

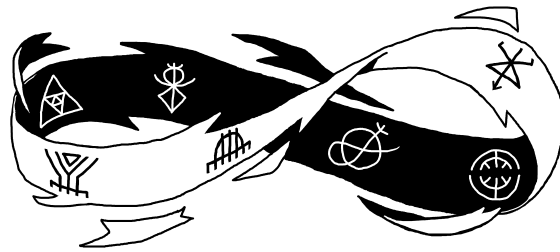
THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Legionen der Sünde

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Legionen der Sünde

Dämonische Legionen Erweiterungsbuch
2. Edizion, Version 2023 Alpha 2 – 29. juni 2023

Armeesonderregeln	2	Legion des Neides	6
Tabelle für den Verfall an die Sünde	4	Legion der Maßlosigkeit	12
Armee-Modellregeln	5	Legion der Habgier	17
Vererbter Zauber	5	Legion der Wollust	22
Armeeorganisation	5	Legion des Hochmuts	27
Veränderungsprotokoll	46	Legion der Trägheit	33
		Legion des Zorns	40



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Tabletop Miniaturenspiel. Alle Regeln in diesem Buch sind Erweiterungen zu den Grundregeln von The 9th Age. Sie wurden von unseren Teams erstellt und sollten in jedem Spiel einsetzbar sein, aber Ihr solltet um die Erlaubnis von Eurem Gegner oder Turnier-Organisator bitten, da sie die Komplexität des Spiels signifikant erhöhen. Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: the-ninth-age.com. Eine Anleitung, wie die Einheiten-Einträge zu lesen sind, kann im Regelbuch gefunden werden. Kürzlich gemachte Änderungen sind in **blau** markiert, und am Ende dieses Dokuments aufgelistet.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with L^AT_EX.

Man sagt, dass sich Vater Chaos vor langer Zeit aus seinem unergründlichen Schlummer erhob und durch die Kreise der Hölle wanderte. All ihre Bewohner waren in großer Aufruhr. Die Götter stoben auf, um Ihm aufzuwarten (alle außer Nukuja, die langsam auftauchte, wann es ihr passte). Und sie fragten, was sie tun sollten, um seine ewigen Gelüste zu befriedigen.

Ohne Ihnen viel Beachtung zu schenken flüsterte der Zeitlose Titan, dass er nur eine Vereinigung wollte, sondern es gab nur ein Objekt seiner Begierde, dass diese eingehen konnte. Mehr sagte er nicht, und kehrte in den tiefsten Abgrund zurück, und überließ es den Dunklen Göttern, über seine Worte nachzudenken. Sie waren sich einig dass er ihnen diese Forderung in der Absicht gestellt hatte, herauszufinden, wer von ihnen der begehrtesten war.

Sie stritten sich jahrelang, jeder entschlossen, den Titel und den Ruhm ihres Vaters zu beanspruchen. Endlich entschieden sie sich, einen Wettbewerb zu veranstalten und den Sieger ein für alle Mal festzulegen. Sie durchkämmten die Welt, um die tugendhaftesten Seelen der Sterblichen Welt zu finden. Endlich einigten sie sich auf keine andere als Tegemone, Tochter des Kelios, König von Glauca. Derjenige der Sieben, der diese reine Maid dazu verführen könne, in ihren Dienst zu treten, wäre von allen am Begehrtesten.

Armeesonderregeln

Legionen der Sünde

Wähle für die Erstellung der Armeeliste eine der sieben Legionen der Sünde aus. Es dürfen nur Einträge der ausgewählten Legion der Sünde in der Armee verwendet werden. Bedenke, dass einige Einheiteneinträge Punktekosten, Einheitenlimits, Optionen für Manifestationen, Optionen für Reittiere usw. haben, die sich von dem Armeebuch der Dämonischen Legionen (DL) unterscheiden (siehe 8.D Wie Einheiteneinträge für die unterschiedlichen Teile der Einheiteneinträge zu lesen sind):

- Jede Legion der Sünde hat Zugriff auf einzigartige Manifestationen, deren Regeln am Anfang des dazugehörigen Kapitels dieser Erweiterung zu finden sind.
- Wende auf alle Einheiteneinträge die Spezifikationen in der Überschrift in diesem Erweiternden Armeebuch an.
- Für die Einheitenprofile, also die Eigenschaftsprofile und Modellregeln inklusive aller gewöhnlichen und optionalen einheitenspezifischen Regeln aus dem Armeebuch der Dämonischen Legionen (DL) beziehe dich bitte auf das Armeebuch der Dämonischen Legionen (DL). Für den Vorboten jeder Legion der Sünde beziehe dich bitte auf den Einheiteneintrag des Vorboten von Vater Chaos.
- Die Optionen, die für jeden Einheiteneintrag in diesem Erweiternden Armeebuch angegeben sind, ersetzen alle Optionen, die für den jeweiligen Einheiteneintrag im Armeebuch der Dämonischen Legionen (DL) angegeben sind.
- Der Vorbote jeder Legion der Sünde erhält automatisch eine neue Modellregel und andere Charaktere erhalten neue optionale Modellregeln. Diese Modellregeln werden im Rahmen der jeweiligen Einheiteneinträge in diesem Erweiternden Armeebuch beschrieben.
- **Charaktere können keine Erweiterte Herrschaft wählen. Stattdessen muss der General Erweiterte Herrschaft der Sünde wählen, wenn verfügbar (siehe im Abschnitt der Armeemodellregeln und die jeweiligen Einheiteneinträge).**

Lohn der Sünde

Während des gegnerischen Abschöpfen des Schleiers darf der Gegner entscheiden, bis zu 2 zusätzliche Schleiermarken zu erhalten.

Verfall an die Sünde

Eine Armee aus diesem Erweiternden Armeebuch verwenden einen Sündenmarkervorrat, um den Verfall des Schlachtfeldes an die Sünde zu markieren. Zu Beginn des Spiels enthält dieser Vorrat noch keine Sündenmarker. Während des Spiels fügen bestimmte Ereignisse dem Vorrat Sündenmarker hinzu. Verwende die unten stehende Tabelle für den Verfall an die Sünde um die Effekte der aktuellen Anzahl von Sündenmarkern im Vorrat zu bestimmen. Diese Effekte treten in Kraft, wenn beide der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die jeweilige Schwelle wurde erreicht.
- Es ist der Zug des Spielers der Legionen der Sünde.


Bei Schlachten zwischen zwei Armeen aus diesem Erweiternden Armeebuch werden beide Vorräte separat betrachtet.


Effekte unterschiedlicher Schwellen und Vorräte addieren sich, solange es nicht spezifisch anders angegeben ist, und **wirken auf beide Armeen**.


Füge deinem Vorrat sofort einen Sündenmarker hinzu, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:


- Der Gegner entscheidet, Lohn der Sünde anzuwenden.
- Zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase befinden sich ein oder mehr Modelle mit Erweiterter Herrschaft im Kontakt mit einer gegnerischen Einheit.


Darüber hinaus hat jede Legion der Sünde eine einzigartige Bedingung für das Hinzufügen von Sündenmarkern zu ihrem Sündenmarkervorrat:


 **Neid:** ~~Whenever a model is removed as a casualty, add one Sin Token for each of the following criteria met by the model: Character, Towering Presence, One or more Banner Enchantments~~ Füge 1 Sündenmarker am Ende einer Phase hinzu, in der ein oder mehr Modelle mit Herrschaft des Neides einen oder mehr Lebenspunktverluste bei einem Objekt des Neides verursacht haben; falls eine oder mehr Einheiten, die Objekte des Neides beinhalten, als Verluste entfernt wurden, füge 1 zusätzlichen Sündenmarker hinzu.

 **Maßlosigkeit:** Füge 2 Sündenmarker am Ende jeder Nahkampfphase hinzu, in der eine oder mehr Einheiten als Verlust entfernt wurden.

 **Habgier:** Füge 1 Sündenmarker am Ende des Abschöpfens des Schleiers hinzu, falls der Aktive Spieler 3-5 ~~oder mehr~~ Schleiermarken gespeichert hat; falls 6 Schleiermarken gespeichert wurden, füge stattdessen 2 Sündenmarker hinzu.

 **Wollust:** Füge 1 Sündenmarker zum Beginn jeder Nahkampfphase für jede Einheit hinzu, die in der Flanke ~~der im Rücken~~ mit einer gegnerischen Einheit im Nahkampf gebunden ist, und 2 Sündenmarker für jede Einheit, die im Rücken mit einer gegnerischen Einheit im Nahkampf gebunden ist.

 **Hochmut:** ~~Füge 1 Sündenmarker hinzu, wenn ein Modell, das in einem Duell kämpft, als Verlust entfernt wird.~~ Füge 1 Sündenmarker zu Beginn jeder Nahkampfphase hinzu für jeden Kampf, in dem ein oder mehr befreundete Einzelmodelle mit wenigstens einer gegnerischen Einheit mit mehr Vollständigen Gliedern als sie selbst im Nahkampf gebunden sind, bis zu einem Maximum von 2.

 **Trägheit:** Füge 1 Sündenmarker am Ende jeder Magiephase hinzu, in der wenigstens 3 zwei nicht-Attributzauber erfolgreich gewirkt wurden; falls es drei oder mehr Zauber waren, füge stattdessen 2 Sündenmarker hinzu.


 **Zorn:** Füge 2 1 Sündenmarker am Ende jeder Angriffsphase hinzu, in der wenigstens 3 zwei Einheiten einen Angriff angesagt haben; falls drei oder mehr Einheiten einen Angriff angesagt haben, füge stattdessen 2 Sündenmarker hinzu.

Tabelle für den Verfall an die Sünde

0-1 Sündenmarker

Kein Effekt.

2+ Sündenmarker

Gleichgültig welche Legion der Sünde er gewählt hat, fügt der Spieler der Legion der Sünde seinem Schleiermarkenvorrat zu Beginn jedes befreundeten Abschöpfen des Schleiers 2 Schleiermarken hinzu. Darüber hinaus erhalten Zauberversuche von Modellen aus diesem Erweiternden Armeebuch, die mit einem oder zwei Würfeln ausgeführt werden, einen +1 Zaubermodifikator. ~~Bei Zauberversuchen mit einem einzelnen Zauberwürfel gelten natürliche Ergebnisse von '1' oder '2' immer als misslungener Zauberversuch, unabhängig von allen Modifikatoren.~~

5+ Sündenmarker



Neid

~~Close Combat Attacks allocated towards Characters and models with Towering Presence gain **Battle Focus**. Alle Einheiten erhalten **Schlachtfokus** (gegen Charaktere, Objekte des Neides, Riesige Statur).~~



Völlerei

~~Charge Range rolls against units with fewer Health Points than the Charging unit are subject to Maximised Roll in the Charge Phase. In der Angriffsphase erhalten Einheiten **Maximiert (Angriffsreichweite)** für Angriffe gegen Einheiten mit weniger Lebenspunkten.~~



Gier

Am Ende des Abschöpfen des Schleiers dürfen Spieler bis zu 6 Schleiermarken statt der üblichen 3 speichern. ~~Before a model attempts to cast a spell, it may remove a Veil Token from its Veil Token pool. If so, apply Fizzle for the Casting Attempt for Magic Dice that rolled a natural '1' or '2'. Darüber hinaus fügen Armeen mit 6 Schleiermarken in ihrem Schleiermarkenvorrat bei der Bestimmung des Kampfergebnisses +1 zu ihrem Kampfergebnis hinzu.~~



Wollust

Die Bewegungsdistanz von misslungenen Angriffen ist 6".



Hochmut

~~Champions gain +1 Health Point, up to a maximum of 3, and +1 Attack Value. If it is a Multipart Model, the Attack Value modifier only affects a single model part without Harnessed and Inanimate. Champions may be chosen as the model that suffers the penalties for refusing a Duel. Charaktere und Champions erhalten **Aufsteigender Stern** (siehe Thron der Überwältigten Herrlichkeit im Armeebuch der Dämonischen Legionen). Darüber hinaus dürfen Champions als das Modell ausgewählt werden, das die Abzüge für das Ablehnen eines Duells erleidet.~~



Trägheit

~~The Advance Rate of all units is reduced by 1", and the March Rate of all units is reduced by 2". Zauber mit dem Typ Geschoss und/oder Schaden können Einheiten zum Ziel haben, die mit dem Frontbereich der Einheit des Zauberers im Nahkampf gebunden sind.~~



Zorn

~~The first failed Charge Range roll in each Charge Phase **must** be rerolled. Alle Einheiten **müssen** natürliche Verwendungswürfe von '1' in der ersten Nahkampfrunde wiederholen.~~

10+ Sündenmarker

Alle Einheiten erhalten die Regel für die Herrschaft ihrer Legion der Sünde. Wird die Legion des Neides gespielt, **mus**s darüber hinaus jeder Spieler sofort ein **Objekt des Neides** aus der gegnerischen Armeeliste wählen. ~~Neid: Alle Einheiten erhalten Spiegelschuppen (siehe Armeebuch der Dämonischen Legionen). Völlerei: Alle Einheiten erhalten Raser. Gier: Modelle mit Riesiger Statur erhalten Punktend. Wollust: Alle Einheiten erhalten Wandernde Hände (siehe Armeebuch der~~

~~Hochmut: Alle Einheiten erhalten Furchtlos und Machtvolle Haltung (siehe Armeebuch der Dämonischen Legionen).
 Trägheit: Alle Modelle ignorieren die Zaubertypen Geschoss und Schaden, wenn sie auf Einheiten zielen, die mit dem Zauberer i
 Zorn: Alle Einheiten erhalten Roter Schleier (siehe Armeebuch der Dämonischen Legionen).~~

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Dominion of Sin

Erweiterte Herrschaft der Sünde

Zu Beginn jedes befreundeten Spielerzuges darfst du eine befreundete Einheit innerhalb der Reichweite der Befehlsgewalt des Modells auswählen. Alle Modelle in der ausgewählten Einheit erhalten die Regeln für die Herrschaft des Modells bis zum Beginn des nächsten befreundeten Spielerzuges.

