

# THE IX AGE

## FANTASY BATTLES



# Der Schwarm

Armeebuch (Grundregeln)

2<sup>nd</sup> Edition, Version 2021.2 beta 1 – 12. Mai 2022

Armeesonderregeln	2	Charaktermodelle	8
Armee-Modellregeln	2	Reittiere für Charaktermodelle	13
Vererbter Zauber	5	Kern	15
Besondere Gegenstände	6	Elite	17
Armeeorganisation	7	Tunnelschützen	20
Schnell Referenz	25	Brot und Spiele	23
Change Log	29		



The 9<sup>th</sup> Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel. Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). Eine Anleitung, wie die Einheiten-Einträge zu lesen sind, kann im Regelbuch gefunden werden.

Kürzliche Änderungen sind [blau](#) und am Ende des Dokuments oder hier zu finden:

[the-ninth-age.com/archive.html](http://the-ninth-age.com/archive.html)

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: [the-ninth-age.com/license.html](http://the-ninth-age.com/license.html) Edited with L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

# Armeesonderregeln

## Tunnelmarker

Jede Armee des Schwarms beginnt das Spiel mit zwei Tunnelmarkern. Durch die Auswahl gewisser Einheiten in die Armeeliste, können weitere Marker hinzugefügt werden. Zu Beginn des siebten Schrittes der Spielvorbereitungssequenz (Zauberauswahl) markiert der Schwarmspieler für jeden Tunnelmarker in seiner Armee einen Punkt auf seiner Hälfte des Schlachtfeldes. Ein Spieler kann maximal vier Tunnelmarker benutzen.

## Tunnelreserve

Gewisse Einheiten haben die Fähigkeit, entweder die Tunnelreserve zu betreten oder das Spiel in der Tunnelreserve zu beginnen. Einheiten in der Tunnelreserve folgen den Regeln für Hinterhalt, mit den folgenden Unterschieden:

- Statt das Schlachtfeld von der Spielfeldkante aus zu betreten, wählt der Besitzer einen befreundeten Tunnelmarker. Platziere die Einheit innerhalb von 3" zum Zentrum dieses Markers. Kein Modell kann mit seinem Zentrum weiter als seine Marschrate vom Zentrum des gewählten Markers platziert werden. Falls dies für keinen der befreundeten Marker auf dem Schlachtfeld möglich ist, kann die Einheit das Schlachtfeld in diesem Spielerzug nicht betreten. Würfle im nächsten befreundeten Spielerzug erneut.
- Eine Einheit, die das Schlachtfeld aus der Tunnelreserve betritt, kann keine Vorrückbewegung, Marschbewegung oder Neuformierung in dieser Bewegungsphase ausführen. Die Einheit zählt während des Spielerzugs in dem sie das Schlachtfeld betreten hat für Schießen als hätte sie eine Marschbewegung durchgeführt.
- Eine Einheit, die das Schlachtfeld in Zug 5 oder 6 aus der Tunnelreserve betritt verliert Punkttend.
- Eine Einheit, die die Tunnelreserve betritt und nicht auf das Schlachtfeld zurückkehrt bevor das Spiel endet, gilt als zerstört.

# Armee-Modellregeln

## Universalregeln

### Adlerstandarte

Während sich eine nicht fliehende Einheit, mit einer oder mehreren Adlerstandarten, in Reichweite eines befreundeten Modells mit Befehlsgewalt befindet, bekommt die Einheit Um die Flagge Sammeln dessen Reichweite **immer** 8" beträgt. Disziplintests von Einheiten die sich in Reichweite einer oder mehrere Instanzen von Um die Flagge Sammeln, welche durch ein Adlerstandarte erzeugt werden, befinden, unterliegen Minimiertem Wurf.

### In die Schlacht getragen (X)

Das Modell **muß** in einer Einheit die mindestens ein Modell von einem der Einträge, die in Klammern (X) angegeben sind, aufgestellt werden und darf sich auch nur solchen Einheiten anschließen. Das Modell kann seine Einheit nicht freiwillig verlassen.

### Kaltschnäuzig

Lebenspunkte die dieses Modell durch freundliche Modelle verliert werden für Panik ignoriert (einschliesslich Einheiten die durch Attacken von freundlichen Modellen vernichtet werden). Das Modell kann Schussattacken gegen gegnerische Einheiten durchführen, die im Nahkampf gebunden sind, mit den folgenden Regeln und Einschränkungen:

- Freundliche Einheiten, die in diesen Nahkampf gebunden sind, geben keine Deckung (aber zählen für Sichtlinie.)
- Trefferwürfe werden ganz normal gegen das gewünschte Ziel abgehandelt. Sofort nachdem die Anzahl der Treffer ermittelt wurde, wirf für jeden Treffer einen W6. Bei einem Wurf von 4+ wird der Treffer auf eine zufällig ermittelte befreundete Einheit verteilt, welche mit dem ursprünglichen Ziel im Nahkampf gebunden ist. Ansonsten fahre wie gewohnt fort.

## Leben ist wertlos

Halbiere die Anzahl von Lebenspunktverlusten von Modellen mit Leben ist wertlos für das Ermitteln des Kampfergebnis. Brüche werden aufgerundet. Dies gilt allerdings nicht für Boni aufs Kampfergebnis von Overkill.

## Zahllos

Wenn diese Auswahl für ein beliebiges Modell der Armee gewählt wird, **müssen alle** Modelle mit der Auswahl diese wählen. Wenn das Modell als Verlust entfernt wird, platziere es in einem Verstärkungsvorrat neben dem Schlachtfeld. Am **Anfang jeder Phase**, kannst du 40 Modelle aus diesem Verstärkungsvorrat entfernen und eine der Folgenden Beschworenen Einheiten in Tunnelreserve platzieren:

- 25 Schwarmlegionäre mit einem **Champion**, einem **Musiker**, einem **Standartenträger** mit **Adlerstandarte**, und der Fähigkeit **Zahllos**. Die Einheit verliert Punktzahl. Die Einheit darf Schild und Speer nehmen.
- 40 Schwarmklaven mit einem **Musiker** und der Fähigkeit **Zahllos**.

## Angriffsattribute

### Kohortenkoordination

Solange die Einheit des Modells Standhaft ist und nicht unter Kampfordnung gestört leidet, erhält das Modell **Kämpft aus zusätzlichem Glied**. Prüfe zu Beginn jedes Initiativeschritts, ob die Bedingungen erfüllt sind und wende dann die Effekte an.

### Missgeschick (X)

Das Modell erleidet ein Missgeschick, wenn es eine natürliche '1' für die in den Klammern (X) beschriebene Art von Wurf wirft. Wenn X „Fehlfunktion“ ist, erleidet das Modell ein Missgeschick anstelle der Effekte von Fehlfunktion. Ein Wurf, der in einem Missgeschick resultiert, kann nicht wiederholt werden und Angriffe, die in einem Missgeschick resultieren verfehlen immer. Wenn ein Missgeschick passiert, erleidet die Einheit des Modells 2 Treffer mit Stärke 5 und Rüstungsdurchschlag 10. Diese Treffer gelten nicht als durch die Schusswaffe verursacht. Wenn der Versuch und Irrsinn Modus verwendet wurde, wird die Anzahl von Treffern auf 4 erhöht.

### Versuch und Irrsinn

Die Versuch und Irrsinn Sektion in einem Waffenprofil beschreibt einen alternativen Schussmodus. Wenn ein Modell den Versuch und Irrsinn Modus verwendet, **müssen** alle Modelle in seiner Einheit ihn verwenden. Der Effekt dauert bis zum Ende der Phase.

# Spezialattacken

## Kult von Errahman

Jedes Mal, wenn eine natürliche '1' zum Treffen mit einer gegnerischer Nahkampfwaffenattacke gegen ein Modell mit Kult von Errahman geworfen wird, verursacht der Modellteil 1 Treffer mit toxischen Attacken gegen die Einheit des angreifenden Modells im gleichen Initiativeschritt bevor Verluste entfernt wurden.

R&G Modelle mit Kult von Errahman können nicht mit Modellen ohne Kult von Errahman eine Einheit bilden.

## Rüstkammer

### Jezail – Schusswaffe

0–18 Modelle/Armee.

