

THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Infernalische Zwerge

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023

Dieses Buch ist offiziell und dauerhaft, es wird nur während der jährlichen Aktualisierungen zur Ausgeglichenheit verändert, die für gewöhnlich hauptsächlich die Punktkosten betreffen.

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	6
Vererbter Zauber	4	Reittiere für Charaktermodelle	10
Besondere Gegenstände	4	Kern	13
Armeeorganisation	6	Elite	15
Schnellreferenz	23	Werkzeuge der Vernichtung	20



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel. 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.

Alle Änderungen sind hier zu finden: 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 Edited with L^AT_EX.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Entzündlich

Lege für jede Instanz von Entzündlich einen Brandmarker neben die Einheit. Eine Einheit mit einem oder mehreren Brandmarkern wird **Brennbar**. Entferne einen Brandmarker:

- Sofort, wenn die Einheit eine oder mehr Wunden von Fernkampfattacken, die Flammenattacken sind, erleidet (bevor Schutzwürfe durchgeführt werden).
- Am Ende einer Nahkampfrunde, in der die Einheit eine oder mehr Wunden von Nahkampfattacken, die Flammenattacken sind, erleidet (bevor Schutzwürfe durchgeführt werden).

Ein Charaktermodell, das eine Einheit, die von Entzündlich betroffen ist, verlässt, ist nicht mehr betroffen, es sei denn, das Charaktermodell war eine Einzelmodelleinheit als es Entzündlich erhalten hat. In diesem Fall behält das Charaktermodell diese Brandmarker.

Feuer der Industrie (X)

Die Summe der in Klammern angegebenen Werte von Feuer der Industrie aller Modelle in der Armee ist begrenzt auf 1 je 750 Armeepunkte, wobei Brüche aufgerundet werden.

Mal des Infernos

Der Träger erhält **Befehlsgewalt (6", Bedeutungslos)**. Zusätzlich verdoppeln Einheiten mit Standardgröße, von denen mehr als die Hälfte der Modelle Mal des Infernos haben, wenn sie eine Nahkampfrunde verlieren, die Anzahl ihrer vollen Ränge für Standhaft in der ersten Nahkampfrunde, es sei denn, sie zählen als angreifend.

Riss in der Esse

Statt wie gewöhnlich auf der Fehlfunktionstabelle zu würfeln, verwende die folgenden Fehlfunktionseffekte:

- **2 oder weniger:** Das Modell kann bis zum Ende des Spiels seine Artilleriewaffe nicht feuern. Zusätzlich gelten die Zermahlenattacken des Modells als **Flammenattacken** und **Magische Attacken**.
- **3+:** Das Modell verliert 1 Lebenspunkt ohne dass ein Schutzwurf irgendeiner Art erlaubt wäre.

Taurukh-Ritual

0–2 Modelle/Armee.

Das Modell unterliegt den folgenden Modifikationen:

- Es erhält **Aufpralltreffer (1)**, **Kann nicht niedergetrampelt werden** und **Überragend**.
- Seine Bewegungsrate wird auf 6" und seine Marschrate auf 14" **gesetzt**.
- Seine Basegröße wird auf 25×50 mm verändert.
- Sein Typ wird zu Bestie verändert.

Attackenattribute

Ölgefäße – Nahkampf, Schießen

Wenn eine oder mehr gleichzeitige Attacken mit Ölgefäßen treffen, erhält die Zieleinheit einen Brandmarker, nachdem die Attacken abgehandelt wurden.

Spezialattacken

Vulkanische Umarmung (X)

Angriffe, einschließlich Spezialattacken, die von dem Modellteil durchgeführt werden, gelten als **Flammenattacken** und **Magische Attacken**. Zusätzlich erhält der Modellteil **Zermahlen-Attacken (X)**, wobei X mit dem Wert in Klammern korrespondiert. Diese Zermahlen-Attacken werden mit Rüstungsdurchschlag 10 durchgeführt und verwunden **immer** auf einem Verwundungswurf gleich oder höher als „7 minus die Rüstung des Modells, auf das der Treffer verteilt wurde“. Eine natürliche ‘6’ verwundet **immer** und eine natürliche ‘1’ verwundet **niemals**.