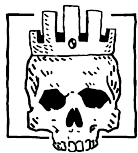
Herrschaft

Jede Legion der Sünde hat ihre eigenen Regeln für Herrschaften, die jeder Charakter wählen **muss**, wie in den jeweiligen Einheiteneinträgen angegeben ist.

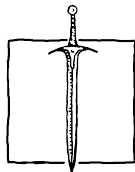
Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V <i>wdh</i>				
		Speer der Unendlichkeit		
4+	24"	Fluch Geschoss Schaden	Sofort	Das Ziel erleidet 1 Treffer mit Stärke 2 [5], Rüstungsdurchschlag 2, Flächenattacke (1×5) , Magische Attacken und [Multiple Lebenspunktverluste (2)] . Treffer durch <i>Speer der Unendlichkeit</i> erhalten +1 Stärke für jeden anderen Nichtattributzauber, der in dieser Magiephase erfolgreich gewirkt wurde (inklusive anderer gewirkter <i>Speer der Unendlichkeit</i> -Zauber).

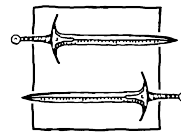
Armeeorganisation



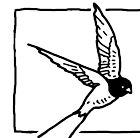
Charaktermodelle
Max. 40%



Kern
Min. 20%



Elite
Unbegrenzt



Aves
Max. 40%



Legion des Neides

In einer verhängnisvollen Nacht bemerkte Tegemone, wie sie grüne Augen aus einer dunklen Ecke ihres Schlafgemachs beobachteten, wie eine Fliege an der Wand. Sie gehörten niemand anderem als dem Vorboten der Herold der Göttin der Eifersucht. Die schimmernde Gestalt trat Tegemone entgegen und bot ihr in ihren Klauen die Krone ihres Vaters dar.

„Schwöre mir deine Treue“, sprach Kuulima in der bezaubernden Stimme des Dämonen, „und ich werde Dir das einzige Geschenk geben, das wahre Befriedigung gibt: Das, was bereits anderen gehört. Was immer du willst, das sich im Besitz eines Anderen befindet, soll Dein sein, wenn du es willst, seien es Gold, Königreiche oder Geliebte. Das ist das Versprechen meiner Legionen, meiner Wichte und Kobolde, meiner gerissenen Täuscher. Sie kennen keine größere Freude als den Hochmut der Helden und Magier zu überwerfen. In Deinem Namen sollen sie die Welt niederreißen!“

Armeesonderregeln der Legion des Neides

Objekte des Neides

Unmittelbar vor der Schlacht (in Schritt 7 der Aufstellungsphase) **musst** du eine einzelne Einheit aus der gegnerischen Armeeliste auswählen, die nicht zum Kern gehört. Die Modelle der ausgewählten Einheit werden als Objekte des Neides betrachtet.

Armee-Modellregeln der Legion des Neides

Herrschaft des Neides – Universalregel

~~Nahkampfwaffenattacken des Modells, die Modellen zugewiesen werden, die mit Nahkampfwaffen außer Handwaffen ausgerüstet sind (unabhängig davon, ob sie diese benutzen oder nicht), erhalten +2 Offensivfertigkeit. Das Modell **mus** Trefferwürfe mit natürlicher '1' gegen Objekte des Neids wiederholen.~~

Manifestationen der Legion des Neides

Habsüchtige Tarnung

Das Modell erhält **Hinterhalt**. In Schritt 8 der Spielvorbereitung (nach der Zauberauswahl) kann jeder Charakter mit **Habsüchtiger Tarnung** entscheiden, stattdessen **Versteckt** zu erhalten. Während der Erstellung der Armeeliste können der Einheit keine zusätzlichen Modelle hinzugefügt werden.

Charaktermodelle (Max. 40%)



Kuulimas Täuscher

330340 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [Av] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Aves.

Modellregeln

Sucher der Gehässigkeit: Universalregel.

Die Anzahl der Einheiten, die für Objekte des Neides ausgewählt werden, wird um 1 erhöht.

Magie-Optionen

Zauberadep 85
Meisterzauberer 225



Beschwörung



Hexerei



Thaumaturgie



Weissagung

Optionen

Muss Herrschaft des Neides und **Sucher der Gehässigkeit** erhalten kostenlos

Muss eine Erweiterte Herrschaft der Sünde erhalten (nur General) 30

Fliegen (7", 14") [Av] 35

Manifestationen:

∞ Schattenhaut 25

☼ Durchdringender Stachel 25 (60)

☼ Giftdrüsen 25 (80)

☼ Grünlodernde Augen 40

☼ Habsüchtige Tarnung 40

∞ Spiegelschuppen 45 (70)

Erhabener des Neides (nur General) 60

Optionale Modellregeln

Erhabener des Neides: Universalregel.

Das Modell erhält **Einzigartig und** +1 Lebenspunkt. Das Modell kann mit **Macht Platz** Bewegungen durchführen, selbst wenn es sich im Kontakt mit einem gegnerischen Modell befindet. **Die Einheitenbegrenzung des Eintrags der Einheit** wird auf 0-2 geändert und der General einer Armee mit einem oder mehr Modellen mit **Erhabener des Neides** **muss** **Erhabener des Neides** wählen.



Vorbote des Neides

160170 Pkt

Einzelmodell 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm



Reittiere, die mit [Av] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Aves.

Modellregeln

Lesser Dominion of Envy: Universalregel.

Magie-Optionen

Zaubernovize 25
Zauberadep 120



Beschwörung



Hexerei



Thaumaturgie



Weissagung

Optionen

Muss Herrschaft des Neides erhalten kostenlos

Armeestandartenträger 50

Schwarzes Feuer (3+) (nur zu Fuß) 15

Manifestationen:

☼ Habsüchtige Tarnung 20

∞ Schattenhaut 25

☼ Durchdringender Stachel 25 (60)

☼ Giftdrüsen 25 (80)

☼ Grünlodernde Augen 40

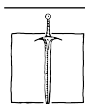
∞ Spiegelschuppen 45 (70)

Reittiere

Feuerrad [Av] 60

Dunkle Kanzel 110

Kern (Min. 20%)



Succubi

240 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell 10-25 Modelle



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

— Optionen —

Pkt -

— Kommandoabteilung —

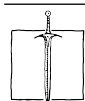
Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

- ∞ Schattenhaut 1/Modell
- ☞ Durchdringender Stachel 3/Modell
- ☞ Habsüchtige Tarnung* 30

*0-2 Einheiten von Succubi und Imps mit Habsüchtige Tarnung pro Armee.

- Champion 10
- Musiker 10
- Standartenträger 10



Imps

205 Pkt + 15 Pkt/zusätzlichem Modell 10-25 Modelle 0-40 Modelle/Armee



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

— Optionen —

Pkt -

— Kommandoabteilung —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

- ∞ Schattenhaut 1/Modell
- ☞ Giftdrüsen 3/Modell
- ☞ Habsüchtige Tarnung* 30

*0-2 Einheiten von Succubi und Imps mit Habsüchtige Tarnung pro Armee.

- Champion 10
- Musiker 10
- Standartenträger mit (nur eine Auswahl):
 - Brandstifter (Speer der Unendlichkeit (Vererbter Zauber))** 45
 - Brandstifter (Hand des Himmels (Thaumaturgie))** 50

Elite (Unbegrenzt)



Zauberplagen

175 Pkt + 33 Pkt/zusätzlichem Modell 2-4 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

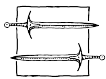
Höhe Standard
Typ Bestie
Base 40×40 mm

— Optionen —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

- ☞ Grünlodernde Augen 5/Modell
- ∞ Spiegelschuppen 8/Modell
- ☞ Durchdringender Stachel 10/Modell
- ☞ Giftdrüsen 15/Modell



Eidolone

170 Pkt + 30 Pkt/zusätzlichem Modell 5–10 Modelle 0–18 Modelle/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen

Pkt-

Kundschafter (0–1 Einheit/Armee)	5/Modell
Manifestation (nur eine Auswahl):	
☿ Giftdrüsen	8/Modell
☿ Habsüchtige Tarnung (0–1 Einheit/Armee)	20

Zauberkonklave

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Schicksalsurteil* (Weissagung)
- *Hand des Himmels* (Thaumaturgie)
- *Alterung* (Beschwörung)
- *Speer der Unendlichkeit* (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion 130



Klauenbestien

255 Pkt + 90 Pkt/zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee



Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Optionen

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):	
☿ Grünlodernde Augen	6/Modell
☿ Giftdrüsen	8/Modell
☿ Durchdringender Stachel	12/Modell

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion 10
Musiker 10
Standartenträger 10

Aves (Max. 40%)



Schleiergleiter

240 Pkt + 34 Pkt/zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Modellregeln

Wechselbalg: Universalregel.

Während der Zauberauswahl **muss** jede Schleiergleitereinheit eine Manifestation aus der nachfolgenden Liste wählen und die entsprechenden Effekte während des Spiels anwenden.

- ∞ Schattenhaut und Vorhut (6")
- ☿ Spiegelschuppen
- ☿ Giftdrüsen

Zauberkonklave

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Trügerischer Glanz* (Hexerei)
- *Verzerrtes Abbild* (Hexerei)
- *Zerschmetterung der Ungläubigen* (Thaumaturgie)
- *Speer der Unendlichkeit* (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion 135

Referenz

Brandstifter

Der Standartenträger kann den ausgewählten Zauber als gebundenen Zauber mit Energiestufe (5/8) wirken.

Erkenne dich selbst

Wähle zu Beginn des Initiativeschritts, in dem die Nahkampfwaffenattacken des Trägers durchgeführt werden, einen Modellteil jedes gegnerischen Modells in Basekontakt und addiere ihre Attackewerte, ausschließlich jeglicher Modifikatoren, zum Attackewert von Kuulimas Täuscher. Am Ende jeder Nahkampfunde wird der Attackewert des Modells auf 1 **gesetzt**.

Ersticken

Wenn die Attacke einem Modell, das die selbe Größe wie der Angreifer hat, zugewiesen wird, erhält diese +1 auf den Trefferwurf und +1 auf den Verwundungswurf.

Manifestationen von Vater Chaos

Schattenhaut

Das Modell erhält **Kundschafter** mit folgenden Ausnahmen: Es **must** vollständig innerhalb der Aufstellungszone des Besitzers aufgestellt werden und der Besitzer **must** mindestens eine Einheit normal aufgestellt haben.

Spiegelschuppen

Jede Nahkampfwaffenattacke, die dem Träger zugewiesen wird und deren Trefferwurf eine natürliche '1' zeigt, trifft stattdessen den Lebenspunktevorrat des attackierenden Modells.

Manifestationen

des Neides

Durchdringender Stachel

Nahkampfwaffenattacken, die von dem Modell durchgeführt werden, erhalten +1 Rüstungsdurchschlag.

Giftdrüsen

Das Modell erhält **Giftattacken**. Falls die Nahkampfwaffenattacken des Modells bereits aus einer anderen Quelle als dieser Manifestation Giftattacken waren, verwunden sie automatisch bei einem erfolgreichen natürlichen Trefferwurf von '5' oder '6' (solange das Ziel nicht Immun(Giftattacken) hat).

Grünlodernde Augen

Einheiten mit einem oder mehreren Modellen mit Grünlodernde Augen **müssen** alle natürlichen Würfelwürfe von '1' wiederholen, wenn sie für den Angriffswurf und die Verfolgungseichweite würfeln.

Charaktermodelle

Kuulimas Täuscher	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9			Angst, Furchtlos, Herrschaft des Neides , Leichte Truppen, Metaphysisch, Sucher der Gehässigkeit , Wandelmagie, Zaubernovize	
Standard, Bestie	LP	4	Def	6	Wid	5	Rüs	0	Ret	4+
Kuulimas Täuscher	Att	1	Off	8	Str	5	RD	2	Agi	5
Vorbote des Neides	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8			Furchtlos, Herrschaft des Neides , Leichte Truppen, Metaphysisch	
Standard, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0	Ret	4+
Vorbote	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5

Reittiere für Charaktermodelle

Feuerrad	Bew	2"	Mar	4"	Dis	C			Fliegen (10", 10"), Schnelle Bewegung, Überragend , Vorhut	
Standard, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C
Feuerrad	Att	3	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	4
Dunkle Kanzel	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C			Überragend	
Standard, Bestie	LP	5	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C
Dunkle Kanzel	Att	4	Off	4	Str	5	RD	0	Agi	1

Kern

Succubi	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7			WZ Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+
Succubus	Att	3	Off	4	Str	3	RD	1	Agi	5
Imps	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6			WZ Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Standard, Bestie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+
Imp	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3

Elite

Zauberplagen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6			Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler, Schleierjäger	
Standard, Bestie	LP	4	Def	3	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+
Zauberplage	Att	5	Off	3	Str	2	RD	0	Agi	2
Eidolone	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7			Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler, Zauberkonklave	
Standard, Bestie	LP	1	Def	2	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+
Eidolon	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3
Klauenbestien	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7			WZ Furchtlos, Metaphysisch, Punktend	
Groß, Bestie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+
Klauenbestie	Att	3	Off	4	Str	4	RD	2	Agi	4

Aves

Schleiergleiter	Bew	2"	Mar	4"	Dis	7			Fliegen (9", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Wechselbalg, Zauberkonklave	
Groß, Bestie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+
Schleiergleiter	Att	3	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	4

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Schwarzes Feuer	-	18"	4	0	2	Rüstungwürfe von '1', '2', '3' und '4' des Ziels misslingen immer
Energieblitze	-	24"	5	0	1	Nachladen!, Salvenfeuer

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Schwarzes Feuer	3+	Vorbote des Neides, Eidolon
Energieblitze	4+	Imp



Legion der Maßlosigkeit

Tegemone dankte Kuulima freundlich für ihr großzügiges Angebot, aber noch bevor sie ablehnen oder annehmen konnte, trat ein zweiter Vorbote in ihre Kammer, rotwangig und erhellt mit dem Licht der Heiterkeit. Mit einer Geste lies Akaans Gesandter ein großes Fest auf dem Tisch der Maid entspringen. Jedes erlesene Fleisch und jeden nur ersinnliche Delikatesse quollen in Hülle und Fülle hervor und der Wein floss in Strömen aus den Kelchen.