Reichweite 36", Schüsse 1, Str 5, RD 3, **Missgeschick (Trefferwurf)**, **Treffsicher**, **Unhandlich**.

Der Benutzer verliert Schnell Schussbereit wenn er es hatte (und kann es auf keine Art erhalten).

**Versuch und Irrsinn:** Die Reichweite der Waffe wird auf 24" **gesetzt** und sie erhält **Multiple Lebenspunktverluste (2)** und **Nachladen!**.

### Rotationskanone – Schusswaffe

0–12 Modelle/Armee.

Reichweite 18", Schüsse W6, Str 4, RD 2, **Missgeschick (Würfele für die Schussanzahl)**.

**Versuch und Irrsinn:** Die Reichweite der Waffe wird auf 12" **gesetzt**, ihre Schüsse werden auf W6×2 **gesetzt** und sie erhält **Nachladen!**.

### Kannisterwerfer – Artilleriewaffe

0–9 Modelle/Armee.

**Katapult (2×2)**. Reichweite 24", **Missgeschick (Fehlfunktion)**, **Toxische Attacken**. Die gesamte Anzahl von gleichzeitigen Treffern einer Einheit mit dieser Waffe kann nicht die Anzahl von Modellen in der Zieleinheit überschreiten.

**Versuch und Irrsinn:** Die Reichweite der Waffe wird auf 18" **gesetzt**. Ersetze Katapult (2×2) durch **Katapult (3×3)**.

### Tiefenfeuerwerfer – Artilleriewaffe

0–9 Modelle/Armee.

**Flammenwerfer**. Reichweite 18", Schüsse 1, Str 3, RD 0, **Flammenattacken**, **Missgeschick (Fehlfunktion)**. Der Benutzer erhält **Brennbar**. Die gesamte Anzahl von gleichzeitigen Treffern einer Einheit mit dieser Waffe kann nicht die Anzahl von Modellen in der Zieleinheit überschreiten.

**Versuch und Irrsinn:** Die Reichweite der Waffe wird auf 12" **gesetzt** und seine Stärke wird auf 4 **gesetzt**.

# Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
<b>V</b>	<b>Der Schwarm erwacht</b>			
<b>&lt;5+&gt;</b> <b>{7+}</b>	<b>&lt;12"&gt;</b> <b>{18"}</b>	Boden	Sofort	Die Reichweite dieses Zaubers kann vom Wirkenden oder einem befreundeten Tunnelmarker auf dem Schlachtfeld gemessen werden. Beschwöre einen Rattenschwarm (Profil unten) auf dem Zielpunkt.

## Rattenschwarm

Höhe Standard  
Typ Bestie  
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	<b>12"</b>	<b>12"</b>	<b>4</b>	Bedeutungslos, <b>Endlose Flut</b> , Kaltschnäuzig	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Rattenschwarm		<b>0</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>

—Modellregeln—

### Endlose Flut: Universalregel.

Das Modell kann keine Angriffe ansagen, und andere Einheiten können keine Angriffe gegen sie ansagen. Das Modell und andere Einheiten ignorieren einander bezüglich der Einheitenabstandsregel für alle Bewegungen und können einander berühren und Bewegungen durch den anderen mit jeder Bewegungsart durchführen (dies gilt auch für Hinterhalt und das Modell kann in Kontakt mit anderen Einheiten platziert werden, wenn es beschworen wird). Das Modell blockiert nie die Sichtlinie (bemerke, dass dies auch Deckung beeinflusst, da sie nie zu harter Deckung beitragen können).

Wenn das Modell eine andere Einheit berührt, wird das Modell sofort als Verlust entfernt und die andere Einheit erleidet sofort 3W6 Treffer der Stärke 2 mit Rüstungsdurchschlag 1. Wenn mehrere Einheiten gleichzeitig berührt werden, entscheidet der aktive Spieler welche Einheit die Treffer erleidet. Wenn das Modell als Verlust entfernt wurde, da eine andere Einheit sich mit ihm in Kontakt bewegt hat, erleidet diese Einheit W6 zusätzliche Treffer. Wenn dieses Modell als Verlust entfernt wird, verursacht es keine Paniktests.

# Besondere Gegenstände

## Waffenverzauberungen

### Geheimnisse der Klinge des Untergangs 175 Pkt

Nur Modelle mit Standard Höhe.

Verzauberung: Handwaffe.

Der Träger erhält +1 Attackewert, solange er diese Waffe benutzt. Attacken mit dieser Waffe erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (W6)** und werden **Heilige Attacken** und **magischen Attacken** zu. Ihre Stärke wird auf 10 **gesetzt** und ihr Rüstungsdurchschlag wird auf 3 **gesetzt**. Am Ende jeder befreundeten Bewegungsphase, wenn der Träger nicht im Nahkampf gebunden ist, erleidet er 1 Treffer mit **Toxische Attacken**.

### Schwarmmeister 20 Pkt

Nur Infanterie-Modelle.

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Während er diese Waffe benutzt, erhält der Träger **Zermahlen (X)**. X entspricht der Anzahl voller Glieder in der Einheit des Trägers mit einem Maximum von 10. Diese Zermahlenattacken werden mit Stärke 3, Rüstungsdurchschlag 1 und **Magische Attacken** durchgeführt.

### Käsiumkugeln 15 Pkt

0-2 pro Armee.

Verzauberung: Pistole.

Die Reichweite der Waffe wird auf 18" **gesetzt**. Die Waffe erhält +2 Schüsse, +1 RD, **Treffsicher** und **Magische Attacken**.

## Rüstungsverzauberungen

### Segnung des Seucheneremiten 50 Pkt

Nur Modelle mit Kult von Errahman.

Verzauberung: Leichte Rüstung.

Der Träger erhält +1 Lebenspunkt und **Zähigkeit (5+)**. Erfolgreiche Trefferwürfe mit Nahkampfwaffenattacken gegen den Träger **müssen** wiederholt werden.

## Bannerverzauberungen

### Heiliger Aquila 55 Pkt

Der Träger und R&G Modelle in der Einheit des Trägers erhalten **Schlachtfokus**. Zusätzlich erhält die Einheit des Trägers für jede natürliche '1' zum Treffen mit einer Nahkampfwaffenattacke, 1 Treffer mit Stärke 3 und Rüstungsdurchschlag 0 im gleichen Initiativeschritt. Dies gilt als Spezialattacke.

### Glocke der Tiefenwege 45 Pkt

Die Einheit des Trägers darf das Spiel in Tunnelreserver beginnen. Hinterhaltwürfe der Einheit des Trägers dürfen wiederholt werden. Dies überschreibt die übliche Beschränkung, dass besondere Gegenstände nicht wirken, solange der Träger nicht auf dem Spielfeld ist. Wenn die Einheit einen Hinterhaltwurf besteht, dürfen alle folgenden verpatzten Hinterhaltwürfe für Tunnelreserve in diesem Spielerzug wiederholt werden. Jede Einheit, die ihren Hinterhaltwurf durch diesen Wiederholungswurf besteht, **muss** das Schlachtfeld vom gleichen Tunnelmarker wie die Einheit des Trägers betreten. Wenn das nicht möglich ist kann die Einheit das Schlachtfeld in diesem Spielerzug nicht betreten. Würfle im nächsten befreundeten Spielerzug erneut.

### Banner des letzten Sturms 25 Pkt

Kann nicht von Modellen genommen werden, die gegen Kern zählen.

Fernkampfattacken welche auf R&G Modelle mit der Höhe Standard, in der Einheit mit dem Träger, verteilt werden, erleiden -1 auf den Verwundungswurf. Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn jedes Spielerzugs aktiviert werden. Fernkampfattacken welche auf R&G Modelle mit der Höhe Standard, in anderen befreundeten Einheiten in "8 Umkreis um die Einheit mit dem Träger, verteilt werden, erleiden bis zum ende des Spielerzugs -1 auf den Verwundungswurf. Danach wird die Bannerverzauberung für den Rest des Spiels ignoriert.

## Artefakte

### Hybriskrone 55 Pkt

Dominant.

In jeder befreundeten Magiephase, sofort nach Abschöpfen des Schleiers (d.h. nachdem Schleiermarken in Magiewürfel umgewandelt wurden), darf der Träger wählen, W6 Treffer gegen seine Einheit durchzuführen, die automatisch verwundet und keine Schutzwürfe erlauben. Tut er dies, erhält der Besitzer zusätzliche Schleiermarken in Höhe der verlorenen Lebenspunkte, Brüche werden aufgerundet.