Rüstkammer

Infernorüstung – Rüstung

Plattenrüstung. Der Träger erhält **Rettungswurf (5+, gegen Flammenattacken)**.

Donnerbüchse – Schusswaffe

0–60 R&G Modelle mit Donnerbüchse oder Steinschlosssaxt oder Pistole pro Armee.

Reichweite 12“, Schüsse 1, Str 5, RD 3, **Marschieren und Schießen, Schnell Schussbereit, Treffsicher, Zielsicher**.

Steinschlosssaxt – Schusswaffe

0–60 R&G Modelle mit Donnerbüchse oder Steinschlosssaxt oder Pistole pro Armee.

Reichweite 18“, Schüsse 1, Str 4, RD 2, **Schießt aus zusätzlichem Glied**. Zählt im Nahkampf als Hellebarde.

Naphthawerfer – Artilleriewaffe

0–2 Modelle/Armee.

Flammenwerfer. Reichweite 12“, Schüsse 1, Str 4 {5}, RD 1 {2}, **Flammenattacken, Marschieren und Schießen, {Multiple Lebenspunktverluste (W3)}**. Die Treffer eines Explosion! Fehlfunktionsergebnis erhalten **Flammenattacken**.

Raketenbatterie – Artilleriewaffe

0–2 Modelle/Armee.

Reichweite 18“, Schüsse 4, Str 6, RD 3, **Multiple Lebenspunktverluste (W3), Schnell Schussbereit**.

Falls zwei oder mehr natürliche ‘1’ zum Treffen gewürfelt werden, werden alle Treffer ignoriert und die Waffe erleidet eine Fehlfunktion.

Titanenmörser – Artilleriewaffe

0–2 Modelle/Armee.

Katapult (4×4). Reichweite 6–18“, Schüsse 1, Str 4 [8], RD 1 [5], **[Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)], Schnell Schussbereit**.

Infernowaffe – Nahkampfwaffe

Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V Nezibkeshs Fluch <6+> {7+}	<36"> {18"}	Fluch	Ein Zug	Das Ziel erhält einen Brandmarker, der nicht entfernt wird, wenn der Zauber endet. Zusätzlich erleidet das Ziel -1 Offensivfertigkeit und Defensivfertigkeit {und zusätzlich -1 für jeden Brandmarker auf dem Ziel (wenn sich die Anzahl der Marker ändert, ändert sich auch der Modifikator)}, bis zu einem Maximum von -3.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Onyxkern Verzauberung: Handwaffe oder Infernowaffe. Attacken mit dieser Waffe werden zu Flammenattacken und erhalten Multiple Lebenspunktverluste (W3, gegen Brennbar) . Zusätzlich wird ihre Stärke immer auf 6 gesetzt.	75 Pkt
Flamme des Ostens Verzauberung: Nahkampfwaffe. Der Träger erhält Vulkanische Umarmung (W3) , solange er diese Waffe in der Nahkampfphase benutzt.	55 Pkt
Auge des Bullen Verzauberung: Steinschlossaxt. Nahkampfwaffenattacken und Schussattacken mit dieser Waffe treffen automatisch. Die Stärke dieser Treffer wird immer auf 5 gesetzt und ihr Rüstungsdurchschlag wird immer auf 10 gesetzt. . Zusätzlich wird der Attackewert des Trägers immer auf 1 gesetzt , solange er diese Waffe nutzt, und Nahkampfwaffenattacken mit dieser Waffe erhalten Multiple Lebenspunktverluste (2) .	45 Pkt