„Schwöre mir stattdessen die Treue“, bot der Gott an, „und dies soll nur eine kleine Vorspeise sein für all die Pracht, die noch vor Dir liegt. Die Hallen Deines Vaters werden wie die Trüge von Schweinen erscheinen im Vergleich zu den kulinarischen Wundern, die ich Dir geben kann. Du wirst niemals die Mühen und Nöte anderer Sterblicher erfahren. Und wenn Du an meiner Macht zweifelst, so blicke auf meine Legionen, die sich ebendiesen Freuden für alle Ewigkeit hingegeben haben. Meine Schlünde und meine Fliegen, aufgequollen mit der Belebtheit wahrer Befriedigung! In Deinem Namen werden sie die Welt niederreißen.“

Armee-Modellregeln der Legion der Maßlosigkeit

Herrschaft der Maßlosigkeit – Universalregel

Das Modell erhält **Raserei**. Darüber hinaus **muss** das Modell Verwundungswürfe mit natürlicher '1' mit seinen Nahkampfattacken **inklusive Spezialattacken** wiederholen.

Manifestationen der Legion der Maßlosigkeit

Entgrenzte Masse

Das Modell verliert Schnelle Bewegung und erhält abhängig von seiner Größe einen Effekt:

- Standard: **Stampfattacken (1)**
- Groß: **Stampfattacken (2)**
- Gigantisch: **Zermahlenattacken (D3)**. Treffer mit diesen Zermahlenattacken, die auf Modelle mit Riesiger Statur verteilt werden, verwunden automatisch nicht.

Trollblut

<Dominant>.

Das Modell **<und jedes R&G-Modell in seiner Einheit>** erhält **Zähigkeit (5+)**. Für jedes natürliche Ergebnis von '6' bei einem Zähigkeitwurf des Modells **<und jedes R&G-Modells in seiner Einheit>** wird ein Lebenspunkt aus dem Lebenspunktevorrat des Modells am Ende der Phase geheilt.

Charaktermodelle (Max. 40%)



Schlund von Akaan

555 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch

Typ Bestie

Base 150x100 mm

Magie-Optionen

Zauberadep 95
 Meisterzauberer 265



Beschwörung



Hexerei

Optionen

Muss Herrschaft der Maßlosigkeit erhalten Pkt-
 kostenlos

Muss eine Erweiterte Herrschaft der Sünde erhalten
 (nur General) 65 30

Manifestationen:

⊕ Ausrenkbarer Kiefer 40

⊕ Verdauungssaft 45

∞ Verheerende Dämpfe 45

⊕ Entgrenzte Masse 50

⊕ Brutmutter 60 25

⊕ Trollblut 90 50

∞ Eiserne Hülle 90

Erhabener der Maßlosigkeit (nur General) 70

Optionale Modellregeln

Erhabener der Maßlosigkeit: Universalregel.
 Das Modell erhält **Maximiert (Stampfattacken)**,
 Einzigartig und +1 Lebenspunkt.
 Darüber hinaus werden die Regeln für Verschlingen
 ersetzt durch (Änderungen von der Originalversion
 fett):
 Würfle für jeden Lebenspunktverlust, den das Mo-
 dell mit Nahkampfwaffenattacken verursacht, am
 Ende des Initiativeschritts einen W6. Für jede gewür-
 felte 4+ erhält das Modell +1 Lebenspunkt. Wenn das
 Modell **20** Lebenspunkte hat, erleiden alle Einheiten
 innerhalb von **12"** sofort 2W6 Treffer mit **Toxische**
Attacken und das Modell wird als Verlust entfernt.



Vorbote der Maßlosigkeit

160 170 Pkt

Einzelmodell 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25x25 mm



Reittiere, die mit [Av] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Aves.

Modellregeln

Lesser-Dominion of Gluttony: Universalregel.

Magie-Optionen

Zaubernovize Pkt- 25
 Zauberadep 120



Beschwörung



Hexerei



Thaumatur-
 gie



Weissagung

Optionen

Muss Herrschaft der Maßlosigkeit erhalten Pkt-
 kostenlos

Armeestandardenträger 50

Schwarzes Feuer (3+) (nur zu Fuß) 15

Manifestationen:

⊕ Trollblut 10 (80)

⊕ Entgrenzte Masse 15

⊕ Ausrenkbarer Kiefer 20 (55)

⊕ Verdauungssaft 20 (60)

⊕ Brutmutter 15 (80) 25 (50)

∞ Verheerende Dämpfe 45

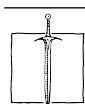
∞ Eiserne Hülle 90

Reittiere

Große Bestie der Prophezeiung [Av falls Fliegen] Pkt- 70

Dunkle Kanzel 110

Kern (Min. 20%)



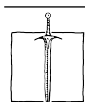
Lemuren

225 Pkt + 22 Pkt/zusätzlichem Modell **10-25 Modelle**



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
⊕ Entgrenzte Masse	1/Modell	Musiker	10
⊕ Verdauungssaft	2/Modell	Standartenträger	10
⊕ Trollblut	4/Modell		



Myrmidonen

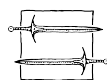
200 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell **10-30 Modelle**



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
⊕ Ausrenkbarer Kiefer	2/Modell	Musiker	10
⊕ Brutmutter	2/Modell	Standartenträger	10
⊕ Verdauungssaft	4/Modell		

Elite (Unbegrenzt)

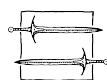


Höllenhunde

160 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell **5-15 Modelle** **0-4 Einheiten/Armee**

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
⊕ Trollblut	1/Modell		
⊕ Ausrenkbarer Kiefer	1/Modell		
⊕ Verdauungssaft	2/Modell		



Klauenbestien

255 Pkt + 90 Pkt/zusätzlichem Modell **3-6 Modelle** **0-3 Einheiten/Armee**

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
⊕ Entgrenzte Masse	6/Modell	Musiker	10
⊕ Brutmutter	17 6/Modell	Standartenträger	10
⊕ Ausrenkbarer Kiefer	15/Modell		
⊕ Verdauungssaft	16/Modell		

Aves (Max. 40%)



Hungerfliegen

320 Pkt + 110 Pkt/zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×75 mm

Optionen

Manifestation (nur eine Auswahl):

Entgrenzte Masse	5/Modell
Verdauungssaft	6/Modell
Ausrenkbarer Kiefer	8/Modell
Brutmutter	18 8/Modell
Trollblut	20 12/Modell

Pkt-

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10



Schleiergleiter

240 Pkt + 34 Pkt/zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Modellregeln

Wechselbalg: Universalregel.

Während der Zauberauswahl **muß** jede Schleiergleitereinheit eine Manifestation aus der nachfolgenden Liste wählen und die entsprechenden Effekte während des Spiels anwenden.

- Verdauungssaft
- Trollblut
- Ausrenkbarer Kiefer

Zauberkonklave

Muß sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Trügerischer Glanz* (Hexerei)
- *Verzerrtes Abbild* (Hexerei)
- *Zerschmetterung der Ungläubigen* (Thaumaturgie)
- *Speer der Unendlichkeit* (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion	135
----------	-----

Referenz

Ersticken

Wenn die Attacke einem Modell, das die selbe Größe wie der Angreifer hat, zugewiesen wird, erhält diese +1 auf den Trefferwurf und +1 auf den Verwundungswurf.

Säureblut

Für jeden Zähigkeitswurf, der dem Modell gegen gegnerische Nahkampfattacken misslingt, erleidet das Modell, das den verwundenden Treffer verursacht hat, sofort 1 Treffer mit Toxische Attacken, bevor Verluste entfernt werden. Diese Treffer werden auf den Lebenspunktevorrat des Modells verteilt.

Verschlingen

Würfle für jeden Lebenspunktverlust, den das Modell mit Nahkampf-waffenattacken verursacht, am Ende des Initiativeschritts einen W6. Für jede gewürfelte 4+ erhält das Modell +1 Lebenspunkt. Wenn das Modell 18 Lebenspunkte hat, erleiden alle Einheiten innerhalb von 9" sofort 2W6 Treffer mit Toxische Attacken und das Modell wird als Verlust entfernt.

Manifestationen von Vater Chaos

Eiserne Hülle

Die Widerstandsfähigkeit des Modells wird auf 6 **gesetzt**.

Manifestationen der Maßlosigkeit

Ausrenkbarer Kiefer

Das Modell **muß** misslungene Verwundungswürfe von Nahkampf-waffenattacken gegen Modelle der Höhe Groß oder Gigantisch wiederholen.

Brutmutter

Würfle für jeden Lebenspunktverlust, den das Modell mit Nahkampf-waffenattacken verursacht, am Ende des Initiativeschritts einen W6. Für jede gewürfelte 6+ erhöht sich der Lebenspunktevorrat des Modells um 1 Lebenspunkt.

Verdauungssaft

Falls das Modell zuvor auf der Gewinnerseite in einem Nahkampf war, während es diese Manifestation hatte, erhält es +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Charaktermodelle

Schlund von Akaan	Bew	7"	Mar	14"	Dis	9				Furchtlos, Herrschaft der Maßlosigkeit , Metaphysisch, Zaubernovize
Gigantisch, Bestie	LP	9	Def	5	Wid	5	Rüs	0	Ret	Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken), Verschlingen, Zähigkeit (5+)
Schlund von Akaan	Att	6	Off	5	Str	7	RD	2	Agi	3
Vorbote der Maßlosigkeit	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8				Furchtlos, Herrschaft der Maßlosigkeit , Leichte Truppen, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0	Ret	4+
Vorbote	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5

Reittiere für Charaktermodelle

Große Bestie der P.	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C				Angst
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	5	Rüs	2	Ret	C
Große Bestie	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	2
Dunkle Kanzel	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C				Überragend
Standard, Bestie	LP	5	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C
Dunkle Kanzel	Att	4	Off	4	Str	5	RD	0	Agi	1

Kern

Lemuren	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7				Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+
Lemure	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	2
Myrmidon	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8				Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+
Myrmidon	Att	1	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4

Elite

Höllenhunde	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7				Angst, Furchtlos, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+
Höllenhund	Att	3	Off	5	Str	3	RD	0	Agi	4
Klaubenbestien	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7				Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Groß, Bestie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+
Klaubenbestie	Att	3	Off	4	Str	4	RD	2	Agi	4

Aves

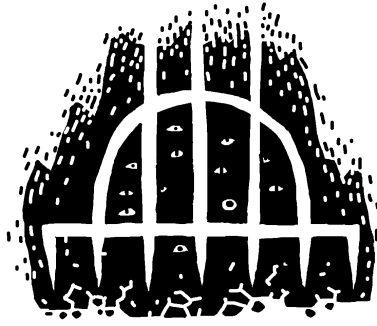
Hungerfliegen	Bew	2"	Mar	4"	Dis	8				Angst, Fliegen (6", 14"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Überragend
Groß, Bestie	LP	4	Def	2	Wid	4	Rüs	0	Ret	
Hungerfliege	Att	2	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	3
Schleiergleiter	Bew	2"	Mar	4"	Dis	7				Fliegen (9", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Wechselbalg, Zauberkonklave
Groß, Bestie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+
Schleiergleiter	Att	3	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	4

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Schwarzes Feuer	-	18"	4	0	2	Rüstungswürfe von '1', '2', '3' und '4' des Ziels misslingen immer

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Schwarzes Feuer	3+	Vorbote der Maßlosigkeit



Legion der Habgier

Der nächste, der ankam, war der Abgesandte des Sugulag. Er schleifte riesige Truhen voll Gold und Edelsteine hinter sich her, genug Reichtum, um Tegemones ganzes Königreich zehnmal zu kaufen.

„Schwöre mit die Treue“, gluckerte der Gott der Gier durch die eitrige Kehle seines Vorboten, „und dies sei nur eine kleine Anzahlung an die Reichtümer, die Du Tag für Tag anhäufen wirst. Es gibt nichts in dieser Welt, das man nicht mit genügend Gold kaufen kann, und kein größeres Vergnügen als dem Gold zuzusehen, wie es in den Schatzkammern wächst. Ich werde Dir einen zweiten Palast bauen, nur um all dein Gold aufzubewahren! Höre wie meine Legionen unter dem Gewicht all ihres Reichtumes klirren, wenn sie aufmarschieren, die Knauser und Horter, die nach mehr und immer mehr greifen! In Deinem Namen werden sie die Welt niederreißen!“

Armee-Modellregeln der Legion der Habgier

Herrschaft der Habgier – Universalregel

Das Modell erhält +2 Defensivfertigkeit, wenn sich seine Einheit in Basekontakt mit einer gegnerischen punktenden Einheit befindet. Für alle 3 Sündenmarker, die sich derzeit im Sündenmarkervorrat befinden, erhält das Modell +1 Defensivfertigkeit.

Manifestationen der Legion der Habgier

Chitinplatten

⟨Dominant⟩.

Das Modell ⟨und jedes R&G-Modell in seiner Einheit⟩ erhält +2 Rüstung bis zu einem Maximum von 3.

Klammernde Klauen

Bei der Berechnung des Kampfergebnis addiert eine Seite mit einem oder mehr Modellen mit dieser Manifestation, die im Nahkampf gebunden sind, +X zu seinem Kampfergebnis. Wenn das Modell nicht im Nahkampf gebunden ist, wird X auf 0 **gesetzt**. Zu Beginn jeder Nahkampfrunde nach der ersten Nahkampfrunde, in der das Modell im Nahkampf gebunden ist, wird X um 1 erhöht. Wenn mehr als ein Modell mit dieser Manifestation im selben Nahkampf gebunden ist, verwende den höchsten Wert für X.

Münzen statt Augen

Das Modell erhält **Unnachgiebig**, solange beide der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Das Modell befindet sich im Kontakt mit einer gegnerischen Einheit mit Punktend.
- Die Einheit des Modells hat nicht mehr Glieder als Reihen.