### Ateuskugel 50 Pkt

Nur Schwarmsenatoren und Rakachit-Technokraten. Einmal pro Schussphase darf der Träger 2 Schleiermarken von dem Schleiermarkenvorrat seines Besitzers entfernen und eine Einheit innerhalb von 6" bestimmen, die in dieser Schussphase noch nicht geschossen hat. Waffen mit Versuch und Irrsinn in dieser Einheit erhalten +1 auf Verwundungswürfe und **Magische Attacken**. Die Anzahl Treffer von Missgeschicken wird um D3 erhöht. Der Effekt dauert bis zum Ende der Phase.

### Sturmrakete 50 Pkt

Nur Schwarmsenatoren und Skorchit-Alchemisten. Nur eine Anwendung. Wenn dieses Artefakt benutzt wird, ist es eine Schusswaffe mit Zielgenauigkeit (2+) und dem folgenden Profil: Reichweite 24", Schüsse 1, Str 5, RD 2, **Flächenangriff (3x3)**, **Magische Attacken**, **Missgeschick (Trefferwurf)**.

### Kutte des Abtrünnigen 40 Pkt

Das Modell erhält **Heiliges Triumvirat** (siehe **Schwarpriester**) und zählt in Bezug auf diese Regel, als sowohl **Caelysches Pantheon** und **Kult von Errahman**.

### Buch des Rattenkönigs 35 Pkt

Der Träger kann *Der Schwarm erwacht* (Vererbter Zauber) als Gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) sprechen.

### Rednertoga 35 Pkt

Nur Modelle mit Standardhöhe.

Der Träger erhält **Im Hintergrund** und kann keine Duelle aussprechen.

### Karte der Tiefen 25 Pkt

Nur Schwarmsenatoren und Stygische Aufseher.

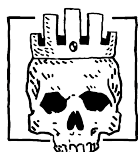
Am Ende jeder eigenen Schussphase kann der Träger einen eigenen Tunnelmarker innerhalb von 24" bis zu 6" in eine beliebige Richtung bewegen.

### Tarinas Lyra 15 Pkt

Nur Schwarmsenatoren und Fetthis-Zuchtmeister.

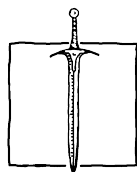
Niedertrampeln-Attacken die von gegnerischen Einheiten innerhalb von 6" ausgeführt werden haben -2 Verwundungsmodifikator.

## Armeeorganisation



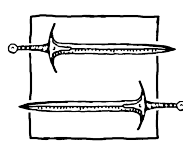
**Charaktermodelle**

Max. 40%



**Kern**

Min. 25%



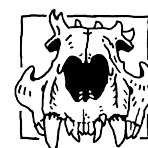
**Elite**

Unbegrenzt



**Tunnelschützen**

Max. 30%



**Brot und Spiele**

Max. 25%

# Charaktermodelle (Max. 40%)



## Verheerender Diktator

445 Pkt

Einzelmodell

Einzigartig

Höhe Gigantisch

Typ Infanterie

Base 75×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	6	Furchtlos, Kaltschnäuzig, Metaphysisch, <b>Unbegrenzte Macht!</b> , Unnachgiebig, Zauberadept		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Modellregeln	
	7	4	5	2	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	Modellregeln
Verheerender Diktator	4	4	5	4	8	Hellebarde

### Modellregeln

#### **Unbegrenzte Macht!:** Universalregel.

Dieses Modell muss der General sein. Solange sie sich in Reichweite der Befehlsgewalt dieses Modells befinden, erhalten andere befreundete Einheiten **Furchtlos**. Zusätzlich, während die Einheit Standhaft ist und nicht unter Gestörter Kampfordnung leidet, erhält die Einheit **Instabil**.

### Magie-Optionen



Okkultismus

### Optionen

**Muss** eine sterbliche Herkunft wählen (nur eine Auswahl):

<b>Herr der Legionen</b>	kostenlos
<b>Pontifex Maximus</b>	20
<b>Der Senat bin Ich</b>	30

**Muss** eine Schutzgottheit wählen (nur eine Auswahl):

<b>Avatar des Udius</b>	kostenlos
<b>Avatar des Acratos</b>	20
<b>Avatar der Favana</b>	25

### Optionale Modellregeln (Sterbliche Herkunft)

#### **Der Senat bin Ich:** Universalregel.

Wenn freundliche Einheiten in der Befehlsreichweite des Modells (inklusive dem Modell selbst) durch instabil Lebenspunkte verlieren, wird die Anzahl verlorener Lebenspunkte um die Anzahl vollständiger Glieder in der Einheit reduziert, bis zu einem Maximum von 3.

#### **Herr der Legionen:** Universalregel.

Das Modell erhält Zweihandwaffe und Waffenpaar.

#### **Pontifex Maximus:** Universalregel.

Das Modell kennt *Der Schwarm erwacht* (Vererbter Zauber), zusätzlich zu seinen anderen Zaubersprüchen. Zusätzlich wählt das Modell seine Zauber **immer** aus allen erlernten Zaubern seines gewählten Pfades.

### Optionale Modellregeln (Schutzgottheit)

#### **Avatar der Favana:** Universalregel.

Das Modell erhält **Multiple Lebenspunktverluste (W3)** und **Schnelle Bewegung**.

#### **Avatar des Acratos:** Universalregel.

Das Modell erhält **Blitzartige Reflexe** und addiert +2 auf das Kampfergebnis von Kämpfen an denen es beteiligt ist wenn das Kampfergebnis berechnet wird.

#### **Avatar des Udius:** Universalregel.

Das Modell erhält **Zähigkeit (4+, gegen nicht-magische Nahkämpfattacken)**.





## Schwarmsenator

125 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	7	Kaltschnäuzig, <b>Vox Populi</b>	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarmsenator	2	3	3	0	4
					Pistole (4+)

—Modellregeln—

### Vox Populi: Universalregel.

Die Reichweite der Befehlsgewalt des Modells wird auf 18" textbfgesetzt, wenn sie zu Einheiten mit einem oder mehr Modellen mit Adlerstandarte gemessen wird.

—Optionen—

Besondere Gegenstände Pkt- bis zu 200

—Reittiere—

Senatorensänfte Pkt- 55



## Blutfellegat

115 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

 Reittiere, die mit (B&S) bezeichnet sind zählen gegen Brot und Spiele. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	6	Kaltschnäuzig	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Blutfellegat	4	5	4	1	6

—Optionen—

### Ruhmreiche Adlerstandarte

Besondere Gegenstände Pkt- 50

Schild bis zu 200

Pistole (3+) 5

Nur eine Auswahl:

    Speer 5

    Hellebarde 10

    Waffenpaar 10

—Reittiere—

Prätorianischer Koloss Pkt- 70

Triumphplattform (B&S) 310

—Optionale Modellregeln—

### Ruhmreiche Adlerstandarte: Universalregel.

Das Modell erhält **Standartenträger** und **Adlerstandarte**, mit den folgenden Ausnahmen:

- Die Bedingung, in Reichweite der Befehlsgewalt eines befreundeten Modells zu sein wird ignoriert wird.
- Beim berechnen des Kampfergebnisses, fügt nur ein Modell mit Ruhmreiche Adlerstandarte pro Einheit +1 dem Kampfergebnis seiner Seite zu.



# Hauspräfekt

95 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm



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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	2	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Hauspräfekt	2	2	3	0	4

### Optionen

Pkt-

**Muss** auswählen (nur eine Auswahl):

<b>Fetthis-Zuchtmeister*</b>	kostenlos
<b>Skorchit-Alchemist*</b>	5
<b>Stygischer Aufseher*</b>	20
<b>Rakachit-Technokrat* [TS]</b>	25

\*Jede Option ist 0–2 Modelle/Armee.