Rüstungsverzauberungen

Schützende Lohe Nur für Infanteriemodelle. Verzauberung: Infernorüstung. Der Träger erhält +3 Rüs. Jedes gegnerische Modell in Basekontakt mit dem Modell des Trägers, das eine oder mehr Nahkampfwaffenattacken auf ihn verteilen könnte, dies aber nicht tut, erleidet, nachdem es seine Nahkampfwaffenattacken durchgeführt hat, einen Treffer mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 0 und Flammenattacken , verteilt auf den Lebenspunktevorrat des Modells. Dies gilt als Spezialattacke.	60 Pkt
Kadim Fesselung Verzauberung: Schild. Die Waffen des Trägers verlieren Zweihändig, sofern sie es waren. Während er diesen Schild verwendet, erhält der Träger Rettungswurf (+1, gegen Flammenattacken, max. 3+) und Parieren .	25 Pkt

Bannerverzauberungen

Banner der doppelt Gebrannten 30 Pkt

Nur eine Benutzung. Darf am Ende der Angriffsphase aktiviert werden, direkt nachdem alle Angriffsbewegungen durchgeführt wurden. Sofern die Einheit des Trägers in dieser Phase erfolgreich angegriffen wurde, darf sie eine Nahkampfneuformierung (entsprechend den normalen Regeln für Nahkampfneuformierungen) durchführen.

Ikone von Ashuruk 30 Pkt

Kann nicht von Einheiten gewählt werden, die gegen Kern zählen.

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn jeder Nahkampfphase aktiviert werden. Der Träger erhält **Vulkanische Umarmung (X)**. „X“ entspricht der Anzahl befreundeter Einheiten innerhalb von 6“ zur Einheit des Trägers, die mindestens ein Modell mit Magischen Attacken beinhalten. Zusätzlich verlieren Attacken von befreundeten Einheiten innerhalb von 6“ zur Einheit des Trägers Flammenattacken und Magische Attacken (wenn vorhanden), mit Ausnahme der Attacken des Trägers. Der Effekt dauert bis zum Ende des Spielerzugs.

Banner der Meister 20 Pkt

Nur für Einberufene Vasallen und Vasallenkavallerie. Wende die folgenden Effekte an, solange die Einheit des Trägers innerhalb von 6“ zu einem oder mehr Modellen mit Mal des Infernos ist:

- Modelle der Einheit des Trägers ohne Mal des Infernos erhalten **Schlachtfokus**.
- Wenn die Einheit des Trägers komplett aus Modellen ohne Mal des Infernos besteht, darf sie verpatzte Angriffswürfe in der Angriffsphase wiederholen.

Artefakte

Brodem des Bronzenen Bullen 90 Pkt

Kann nicht von Modellen mit Fliegen oder Riesige Statur genommen werden.

Das Modell des Trägers erhält +1 Lebenspunkt und der Träger erhält **Atemattacke (Toxische Attacken)**.

Vezodinezhs Tafel 70 Pkt

Dominant. Nur Zauberer.

Wenn der Träger versucht, einen nichtgebundenen Zauber mit drei oder mehr Magiewürfeln zu wirken, behandle eine einzige gewürfelte '1' oder '2' als eine natürliche '3'. Wenn der Träger einen Hexenfeuer Kontrollverlust erleiden würde, erleidet er stattdessen Magisches Inferno.

Ring der Austrocknung 50 Pkt

Zu Beginn jeder Nahkampfrunde, in der die Einheit des Trägers kämpft, erhält jede gegnerische Einheit in Basekontakt mit dem Modell des Trägers einen Brandmarker.

Shamuts goldener Götze 40 Pkt

Wenn das Modell des Trägers Infanterie ist, wird seine Bewegungsrate auf 4“ und seine Marschrate auf 12“ **gesetzt**. Zusätzlich kann der Träger *Ruhm des Goldes* (Alchemie) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Maske der Äonen 35 Pkt

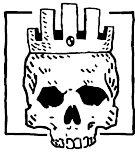
Nur Infanterie-Modelle.

Der Träger erhält **Rettungswurf (5+, gegen Spezialattacken)**, **Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken)** und **Angst**. Zusätzlich **muss** der Träger misslungene Trefferwürfe mit seinen Nahkampfwaffenattacken wiederholen.