Charaktermodelle (Max. 40%)



Sugulags Knauser

615 595 Pkt

Höhe Gigantisch

Typ Bestie

Base 50×100 mm

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Magie-Optionen

Zauberdept

Meisterzauberer



Beschwörung



Thaumaturgie



Weissagung

Pkt-

95

265

Optionen

Muss Herrschaft der Habgier erhalten kostenlos

Muss eine Erweiterte Herrschaft der Sünde erhalten (nur General) **35 30**

Manifestationen:

Gieriger Rüssel **20**

Spürnase 20

Würgeschlingen 20

Ringelpanzer **25**

Klammernde Klauen 70

Münzen statt Augen 80

Erhabener der Habgier (nur General) 90

Optionale Modellregeln

Erhabener der Habgier: Universalregel.

Das Modell erhält Einzigartig und +1 Lebenspunkt. Darüber hinaus werden alle Waffenverzauberungen ignoriert, solange sich die Träger im Kontakt mit dem Modell befinden.



Vorbote der Gier

160 170 Pkt

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee



Reittiere, die mit [Av] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Aves.

Modellregeln

Lesser Dominion of Greed: Universalregel.

Magie-Optionen

Zaubernovize

Zauberdept



Beschwörung



Hexerei



Thaumaturgie



Weissagung

Pkt-

25

120

Optionen

Muss Herrschaft der Habgier erhalten kostenlos

Armeestandardenträger 50

Schwarzes Feuer (3+) (nur zu Fuß) 15

Manifestationen:

Gieriger Rüssel **20 (40)**

Spürnase 20 (25)

Würgeschlingen 20 (50)

Chitinplatten 25 (60)

Ringelpanzer **25 (30)**

Münzen statt Augen 50

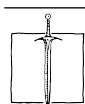
Klammernde Klauen 60

Reittiere

Große Bestie der Prophezeiung [Av falls Fliegen] 70

Dunkle Kanzel 110

Kern (Min. 20%)



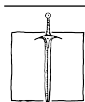
Succubi

240 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell 10-25 Modelle



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
Gieriger Rüssel	1/Modell	Musiker	10
Spürnase	2/Modell	Standartenträger	10
Würgeschlingen	7/Modell		
Chitinplatten	2/Modell		



Lemuren

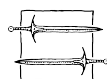
225 Pkt + 22 Pkt/zusätzlichem Modell 10-25 Modelle



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
Spürnase	2/Modell	Musiker	10
Chitinplatten	4/Modell	Standartenträger	10
Klammernde Klauen	4/Modell		

Elite (Unbegrenzt)



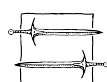
Horter

270 Pkt + 115 Pkt/zusätzlichem Modell 3-6 Modelle 0-3 Einheiten/Armee



Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Bis zu zwei Manifestationen:		Champion	10
Chitinplatten	3/Modell	Musiker	10
Ringelpanzer	4/Modell	Standartenträger	10
Gieriger Rüssel	5/Modell		
Spürnase	7 5/Modell		
Klammernde Klauen	9/Modell		
Würgeschlingen	10/Modell		
Münzen statt Augen	12/Modell		

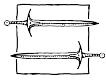


Titanentöter-Streitwagen

205 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm



Höllenhunde

160 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell 5–15 Modelle 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm

Optionen

Pkt-

Kommandoabteilung

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

Champion

10

Gieriger Rüssel

1/Modell

Chitinplatten

3/Modell

Spürnase

4/Modell

Würgeschlingen

4/Modell

Aves (Max. 40%)



Furien

170 Pkt + 9 Pkt/zusätzlichem Modell 5–15 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

Chitinplatten

1/Modell

Spürnase

1/Modell

Würgeschlingen

2/Modell



Schleiergleiter

240 Pkt + 34 Pkt/zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Modellregeln

Zauberkonklave

Wechselbald: Universalregel.

Während der Zauberauswahl **muss** jede Schleiergleitereinheit eine Manifestation aus der nachfolgenden Liste wählen und die entsprechenden Effekte während des Spiels anwenden.

- Würgeschlingen
- Chitinplatten
- Klammernde Klauen

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Trägerischer Glanz* (Hexerei)
- *Verzerrtes Abbild* (Hexerei)
- *Zerschmetterung der Ungläubigen* (Thaumaturgie)
- *Speer der Unendlichkeit* (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion

135

Referenz

Ersticken

Wenn die Attacke einem Modell, das die selbe Größe wie der Angreifer hat, zugewiesen wird, erhält diese +1 auf den Trefferwurf und +1 auf den Verwundungswurf.

Rüstung des Abgrunds

Plattenrüstung. Für jede Schleiermarke im Schleiermarkenvorrat des Besitzers erleiden Treffer gegen den Träger -1 Rüstungsdurchschlag (bis zu einem Maximum von -3).

Schraubstock-Griff

Das Modell erhält **Zermahlen-Attacken (X)** und kann Zermahlen als Unterstützungsattacken durchführen, wobei die maximale Anzahl an Unterstützungsattacken ignoriert wird. Wenn das Modell nicht im Nahkampf gebunden ist, wird X auf 1 **gesetzt**.

Zu Beginn jeder Nahkampfrunde außer der ersten, in der die Einheit des Modells kämpft, wird X um 1 erhöht (z.B. Zermahlen-Attacken (1) wird zu Zermahlen-Attacken (2)).

Manifestationen der Habgier

Ringelpanzer

Wenn das Modell eine Wunde durch eine Attacke mit Multiple Lebenspunktverluste (X) erleidet, reduziere X um 1, bis zu einem Minimum von 1.

Spürnase

Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (+2" BeW)** für Angriffswürfe gegen Einheiten, die mindestens einen besonderen Gegenstand beinhalten. Die Effekte werden nur angewendet, wenn alle Modelle in der Einheit von Spürnase betroffen sind.

Würgeschlingen

Das Modell erhält +1 auf den Verwundungswürfe mit Nahkampfwaffenattacken gegen Modelle mit Punkted.

Charaktermodelle

Sugulags Knauser	Bew	7"	Mar	14"	Dis	9				Furchtlos, Herrschaft der Habgier, Metaphysisch, Zaubernovize	
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	7	Wid	7	Rüs	0	Ret	5+	Rüstung des Abgrunds
Sugulags Knauser	Att	5	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	2	
Vorbote der Gier	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Herrschaft der Habgier, Leichte Truppen, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0	Ret	4+	
Vorbote	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5	

Reittiere für Charaktermodelle

Große Bestie der P.	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C					Angst
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	5	Rüs	2	Ret	C	
Große Bestie	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	2	Angeschirrt
Dunkle Kanzel	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C					Überragend
Standard, Bestie	LP	5	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C	Kann nicht niedgetrampelt werden
Dunkle Kanzel	Att	4	Off	4	Str	5	RD	0	Agi	1	Angeschirrt

Kern

Succubi	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7					Furchtlos, Metaphysisch, Punkend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	
Succubus	Att	3	Off	4	Str	3	RD	1	Agi	5	Ersticken
Lemuren	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7					Furchtlos, Metaphysisch, Punkend
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+	Parieren
Lemure	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	2	

Elite

Horter	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Angst, Furchtlos, Geländeerfahren, Metaphysisch, Punkend
Groß, Bestie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+	
Horter	Att	3	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	2	Schraubstock-Griff
Titanentöter-Streitwagen	Bew	-			Dis	-					
Groß, Konstrukt	LP	-	Def	-	Wid	-	Rüs	0			
Schleiergleiter					Str	-	RD	-			
Höllenhunde	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7					Angst, Furchtlos, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+	
Höllenhund	Att	3	Off	5	Str	3	RD	0	Agi	4	Todesstoß, Zusätzliche Unterstützung (2)

Aves

Furien	Bew	4"	Mar	8"	Dis	5					Fliegen (10", 20"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0	Ret	6+	Schwieriges Ziel (1)
Furie	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	4	Vernichtender Angriff (+1 Str)
Schleiergleiter	Bew	2"	Mar	4"	Dis	7					Fliegen (9", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Wechselbalg, Zauberkonklave
Groß, Bestie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+	
Schleiergleiter	Att	3	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	4	

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Schwarzes Feuer	-	18"	4	0	2	Rüstungswürfe von '1', '2', '3' und '4' des Ziels misslingen immer

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Schwarzes Feuer	3+	Vorbote der Gier



Legion der Wollust

Kaum hatte Sugulag sein Angebot ausgesprochen, da erschien eine neue Gestalt im Gemach der Prinzessin. Es war das Sprachrohr des Cibaresh in Gestalt eines heiligen Hermaphroditen, der Verkörperung der reinsten Versuchung. „Schwöre mir deine Treue“, begann der Meister der Lüste, und jede betörende Bewegung seines Vorboten war eine Einladung zur Erregung, „und ich werde Dich die reinste Extase lehren. Deine Tage und Nächte werden erfüllt sein mit einer Freude nach der anderen, jede größer als die letzte. Du wirst in Dir selbst Begierden entdecken, von denen Du nicht wusstest, dass Du sie hast, und wirst Höhen der Leidenschaft erreichen, von denen Du nicht wusstest, dass es sie gibt. Sieh wie meine Legionen aus Sirenen und Succubi deine Seele zu sich rufen, wie meine Kurtisanen deine tiefsten Gelüste bedienen. In Deinem Namen werden sie die Welt niederreißen.“

Armee-Modellregeln der Legion der Wollust

Herrschaft der Wollust – Universalregel

Das Modell erhält **Geländeerfahren**. Darüber hinaus **muss** die **Einheit, die vollständig aus Modellen mit Herrschaft der Wollust besteht** Einheit des Modells misslungene Würfe für die Angriffsreichweite in der Angriffsphase wiederholen, solange sie sich in der Flanke oder im Rücken der angegriffenen Einheit befindet.

Manifestationen der Legion der Wollust

Nadelspitze Zähne

<Dominant>.

Das Modell **<und jedes R&G-Modell in seiner Einheit>** erhält **Vernichtender Angriff (+1 Att, +1 RD)**.

Überirdische Kehle

<Dominant>.

Das Modell **<und jedes R&G-Modell in seiner Einheit>** erhält **Ablenkend** in der ersten Nahkampfrunde, **Flüchtig** (siehe Sirenen) und **Vorgetäuschte Flucht**.

Charaktermodelle (Max. 40%)



Kurtisane von Cibaresh

540 535 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

— Magie-Optionen —

Zauberdept
Meisterzauberer

Pkt-

95
265



Hexerei



Weissagung

— Optionen —

Pkt-

Muss Herrschaft der Wollust erhalten kostenlos
Muss eine Erweiterte Herrschaft der Sünde erhalten (nur General) **40 30**

Manifestationen:

⊗ Heißes Blut 10
⊗ Nadelspitze Zähne **10 35**
⊗ Wandernde Hände 35
⊗ Hypnotisierendes Federkleid 40
⊗ Überirdische Kehle 40
∞ Kaleidoskopische Gestalt 45
Erhabener der Wollust (nur General) 60

— Optionale Modellregeln —

Erhabener der Wollust: Universalregel.
Das Modell erhält **Rettungswurf (+1, gegen Fernkampfattacken), Vorhut**, Einzigartig und +1 Lebenspunkt.



Vorbote der Wollust

160 170 Pkt

Einzelmodell 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm



Reittiere, die mit [Av] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Aves.

— Modellregeln —

Lesser Dominion of Lust:

— Magie-Optionen —

Zaubernovize
Zauberdept

Pkt-

25
120



Beschwörung



Hexerei



Thaumaturgie



Weissagung

— Optionen —

Pkt-

Muss Herrschaft der Wollust erhalten kostenlos
Armeestandartenträger 50
Schwarzes Feuer (3+) (nur zu Fuß) 15

Manifestationen:

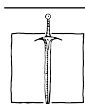
⊗ Heißes Blut 5 **(25)**
⊗ Wandernde Hände 20 **(40)**
⊗ **Nadelspitze Zähne** **10 (50) 25 (65)**
⊗ Hypnotisierendes Federkleid 40
⊗ Überirdische Kehle 40 **(65)**
∞ Kaleidoskopische Gestalt 45 **(60)**

— Reittiere —

Pkt-

Bleiches Ross 50
Feuerrad [Av] 60

Kern (Min. 20%)



Succubi

240 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell **10–25 Modelle**



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

— Optionen —

Pkt -

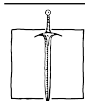
— Kommandoabteilung —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

⊕ Heißes Blut	1/Modell
∞ Hypnotisierendes Federkleid	2/Modell
Nadelspitze Zähne	2/Modell
⊕ Wandernde Hände	3/Modell
⊕ Überirdische Kehle	4/Modell

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10



Myrmidonen

200 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell **10–30 Modelle**



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

— Optionen —

Pkt -

— Kommandoabteilung —

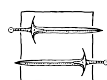
Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

⊕ Heißes Blut	1/Modell
Wandernde Hände	3/Modell
∞ Kaleidoskopische Gestalt	3/Modell
⊕ Nadelspitze Zähne	4/Modell

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10

Elite (Unbegrenzt)



Sirenen

205 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell **5–15 Modelle** **0–3 Einheiten/Armee**

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

— Optionen —

Pkt -

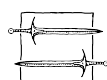
— Kommandoabteilung —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

⊕ Heißes Blut	1/Modell
⊕ Überirdische Kehle	3/Modell
⊕ Hypnotisierendes Federkleid	5/Modell
⊕ Nadelspitze Zähne	5/Modell
⊕ Wandernde Hände	6/Modell

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10



Klauenbestien

255 Pkt + 90 Pkt/zusätzlichem Modell **3–6 Modelle** **0–3 Einheiten/Armee**

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

— Optionen —

Pkt -

— Kommandoabteilung —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

⊕ Hypnotisierendes Federkleid	8/Modell
∞ Kaleidoskopische Gestalt	8/Modell
Wandernde Hände	10/Modell
⊕ Überirdische Kehle	10/Modell

Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10



Drescher

155 Pkt

Einzelmodell 0–5 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [Av] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Aves.

