sonderregeln:** SPALTEN (2), AUFPRALL (3), FURCHTERREGEND, FURCHTLOS

**Schlachtfeldregel:** [MONSTROSITÄT]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

**Stamm - Muskuläre Missbildung (strain - muscular teratosis):** Diese Regiment erhält die Sonderregel 'Trampeln (3)' (trample (3)).

**Überlegene Kreationen (superior creations):** Dieses Regiment erleidet immer eine Verwundung weniger, wenn es den Effekt der Sonderregel 'Verfall' (decay) erleidet.

## CENTAUR AVATARA - AVATARA ZENTAUREN

**190 PUNKTE /  
60 PRO VERBUNDB.**

*Ein massiver humanoider Torso krönt das barocke, gepanzerte Pferdemonster des Avatara Zentauren, das mit Armen übersät ist, von denen jeder eine tödliche Klinge trägt. Die Spires lehnten die Idee einer Partnerschaft mit einem anderen Wesen ab, waren sich jedoch der Vorteile der Kavallerie auf dem Schlachtfeld bewusst und schufen die Zentauren-Version der Avatara, um die ursprünglichen Ritter, die Gefährten und Knappen des Alten Reiches, nachzuahmen. Bis heute sind diese nur den ältesten und mächtigsten Ältesten der Blutlinien vorbehalten. Ihre jüngste Präsenz auf dem westlichen Schlachtfeld kann für die Hundert Königreiche nur Unheil verheißen, da diese grauhaarigen Monster ihre jahrtausendelange Langeweile abgelegt haben und ihre Blutgier und ihr Interesse an Schlachten wiederentdeckt haben.*

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:** AUFPRALL (3), BRUTALER AUFPRALL (2), SCHILD, KLINGENWIRBEL

**Schlachtfeldregel:** [HÜLLE]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

**Stamm - Hemmung des Hypothalamus (strain - hypothalamic suppression):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Schock' (shock).

**Einschneidende Boshaftigkeit (resounding malevolence):** Wenn das Regiment während seiner Aktivierung eine Marschieren-Aktion ausführt, auf die unmittelbar eine Sturmangriffs-Aktion folgt, erleidet das angegriffene gegnerische Regiment bis zum Ende dieser Aktion für jeden missglückten Verteidigungswurf von „6“ eine zusätzliche Verwundung.

**Überlegene Kreationen (superior creations):** Dieses Regiment erleidet immer eine Verwundung weniger, wenn es den Effekt der Sonderregel 'Verfall' (decay) erleidet.

**LEONINE AVATARA - AVATARA LÖWEN****170 PUNKTE /  
55 PRO VERBUNDB.**

*Es dauerte nicht lange, bis das Avatara-Programm bei der herrschenden Blutlinie Anklang fand. Während die Avatara Zentauren einen Teil ihrer wohlhabenderen Gönner anzog, sahen einige verdorbene Seelen das Schlachtfeld als perfekten Jagdgrund an. Sie gaben eine neue Form des Avatara-Körpers in Auftrag, der seine Beute inmitten des Schlachtgetümmels verfolgen und sich ganz dem Nervenkitzel der Jagd hingeben kann. Die Kommandeure der Spires suchen sie regelmäßig am Vorabend der Schlacht auf, da sie wissen, dass der Schaden, den sie den Plänen des Feindes zufügen, bei weitem die Schwierigkeit überwiegt, sie zum richtigen Ziel zu führen.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Mittel	8	3	3	4	4	4	2	2	Anführer

**Sonderregeln:** **SCHARFE SINNE, AUFPRALL (2), SALVE (3) (14 ZOLL, PANZERBRECHEND (2), TÖDLICHER SCHUSS, WEITSCHUSS)**

**Schlachtfeldregel:** [HÜLLE]

**Regiment:** Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

**Stamm - Muskuläre Missbildung (strain - muscular teratosis):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Weitschuss' (longshot).

**Überlegene Kreationen (superior creations):** Dieses Regiment erleidet immer eine Verwundung weniger, wenn es den Effekt der Sonderregel 'Verfall' (decay) erleidet.