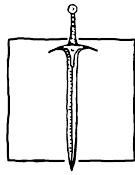
Lugars Würfel 30 Pkt

Ein einzelner Modellteil des Trägers kann einen einzelnen misslungenen Trefferwurf, Verwundungswurf oder Rüstungswurf pro Spielerzug wiederholen. Zerschmetternattacken sind davon nicht betroffen.

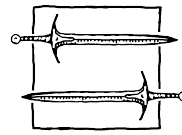
Armeeorganisation



Charaktermodelle
Max. 40%



Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Werkzeuge der Vernichtung
Max. 25%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Despot
180 Pkt

Einzelmodell

0–1 Einheit/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (WdV) bezeichnet sind zählen gegen Werkzeuge der Vernichtung. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	10	Mal des Infernos, Schlüssel zur Zitadelle	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	7	5	0	Infernorüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Despot	4	7	4	1	4
Hass, Waffenmeister, Infernowaffe, Speer, Steinschlossaxt (2+), Waffenpaar, Zweihandwaffe					

— Modellregeln —

Schlüssel zur Zitadelle: Universalregel.

Das Modell **muss** Waffenverzauberungen für zwei seiner gewöhnlichen Waffen kaufen. Die Punktkosten einer der Waffenverzauberungen, wenn möglich der günstigsten, werden halbiert, wobei Brüche aufgerundet werden.

— Optionen —

Taurukh-Ritual (nur zu Fuß)	Pkt – 80
Besondere Gegenstände	bis zu 250
Schild	5
Donnerbüchse (5+)	5

— Reittiere —

Stier des Shamut (WdV)	Pkt – 180
Großer Stier des Shamut (WdV)	420



Prophet

165 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (WdV) bezeichnet sind zählen gegen Werkzeuge der Vernichtung. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Mal des Infernos, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	5	0	Infernorüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Prophet	2	4	4	1	2
Magie-Optionen			Pkt -	Optionen	
Zauberadept			95	Muss auswählen (nur eine Auswahl):	
Meisterzauberer			265	Shamuts Prophet*	
				Lugars Prophet*	
				Nezibkeshs Prophet*	
				Ashuruks Prophet*	
				*Jede Option ist 0-2 Modelle/Armee.	
				Besondere Gegenstände	bis zu 100
				Falls Meisterzauberer	bis zu 200
				Schild	15
Optionale Modellregeln					

Ashuruks Prophet: Universalregel.

Unabhängig von seinem gewählten Pfad kennt das Modell *Alchemistisches Feuer* (Alchemie) und *Feuersbrunst* (Pyromantie).

Zaubert das Modell erfolgreich einen Zauber aus:

- Alchemie, so darf es *Feuersbrunst* (Pyromantie) statt *Alchemistisches Feuer* als Attributzauber wirken.
- Pyromantie, so darf es *Alchemistisches Feuer* (Alchemie) statt *Feuersbrunst* als Attributzauber wirken.
- Okkultismus, ohne dabei *Das Opfer* durchzuführen, so darf es *Alchemistisches Feuer* oder *Feuersbrunst* als Attributzauber wirken.

Das Modell erhält Zugriff auf die folgenden Optionen.

Reittiere	Pkt -
Satrap	50

Lugars Prophet: Universalregel.

Das Modell erhält **Rettungswurf (4+)** und verliert Infernorüstung. Der Modellteil erhält **Flammenattacken** und **Magische Attacken**. Wenn das Modell des Trägers zu Fuß ist, erhält es **Körperlose Bewegung**, seine Bewegungsrate wird auf 4" und seine Marschrate auf 12" **gesetzt**. Das Modell erhält Zugriff auf die folgenden Optionen.

Reittiere	Pkt -	Zusätzliche Optionen	Pkt -
Kadim-Streitwagen	65	Nur eine Auswahl:	
		Waffenpaar	5
		Zweihandwaffe	5

Nezibkeshs Prophet: Universalregel.