Optionen	Pkt	Kommandoabteilung	Pkt
Manifestation (nur eine Auswahl):		Standartenträger	10
☉ Heißes Blut	20		
∞ Kaleidoskopische Gestalt	60 35		
☉ Wandernde Hände	45		
Nur eine Auswahl:			
Fliegen (9", 9") [Av] (0–2 Einheiten/Armee)	20		
Hordendrescher (0–3 Einheiten/Armee)	110		
Legionendrescher (0–2 Einheiten/Armee)	180		

Aves (Max. 40%)



Furien

170 Pkt + 9 Pkt/zusätzlichem Modell

5–15 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen	Pkt
Manifestation (nur eine Auswahl):	
∞ Kaleidoskopische Gestalt	2/Modell
☉ Nadelspitze Zähne	2/Modell
☉ Hypnotisierendes Federkleid	5/Modell

Referenz

Ersticken

Wenn die Attacke einem Modell, das die selbe Größe wie der Angreifer hat, zugewiesen wird, erhält diese +1 auf den Trefferwurf und +1 auf den Verwundungswurf.

Flüchtig

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Flüchtig bestehen, dürfen eine Fliehen-Angriffsreaktion ansagen, obwohl sie Furchtlos sind.

Hordendrescher

Das Einheitenprofil des Modells ändert sich wie folgt:

- Seine Basegröße ändert sich zu **100×100 mm**.
- Seine Lebenspunkte werden auf **6 gesetzt**.
- Es erhält **1** zusätzlichen Fräser.
- Es erhält **1** zusätzlichen Zugdämon.
- Es erhält **Kolossale Statur**.
- Das Chassis erhält **Aufpralltreffer (3W3)**.

Kolossale Statur

Das Modell gilt als Gigantisch für die Bestimmung der Anzahl vollständiger Glieder.

Legionendrescher

Das Einheitenprofil des Modells ändert sich wie folgt:

- Seine Basegröße ändert sich zu **100×150 mm**.
- Seine Lebenspunkte werden auf **8 gesetzt**.
- Es erhält **2** zusätzliche Fräser.
- Es erhält **2** zusätzliche Zugdämonen.
- Es erhält **Kolossale Statur**.
- Das Chassis erhält **Aufpralltreffer (4W3)**.

Rasierklingentakeln

Das Modell erhält +3 Attackewert während es mit einem oder mehreren Flanken- oder Rückenbereichen von feindlichen Einheiten im Nahkampf gebunden ist. Die zusätzlichen Angriffe **müssen** R&G-Modellen in diesen Einheiten zugewiesen werden. Ignoriere diesen Effekt, wenn das Modell keinen R&G-Modellen Nahkampfwaffenattacken zuweisen kann.

Wende den Blick ab

Gegnerische Einheiten innerhalb von 6" um ein oder mehrere Modelle mit Wende den Blick ab erleiden -2 Disziplin, wenn sie einen Test für Nahkampfneuformierungen ablegen.

Manifestationen von Vater Chaos

Kaleidoskopische Gestalt

Das Modell erhält **Schwieriges Ziel (1)**.

Manifestationen der Wollust

Heißes Blut

Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (+2 Agi)**.

Hypnotisierendes Federkleid

Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit einem oder mehreren Modellen mit dieser Manifestation erleiden -1 Offensivfertigkeit und -1 Defensivfertigkeit.

Wandernde Hände

Wenn die Einheit mit einer Außen- oder Hinterkante einer gegnerischen Einheit gebunden ist, erhält das Modell +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Charaktermodelle

Kurtisane von Cibaresh	Bew	9"	Mar	18"	Dis	9				Furchtlos, Geländeerfahren, Herrschaft der Wollust , Metaphysisch, Wende den Blick ab, Zaubernovize	
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	7	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+	Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Kurtisane von Cibaresh	Att	6	Off	7	Str	5	RD	4	Agi	7	Rasierklingententakeln
Vorbote der Wollust	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Herrschaft der Wollust , Leichte Truppen, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0	Ret	4+	
Vorbote	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5	

Reittiere für Charaktermodelle

Bleiches Ross	Bew	9"	Mar	18"	Dis	C					Flüchtig, Geländeerfahren, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C	Ret	C	Schwieriges Ziel (1)
Bleiches Ross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Feuerrad	Bew	2"	Mar	4"	Dis	C					Fliegen (10", 10"), Schnelle Bewegung, Übertrendend, Vorhut
Standard, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C	Kann nicht niedergetrampelt werden, Schwieriges Ziel (1)
Feuerrad	Att	3	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	4	Angeschirrt

Kern

Succubi	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7					Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	
Succubus	Att	3	Off	4	Str	3	RD	1	Agi	5	Ersticken
Myrmidonen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	
Myrmidon	Att	1	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4	Kämpft aus zusätzlichem Glied, Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)

Elite

Sirenen	Bew	9"	Mar	18"	Dis	9					Flüchtig, Furchtlos, Geländeerfahren, Leichte Truppen, Metaphysisch, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	5	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	Schwieriges Ziel (1)
Sirene	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4	
Symbiotisches Ross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Klaubenbestien	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7					Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Groß, Bestie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+	
Klaubenbestie	Att	3	Off	4	Str	4	RD	2	Agi	4	Ersticken
Drescher	Bew	10"	Mar	10"	Dis	7					Furchtlos, Metaphysisch, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+	Schwieriges Ziel (1)
Fräser (2)	Att	2	Off	4	Str	3	RD	3	Agi	3	
Zugdämon (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Chassis					Str	4	RD	3			Aufpralltreffer (2W3), Unbelebt

Aves

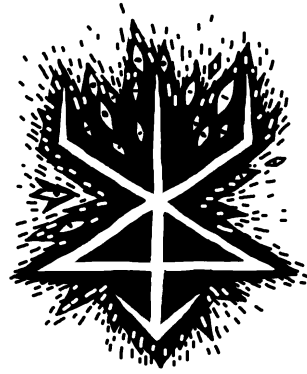
Furien	Bew	4"	Mar	8"	Dis	5					Fliegen (10", 20"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0	Ret	6+	Schwieriges Ziel (1)
Furie	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	4	Vernichtender Angriff (+1 Str)

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Schwarzes Feuer	-	18"	4	0	2	Rüstungswürfe von '1', '2', '3' und '4' des Ziels misslingen immer

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Schwarzes Feuer	3+	Vorbote der Wollust



Legion des Hochmuts

Erzürnt über die Unverfrorenheit seiner Geschwister, die es gewagt hatten, sich der Sterblichen vor ihm zu nähern, entsandte Savar einen gewaltigen Vorboten in der Gestalt des edelsten Helden des Zeitalters in Tegemones Schlafgemacht, der auf seiner Stirn einen leuchtenden Stern trug.

„Schwöre mir die Treue“, sagte der Gott durch seinen Vertreter, „und ich werde Dich zur größten Königin machen, die die Welt je gesehen hat. Alle Menschen werden in deiner Gegenwart erzittern und die größten Kaiser werden um die Ehre kämpfen, Deine Stiefel küssen zu dürfen. Ich gebe dir die Befehlsgewalt über meine Legionen: Erblicke meine gebieterischen Omen, meine Glorien, meine Titanentöter, unerschrocken in der Schlacht, unerreich in der Kunst des Blutvergießens. In Deinem Namen werden sie die Welt niederreißen.“

Armee-Modellregeln der Legion des Hochmuts

Herrschaft des Hochmuts – Universalregel

~~Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit dieser Regel~~ Das Modell darf misslungene Disziplintests wiederholen.

Manifestationem der Legion des Hochmuts

Fürstlicher Levitator

~~(Dominant).~~
Das Modell ~~(und jedes R&G-Modell in seiner Einheit)~~ erhält **Geländeerfahren**.

Siegel der Vormacht

~~The model's model parts without Harnessed~~ **always** ~~have at least Offensive Skill 7 and gain +1 Attack Value and Rising Star.~~ Das Modell erhält +1 Lebenspunkt bis zu einem Maximum von 3 und +1 Attackewert.

Power Stance

~~The model gains Stubborn, but it cannot benefit from Rally Around the Flag and Inspiring Presence. If the model's unit fails a Break Test, the number of Health Point losses from Unstable is doubled.~~

Charaktermodelle (Max. 40%)



Omen des Savar

485 490 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 50x50 mm



Reittiere, die mit (Av) bezeichnet sind zählen gegen Aves. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

— Magie-Optionen —

Zauberadep^t 95
Meisterzauberer 265



Thaumaturgie



Weissagung

— Optionen —

Muss Herrschaft des Hochmuts erhalten kostenlos
Muss eine Erweiterte Herrschaft der Sünde erhalten (nur General) 40 30

Manifestationen:

Gespaltene Hufe 25

✂ Hörner der Überheblichkeit 25 (35)

✂ Bronzerückgrat 30 (70)

∞ **Lebender Schild** 30 (50)

✂ Eiserne Miene 35

Power Stance 50

✂ **Fürstlicher Levitator** 20 (35)

✂ Siegel der Vormacht 60 40

Erhabener des Hochmuts (nur General) 80

— Reittiere —

Thron der Überwältigenden Herrlichkeit (Av) 155

— Optionale Modellregeln —

Erhabener des Hochmuts: Universalregel.

Das Modell erhält Einzigartig und +1 Lebenspunkt. Die Würfe, mit denen der Attackewert und die Offensivfertigkeit des Modells bestimmt werden, unterliegen Maximiertem Wurf.



Vorbote des Hochmuts

160 170 Pkt

Einzelmodell 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25x25 mm



Reittiere, die mit [Av] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Aves.

— Modellregeln —

Lesser Dominion of Pride: Universalregel.

— Magie-Optionen —

Zaubernovize 25
Zauberadep^t 120



Beschwörung



Hexerei



Thaumaturgie



Weissagung

— Optionen —

Muss Herrschaft des Hochmuts erhalten kostenlos
Armeestandardenträger 50

Schwarzes Feuer (3+) (nur zu Fuß) 15

Manifestationen:

✂ Hörner der Überheblichkeit 10 (35)

✂ Bronzerückgrat 20 (70)

✂ Eiserne Miene 35

∞ **Lebender Schild** 30 (50)

Gespaltene Hufe 35

✂ Siegel der Vormacht 45 40

Power Stance 50

✂ **Fürstlicher Levitator** 20 (35)

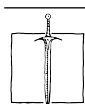
— Reittiere —

Bleiches Ross 50

Feuerrad [Av] 60

Dunkle Kanzel 110

Kern (Min. 20%)



Succubi

240 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell 10–25 Modelle



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

— Optionen —

Pkt -

— Kommandoabteilung —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

✘ Hörner der Überheblichkeit 1/Modell

✘ Bronzerückgrat 4/Modell

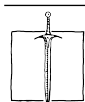
Siegel der Vormacht (Nur Champion) 10

Champion 10

✘ Siegel der Vormacht 10

Musiker 10

Standartenträger 10



Myrmidonen

200 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell 10–30 Modelle



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

— Optionen —

Pkt -

— Kommandoabteilung —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

✘ Eiserne Miene 2/Modell

✘ Bronzerückgrat 4/Modell

Siegel der Vormacht (Nur Champion) 10

Champion 10

✘ Siegel der Vormacht 10

Musiker 10

Standartenträger 10

Elite (Unbegrenzt)



Strahlende Glorie

320 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×50 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [Av] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Aves.

— Optionen —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

✘ Hörner der Überheblichkeit 15

✘ Eiserne Miene 20

Power Stance 25

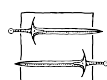
✘ Fürstlicher Levitator 25

Gespaltene Hufe 25

∞ Lebender Schild 35

✘ Bronzerückgrat 35

Fliegen (8", 16") [Av] 55



Höllenhunde

160 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell 5–15 Modelle 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm

— Optionen —

Pkt -

— Kommandoabteilung —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

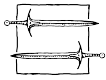
✘ Hörner der Überheblichkeit 2/Modell

✘ Bronzerückgrat 4/Modell

Siegel der Vormacht (Nur Champion) 10

Champion 10

✘ Siegel der Vormacht 10



Titanentöter-Streitwagen

200 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm

Optionen

Pkt-

Kommandoabteilung

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

Standartenträger

10

Eiserne Miene

5

✠ Fürstlicher Levitator

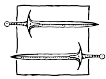
20

✠ Hörner der Überheblichkeit

20

✠ Siegel der Vormacht

30



Furien

170 Pkt + 9 Pkt/zusätzlichem Modell

5–15 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm



Drescher

155 Pkt

Einzelmodell 0–5 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [Av] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Aves.

Optionen

Pkt-

Kommandoabteilung

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

Standartenträger

10

✠ Fürstlicher Levitator

10

✠ Hörner der Überheblichkeit

15

✠ Bronzerückgrat

30

Nur eine Auswahl:

Fliegen (9", 9") [Av] (0–2 Einheiten/Armee) 20

Hordendrescher (0–3 Einheiten/Armee) 110

Legionendrescher (0–2 Einheiten/Armee) 180

Referenz

Ersticken

Wenn die Attacke einem Modell, das die selbe Größe wie der Angreifer hat, zugewiesen wird, erhält diese +1 auf den Trefferwurf und +1 auf den Verwundungswurf.

Göttliches Recht

Das Modell kann sich keinen Einheiten mit anderen Charaktermodellen anschließen und andere Charaktermodelle können sich seiner Einheit nicht anschließen. Der Träger **muss**, wann immer möglich, ein Duell aussprechen. Von diesem Modell ausgesprochene Duelle **müssen** (falls möglich) durch ein Charaktermodell angenommen werden, außer ein Champion nimmt zuerst an. Zusätzlich erhält das Modell, wenn es in einem Duell kämpft, **Todesstoß** und **Multiple Lebenspunktverluste (2)**.

Gebirgsbrecher

In der Angriffsphase erhält das Modell **Maximiert (Angriffsreichweite)** für Angriffe gegen Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Riesige Statur bestehen. Zusätzlich erhalten die Aufpralltreffer des Modells **Multiple Lebenspunktverluste (D3, gegen Riesige Statur)**.