## ABOMINATION - ABSCHEULICHKEIT

180 PUNKTE

*Abscheulichkeiten waren ursprünglich eine fortgeschrittene und grausame Form der Bestrafung, die der Herrscher aus einer Laune heraus erfunden hatte. Tief im Inneren einer Abscheulichkeit liegt der Körper eines Verstoßenen, der sein Vertrauen missbraucht oder gegen die heiligsten Gesetze der Spires verstoßen hat. Überlebende berichten von einem klagenden Heulen, das sie kaum hören können, aber das ihre Erinnerungen durchdringt, ein Geräusch, das tiefer geht als die Schreie ihrer gefallenen Kameraden. Dies ist das einzige Geräusch, das eine Abscheulichkeit von sich geben kann, das einzige Geräusch, das sie von sich geben darf: ein klagendes Heulen, um die Tiefe ihres Elends und ihrer Qualen zu verdeutlichen. Invasive zerebrale Eingriffe beeinträchtigen die kognitiven Funktionen der Verurteilten und zwingen den Körper, auf Befehle zu reagieren, während die in der infernalischen Masse gefangene, geschädigte Psyche gerade noch genug Kontrolle behält, um ihre Qualen zu beklagen, selbst wenn sie den Willen ihrer Peiniger ausführt.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	8	1	2	12	14	3	3	1

**Sonderregeln:** SPALTEN (1), AUFPRALL (6), KLINGENWIRBEL, UNAUFHALTSAM, ERSCHRECKEND (1)

**Schlachtfeldregel:** [MONSTROSITÄT]

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

**Stamm - Dysthymische Hysterie (strain - dysthymic hysteria):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Unerbittliche Schläge' (relentless blows).

**Nachtisch (just desserts):** Dieses Regiment erhält gemäß der gewählten Sekte der Armee weitere Fähigkeiten.

- **Die herrschende Blutlinie:** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Abgehärtet (1)' (hardened (1)).

- **Der Vorstand:** Das Regiment fügt seinem Marschwert +2 hinzu.

- **Die Unterspire:** Das Regiment erhält das Befehlskarten-Ereignis 'Regeneration (2)' (regeneration (2)).

## SIEGEBREAKER BEHEMOTH - DER MAUERBRECHER

230 PUNKTE

*Keine andere Kreation der Spires verkörpert sowohl das Streben des Vorstands nach Effizienz als auch das Streben der Herrscher nach Perfektion so sehr wie der Mauerbrecher. Seine Gliedmaßen sind so konstruiert, dass sie graben, klettern und dennoch mit solcher Kraft zuschlagen können, dass sie die Luft selbst zerreißen und einen donnernden Knall erzeugen, der das Geräusch seines Aufpralls in den Schatten stellt, Metall zerfetzt, Stein pulverisiert und Fleisch wegfeigt. Sein gewundener, schlangenartiger Körper besteht fast ausschließlich aus Muskeln und Panzerung, wobei alles andere zugunsten von Kraft, Beweglichkeit und Widerstandsfähigkeit geopfert wurde. Sein Nervensystem ist eine komplexe Mischung einfacher Systeme, die seine Bewegungen steuern, und komplexer, selbstreferenzieller Schmerz- und Lustrezeptoren, die nur auf sein Gehör abgestimmt sind. Dies ist beabsichtigt, denn seine Kontrolle wird durch Frequenzen hergestellt, die nur seinem Meister bekannt sind, der ihm Schmerz oder Lust zufügt, um die Gehorsamkeit und das gute Benehmen dieses unaufhaltsamen Brechers sicherzustellen.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	1	3	12	18	4	4	0

**Sonderregeln:** FURCHTLOS, ZERSCHMETTERN, AUFPRALL (6), ERSCHRECKEND (1), BRUTALER AUFPRALL (3)

**Schlachtfeldregel:** [MONSTROSITÄT]

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

**Stamm - Apex Hyperyparixa (strain - apex hyperyparixa):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Moloch' (juggernaut).