Das Modell erhält **Feuer der Industrie (1)** und **Ingenieur (3+)**. Es kann Ingenieur auf einen einzelnen befreundeten Geschütztrupp, eine Infernogeschütz oder eine Infernomaschine innerhalb 6" verwenden. Das Modell erhält Zugriff auf die folgenden Optionen.

Reittiere	Pkt -	Zusätzliche Optionen	Pkt -
Inferno-Bastei	260	Nur eine Auswahl:	
		Donnerbüchse (5+)	5
		Steinschlossaxt (2+)	5

Shamuts Prophet: Universalregel.

Das Modell erhält Zugriff auf die folgenden Optionen.

Zusätzliche Optionen	Pkt -	Zusätzliche Optionen	Pkt -
Muss auswählen (nur eine Auswahl):		Nur eine Auswahl:	
Taurukh-Ritual	kostenlos	Infernowaffe	5
Stier des Shamut (Reittier) (WdV)	140	Waffenpaar	5
Großer Stier des Shamut (Reittier) (WdV)		Zweihandwaffe	5
(nur Meisterzauberer)	430		



Wesir

120 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit (WdV) bezeichnet sind zählen gegen Werkzeuge der Vernichtung. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Mal des Infernos	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	6	5	0	Infernorüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wesir	3	6	4	1	3
Optionen			Pkt -	Reittiere	
Taurukh-Ritual (nur zu Fuß)			45	Satrap	50
Armeestandartenträger			50	Stier des Shamut (WdV)	165
Besondere Gegenstände			bis zu 150	Inferno-Bastei*	240
Schild			5	*Kann nicht vom Armeestandartenträger gewählt werden	
Nur eine Auswahl:					
Donnerbüchse (5+)			5		
Pistole (3+)			5		
Nur eine Auswahl:					
Speer			kostenlos		
Waffenpaar			kostenlos		
Steinschlossaxt (2+)			10		
Zweihandwaffe			10		
Infernowaffe			20		



Taurukh-Kommissar

250 Pkt

Einzelmodell

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	12"	9	Angst, Mal des Infernos, Überragend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	6	5	0	Infernorüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Taurukh-Komm.	4	6	5	2	4
Optionen			Pkt -	Optionen	
Armeestandartenträger			50	Nur eine Auswahl:	
Besondere Gegenstände			bis zu 150	Waffenpaar	kostenlos
Schild			30	Zweihandwaffe	15
				Infernowaffe	20



Vassalischer Beschwörer

105 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	4"	8"	7	Bedeutungslos, Kein Anführer, Ungebrannt , Zaubernovize			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	3	3	3	0			
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Vassalischer Beschwörer	1	3	3	0	3		

Modellregeln

Ungebrannt: Universalregel.

Das Modell kann keine besonderen Gegenstände aus diesem Armeebuch wählen und kann nicht *Nezibkeshs Fluch* (Vererbter Zauber) wirken. Es kann sich nicht Einheiten, deren Modelle zu mehr als der Hälfte Mal des Infernos tragen, oder Einheiten aus gefesselten Sklaven anschließen.

Magie-Optionen

Zauberadept

Pkt -

95



Hexerei



Pyromantie

Optionen

Besondere Gegenstände
Leichte Rüstung

Pkt -

bis zu 75

5

Reittiere

Vasallenross (nur Zauberadept)

Pkt -

15



Lamassu Gelehrter

290 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 50×50 mm

Alle Modelle mit Fliegen teilen eine gemeinsame 0–2 Modelle/Armee Begrenzung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
Boden	6"	12"	9	Exklusiv, Fliegen (6", 12"), Kein Anführer, Mal des Infernos, Rätsel des Lamassu			
Fliegen	6"	12"					
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	4	4	5	0	Zähigkeit (5+), Infernorüstung		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Student	2	4	4	1	2	Infernowaffe	
Lamassu	2	4	5	2	4	Angeschirrt, Magische Attacken	

Optionen

Ein einzelnes Artefakt

Pkt -

beliebig

Modellregeln

Rätsel des Lamassu: Universalregel.