Besondere Gegenstände bis zu 75

**Muss** auswählen (nur eine Auswahl):

Pistole (3+)	kostenlos
Jezail (3+) <sup>†</sup>	10
Rotationskanone (3+) <sup>†</sup>	20
Kannisterwerfer (3+) <sup>‡</sup>	25
Tiefenfeuerwerfer <sup>‡</sup>	35

<sup>†</sup>nur Rakachit-Technokrat

<sup>‡</sup>nur Skorchit-Alchemist

### Reittiere

Pkt-

Prätorianischer Koloss (nur Fetthis-Zuchtmeister) 55

### Optionale Modellregeln

**Fetthis-Zuchtmeister:** Universalregel.

Das Modell erhält Schwere Rüstung und Schild. In der Angriffsphase gewürfelte Angriffswürfe von Einheiten innerhalb von 12", die vollständig aus Riesenratten, Fetthis-Kolossen, Arenabestien und Modellen auf Prätorianischer Koloss bestehen, unterliegen minimiertem Wurf.

**Rakachit-Technokrat:** Universalregel.

Das Modell erhält **Ingenieur** (3+), der auch auf Experimentelle Waffengruppen eingesetzt werden kann und dann alle Modelle der Experimentellen Waffengruppe in der gewählten Einheit betrifft.

**Skorchit-Alchemist:** Universalregel.

Darf einmal pro Nahkampfphase zu Beginn einer jeden Nahkampfrunde in der die Einheit des Modells kämpft aktiviert werden. R&G Modelle mit Standardhöhe in der Einheit des Modells erhalten **Blitzartige Reflexe** bis zum Ende des Spielerzuges. Die Einheit erleidet W6 Treffer die automatisch verwunden und keinerlei Schutzwurf zulassen. Diese Treffer gelten als Spezialattacken.

**Stygischer Aufseher:** Universalregel.

Das Modell erhält Schwere Rüstung und Zweihandwaffe. Zu Beginn jeder befreundeten Schussphase darf ein einzelnes Modell mit Stygischer Aufseher einen einzelnen **befreundeten** Tunnelmarker innerhalb von 24" zu sich detonieren. Wenn es dies tut, erleiden alle Einheiten innerhalb von 6" zum Tunnelmarker 2W6 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 1. Entferne dann den Tunnelmarker.



# Schwampriester

105 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	2	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwampriester	1	2	3	0	4

### Magie-Optionen

Zauberadept

Pkt -

95



Okkultismus



Thaumaturgie

### Optionen

Pkt -

**Muss** auswählen (nur eine Auswahl):

Caelysches Pantheon

kostenlos

Kult von Errahman

kostenlos

**Heiliges Triumvirat**

20

Besondere Gegenstände

bis zu 100

Leichte Rüstung

5

### Reittiere

Pkt -

Heilige Plattform

260

### Optionale Modellregeln

**Caelysches Pantheon:** Universalregel.

Die Pfade auf die das Modell Zugriff hat werden ersetzt durch:



Hexerei



Thaumaturgie

**Heiliges Triumvirat:** Universalregel.

Wenn mindestens 3 Modelle mit Heiliges Triumvirat auf deiner Armeeliste sind und **sie** entweder alle Caelysches Pantheon oder alle Kult von Errahman haben, dürfen diese Modelle ihre Zauber wie folgt wählen:

- Zaubernovizen wählen aus den Erlernen Zauber 1, 2, 3 und 4 ihres gewählten Pfades und dem Ererbten Zauber.
- Zauberadepten wählen aus den Erlernen Zauber 1, 2, 3, 4, 5 und 6 ihres gewählten Pfades und dem Ererbten Zauber.



## Dämmerklingenassassine

125 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	5	<b>Den Pöbel verabscheuend, Dunkle Pfade, Kaltschnäuzig, Kein Anführer, Sic Semper Tyrannis</b>		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	2	5	3	0	Ablenkend	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Dämmerklingenassassine	2	5	4	3	8	Heilige Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Charaktere), Waffenpaar, Wurfaffen (2+)

### —Modellregeln—

#### **Den Pöbel verabscheuend:** Universalregel.

Das Modell kann nicht vom Gegner als das Modell bestimmt werden, dass die Abzüge für das Ablehnen eines Duells erleidet.

#### **Dunkle Pfade:** Universalregel.

Das Modell kann nicht während der Aufstellungsphase aufgestellt werden. Stattdessen darf der Besitzer zu Beginn jedes Spielerzuges eine befreundete nicht fliehende Einheit Schwarm-Velites, Schwarmlegionäre, Schwarzfellveteranen, Schattenfellsjäger oder Ignifer-Grenadiere, selbst wenn diese im Nahkampf gebunden ist, wählen und die folgenden Regeln anwenden:

- Entferne ein R&G-Modell aus dem ersten Glied der gewählten Einheit als Verlust. Du kannst nicht das letzte R&G-Modell einer Einheit entfernen.
- Stelle den Dämmerklingenassassinen die Position des entfernten Modells.
- Der Dämmerklingenassassine kann die Einheit nicht freiwillig verlassen während des Spielerzuges in dem er aufgestellt wurde.
- Wenn das Modell bis Spielzug 4 nicht aufgestellt wurde zählt es als Verlust und kann für den Rest des Spiels nicht mehr aufgestellt werden.
- Das Modell kann nicht in einer beschworenen Einheit aufgestellt werden.

#### **Sic Semper Tyrannis:** Universalregel.

Während die Einheit des Modells in Kontakt mit einem oder mehr feindlichen Charakteren ist, erhält das Modell +1 Attackewert für jeden anderen Dämmerklingenassassinen in der selben Einheit.

# Reittiere für Charaktermodelle



## Senatoren'sänfte

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	C	Überragend, <b>Der Würfel ist gefallen</b>		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	4	C	Kann nicht getrampelt werden	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schwarzfellveteran (4)	1	4	4	1	5	Angeschirrt

— Modellregeln —

**Der Würfel ist gefallen:** Universalregel.

Das Modell erhält +1 Disziplin bis zu einem Maximum von 8, solange es innerhalb von 12" von einem oder mehr gegnerischen Modellen ist.



## Prätorianischer Koloss

Höhe Groß  
Typ Infanterie  
Base 40×40 mm  
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	C			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	C	5	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Prätorianischer Koloss	4	3	5	2	4	Angeschirrt



## Triumphplattform

Höhe Gigantisch  
Typ Konstrukt  
Base 80×80 mm

Dieses Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Brot und Spiele.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	C+1	In die Schlacht getragen (Schwarzfellveteranen, Fetthis-Kolosse, Schwarmlegionäre), Kriegsplattform		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	8	1	5	4		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Prätorianischer Koloss (3)	4	3	5	2	4	Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt	



# Heilige Plattform

Höhe Gigantisch  
 Typ Konstrukt  
 Base 60×100 mm  
 0-2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	C	Kanalisieren (1), Kriegsplattform		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	7	1	5	2	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Akolyth (8)	1	2	3	0	3	Zweihandwaffe
Chassis			5	2		Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)

— Optionen — Pkt —

**Muss** auswählen (nur eine Auswahl):

**Flüsternde Glocke** (nur Modelle mit Caelysches Pantheon) (0-1 Modelle/Armee) **kostenlos**

**Pestilenzkanzler** (nur Modelle mit Kult von Errahman) (0-1 Modelle/Armee) **45**

— Optionale Modellregeln —

**Flüsternde Glocke:** Universalregel.

Das Modell **kennt einen zusätzlichen Erlernen Zauber** und die Reichweite seiner nichtgebundenen Zauber wird um 3" erhöht.

Das Modell erhält **In die Schlacht getragen (Schwarzfellveteranen, Schwarmlegionäre), Kanalisieren (1), und Musiker**.

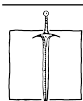
Die Reichweite der Marschmusik des Modells und zu feindlichen Einheiten, die einen Marschtest wegen der Einheit des Modells durchführen müssen, werden beide auf 18" erhöht. Befreundete Einheiten innerhalb von 12" zur Heiligen Plattform erhalten **Rettungswurf (6+)**.

**Pestilenzkanzler:** Universalregel.

Das Modell **kennt einen zusätzlichen Erlernen Zauber**, es erhält **In die Schlacht getragen (Seuchenjünger) und die Anzahl der Aufpralltreffer wird um W3 erhöht**.

Die Einheit des Modells erhält **Giftattacken**. Nahkampfwaffenattacken die bereits Giftattacken aus einer anderen Quelle waren verwunden bereits bei erfolgreichen Trefferwürfen von 5+ statt 6+.