## PTERAPHON SURVEYOR - PTERAPHON GUTACHTER

180 PUNKTE

*Als eine der frühesten und erfolgreichsten Anwendungen der Biomantie in der Kriegskunst wurden die Pteraphon ursprünglich von den Spires als Drachentöter entwickelt. In einer Weiterentwicklung ihrer Bemühungen haben sie den Anzug umfunktioniert, indem sie den größten Teil seines Nervensystems entfernt und ihn stattdessen in einen symbiotischen „Anzug“ verwandelt haben, der seinem Träger die Fähigkeit zu fliegen und verbesserte Sinne verleiht. Natürlich erfordert die zusätzliche neuronale Belastung durch die fremdartige Muskulatur und die Sinnesorgane eine unsichere Menge an synaptischen Verstärkern, die ihre unglücklichen Piloten fast ausnahmslos zu elenden, süchtigen Seelen machen. Obwohl die Masse und die Angriffskraft des ursprünglichen Designs reduziert wurden, wurden sie ursprünglich für den Kampf gegen Drachen entwickelt und sind daher nach wie vor eine furchterregende Kriegswaffe gegen alle tödlichen Feinde.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	8	3	2	10	14	3	2	2

**Sonderregeln:** FLIEGEN, SALVE (10) (12 ZOLL), AUFPRALL (6), BRUTALER AUFPRALL (1), ERSCHECKEND (1)

**Schlachtfeldregel:** [MONSTROSITÄT]

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

**Stamm - Mikrobieller Schleier (strain - microbial shroud) [AURA]:** Gegnerische Regimenter innerhalb von 8 Zoll können weder geheilt werden noch sich im oder außerhalb des Kampfes sammeln.

**Stacheliger Sinkflug (spined descent):** Dieses Regiment kann während seiner Aktivierung eine freie Fernkampf-Aktion durchführen. Zusätzlich zu seinen regulären Zielen kann diese Fernkampf-Aktion jedes Regiment ins Visier nehmen, über das es sich während seiner Aktivierung bewegt hat, unabhängig von Reichweite oder Sichtlinie.

## DESOLATION BEAST - VERWÜSTUNGSBESTIE

230 PUNKTE

*Ursprünglich vom Vorstand entwickelt, um die Brutbecken von biologischen Verunreinigungen zu säubern, wurden die Verwüstungsbestien umfunktioniert, um auf dem Schlachtfeld für absoluten Schrecken zu sorgen. Ihre massigen, krabbelnden Körper winden sich obszön über das Schlachtfeld. Ihr einzigartig zusammengesetztes Körpergewebe ermöglicht es ihnen, eine furchterregende organische Säure zu synthetisieren und zu speichern, die durch katalytische Enzyme verstärkt wird. Dank einer speziellen Schleimhaut in der Speiseröhre und einem tödlich angepassten Unterkiefer, kann diese schreckliche Kreatur ihre unglücklichen Feinde mit dieser tödlichen Ladung bespritzen, die Fleisch und Knochen mühelos auflöst und in ausreichender Menge sogar Rüstungen zerstört.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	6	3	2	8	16	3	3	0

**Sonderregeln:** TÖDLICHER UNTERGANG (8), FURCHT, TRAPPELN (6), SALVE (12) (16 ZOLL, PANZERBRECHEND (2)), AUFPRALL (6)

**Schlachtfeldregel:** [MONSTROSITÄT]

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

**Stamm - Hyperkatalytische Entladung (strain - hypercatalytic discharge):** Gegnerische Regimenter können ihren Ausweichwert bei Verteidigungswürfen gegen Fernkampfangriffe dieses Regiments nicht verwenden.

**Viszerale Bombardierung (visceral bombardment):** Bei der Durchführung einer Fernkampf-Aktion verursacht jeder unmodifizierte Trefferwurf von „1“ sofort einen Treffer bei jedem anderen gegnerischen Regiment, das sich derzeit innerhalb von 3 Zoll um das Ziel der Fernkampf-Aktion befindet. Diese zusätzlichen Treffer profitieren von der Sonderregel 'Panzerbrechend (X)' (armor piercing (1)) dieses Regiments sowie von seiner Stammfähigkeit, sollte sie aktiv sein. Diese zusätzlichen Treffer lösen keine Moraltests aus.