Das Modell ist ein Zauberadept, der 2 Zauber aus *Wort des Eisens* (Alchemie), *Odern der Verderbnis* (Okkultismus), *Flammende Schwerter* (Pyromantie), *Trügerischer Glanz* (Hexerei) und *Nezibkeshs Fluch* (Vererbter Zauber) wählt. Diese Regel ersetzt die normalen Zauberauswahlregeln für Zauberadepten. Vor der Zauberauswahl (zu Beginn von Schritt 7 der Spielvorbereitung), **muss** der Gegner Macht oder Weisheit wählen.

- Wenn der Gegner Macht wählt, erhält der Lamassu **Kanalisieren (1)** für die Dauer des Spiels.
- Wenn der Gegner Weisheit wählt, kennt das Modell einen zusätzlichen Zauber, der sofort aus der obigen Liste gewählt wird.

Reittiere für Charaktermodelle



Satrap

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 40×40 mm
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	C	Überragend, Vasallenherrscher		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	5	C+1	Kann nicht niedergetrampelt werden	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Satrap	4	3	3	0	3	Angeschirrt

Modellregeln

Vasallenherrscher: Universalregel.

Befreundete Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Ölgefäße innerhalb von 12" um eines oder mehrere Modelle mit Vasallenherrscher erhalten zu Beginn ihrer Marschbewegung +2" Marschrate. Zusätzlich darf sich das Modell Einheiten Einberufener Vasallen anschließen. Das ersetzt die entsprechende Beschränkung von Bedeutungslos.



Vasallenross

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	C	Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut (6")		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Vasallenross	2	3	3	1	3	Angeschirrt



Kadim-Streitwagen

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm
0–1 Reittier/Armee

Das Modell zählt auch gegen die maximale Anzahl von Kadim-Streitwagen, die aus Elite erlaubt sind.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	C	Angst, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	5	C+2	Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kadim-Bestie	3	3	5	2	3	Angeschirrt, Vulkanische Umarmung (1)
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt



Stier des Shamut

Höhe **Groß**
 Typ **Kavallerie**
 Base **50×50 mm**

0–2 Reittiere/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Werkzeuge der Vernichtung.

Alle Modelle mit Fliegen teilen eine gemeinsame 0–2 Modelle/Armee Begrenzung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
Boden	7"	14"	C	Angst, Exklusiv, Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch		
Fliegen	6"	12"				
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	5	C	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Stier des Shamut	4	4	5	2	3	Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3), Flammenattacken, Heilige Attacken



Großer Stier des Shamut

Höhe **Gigantisch**
 Typ **Bestie**
 Base **60×100 mm**

0–1 Reittier/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Werkzeuge der Vernichtung.

Alle Modelle mit Fliegen teilen eine gemeinsame 0–2 Modelle/Armee Begrenzung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
Boden	7"	14"	C	Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch		
Fliegen	6"	12"				
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	5	6	2	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Großer Stier des Shamut	5	5	6	3	3	Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Heilige Attacken, Flammenattacken), Aufpralltreffer (W3), Flammenattacken, Heilige Attacken



Inferno-Bastei

Höhe Gigantisch
 Typ Konstrukt
 Base 60×100 mm
 0–1 Reittier/Armee

Dieses Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Das Reittier zählt zudem gegen die maximale Anzahl an Inferno-Basteien, die aus Elite erlaubt ist.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	C	Angeschlossen, Beschussplattform , Exklusiv (R&G Modell mit Mal des Infernos), Geländeerfahren (Mauer), Kriegsplattform	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	8	1	5	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung (6)	1	4	3	0	2
Rammbock		4	5	2	Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3+1), Zerschmettern

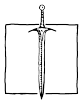
Modellregeln

Beschussplattform: Universalregel.