Hordendrescher

Das Einheitenprofil des Modells ändert sich wie folgt:

- Seine Basegröße ändert sich zu **100×100 mm**.
- Seine Lebenspunkte werden auf **6 gesetzt**.
- Es erhält **1** zusätzlichen Fräser.
- Es erhält **1** zusätzlichen Zugdämon.
- Es erhält **Kolossale Statur**.
- Das Chassis erhält **Aufpralltreffer (3W3)**.

Kolossale Statur

Das Modell gilt als Gigantisch für die Bestimmung der Anzahl vollständiger Glieder.

Legionendrescher

Das Einheitenprofil des Modells ändert sich wie folgt:

- Seine Basegröße ändert sich zu **100×150 mm**.
- Seine Lebenspunkte werden auf **8 gesetzt**.
- Es erhält **2** zusätzliche Fräser.
- Es erhält **2** zusätzliche Zugdämonen.
- Es erhält **Kolossale Statur**.
- Das Chassis erhält **Aufpralltreffer (4W3)**.

Sternschnuppe

Die Offensivfertigkeit und Defensivfertigkeit des Modells werden auf das Doppelte seiner momentanen Anzahl an Lebenspunkten **gesetzt**. Das Modell zählt hinsichtlich Duellen als Charaktermodell. Wenn das Modell in einem Duell während einer Nahkampfrunde kämpft, erhält es Unnachgiebig bis zum Ende der Nahkampfrunde.

Manifestationen von Vater Chaos

Lebender Schild

Das Modell erhält **Parieren**.

Manifestationen des Hochmuts

Bronzerückgrat

Das Modell erhält **Hass**.

Eiserne Miene

Einheiten mit wenigstens einem Modell mit dieser Manifestation erhalten **Minimiert (Disziplintests)**.

Hörner der Überheblichkeit

Der Modell erhält **Vorhut (6")**.

Charaktermodelle

Omen des Savar	Bew	6"	Mar	18"	Dis	10				Angst, Furchtlos, Göttliches Recht , Herrschaft des Hochmuts , Metaphysisch, Zaubernovize	
Standard, Bestie	LP	4	Def	7	Wid	5	Rüs	0	Ret	6+	Rettungswurf (4+, gegen Magische Attacken)
Omen des Savar	Att	W6+2	Off	W6+5	Str	6	RD	3	Agi	6	
Vorbote des Hochmuts	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Herrschaft des Hochmuts , Leichte Truppen, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0	Ret	4+	
Vorbote	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5	

Reittiere für Charaktermodelle

Throne der Ü.H.	Bew	9"	Mar	9"	Dis	C					Aufsteigender Stern, Fliegen (9", 9"), Riesige Statur, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	C	Wid	C	Rüs	C	Ret	4+	
Unterjochte Majestäten	Att	4	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4	Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2			Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Bleiches Ross	Bew	9"	Mar	18"	Dis	C					Flüchtig, Geländeerfahren, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C	Ret	C	Schwieriges Ziel (1)
Bleiches Ross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Feuerrad	Bew	2"	Mar	4"	Dis	C					Fliegen (10", 10"), Schnelle Bewegung, Überraschend, Vorhut
Standard, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C	Kann nicht niedergedrampelt werden, Schwieriges Ziel (1)
Feuerrad	Att	3	Off	4	Str	4	RD	0	Agi	4	Angeschirrt
Dunkle Kanzel	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C					Überraschend
Standard, Bestie	LP	5	Def	C	Wid	C	Rüs	1	Ret	C	Kann nicht niedergedrampelt werden
Dunkle Kanzel	Att	4	Off	4	Str	5	RD	0	Agi	1	Angeschirrt

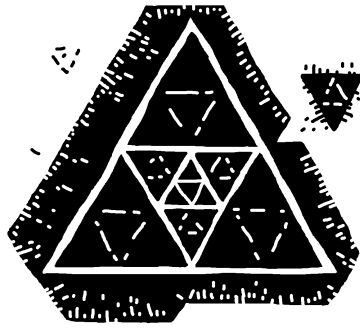
Kern

Succubi	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7					Furchtlos, Metaphysisch, Punkhend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	
Succubus	Att	3	Off	4	Str	3	RD	1	Agi	5	Ersticken
Myrmidonen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Metaphysisch, Punkhend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	
Myrmidon	Att	1	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4	Kämpft aus zusätzlichem Glied, Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)

Elite

Strahlende Glorie	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8					Angst, Furchtlos, Metaphysisch, Riesige Statur, Sternschnuppe	
Groß, Bestie	LP	5	Def	*	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+		
Strahlende Glorie	Att	5	Off	*	Str	5	RD	5	Agi	5		
Höllenhunde	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7					Angst, Furchtlos, Metaphysisch	
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+		
Höllenhund	Att	3	Off	5	Str	3	RD	0	Agi	4	Todesstoß, Zusätzliche Unterstützung (2)	
Titantöter-Streitwagen	Bew	8"	Mar	8"	Dis	8					Furchtlos, Gebirgsbrecher, Metaphysisch, Schnelle Bewegung	
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+		
Myrmidon (2)	Att	1	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4	Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)	
Chthonischer schmied	Ränke-Att	3	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	3	Angeschirrt	
Chassis					Str	7	RD	2			Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt	
Furien	Bew	-			Dis	-						
Standard, Bestie	LP	-	Def	-	Wid	-	Rüs	0				
Drescher					Str	-	RD	-				
Drescher	Bew	10"	Mar	10"	Dis	7					Furchtlos, Metaphysisch, Schnelle Bewegung	
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+	Schwieriges Ziel (1)	
Fräser (2)	Att	2	Off	4	Str	3	RD	3	Agi	3		
Zugdämon (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Angeschirrt	
Chassis					Str	4	RD	3			Aufpralltreffer (2W3), Unbelebt	
Name			Artillerie			Reichweit		Str		RD	Schüsse	Regeln
Schwarzes Feuer			-			18"		4		0	2	Rüstungswürfe von '1', '2', '3' und '4' des Ziels misslingen immer

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Schwarzes Feuer	3+	Vorbote des Hochmuts



Legion der Trägheit

Die Prinzessin hatte noch keinerlei Antwort gegeben, da verdunkelte sich der Raum und eine düstere Gestalt erhob sich vom Boden, steif und ohne Eile. Auf einen langen Stab gestützt, richtete sie einen langen, knochigen Finger auf Tegmone.

„Schwöre mir die Treue“, sprach der Vorbote von Nukuja in tiefer, schläfriger Tonlage, „und all Deine Sorgen werden von Deinen Schultern abfallen. Die Wieder wirst Du Mühen oder Anforderungen kennen. Die Macht der Zauberei wird deinen Befehlen gehorchen. Du wirst den Anfang und das Ende aller Dinge kennen, ohne je deinen Körper bewegen zu müssen. Meine Legionen werden jeden deiner kleinsten Wünsche erfüllen - sehe wie meine Wächter und Ernter alle Energie und Hoffnung entziehen, die die Last aller lebenden Wesen sind. In Deinem Namen werden sie die Welt niederreißen.“

Armeesonderregeln Armee-Modellregel der Legion der Trägheit

Herrschaft der Trägheit – Universalregel

Das Modell erhält **Rettungswurf (+1, gegen Spezialattacken)** In der Angriffsphase erhalten gegnerische Einheiten **Minimiert (Angriffsreichweite)** für Angriffe gegen Einheiten mit einem oder mehr Modellen mit Herrschaft der Trägheit.

Manifestationen der Legion der Trägheit

Einschläfernde Absonderungen

Während sie im Nahkampf gebunden ist, erleiden die Einheit des Modells und alle anderen Einheiten im Kontakt mit einem oder mehr Modellen mit dieser Manifestation am Ende jeder Nahkampfrunde –1 Stärke und –1 Rüstungsdurchschlag. Dieser Effekt hält bis zum Ende des Nahkampfes an.

Lanze der Lethargie

Falls der Träger kein Zauberer ist, wird er zum **Zauber-Novize**, der nicht wie üblich Zauber auswählt, sondern immer *Speer der Unendlichkeit* (Vererbter Zauber) kennt. Falls der Träger bereits ein Zauberer ist, kennt er *Speer der Unendlichkeit* zusätzlich zu seinen anderen Zaubern und kann den Zauber nicht während der Zauberauswahl auswählen. Darüber hinaus wird *Böses Auge* (Hexerei) der Attributzauber für *Speer der Unendlichkeit*, wenn der Zauber von diesem Modell gewirkt wird. Diese Instanz von *Böses Auge* kann nur die selbe Einheit zum Ziel haben wie der Zauber, der sie ausgelöst hat.

Charaktermodelle (Max. 40%)



Nukuja's Wächter

710 Pkt

Höhe Standard

Typ Bestie

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Base 50×100 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [Av] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Aves.

— Magie-Optionen —

Pkt-

— Optionale Modellregeln —



Beschwörung



Hexerei



Thaumatur-
gie



Weissagung

— Optionen —

Pkt-

Muss Herrschaft der Trägheit erhalten kostenlos

Muss eine Erweiterte Herrschaft der Sünde erhalten (nur General) **40 30**

Schwarzes Feuer (2+) 15

Manifestationen:

Aufgeladene Ranken 15

△ Gefrierendes Gähnen 30

Ringelpanzer 30 (30)

△ Zauberfühler 40

△ Einschläfernde Absonderungen 40

△ Aura der Verzweiflung 50 10 (20)

∞ **Spiegelschuppen** 55 (75)

△ Lanze der Lethargie 60

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Dunkle Kanzel (Reittier) kostenlos

Geist der Eule [Av] (0–1 Einheiten/Armee) 15 5

Erhabener der Trägheit (nur General) 120

Erhabener der Trägheit: Universalregel.

Das Modell erhält Einzigartig und +1 Lebenspunkt. Darüber hinaus wählt das Modell keine Zauber aus, sondern beherrscht alle Zauber seines gewählten Pfades. Ein einzelner erlernter Zauber kann während der Zauberauswahl gegen den vererbten Zauber getauscht werden.



Vorbote der Trägheit

160 170 Pkt

Höhe Standard

Typ Bestie

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Base 25×25 mm



Reittiere, die mit [Av] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Aves.

— Modellregeln —

— Optionen —

Pkt-

Lesser Dominion of Sloth:

Muss Herrschaft der Trägheit erhalten kostenlos

Armeestandartenträger 50

Schwarzes Feuer (3+) (nur zu Fuß) 15

Manifestationen:

Aufgeladene Ranken 15

△ Gefrierendes Gähnen 30

Ringelpanzer 30 (30)

△ Aura der Verzweiflung 50 10 (20)

△ Zauberfühler 40

△ Einschläfernde Absonderungen 40

∞ **Spiegelschuppen** 55 (75)

△ Lanze der Lethargie 60

— Magie-Optionen —

Pkt-

Zaubernovize 25

Zauberadept 120



Beschwörung



Hexerei



Thaumatur-
gie



Weissagung

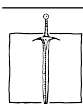
— Reittiere —

Pkt-

Feuerrad [Av] 60

Dunkle Kanzel 110

Kern (Min. 20%)



Lemuren

225 Pkt + 22 Pkt/zusätzlichem Modell 10-25 Modelle



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen

Pkt-

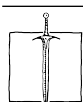
Kommandoabteilung

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

- △ Gefrierendes Gähnen 1 3/Modell
- △ Einschläfernde Absonderungen 3/Modell
- Aura der Verzweiflung 4/Modell
- ∞ Spiegelschuppen 5/Modell

- Champion 10
- Musiker 10
- Standartenträger 10



Imps

205 Pkt + 15 Pkt/zusätzlichem Modell 10-25 Modelle 0-40 Modelle/Armee



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen

Pkt-

Kommandoabteilung

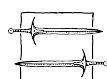
Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

- △ Aura der Verzweiflung 3 1/Modell
- △ Zauberfühler 30
- △ Lanze der Lethargie (Nur Champion) 30

- Champion 10
- Musiker 10
- Standartenträger mit (nur eine Auswahl):
 - Brandstifter (Speer der Unendlichkeit (Vererbter Zauber)) 45
 - Brandstifter (Hand des Himmels (Thaumaturgie)) 50

Elite (Unbegrenzt)



Eidolone

170 Pkt + 30 Pkt/zusätzlichem Modell 5-10 Modelle 0-18 Modelle/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen

Pkt-

Zauberkonklave

Pkt-

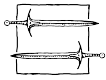
- Kundschafter (0-1 Einheit/Armee) 5/Modell
- Manifestation (nur eine Auswahl):
 - △ Aura der Verzweiflung 5/Modell
 - Aufgeladene Ranken 15/Modell
 - △ Zauberfühler 25
 - △ Lanze der Lethargie (Nur Champion) 60

- Muss** sich zwei Zauber aussuchen aus:
- Schicksalsurteil (Weissagung)
 - Hand des Himmels (Thaumaturgie)
 - Alterung (Beschwörung)
 - Speer der Unendlichkeit (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung

Pkt-

- Champion 130



Hoffnungsräuber

285 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×100 mm

— Optionen —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

△ Zauberfühler	30
Ringelpanzer	30
∞ Spiegelschuppen	30
△ Einschläfernde Absonderungen	40
△ Aura der Verzweiflung	50 25
△ Lanze der Lethargie	55
△ Gefrierendes Gähnen	65

Maschine der Verdammnis (0-2 Einheiten/Armee)

80

130



Titanentöter-Streitwagen

200 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

— Optionen —

Pkt -

— Kommandoabteilung —

Pkt -

Manifestation (nur eine Auswahl):

Ringelpanzer	5
Aura der Verzweiflung	35
△ Spiegelschuppen	25
△ Zauberfühler	30
△ Lanze der Lethargie	60

Standartenträger

10

Aves (Max. 40%)



Schleiergleiter

240 Pkt + 34 Pkt/zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Bestie

Base 40×40 mm

Modellregeln

Wechselbalg: Universalregel.