# Kern (Min. 25%)



## Schwarm-Velites

130 Pkt + 5 Pkt/zusätzlichem Modell

15-30 Modelle 0-3 Einheiten/Armee



Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	2	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarm-Veles	1	3	3	0	4 Kohortenkoordination, Waffenpaar

— Modellregeln —

### Schleuder: Schusswaffe.

Reichweite 18", Schüsse 1, Str 3, RD 0. Die Attacke erhält +1 Stärke wenn aus kurzer Reichweite geschossen wird.

— Optionen —

### Muss auswählen (nur eine Auswahl):

**Schleuder** (4+)

kostenlos

Bogen (4+) (0-30 Modelle/Armee)

1/Modell

— Kommandoabteilung —

Champion

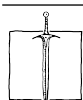
10

Musiker

10

Standartenträger mit Adlerstandarte

25



## Schwarmlegionäre

175 Pkt + 6 Pkt/zusätzlichem Modell

25-60 Modelle



Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	2	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwarmlegionär	1	3	3	0	4 Kohortenkoordination

— Optionen —

### Zahllos\*

1/Modell

\*Nur Armeen mit Schwarm senator

### Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Schild

kostenlos

Schild und Speer

kostenlos

— Kommandoabteilung —

Champion

10

Musiker

10

Standartenträger mit Adlerstandarte

25

Bannerverzauberung

beliebig



## Schwarzfellveteranen

225 Pkt + 13 Pkt/zusätzlichem Modell 25–50 Modelle 0–120 Modelle/Armee



Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm



Einheiten mit einer Auswahl mit [El], zählen gegen Elite statt gegen Kern.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	6	<b>Avrasische Formationen</b> , Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Punkttend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	2	0	Schild, Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schwarzfellveteran	1	4	3	0	5	Kämpft aus zusätzlichem Glied, Kohortenkoordination, Hellebarde

### —Modellregeln—

**Avrasische Formationen:** Universalregel.

Das Modell erhält die folgenden Regeln basierend auf der Formation der ihrer Einheit:

- **Testudo:** Während die Einheit des Modells in geschlossener Formation ist, erhält das Modell +1 Rüstung gegen Schussattacken. **Wenn die Einheit des Modells einen Angriff ansagt oder eine Marschbewegung durchführt, wird diese Regel bis zum Start des nächsten befreundeten Spielerzugs ignoriert.**
- **Phalanx:** Während die Einheit des Modells in Linienformation ist, **muss** das Modell natürlich Verwundungswürfe von '1' mit seinen Nahkampfwaffenattacken wiederholen.

### —Optionen—

**Blutfellprätorianer [El]**

(0–1 Einheit/Armee)

kostenlos

### —Kommandoabteilung—

Champion

10

Musiker

10

Standartenträger mit Adlerstandarte

25

Bannerverzauberung

beliebig

### —Optionale Modellregeln—

**Blutfellprätorianer:** Universalregel.

Das Modell erhält **Leibwache (Schwarmsenator der General ist)** und Zweihandwaffe und verliert Hellebarde. **Das Modell zählt nicht zu den max. 120 verfügbaren Schwarzfellveteranen pro Armee**



## Schwarmsklaven

115 Pkt + 3 Pkt/zusätzlichem Modell 30–80 Modelle

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	3	Bedeutungslos, Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	1	2	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schwarmsklave	1	1	3	0	4	

### —Optionen—

**Tunnelwerkzeuge**

Zahllos\*

\*Nur Armeen mit Schwarmsenator

15

1/Modell

### —Optionale Modellregeln—

**Tunnelwerkzeuge:** Universalregel.

Die Einheit fügt der Armee einen einzelnen Tunnelmarker hinzu.

### —Kommandoabteilung—

Musiker

10



# Elite (Unbegrenzt)



## Schattenfellsjäger

130 Pkt + 9 Pkt/zusätzlichem Modell

10-15 Modelle 0-30 Modelle/Armee

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	5	Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Leichte Truppen, Plänkler, <b>Sicarrische Schmuggler</b>		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	2	0	Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schattenfellsjäger	1	3	3	2	5	Waffenpaar

— Modellregeln —

**Sicarrische Schmuggler:** Universalregel.

Die Einheit darf das Spiel in Tunnelreserver beginnen. Hinterhaltwürfe für Einheiten, die komplett aus Modellen mit Sicarrische Schmuggler bestehen, dürfen wiederholt werden. Dies überschreibt die übliche Beschränkung, das besondere Gegenstände nicht wirken, solange das Modell nicht auf dem Spielfeld ist.

— Optionen —

**Muss** auswählen (nur eine Auswahl):

Pistole (4+) (0-2 Einheiten/Armee) kostenlos  
Wurfaffen (4+) 1/Modell

— Kommandoabteilung —

Champion 10  
Musiker 10



## Seuchenjünger

210 Pkt + 10 Pkt/zusätzlichem Modell

20-40 Modelle



Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	5	<b>Fürchte kein Übel</b> , Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Leibwache (Heilige Plattform), Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	2	3	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Seuchenjünger	2	2	3	0	3	Kult von Errahman

— Modellregeln —

**Fürchte kein Übel:** Universalregel.

Während die Einheit des Modells standhaft ist und nicht unter Kampfordnung gestört leidet, erhält es **Unerschütterlich**. Während es in der selben Einheit wie ein Schwarmpriester ist, erhält das Modell zusätzlich **Furchtlos**.

— Optionen —

**Muss** auswählen (nur eine Auswahl):

**Blutpockenklingen** kostenlos  
Zweihandwaffe kostenlos

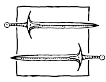
— Kommandoabteilung —

Champion 10  
Musiker 10  
Standartenträger 10  
Bannerverzauberung beliebig

— Optionale Modellregeln —

**Blutpockenklingen:** Nahkampfwaffe.

Waffenpaar. Attacken mit Blutpockenklingen erhalten **Giftattacken**.



## Riesentratten

90 Pkt + 5 Pkt/zusätzlichem Modell

10-30 Modelle 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard  
Typ Bestie  
Base 20x20 mm



Einheiten aus 20 oder mehr Modellen zählen gegen Kern anstatt gegen Elite.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	5	Bedeutungslos, Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	2	2	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Riesentratte	1	2	3	1	5	Vernichtender Angriff (+1 Att)

— Optionen —

Pkt-

— Optionale Modellregeln —

**Schreckensratten** (0-X\* Einheiten/Armee, 0-15 Modelle/Einheit) 2/Modell  
\*Wobei X die Anzahl von Fetthis-Zuchtmeistern in der Armeeliste entspricht.

**Schreckensratten:** Universalregel.

Das Modell erhält +1 Stärke, +1 Rüstungsdurchschlag und +1 Widerstandsfähigkeit und seine Basengröße wird auf 25x50 mm geändert. Das Modell verliert Bedeutungslos.



## Fetthis-Kolosse

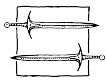
255 Pkt + 55 Pkt/zusätzlichem Modell

6-12 Modelle 0-24 Modelle/Armee\*

Höhe Groß  
Typ Infanterie  
Base 40x40 mm

\* Fetthis-Kolosse und Murmillo-Kolosse teilen sich die gleiche 0-X Modelle/Armee Limitierung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	5	Kaltschnäuzig		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	3	5	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Fetthis-Koloss	3	2	4	2	4	Kämpft aus zusätzlichem Glied, Waffenpaar
— Kommandoabteilung —			Pkt-			
Champion			10			



## Murmillo-Kolosse

260 Pkt + 70 Pkt/zusätzlichem Modell 3-6 Modelle

0-3 Einheiten/Armee  
0-24 Modelle/Armee\*

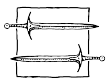
Höhe Groß  
Typ Infanterie  
Base 50x50 mm



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

\* Fetthis-Kolosse und Murmillo-Kolosse teilen sich die gleiche 0-X Modelle/Armee Limitierung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	6	Kaltschnäuzig, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	4	5	0	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Murmillo-Koloss	3	3	5	2	4	Schnell Schussbereit
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung		Pkt-
<b>Muss</b> auswählen (nur eine Auswahl):				Champion		10
Hellebarde und Schild			kostenlos	Musiker		10
Jezail (4+) und Schild [TS]			kostenlos	Standartenträger mit Adlerstandarte		25
Kannisterwerfer (4+) [TS]			10/Modell	Bannerverzauberung		beliebig
Rotationskanone (4+) [TS]			10/Modell			
Tiefenfeuerwerfer [TS]			10/Modell			



## Bohrerteam der Legion

80 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 40x40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	5	In die Schlacht getragen (Schwarmlegionäre, Schwarm-Velites), Kaltschnäuzig, Kriegsplattform, Leben ist wertlos, <b>Zurück zum Bau</b>		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	2	3	3		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Bohrerteam der Legion			6	3	4	Zermahlen (3)

Modellregeln

**Zurück zum Bau:** Universalregel.

Einmal pro Spiel am Ende der Bewegungsphase des Besitzers, darf die Einheit des Modells vom Schlachtfeld entfernt werden und in Tunnelreserve platziert werden. Bevor die Einheit entfernt wird verliert sie Punktend, bis sie zum Schlachtfeld zurückkehrt. Dies kann nur durchgeführt werden, wenn die Einheit des Modells nicht im Nahkampf gebunden oder erschüttert ist und 50 oder weniger Lebenspunkte hat.