Das Modell kann seine Zerschmetternattacken nur gegen gegnerische Einheiten verwenden, die an der Vorderkante des Modells im Nahkampf gebunden sind. Alle Modelle in der gleichen Einheit wie das Modell zählen als in Leichter Deckung befindlich. Zusätzlich dürfen sie Sichtlinien von einem Punkt des Frontbereichs der Inferno-Bastei für Beschuss oder Zaubern ziehen und zählen dabei als Gigantisch. Solange die Einheit mindestens einen vollen Rang hat, gilt dabei:

- Maximal 20 Modelle können schießen. Diese Modelle können unabhängig vom Rang, in dem sie positioniert sind, schießen.
- Messe ihre Reichweite von der Inferno-Bastei aus.

Kern (Min. 25%)



Infernokrieger

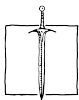
260 Pkt + 9 Pkt /zusätzlichem Modell 20–40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

0–60 R&G Modelle mit Donnerbüchse oder Steinschlosssaxt oder Pistole pro Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Mal des Infernos, Punkttend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Infernorüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Infernokrieger	1	4	3	0	2
Optionen		Pkt		Kommandoabteilung	
Zweihandwaffe		2/Modell		Champion	10
Schild		1/Modell		Musiker	10
Donnerbüchse (5+)		5/Modell		Standartenträger	10
				Bannerverzauberung	beliebig



Wächter der Zitadelle

255 Pkt + 15 Pkt /zusätzlichem Modell 15–30 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

0–60 R&G Modelle mit Donnerbüchse oder Steinschlosssaxt oder Pistole pro Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Mal des Infernos, Punkttend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Infernorüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wächter der Zitadelle	1	4	4	1	2
Optionen		Pkt		Kommandoabteilung	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion	10
Pistole (4+)		kostenlos		Musiker	10
Pistole (4+) und Speer		2/Modell		Standartenträger	10
Steinschlosssaxt (3+)		(0–25 Modelle/Einheit)		Bannerverzauberung	beliebig
		9/Modell			



Einberufene Vasallen

120 Pkt + 4 Pkt / zusätzlichem Modell 20–40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Bedeutungslos, Punktest	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Einberufener Vasall	1	3	3	0	3 Ölgefäße
Optionen			Pkt -		Kommandoabteilung
Bogen (4+)			4/Modell		Champion 10
Muss auswählen (nur eine Auswahl):					Musiker 10
Waffenpaar			kostenlos		Standartenträger 10
Schild			1/Modell		Bannerverzauberung beliebig
Speer und Schild			1/Modell		



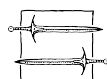
Gefesselte Sklaven

100 Pkt + 4 Pkt / zusätzlichem Modell 20–40 Modelle

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	12"	4	Bedeutungslos, Instabil, Zusammengekettet	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Gefesselter Sklave	1	2	3	0	1
Modellregeln			Optionen		Pkt -
Zusammengekettet: Universalregel.			Muss auswählen (nur eine Auswahl):		
Die Einheit des Modells darf nie freiwillig die Zahl ihrer Reihen ändern. Nachdem sie eine Marschbewegung durchgeführt hat, erleidet die Einheit W6 Treffer, die automatisch verwunden, gegen die keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.			Schild		kostenlos
			Waffenpaar		kostenlos
			Kommandoabteilung		Pkt -
			Musiker		10

Elite (Unbegrenzt)



Kadim-Inkarnationen

265 Pkt + 85 Pkt /zusätzlichem Modell 3-6 Modelle

0-3 Einheiten/Armee

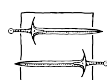
0-12 Modelle/Armee

Höhe Groß

Typ Infanterie

Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	6	Angst, Bedeutungslos, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Metaphysisch, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	3	4	2	Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken), Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kadim-Inkarnation	3	3	5	2	3	Vulkanische Umarmung (1)
— Kommandoabteilung —						Pkt -
Champion						10