Während der Zauberauswahl **muss** jede Schleiergleitereinheit eine Manifestation aus der nachfolgenden Liste wählen und die entsprechenden Effekte während des Spiels anwenden.

-  Lanze der Lethargie
-  Einschläfernde Absonderungen
-  Ringelpanzer Spiegelschuppen

Zauberkonklave

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Trägerischer Glanz* (Hexerei)
- *Verzerrtes Abbild* (Hexerei)
- *Zerschmetterung der Ungläubigen* (Thaumaturgie)
- *Speer der Unendlichkeit* (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung

Champion

Pkt-

135

Referenz

Allwissenheit

Falls das Modell in diesem Spielerzug keine Marschbewegung und keinen Angriff durchgeführt hat, werden in der Magiephase des Besitzers die Kosten für das Umwandeln von Schleiermarken in Magiewürfel für diesen Spielerzug auf 2:1 gesenkt (2 Schleiermarken pro 1 Magiewürfel). Zusätzlich darf der Besitzer am Ende von Abschöpfen des Schleiers bis zu 6 Schleiermarken speichern anstelle der normalen 3.

Brandstifter

Der Standortenträger kann den ausgewählten Zauber als gebundenen Zauber mit Energiestufe (5/8) wirken.

Ersticken

Wenn die Attacke einem Modell, das die selbe Größe wie der Angreifer hat, zugewiesen wird, erhält diese +1 auf den Trefferwurf und +1 auf den Verwundungswurf.

Gebirgsbrecher

In der Angriffsphase erhält das Modell **Maximiert (Angriffsreichweite)** für Angriffe gegen Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Riesige Statur bestehen. Zusätzlich erhalten die Aufpralltreffer des Modells **Multiple Lebenspunktverluste (D3, gegen Riesige Statur)**.

Geist der Eule

Die Höhe des Modells wird zu Gigantisch geändert und es erhält +2 Lebenspunkt, **Fliegen (8", 16")** und **Leichte Truppen**.

Maschine der Verdammnis

Die Basegröße des Modells ändert sich zu 150×100 mm und seine Höhe zu Gigantisch. Seine Lebenspunkte werden auf 8 **gesetzt** und es verliert Kriegsplattform.

Manifestationen von Vater Chaos

Spiegelschuppen

Jede Nahkampfwaffenattacke, die dem Träger zugewiesen wird und deren Trefferwurf eine natürliche '1' zeigt, trifft stattdessen den Lebenspunktevorrat des attackierenden Modells.

Manifestationen der Trägheit

Aura der Verzweiflung

Das Modell erhält **Treffsicher**.

Gefrierendes Gähnen

Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit einem oder mehreren Modellen mit dieser Manifestation erleiden -2 Agilität.

Zauberfühler

Wähle zu Beginn von Abschöpfen des Schleiers in jeder deiner Magiephasen einen einzelnen Modellteil in jeder Einheit mit einer oder mehreren Instanzen dieser Manifestation. Der ausgewählte Modellteil erhält bis zum Ende der Magiephase **Kanalisieren (1)**.

Charaktermodelle

Nukujas Wächter	<i>Bew</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	9				Allwissenheit, Angst, Furchtlos, Herrschaft der Trägheit , Meisterzauberer, Metaphysisch	
Standard, Bestie	<i>LP</i>	5	<i>Def</i>	5	<i>Wid</i>	5	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	4+	
Nukujas Wächter	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	5	<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	2	<i>Agi</i>	1	Zerschmettern
Vorbote der Trägheit	<i>Bew</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8					Furchtlos, Herrschaft der Trägheit , Leichte Truppen, Metaphysisch
Standard, Bestie	<i>LP</i>	3	<i>Def</i>	5	<i>Wid</i>	4	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	4+	
Vorbote	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	5	<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	2	<i>Agi</i>	5	

Reittiere für Charaktermodelle

Feuerrad	<i>Bew</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	C					Fliegen (10", 10"), Schnelle Bewegung, Überragend, Vorhut
Standard, Konstrukt	<i>LP</i>	4	<i>Def</i>	C	<i>Wid</i>	C	<i>Rüs</i>	1	<i>Ret</i>	C	Kann nicht niedergetrampelt werden, Schwieriges Ziel (1)
Feuerrad	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	4	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	4	Angeschirrt
Dunkle Kanzel	<i>Bew</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	C					Überragend
Standard, Bestie	<i>LP</i>	5	<i>Def</i>	C	<i>Wid</i>	C	<i>Rüs</i>	1	<i>Ret</i>	C	Kann nicht niedergetrampelt werden
Dunkle Kanzel	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	1	Angeschirrt

Kern

Lemuren	<i>Bew</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7					Furchtlos, Metaphysisch, Punkhend
Standard, Bestie	<i>LP</i>	1	<i>Def</i>	3	<i>Wid</i>	5	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	5+	Pariieren
Lemure	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>Str</i>	3	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	2	
Imps	<i>Bew</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	6					Furchtlos, Metaphysisch, Punkhend
Standard, Bestie	<i>LP</i>	1	<i>Def</i>	2	<i>Wid</i>	3	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	5+	Rettungswurf (3+, gegen Schussattacken)
Imp	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>Str</i>	2	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	3	Energieblitze (4+)

Elite

Eidolone	<i>Bew</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	7					Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler, Zauberkonklave
Standard, Bestie	<i>LP</i>	1	<i>Def</i>	2	<i>Wid</i>	4	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	5+	Schwieriges Ziel (1)
Eidolon	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>Str</i>	2	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	3	Schwarzes Feuer (3+)
Hoffnungsräuber	<i>Bew</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	7					Angst, Furchtlos, Kein Anführer, Kriegsplattform, Metaphysisch
Groß, Bestie	<i>LP</i>	5	<i>Def</i>	4	<i>Wid</i>	5	<i>Rüs</i>	3	<i>Ret</i>	5+	
Hoffnungsräuber	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	6	<i>RD</i>	3	<i>Agi</i>	1	Ätherbatterie (3+)
Titanentöter-Streitwagen	<i>Bew</i>	8"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	8					Furchtlos, Gebirgsbrecher, Metaphysisch, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	<i>LP</i>	4	<i>Def</i>	4	<i>Wid</i>	5	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	5+	
Myrmidon (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	5	<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	1	<i>Agi</i>	4	Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)
Chthonischer Ränke-schmied	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	3	<i>Str</i>	6	<i>RD</i>	3	<i>Agi</i>	3	Angeschirrt
Chassis					<i>Str</i>	7	<i>RD</i>	2			Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt

Aves

Schleiergleiter	<i>Bew</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	7					Fliegen (9", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Wechselbalg, Zauberkonklave
Groß, Bestie	<i>LP</i>	3	<i>Def</i>	4	<i>Wid</i>	4	<i>Rüs</i>	0	<i>Ret</i>	5+	
Schleiergleiter	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	4	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	4	

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Schwarzes Feuer	-	18"	4	0	2	Rüstungswürfe von '1', '2', '3' und '4' des Ziels misslingen immer
Energieblitze	-	24"	5	0	1	Nachladen!, Salvenfeuer
Ätherbatterie	Salvenkanone	18"	4	1	2W6×2	Lege 1-3 Schleiermarken ab: Schüsse +3/abgelegten Token

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Ätherbatterie	3+	Hoffnungsräuber
Schwarzes Feuer	2+	Nukujas Wächter
	3+	Vorbote der Trägheit, Eidolon
Energieblitze	4+	Imp



Legion des Zorns

Nachdem Nukuja's Botschafter gesprochen hatte, herrschte eine lange Stille. Schließlich öffnete Tegemone ihren Mund, um zu sprechen, doch in ebendiesem Moment barst die Tür zu ihrem Gemach entzwei unter den gespaltenen Hufen des sieben und letzten Vorboten. In einer Hand hielt er eine gewaltige Axt, in der anderen den abgeschlagenen Kopf eines Adligen, der öffentlich schlecht über die Prinzessin gesprochen hatte.

„Schwöre mir die Treue“, brüllte Vanadra durch ihren blutroten Herold, „und ich gebe Dir Blutvergießen und Rache bis zum Ende deiner Tage. Du wirst die unerreichte Meisterin aller Kriegeskünste sein. Du wirst alljene hinwegfegen, die es wagen, sich Dir entgegenzustellen, und die Welt wird unter deinem rechtschaffenen Zorn erbeben. Nenne deinen Feind und ich werde ihn deinem Urteil unterwerfen. Siehe wie meine Legionen alle Hindernisse niederschmettern, Geißeln und Furien, gebadet im Blute ihrer Gegner. In Deinem Namen werden sie die Welt niederreißen.“

Armee-Modellregeln der Legion des Zorns

Herrschaft des Zorns – Universalregel

~~Die Attacken des Modells ignorieren Parieren.~~ Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (+1" Bew)**.

Manifestationen der Legion des Zorns

Brass Horns

(Dominant).

~~During the first Round of Combat, the model (and each R&G model in its unit) must reroll natural to wound rolls of '1' with Close Combat Attacks and Impact Hits.~~

Explosive Organe

Wenn ein R&G-Modell mit dieser Manifestation aufgrund einer gegnerischen Nahkampfattacke als Verlust entfernt wird, verursacht es sofort 1 Treffer mit Stärke 3, Rüstungsdurchschlag 1 und **Magische Attacken** bei dem Modell, das den Lebenspunktverlust verursacht hat, bevor Verluste entfernt werden, der auf den Lebenspunktvorrat des Modells verteilt wird. Charaktere verursachen stattdessen 2W6 Treffer. Dies zählt als Spezialattacke.

Vorpal-Klinge

(Dominant).

Modellteile des Modells ohne Angeschirrt *(und jedes R&G-Modell in seiner Einheit)* erhalten **Todesstoß**.

Vorschlaghammer-Hand

(Dominant).

Das Modell *(und jedes R&G-Modell in seiner Einheit)* erhält +1 Attackewert.

Charaktermodelle (Max. 40%)



Vanadras Geißel

760 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch

Typ Bestie

Base 50x100 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Charaktermodelle als auch Aves.

— Magie-Optionen —		Pkt-
Zaubernovize		25
Zauberadep		120



Beschwörung



Thaumaturgie

— Optionen —		Pkt-
--------------	--	------

Muss Herrschaft des Zorns erhalten kostenlos

Muss eine Erweiterte Herrschaft der Sünde erhalten
(nur General) 35 30

Manifestationen:

Brennbare Wundsekret	10
Vorpal-Klinge	15
Explosive Organe	20
Brass Horns	35
Roter Schleier	40
Vorschlaghammer-Hand	40
Peitschenschwanz	50

Erhabener des Zorns (nur General) 100 85

— Optionale Modellregeln —	
----------------------------	--

Erhabener des Zorns: Universalregel.

Das Modell erhält Einzigartig und +1 Lebenspunkt. ~~When the model reaches 0 Health Points due to a Health Point loss caused by a Melee Attack, remove it as a casualty only at the end of Initiative Step 0. If so, the model does not benefit from Rage and cannot use Stomp Attacks, and it **must** allocate its Close Combat Attacks towards the Health Pool of the model that caused the final Health Point loss. If models from more than one Health Pool were involved, the Close Combat Attacks **must** be allocated as equally as possible towards the involved Health Pools~~ Darüber hinaus **must** das Modell, wann immer es einen oder mehr Lebenspunkte aufgrund von Nahkampfaffenattacken verliert, misslungene Trefferwürfe bis zum Ende des Spielerzuges wiederholen.



Vorbote des Zorns

160 170 Pkt

Einzelmodell 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25x25 mm



Reittiere, die mit [Av] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Aves.

— Modellregeln —		Pkt-
------------------	--	------

Lesser Dominion of Wrath:

— Magie-Optionen —		Pkt-
Zaubernovize		25
Zauberadep		120



Beschwörung



Hexerei



Thaumaturgie



Weissagung

— Optionen —		Pkt-
--------------	--	------

Muss Herrschaft des Zorns erhalten kostenlos

Armeestandardenträger 50

Schwarzes Feuer (3+) (nur zu Fuß) 15

Manifestationen:

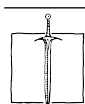
Brennbare Wundsekret	10 (30)
Explosive Organe	15 (40)
Vorpal-Klinge	10 (60)
Brass Horns	15 (50)
Vorschlaghammer-Hand	20 (100)
Peitschenschwanz	30 (75)
Roter Schleier	40 (75)

— Reittiere —		Pkt-
---------------	--	------

Bleiches Ross 50

Große Bestie der Prophezeiung [Av falls Fliegen] 70

Kern (Min. 20%)



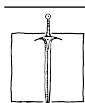
Imps

205 Pkt + 15 Pkt/zusätzlichem Modell **10-25 Modelle** 0-40 Modelle/Armee



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen	Pkt	Kommandoabteilung	Pkt
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
Brennbares Wundsekret	1/Modell	Musiker	10
Explosive Organe	1/Modell	Standartenträger mit (nur eine Auswahl):	
		Brandstifter (<i>Speer der Unendlichkeit</i> (Vererbter Zauber))	45
		Brandstifter (<i>Hand des Himmels</i> (Thaumaturgie))	50



Myrmidonen

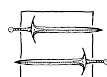
200 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell **10-30 Modelle**



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×25 mm

Optionen	Pkt	Kommandoabteilung	Pkt
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
Brass Horns	2/Modell	Musiker	10
Vorpal-Klinge	2/Modell	Standartenträger	10
Peitschenschwanz	3/Modell		
Vorschlaghammer-Hand	6 3/Modell		
Roter Schleier	5/Modell		

Elite (Unbegrenzt)

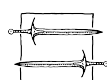


Höllenhunde

160 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell **5-15 Modelle** 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm

Optionen	Pkt	Kommandoabteilung	Pkt
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
Brennbares Wundsekret	1/Modell		
Explosive Organe	1/Modell		
Peitschenschwanz	3/Modell		



Messingbestien

350 Pkt + 95 Pkt/zusätzlichem Modell **3-6 Modelle** 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 50×75 mm

Optionen	Pkt	Kommandoabteilung	Pkt
Manifestation (nur eine Auswahl):		Champion	10
Brennbares Wundsekret	1/Modell	Musiker	10
Brass Horns	12/Modell	Standartenträger	10
Vorpal-Klinge	5/Modell		
Peitschenschwanz	12/Modell		
Roter Schleier	24/Modell		
Vorschlaghammer-Hand	24/Modell		



Titanentöter-Streitwagen

200 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm

Optionen

Pkt-

Kommandoabteilung

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

Standartenträger

10

Brass Horns

5

☹️ Brennbares Wundsekret

10

☹️ Peitschenschwanz

20

☹️ Vorschlaghammer-Hand

55 35

Aves (Max. 40%)



Furien

170 Pkt + 9 Pkt/zusätzlichem Modell

5–15 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

Base 25×25 mm

Optionen

Pkt-

Manifestation (nur eine Auswahl):

Brennbares Wundsekret

1/Modell

☹️ Vorschlaghammer-Hand

1/Modell

☹️ Explosive Organe

1/Modell

☹️ Roter Schleier

1/Modell

Referenz

Brandstifter

Der Standartenträger kann den ausgewählten Zauber als gebundenen Zauber mit Energiestufe (5/8) wirken.