# Tunnelschützen (Max. 30%)



## Ignifer-Grenadiere

145 Pkt + 12 Pkt/zusätzlichem Modell 8-15 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 20x20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	6	Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Leichte Truppen, Plänkler		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	3	0	Brennbar, Schwieriges Ziel (1), Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Ignifer-Grenadier	1	4	3	0	4	Tiefenfeuergranaten (5+)

— Modellregeln —

**Tiefenfeuergranaten:** Schusswaffe.

Reichweite 8", Schüsse 2, Str 6, RD 2, **Flammenattacken, Salvenfeuer, Schnell Schussbereit, Treffsicher.** Wenn auf eine feindliche sich im Nahkampf gebundene Einheit geschossen wird, werden die Treffer auf eine zufällige befreundete Einheit, welche mit dem ursprünglichen Ziel im Nahkampf gebunden ist auf eine 5+ anstelle einer 4+ verteilt.



## Experimentelle Waffengruppe

125 Pkt + 35 Pkt/zusätzlichem Modell 3-6 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard  
Typ Infanterie  
Base 25x50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	8"	5	Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	2	2	0	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Exp. Waffengruppen	2	2	3	0	4	Schnell Schussbereit, <b>Schwere Waffe</b>

— Optionen —

Pkt -

**Muss** auswählen (nur eine Auswahl):

Jezail (4+) und Schild	kostenlos
Kannisterwerfer (4+)	20/Modell
Rotationskanone (4+)	20/Modell
Tiefenfeuerwerfer	20/Modell



# Verhängnisfunken-Maschine

225 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50x100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	<b>6"</b>	<b>10"</b>	<b>6</b>	Kaltschnäuzig, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Rakachit-Ingenieur (3)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>
Chassis	<b>4 Kettenblitz, Unbelebt, Zermahlen (W6+1), Dunkelsteingenerator</b>				

## —Modellregeln—

**Dunkelsteingenerator:** Schusswaffe.

Reichweite 12", Schüsse W6+1, Stärke W6+1, Rüstungsdurchschlag 3, **Marschieren und Schießen, Missgeschick (Würfe für die Schussanzahl), Nachladen!**

Die Attacken treffen automatisch.

**Versuch und Irrsinn:** Die Waffe zielt stattdessen auf **alle** Einheiten innerhalb von 6" (einschließlich Einheiten, die sich nicht in im Frontbereich/Sichtlinie befinden und Einheiten die im Nahkampf gebunden sind) außer der schießenden Einheit selbst und trifft diese automatisch (Modelle die im Nahkampf gebunden sind können keine Schussattacken durchführen). Würfe einmal für die Anzahl an Schüssen und verwende diesen Wert für alle anvisierten Einheiten, würfe dann für die Stärke dieser Treffer für jede anvisierte Einheit individuell. Diese Schüsse werden nicht mit den Regeln für Kaltschnäuzig verteilt.

**Kettenblitz:** Spezialattacke.

Die Zermahlenattacken des Modells werden mit Stärke D6+1 und Rüstungsdurchschlag 3 durchgeführt.



## Schwarmartillerie

185 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Groß  
Typ Konstrukt  
Base 75 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	5"	5	Kaltschnäuzig, Kriegsmaschine		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	1	4	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung	3	3	3	0	4	Bewegen oder Schießen

— Optionen — Pkt —

**Muss** auswählen (nur eine Auswahl):

**Skorchit-Geschütz** (4+)\*      kostenlos

**Rakachit Maussgeschütz** (4+)\*      25

\*Jede Option ist 0–2 Modelle/Armee.

— Optionale Modellregeln —

**Rakachit Maussgeschütz:** Artilleriewaffe.

Kanone. Reichweite 48", Schüsse 1, Str 5 [7], RD 2 [4], **Flächenangriff (1×5)**, **Missgeschick (Trefferwurf)**, **[Multiple Lebenspunktverluste (W3)]**.

**Versuch und Irrsinn:** Die Reichweite der Waffe wird auf 24" **gesetzt** und sie erhält **Treffsicher** und **[Multiple Lebenspunktverluste (W6)]**.

**Skorchit-Geschütz:** Artilleriewaffe.

**Katapult (4×4)**. Reichweite 12–48", Schüsse 1, Str 4, RD 0, **Flammenattacken**, **Missgeschick (Fehlfunktion)**. Das Modell erhält **Brennbar**.

**Versuch und Irrsinn:** Die Reichweite der Waffe wird auf 12–30" **gesetzt**. Ersetze Katapult (4×4) durch **Katapult (6×6)**.

# Brot und Spiele (Max. 25%)



## Stygischer Erdbrecher

290 Pkt

Höhe Groß  
Typ Konstrukt  
Base 50×100 mm  
Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	6"	6	Geländeerfahren, Kaltschnäuzig, <b>Sie kommen aus dem Untergrund</b> , Unnachgiebig		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	1	5	5		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Stygischer Erdbrecher			6	4	2	Aufpralltreffer (2W3), Vernichtender Angriff (Angst), Zermahlen (2W3)

### — Modellregeln —

**Sie kommen aus dem Untergrund:** Universalregel.

Das Modell fügt der Armee einen einzelnen Tunnelmarker hinzu. Zusätzlich darf das Modell das Spiel in Tunnelreserve beginnen. Einmal pro Spiel am Ende der Bewegungsphase des Besitzers, darf die Einheit des Modells vom Schlachtfeld entfernt werden und in Tunnelreserve platziert werden. Dies kann nicht geschehen, wenn das Modell im Nahkampf gebunden oder erschüttert ist.



## Schreckensrad-Streitwagen

110 Pkt + 95 Pkt/zusätzlichem Modell 1–3 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß  
Typ Konstrukt  
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	5"	6	Furchtlos, <b>Instabile Motoren</b> , Kaltschnäuzig, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	2	4	3	Brennbar	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schreckensrad-Fahrer	1	2	3	0	4	
Chassis			5	2	4	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt, Zermahlen (1)

### — Modellregeln —

**Instabile Motoren:** Universalregel.

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit instabile Motoren bestehen:

- Erhalten +W6" auf ihre Angriffswürfe in der Angriffsphase. Und addieren diesen W6 auch auf Reichweite für verpatzte Angriffe.
- Erhalten +W6" Marschrate sofort nachdem sie sich entschieden haben, eine Marschbewegung durchzuführen.

Die Effekte dauern bis zum Ende der Phase.

Sofort nachdem ein Modell als Verlust von der Einheit entfernt wurde, verursacht das Modell W6 Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 0 und Flammenattacken gegen alle anderen Einheiten innerhalb von 6" zur Einheit des Modells. Würfel einmal für jede Einheit für die Anzahl von Treffern. Diese Treffer gelten als Spezialattacken.



# Arenabestie

295 Pkt

Höhe Gigantisch  
Typ Bestie  
Base 50×100 mm  
Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee\*

\* 0–2 Einheiten/Armee falls die Armee einen Verheerender Diktator enthält.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	6	Furchtlos, Kaltschnäuzig		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	3	5	2	Zähigkeit (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Arenabestie	2W3+1	3	7	3	3	Angeschirrt
Grubenmeister	2	3	4	1	4	Hellebarde

— Optionen —

**Bestie der Unterwelt**

Pkt -

15

— Optionale Modellregeln —

**Bestie der Unterwelt:** Universalregel.

Das Modell erhält **Zufällige Bewegung (3W6")** und sein Attackewert wird auf 4W3 **gesetzt**. Es verliert angeschirrt und den Grubenmeister Modellteil und seine Basegröße wird auf 60×100 mm geändert.