**CONSUMPTION BEAST - VERSCHLINGERBESTIE****190 PUNKTE**

*Die Verschlingerbestien wurden zusammen mit den Verwüstungsbestien entwickelt und sollten ursprünglich die Rückstände eines Brutbeckens verzehren, bevor die Verwüstungsbestien freigelassen wurden. Dabei könnte es sich um die letzten Flüssigkeiten und Fruchthüllen handeln, die nach einer erfolgreichen Brut in einem Becken zurückbleiben, aber auch andere, düstere Szenarien sind ebenso verbreitet. Tatsächlich war es der Anblick einer Verschlingerbestie, die ein Becken mit missglückten Drohnen verschlang, der den Vorstand dazu inspirierte, sie auf dem Schlachtfeld einzusetzen. Das Gemetzel, das diese mehrbeinigen Monstrositäten auf dem Schlachtfeld anrichteten, begeisterte die Beobachter und sicherte ihren massenhaften Einsatz. Die psychologische Wirkung des Fressens und nicht nur des Tötens ihrer Feinde ist für den Vorstand einfach das Tüpfelchen auf dem i.*

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Mittel	8	1	2	10	20	4	2	2

**Sonderregeln:** UNAUFHALTSAM, SPALTEN (1), AUFPRALL (6), FUCHTERREGEND

**Schlachtfeldregel:** [MONSTROSITÄT]

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

**Stamm - Schlundgestank (strain - halitotic fetor):** Das Regiment erhält die Sonderregel 'Furcht' (dread).

**Dieses Regiment beginnt die Schlacht mit 8 Verwundungsmarkern.**

**Wahlloser Allesfresser (indiscriminate omnivore):** Jedes Mal, wenn ein anderes verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll seine 'Stammfähigkeit' (strain expression) aktiviert, kann dieses Regiment sofort 2 Verwundungen heilen. Es kann immer nur ein einziges Consumption Beast gleichzeitig aufgrund der Stammfähigkeit eines Regiments heilen.

**Vollgefressen (gorged):** Wenn sich das Regiment zum ersten Mal bis zu seinem maximalen Wundenwert heilt, erhält es bis zum Ende des Spiels folgende Vorteile: Das Regiment erhält +6 auf seinen Attackenwert, seine 'Stammfähigkeit' (strain ability) ist immer aktiv und es verliert die Sonderregel 'Wahlloser Allesfresser' (indiscriminate omnivore).

**Endloser Hunger (endless hunger):** Wenn dieses Regiment eine Nahkampf-Aktion gegen ein gegnerisches Regiment von geringerer Größe (size) ausführt, erhält es bis zum Ende dieser Aktion +1 auf seinen Nahkampfwert und die Sonderregel 'Erschreckend (2)' (terrifying (2)).

## KOMMANDO-MODELLE (command models)

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

### **Katabolischer Nodus (catabolic node)**

**20 Punkte**

**[Aktivierbar]:** Wenn dieses Regiment zerstört wird oder eine Nahkampf-Aktion ankündigt, kannst du diesen Catabolic Node zur Detonation bringen.

Alle gegnerischen Regimenter, die sich derzeit mit diesem Regiment in Kontakt befinden, erleiden sofort 1W6+4 Treffer. Wirf dazu einmal den W6 und wende das Ergebnis auf alle gegnerischen Regimenter an. Dieses Regiment erleidet Treffer in Höhe des gewürfelten W6-Wertes. Verwundungen durch diese Treffer lösen keine Moraltests aus.

Sobald die Treffer abgehandelt wurden, entferne den Catabolic Node aus dem Spiel.

### **Präzeptor des Schutzes (ward preceptor)**

**30 Punkte**

Dieses Regiment erhält die Sonderregel 'Widerstandsfähig' (tenacious).

Außerdem kann dieses Regiment **einmal pro Runde** am Ende einer Aktion, in der ein gegnerisches Regiment seine Bewegung innerhalb von 8 Zoll um dieses Regiment abgeschlossen hat, sofort eine Marschieren-Aktion außer der Reihe von 2 Zoll in eine beliebige Richtung ausführen, ohne Strafen für Rückwärts- oder Seitwärtsbewegungen zu erleiden. Das Regiment darf während dieser Bewegung keine Schwenks ausführen.

### **Präzeptor des Ansturms (assault preceptor)**

**20 Punkte**

Dieses Regiment kann fehlgeschlagene Trefferwürfe von "6" bei Nahkampf- und Fernkampf-Aktionen neu würfeln.