Gebirgsbrecher

In der Angriffsphase erhält das Modell **Maximiert (Angriffsreichweite)** für Angriffe gegen Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Riesige Statur bestehen. Zusätzlich erhalten die Aufpralltreffer des Modells **Multiple Lebenspunktverluste (D3, gegen Riesige Statur)**.

Manifestationen

des Zorns

Brennbares Wundsekret

Das Modell erhält **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)**. Alle Nahkampfattacken (einschließlich Spezialattacken) und Schussattacken des Modells mit dieser Manifestation werden zu **Flammenattacken**. Das Modell verpatzt automatisch alle Zähigkeiteswürfe.

Peitschenschwanz

Das Modell erhält **Blitzartige Reflexe**.

Roter Schleier

Die Nahkampfaffenattacken des Modells erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag, aber jede seiner Nahkampfaffenattacken mit einem natürlichen Trefferwurf von '1' wird auf die Einheit des Trägers verteilt.

Charaktermodelle

Vanadras Geißel	Bew	8"	Mar	16"	Dis	9				Fliegen (7", 14"), Furchtlos, Herrschaft des Zorns , Leichte Truppen, Metaphysisch	
Gigantisch, Bestie	LP	7	Def	4	Wid	6	Rüs	0	Ret	5+	Rettungswurf (4+, gegen Nahkampfattacken)
Vanadras Geißel	Att	5	Off	7	Str	7	RD	4	Agi	0	Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (Ablenkend), Wut
Vorbote des Zorns	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Herrschaft des Zorns , Leichte Truppen, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0	Ret	4+	
Vorbote	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	5	

Reittiere für Charaktermodelle

Bleiches Ross	Bew	9"	Mar	18"	Dis	C					Flüchtig, Geländeerfahren, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C	Ret	C	Schwieriges Ziel (1)
Bleiches Ross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Große Bestie der P.	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C					Angst
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	5	Rüs	2	Ret	C	
Große Bestie	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	2	Angeschirrt

Kern

Imps	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6					Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Standard, Bestie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	Rettungswurf (3+, gegen Schussattacken)
Imp	Att	1	Off	2	Str	2	RD	0	Agi	3	Energieblitze (4+)
Myrmidonen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8					Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	Ret	5+	
Myrmidon	Att	1	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4	Kämpft aus zusätzlichem Glied, Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)

Elite

Höllenhunde	Bew	9"	Mar	18"	Dis	7					Angst, Furchtlos, Metaphysisch
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+	
Höllenhund	Att	3	Off	5	Str	3	RD	0	Agi	4	Todesstoß, Zusätzliche Unterstützung (2)
Messingbestien	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8					Angst, Furchtlos, Metaphysisch, Punktend
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	3	Wid	4	Rüs	0	Ret	5+	
Teufelskerl	Att	1	Off	5	Str	3	RD	0	Agi	4	Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+2 Att,+2 Str,+2 RD)
Bestie	Att	2	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	2	Angeschirrt, Aufpralltreffer (2), Schlachtfokus
Titanentöter-Streitwagen	Bew	8"	Mar	8"	Dis	8					Furchtlos, Gebirgsbrecher, Metaphysisch, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	0	Ret	5+	
Myrmidon (2)	Att	1	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4	Vernichtender Angriff (Schlachtfokus)
Chthonischer Ränke- schmied	Att	3	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	3	Angeschirrt
Chassis					Str	7	RD	2			Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt

Aves

Furien	Bew	4"	Mar	8"	Dis	5					Fliegen (10", 20"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch, Plänkler
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0	Ret	6+	Schwieriges Ziel (1)
Furie	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	4	Vernichtender Angriff (+1 Str)

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Schwarzes Feuer	-	18"	4	0	2	Rüstungswürfe von '1', '2', '3' und '4' des Ziels misslingen immer
Energieblitze	-	24"	5	0	1	Nachladen!, Salvenfeuer

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Schwarzes Feuer	3+	Vorbote des Zorns
Energieblitze	4+	Imp

Aus Tagen wurden Monate und die Vorboten der Götter drängten Tegemone weiter ihre Geschenke auf. Schließlich versammelten sich die Vorboten vor der Sterblichen und erwarteten den Ausgang des Wettstreits. Es war an der Zeit zu sehen, welcher der Dunklen Götter der Begehrtesten sei und für immer über den anderen stehen sollte.

Stolz sprach zuerst, wie es seiner Natur entsprach: „Ich habe die Seele dieser Sterblichen beansprucht, der Sieg ist mein!“

„Nein,“ zischte Neid und ein durchtriebens Lächeln breitete sich auf dem Gesicht seines Abgesandten aus, „Du wurdest betrogen, denn die Sterbliche hat mir ihre Seele versprochen!“

Einer nach dem anderen beanspruchte jeder der Dunklen Götter den Sieg mit größeren Getöse für sich, bis die Stimme der Trägheit einer volltönenden Glocke gleich durch das Gemach hallte, der sie alle zuhörten. „Auch ich beanspruche dieses sterbliche Kind für mich, und jetzt erst sehe ich, dass sie sich siebenmal verkauft hat. Wir alle sind Sieger... und damit niemand.“

Nach diesen Worten wurde Tegemone von den rasenden Vorboten in Stücke gerissen, ihre Seele verdammt zu einem ewigwährendem Kreislauf des Leides in jedem Kreis der Hölle. Und so streiten die Sieben bis heute darum, sich gegeneinander zu beweisen, und senden ihre Legionen aus, um ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Denn Ihr Wettstreit fand nie ein Ende, und die Dunkelheit wird steht durch ihre eigene Uneinigkeit zunichte gemacht.

Veränderungsprotokoll

2023 beta 2

Legions of Sin

- Condition for receiving Sin Tokens Reworked
- Descent into Sin table reworked
- New Army Model Rules: Dominion and Greater Dominion of Sin
- New army organization category: Aves. Flying units are restricted to 40% per army.
- All Non-Habringer characters cost 20 pts more than in the base book
- All Habringer now cost 170 (10 pts more than in the base book)
- All other costs were aligned with the base book

Neid

- Kuulimas Täuscher 330 ↗340
- Kuulimas Täuscher new special rule: Seeker of Spite
- Kuulimas Täuscher Erhabener des Neides special rule changed
- Vorbote des Neides 160 ↗170

Völlerei

- Trollblut manifestation changed
- Schlund von Akaan Greater Dominion of Sin 65 ↘30
- Schlund von Akaan Verheerende Dämpfe manifestation removed
- Schlund von Akaan Eiserne Hülle manifestation added
- Vorbote der Maßlosigkeit 160 ↗170
- Vorbote der Maßlosigkeit Verheerende Dämpfe manifestation removed
- Vorbote der Maßlosigkeit Eiserne Hülle manifestation added
- Vorbote der Maßlosigkeit Brutmutter manifestation 15 (80) ↗25 (50)
- Klauenbestien Brutmutter manifestation 17 ↘6 /Modell
- Hungerfliegen Brutmutter manifestation 18 ↘6 /Modell
- Hungerfliegen Trollblut manifestation 20 ↘12 /Modell

Gier

- Münzen statt Augen manifestation changed
- Sugulags Knauser 615 ↘595
- Sugulags Knauser Greater Dominion of Sin 35 ↘30
- Sugulags Knauser Gieriger Rüssel manifestation removed
- Sugulags Knauser Ringelpanzer manifestation added
- Vorbote der Gier 160 ↗170
- Vorbote der Gier Gieriger Rüssel manifestation removed
- Vorbote der Gier Ringelpanzer manifestation added
- Succubi Gieriger Rüssel manifestation removed

- Succubi Würgeschlingen manifestation removed
- Succubi Chitinplatten manifestation added
- Horter Gieriger Rüssel manifestation removed
- Horter Ringelpanzer manifestation added
- Horter Spürnase manifestation 7 ↘5 /Modell
- Titanentöter-Streitwagen unit removed
- Höllenhunde Würgeschlingen manifestation removed
- Höllenhunde Würgeschlingen manifestation added

Wollust

- Kurtisane von Cibaresh 540 ↘535
- Kurtisane von Cibaresh Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Kurtisane von Cibaresh Nadelspitze Zähne manifestation 10 ↗35
- Vorbote der Wollust 160 ↗170
- Vorbote der Wollust Nadelspitze Zähne manifestation 10 (50) ↗25 (65)
- Succubi Nadelspitze Zähne manifestation removed
- Succubi Wandernde Hände manifestation added
- Myrmidonen Wandernde Hände manifestation removed
- Myrmidonen Nadelspitze Zähne manifestation added
- Klauenbestien Wandernde Hände manifestation removed
- Klauenbestien Überirdische Kehle manifestation added
- Drescher Überirdische Kehle manifestation removed
- Drescher Heißes Blut manifestation added
- Drescher Kaleidoskopische Gestalt 60 ↘35
- Furien Wandernde Hände manifestation removed
- Furien Nadelspitze Zähne manifestation added

Hochmut

- Power Stance manifestation removed
- Lordy Levitator manifestation added
- Siegel der Vormacht manifestation changed
- Omen des Savar manifestation 485 ↗490
- Omen des Savar Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Omen des Savar Gespaltene Hufe manifestation removed
- Omen des Savar Power Stance manifestation removed
- Omen des Savar Lordy Levitator manifestation added
- Omen des Savar Lebender Schild manifestation added
- Vorbote des Hochmuts 160 ↗170
- Vorbote des Hochmuts Gespaltene Hufe manifestation removed
- Vorbote des Hochmuts Power Stance manifestation removed
- Vorbote des Hochmuts Lordy Levitator manifestation added

- Verbote des Hochmuts Lebender Schild manifestation added
- Succubi Siegel der Vormacht changed into Champion option
- Myrmidonen Siegel der Vormacht changed into Champion option
- Strahlende Glorie Gespaltene Hufe manifestation removed
- Strahlende Glorie Power Stance manifestation removed
- Strahlende Glorie Lordy Levitator manifestation added
- Strahlende Glorie Lebender Schild manifestation added
- Höllenhunde Siegel der Vormacht changed into Champion option
- Titanentöter-Streitwagen Eiserne Miene manifestation removed
- Titanentöter-Streitwagen Lordy Levitator manifestation added
- Furien unit removed
- Drescher unit added

Trägheit

- Nukujas Wächter Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Nukujas Wächter Geist der Eule 15 ↘5
- Nukujas Wächter Aufgeladene Ranken manifestation removed
- Nukujas Wächter Ringelpanzer manifestation removed
- Nukujas Wächter Spiegelschuppen manifestation added
- Verbote der Trägheit 160 ↗170
- Verbote der Trägheit Aufgeladene Ranken manifestation removed
- Verbote der Trägheit Ringelpanzer manifestation removed
- Verbote der Trägheit Spiegelschuppen manifestation added
- Lemuren Aura der Verzweiflung manifestation removed
- Lemuren Spiegelschuppen manifestation added
- Lemuren Gefrierendes Gähnen manifestation 1 ↗3 /Modell
- Eidolone Aufgeladene Ranken manifestation removed
- Eidolone Zauberfühler manifestation added
- Hoffnungsräuber Ringelpanzer manifestation removed
- Hoffnungsräuber Spiegelschuppen manifestation added

- Hoffnungsräuber Aura der Verzweiflung manifestation 50 ↘25
- Hoffnungsräuber Maschine der Verdammnis 130 ↘80
- Titanentöter-Streitwagen Aura der Verzweiflung manifestation removed
- Titanentöter-Streitwagen Ringelpanzer manifestation removed
- Titanentöter-Streitwagen Zauberfühler manifestation added
- Titanentöter-Streitwagen Spiegelschuppen manifestation added
- Schleiergleiter Ringelpanzer replaced with Spiegelschuppen

Zorn

- Brass Horns manifestation removed
- Vorpall Blade manifestation added
- Vanadras Geißel Greater Dominion of Sin 35 ↘30
- Nukujas Wächter Brass Horns manifestation removed
- Nukujas Wächter Vorpall Blade manifestation added
- Nukujas Wächter Erhabener des Zorns 100 ↘85
- Nukujas Wächter Erhabener des Zorns optional special rule changed
- Verbote des Zorns 160 ↗170
- Verbote des Zorns Brass Horns manifestation removed
- Verbote des Zorns Vorpall Blade manifestation added
- Myrmidonen Brass Horns manifestation removed
- Myrmidonen Vorpall Blade manifestation added
- Myrmidonen Vorschlaghammer-Hand manifestation 6 ↘3 /Modell
- Messingbestien Brass Horns manifestation removed
- Messingbestien Vorpall Blade manifestation added
- Titanentöter-Streitwagen Brass Horns manifestation removed
- Titanentöter-Streitwagen Peitschenschwanz manifestation added
- Myrmidonen Vorschlaghammer-Hand manifestation 55 ↘35
- Furien Brennbare Wundsekret manifestation removed
- Furien Vorschlaghammer-Hand manifestation added

Temporary page!

TeX was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because TeX now knows how many pages to expect for this document.