# Schnell Referenz

<b>Rattenschwarm</b>	Bew	12"	Mar	12"	Dis	4						Bedeutungslos, Endlose Flut, Kaltschnäuzig
Standard, Bestie	LP	3	Def	0	Wid	1	Rüs	0				Schwieriges Ziel (1)
Rattenschwarm	Att	-	Off	0	Str	2	RD	1	Agi	3		

## Charaktermodelle

<b>Verheerer Diktator</b>	Bew	7"	Mar	14"	Dis	6						Furchtlos, Kaltschnäuzig, Metaphysisch, Unbegrenzte Macht!, Unnachgiebig, Zauberadept
Gigantisch, Infanterie	LP	7	Def	4	Wid	5	Rüs	2				Rettungswurf (5+)
Verheerer Diktator	Att	4	Off	4	Str	5	RD	4	Agi	8		Hellebarde
<b>Schwarmsenator</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7						Kaltschnäuzig, Vox Populi
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	3	Rüs	0				Leichte Rüstung
Schwarmsenator	Att	2	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4		Pistole (4+)
<b>Blutfelllegat</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6						Kaltschnäuzig
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0				Schwere Rüstung
Blutfelllegat	Att	4	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	6		
<b>Hauspräfekt</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						Kaltschnäuzig
Standard, Infanterie	LP	2	Def	2	Wid	3	Rüs	0				Leichte Rüstung
Hauspräfekt	Att	2	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	4		
<b>Schwampriester</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						Kaltschnäuzig, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	2	Def	2	Wid	3	Rüs	0				
Schwampriester	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	4		
<b>Dämmerklingenassassine</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						Den Pöbel verabscheuend, Dunkle Pfade, Kaltschnäuzig, Kein Anführer, Sic Semper Tyrannis
Standard, Infanterie	LP	2	Def	5	Wid	3	Rüs	0				Ablenkend
Dämmerklingenassassine	Att	2	Off	5	Str	4	RD	3	Agi	8		Heilige Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Charaktere), Waffenpaar, Wurfaffen (2+)

## Reittiere für Charaktermodelle

<b>Senatorensäufte</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C						Überragend, Der Würfel ist gefallen
Standard, Infanterie	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C				Kann nicht getrampelt werden
Schwarzfellveteran (4)	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	5		Angeschirrt
<b>Prätorianischer Koloss</b>	Bew	6"	Mar	12"	Dis	C						
Groß, Infanterie	LP	3	Def	C	Wid	5	Rüs	C+1				
Prätorianischer Koloss	Att	4	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	4		Angeschirrt
<b>Triumphplattform</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C+1						In die Schlacht getragen (Schwarzfellveteranen, Fetthis-Kolosse, Schwarmlegionäre), Kriegsplattform
Gigantisch, Konstrukt	LP	8	Def	1	Wid	5	Rüs	4				
Prätorianischer Koloss (3)	Att	4	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	4		Angeschirrt
Chassis	Att	-	Off	-	Str	5	RD	2	Agi	-		Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
<b>Heilige Plattform</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	C						Kanalisieren (1), Kriegsplattform
Gigantisch, Konstrukt	LP	7	Def	1	Wid	5	Rüs	2				Rettungswurf (5+)
Akolyth (8)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3		Zweihandwaffe
Chassis	Att	-	Off	-	Str	5	RD	2	Agi	-		Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)

## Kern

<b>Schwarm-Velites</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						<del>WZ</del> Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0				Leichte Rüstung
Schwarm-Veles	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4		Kohortenkoordination, Waffenpaar
<b>Schwarmlegionäre</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5						<del>WZ</del> Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0				Leichte Rüstung
Schwarmlegionär	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4		Kohortenkoordination

<b>Schwarzfellveteranen</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6												Avrasische Formationen, Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	2	Rüs	0										Schild, Schwere Rüstung
Schwarzfellveteran	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5								Kämpft aus zusätzlichem Glied, Kohortenkoordination, Hellebarde

<b>Schwarmsklaven</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	3												Bedeutungslos, Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos
Standard, Infanterie	LP	1	Def	1	Wid	2	Rüs	0										
Schwarmsklave	Att	1	Off	1	Str	3	RD	0	Agi	4								

## Elite

<b>Schattenfälljäger</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5												Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Leichte Truppen, Plänkler, Sicarrische Schmuggler
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	2	Rüs	0										Schwieriges Ziel (1)
Schattenfälljäger	Att	1	Off	3	Str	3	RD	2	Agi	5								Waffenpaar

<b>Seuchenjünger</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5												Fürchte kein Übel, Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Leibwache (Heilige Plattform), Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0										
Seuchenjünger	Att	2	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3								Kult von Errahman

<b>Riesenratten</b>	Bew	7"	Mar	14"	Dis	5												Bedeutungslos, Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos
Standard, Bestie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0										
Riesenratte	Att	1	Off	2	Str	3	RD	1	Agi	5								Vernichtender Angriff (+1 Att)

<b>Fetthis-Kolosse</b>	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5												Kaltschnäuzig
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	5	Rüs	0										
Fetthis-Koloss	Att	3	Off	2	Str	4	RD	2	Agi	4								Kämpft aus zusätzlichem Glied, Waffenpaar

<b>Murmillo-Kolosse</b>	Bew	6"	Mar	12"	Dis	6												Kaltschnäuzig, Punktend
Groß, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	5	Rüs	0										Schwere Rüstung
Murmillo-Koloss	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	4								Schnell Schussbereit

<b>Bohrerteam der Legion</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	5												In die Schlacht getragen (Schwarmlegionäre, Schwarm-Velites), Kaltschnäuzig, Kriegsplattform, Leben ist wertlos, Zurück zum Bau
Standard, Infanterie	LP	4	Def	2	Wid	3	Rüs	3										
Bohrerteam der Legion	Att	-	Off	-	Str	6	RD	3	Agi	4								Zermahlen (3)

## Tunnelschützen

<b>Ignifer-Grenadiere</b>	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6												Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Leichte Truppen, Plänkler
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0										Brennbar, Schwieriges Ziel (1), Schwere Rüstung
Ignifer-Grenadier	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	4								Tiefenfeuergranaten (5+)

<b>Exp. Waffengruppen</b>	Bew	5"	Mar	8"	Dis	5												Kaltschnäuzig, Leben ist wertlos, Leichte Truppen
Standard, Infanterie	LP	3	Def	2	Wid	2	Rüs	0										Schwere Rüstung
Exp. Waffengruppen	Att	2	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	4								Schnell Schussbereit, <a href="#">Schwere Waffe</a>

<b>Verhängnisfunken-Maschine</b>	Bew	6"	Mar	10"	Dis	6												Kaltschnäuzig, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	2	Wid	5	Rüs	3										
Rakachit-Ingenieur (3)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	4								
Chassis	Att	-	Off	-	Str	-	RD		Agi	4								Kettenblitz, Unbelebt, Zermahlen (W6+1), Dunkelsteingenerator

<b>Schwarmartillerie</b>	Bew	5"	Mar	5"	Dis	5												Kaltschnäuzig, Kriegsmaschine
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	1	Wid	4	Rüs	0										
Besatzung	Att	3	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4								Bewegen oder Schießen

## Brot und Spiele

<b>Stygischer Erdbrecher</b>	Bew	6"	Mar	6"	Dis	6												Geländeerfahren, Kaltschnäuzig, Sie kommen aus dem Untergrund, Unnachiebig
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	5	Rüs	5										
Stygischer Erdbrecher	Att	-	Off	-	Str	6	RD	4	Agi	2								Aufpralltreffer (2W3), Vernichtender Angriff (Angst), Zermahlen (2W3)

<b>Schreckensrad-Streitwagen</b>	<i>Bew</i> 5" <i>Mar</i> 5" <i>Dis</i> 6	Furchtlos, Instabile Motoren, Kaltschnäuzig, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	<i>LP</i> 3 <i>Def</i> 2 <i>Wid</i> 4 <i>Rüs</i> 3	Brennbar
Schreckensrad-Fahrer	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 2 <i>Str</i> 3 <i>RD</i> 0 <i>Agi</i> 4	
Chassis	<i>Att</i> - <i>Off</i> - <i>Str</i> 5 <i>RD</i> 2 <i>Agi</i> 4	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt, Zermahlen (1)
<b>Arenabestie</b>	<i>Bew</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 6	Furchtlos, Kaltschnäuzig
Gigantisch, Bestie	<i>LP</i> 6 <i>Def</i> 3 <i>Wid</i> 5 <i>Rüs</i> 2	Zähigkeit (5+)
Arenabestie	<i>Att</i> 2W3+1 <i>Off</i> 3 <i>Str</i> 7 <i>RD</i> 3 <i>Agi</i> 3	Angeschirrt
Grubenmeister	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 3 <i>Str</i> 4 <i>RD</i> 1 <i>Agi</i> 4	Hellebarde

## Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Jezail	-	36"	5	3	1	Missgeschick (Trefferwurf) Treffsicher Unhandlich
Rotationskanone	-	18"	4	2	W6	Missgeschick (Würfele für die Schussanzahl)
Kannisterwerfer	Katapult (2x2)	24"	3	10	1	Missgeschick (Fehlfunktion) Toxische Attacken
Tiefenfeuerwerfer	Flammenwerfer	18"	3	0	1	Flammenattacken Missgeschick (Fehlfunktion)
Käsiumkugeln (Pistole)	-	18"	4	3	3	Magische Attacken Schnell Schussbereit Treffsicher
Sturmrakete	-	24"	5	2	1	Flächenangriff (3x3) Magische Attacken Nur eine Anwendung
Schleuder	-	18"	3	0	1	+1 Stärke aus kurzer Reichweite Flammenattacken
Tiefenfeuergranaten	-	8"	6	2	2	Salvenfeuer Schnell Schussbereit Treffsicher
Dunkelsteingenerator	-	12"	W6	2	W6	Blitzattacke Missgeschick (Würfele für die Schussanzahl) Nachladen! Trifft automatisch
Rakachit Maussgeschütz	-	48"	5 [7]	2 [4]	1	Flächenangriff (1x5) Missgeschick (Trefferwurf) [Multiple Lebenspunktverluste (W3)]
Skorchit-Geschütz	Katapult (4x4)	12-48"	4	0	1	Flammenattacken Missgeschick (Fehlfunktion)

## Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Sturmrakete	2+	Charaktermodelle
Wurfaffen	2+	Dämmerklingenassassine
	4+	Schwarm-Veles, Schattenfelljäger
Pistole	3+	Blutfelllegat, Hauspräfekt
	4+	Schwarmsenator, Schattenfelljäger
Jezail	3+	Hauspräfekt
	4+	Murmillo-Koloss, Exp. Waffengruppen
Kannisterwerfer	3+	Hauspräfekt
	4+	Murmillo-Koloss, Exp. Waffengruppen
Rotationskanone	3+	Hauspräfekt
	4+	Murmillo-Koloss, Exp. Waffengruppen
Schleuder	4+	Schwarm-Veles
Rakachit Maussgeschütz	4+	Schwarmartillerie
Skorchit-Geschütz	4+	Schwarmartillerie
Tiefenfeuergranaten	5+	Ignifer-Grenadier

## Versuch und Irrsinn

Schusswaffe	Versuch und Irrsinn
Jezail	Reichweite 24", Multiple Lebenspunktverluste (2), Nachladen!
Rotationskanone	Reichweite 12", Schüsse W6×2, Nachladen!
Kannisterwerfer	Reichweite 18", Katapult (3×3)
Tiefenfeuerwerfer	Reichweite 12", Str 4
Dunkelsteingenerator	Schießt auf alle Einheiten innerhalb von 6"
Rakachit Maussgeschütz	Reichweite 24", Multiple Lebenspunktverluste (W6), Treffsicher
Skorchit-Geschütz	Reichweite 12-30", Katapult (6×6)

# Change Log

## 2022 alpha 4

### Clarifications

- Zahllos, clarified
- Hybriskrone, clarified
- Stygischer Aufseher, clarified
- Blutpockenklängen, moved from general rules to the Plague Disciples entry

### Design Changes

- Der Schwarm erwacht, boosted version is casted on 7+ instead of 8+
- Heilige Plattform, now both platforms give Channel(1) and one additional learned spell (replaces the bound spells)
- Flüsternde Glocke, now gives +3" range to spell casted by the model
- Pestilenzkanzel, now gives +1d3 impact hits to the model
- Schwarm-Velites, max size increased to 30, bows limited to 30 models/army
- Schwarzfellveteranen, limited to 120 models/army(excluding Bloodfur Praetorians), now they lose the benefit of testudo till the end of next turn if they march or charge
- Schattenfelljäger, now limited to 15 models per unit and 30 models per army
- Fetthis-Kolosse, now limited to 12 models per unit and 24 models per army (limit shared with the Murmillo brutes)
- Riesenratten, units of 20 or more now count toward Core
- Verhängnisfunken-Maschine, chassis agility reduced to 5
- Experimentelle Waffengruppe, lose heavy weapon and their march rate is reduced to 8"

### Point Changes

- Geheimnisse der Klinge des Untergangs 160 ↗ 175
- Schwarmmeister 25 ↘ 20
- Segnung des Seucheneremiten 60 ↘ 50
- Heiliger Aquila 60 ↘ 55
- Glocke der Tiefenwege 40 ↗ 45
- Hybriskrone 50 ↗ 55
- Ateuskugel 65 ↘ 50
- Rednertoga 40 ↘ 35
- Karte der Tiefen 30 ↘ 25
- Buch des Rattenkönigs 45 ↘ 35
- Tarinas Lyra 20 ↘ 15
- Verheerender Diktator 450 ↘ 445
- Verheerender Diktator Der Senat bin Ich 20 ↗ 30
- Verheerender Diktator Pontifex Maximus 10 ↗ 20
- Verheerender Diktator Avatar der Favara 20 ↗ 25
- Blutfelllegat 120 ↘ 115
- Blutfelllegat Triumphplattform 315 ↘ 310
- Hauspräfekt 105 ↘ 95
- Hauspräfekt Skorchit-Alchemist 15 ↘ 5
- Hauspräfekt Rakachit-Technokrat 30 ↘ 25
- Hauspräfekt Stygischer Aufseher 25 ↘ 20
- Hauspräfekt Prätorianischer Koloss 50 ↗ 55
- Hauspräfekt Jezail 15 ↘ 10
- Hauspräfekt Kannisterwerfer 30 ↘ 25
- Hauspräfekt Rotationskanone 25 ↘ 20
- Hauspräfekt Tiefenfeuerwerfer 40 ↘ 35
- Schwarmpriester Heilige Plattform 250 ↗ 260
- Heilige Plattform Pestilenzkanzel 100 ↘ 45
- Schwarmlegionäre Schild und Speer 1 ↘ 0
- Schwarmklaven 120 ↘ 115
- Schwarmklaven Tunnelwerkzeuge 25 ↘ 15
- Schattenfelljäger 135 ↘ 130
- Schattenfelljäger Wurfaffen 0 ↗ 1
- Seuchenjünger Zusätzliche Modelle 11 ↘ 10
- RiesenrattenZusätzliche Modelle 4 ↗ 5
- Fetthis-Kolosse Zusätzliche Modelle 54 ↗ 55
- Murmillo-Kolosse Zusätzliche Modelle 74 ↘ 70
- Murmillo-Kolosse Rotationskanone 15 ↘ 10
- Murmillo-Kolosse Kannisterwerfer 15 ↘ 10
- Bohrerteam der Legion 90 ↘ 80
- Experimentelle Waffengruppe Zusätzliche Modelle 39 ↘ 35
- Verhängnisfunken-Maschine 250 ↘ 225

- Schwarmartillerie Rakachit Maussgeschütz 35 ↘ 25
- Stygischer Erdbrecher 295 ↘ 290

- Schreckensrad-Streitwagen 115 ↘ 110
- Schreckensrad-Streitwagen Zusätzliche Modelle 100 ↘ 95