Kadim-Streitwagen

220 Pkt

Einzelmodell

0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	9	Angst, Mal des Infernos, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	4	5	2	Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken), Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Lugars Champion (2)	2	4	4	1	3	Flammenattacken, Magische Attacken
Kadim-Bestie	3	3	5	2	3	Angeschirrt, Vulkanische Umarmung (1)
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt
— Optionen —						Pkt -
Lugars Champion muss wählen (nur eine Auswahl):						
Waffenpaar				kostenlos		
Zweihandwaffe				20		



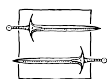
Unsterbliche

280 Pkt + 23 Pkt /zusätzlichem Modell 15-30 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	9"	9	Angst, Leibwache, Mal des Infernos, Punkttend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	5	4	0	Parieren, Rettungswurf (5+, gegen Spezialattacken), Infernorüstung, Schild	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Unsterblicher	1	5	4	1	2	Schlachtfokus
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung		Pkt -
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion		10
Speer			kostenlos	Musiker		10
Infernowaffe			1/Modell	Standartenträger		10
Zweihandwaffe			1/Modell	Bannerverzauberung		beliebig



Jünger von Lugar

340 Pkt + 17 Pkt /zusätzlichem Modell 15-30 Modelle 0-2 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	12"	9	Körperlose Bewegung, Mal des Infernos, Punkttend, Theokratische Beschuldiger		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	4	4	0	Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken), Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Jünger von Lugar	2	4	4	1	3	Flammenattacken, Magische Attacken
Modellregeln			Optionen			Pkt -
Theokratische Beschuldiger: Universalregel. Die Einheit des Modells und jede gegnerische Einheit in Basekontakt mit der Einheit des Modells erhält Magieresistenz (2) , die auch auf befreundete Zauber wirkt. Dieser Magieresistenzwert kann nicht erhöht werden.			Muss auswählen (nur eine Auswahl):			
			Waffenpaar		kostenlos	
			Zweihandwaffe		2/Modell	
			Kommandoabteilung			Pkt -
			Champion		10	
			Musiker		10	
			Standartenträger		10	
			Bannerverzauberung		beliebig	



Taurukh-Vollstrecker

195 Pkt + 24 Pkt /zusätzlichem Modell 5–12 Modelle 0–4 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm

0–60 R&G Modelle mit Donnerbüchse oder Steinschlosssaxt oder Pistole pro Armee.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	9	Mal des Infernos, Punktend, Überragend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	5	0	Kann nicht niedergetrampelt werden, Infernorüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Taurukh-Vollstrecker	2	4	4	1	2 Aufpralltreffer (1)
Optionen		Pkt -		Kommandoabteilung	
Schild		3/Modell		Champion	
Donnerbüchse (5+) (0–1 Einheit/Armee)		5/Modell		Musiker	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Standartenträger	
Waffenpaar		kostenlos		Bannerverzauberung	
Zweihandwaffe		2/Modell			
Infernowaffe		4/Modell			



Taurukh-Gesalbte

305 Pkt + 100 Pkt /zusätzlichem Modell 3–6 Modelle 0–12 Modelle/Armee



Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	12"	9	Angst, Leibwache (Taurukh-Kommissar), Mal des Infernos, Punktend, Überragend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	5	0	Infernorüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Taurukh-Gesalbter	3	5	5	2	3 Aufpralltreffer (1)
Optionen		Pkt -		Kommandoabteilung	
Schild		10/Modell		Champion	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Musiker	
Zweihandwaffe		kostenlos		Standartenträger	
Waffenpaar		1/Modell		Bannerverzauberung	
Infernowaffe		8/Modell			



Vasallenkavallerie

180 Pkt + 9 Pkt / zusätzlichem Modell 5–15 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	7	Bedeutungslos, Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut (6")	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	1	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Vasallenreiter	1	4	3	0	3 Ölgefäße, Bogen (4+), Lanze
Vasallenross	2	3	3	1	3 Angeschirrt
— Kommandoabteilung —					
Champion				Pkt - 10	Standartenträger 10
Musiker				Pkt - 10	Bannerverzauberung beliebig



Vasallenschleuder

100 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

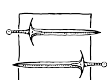
Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 60 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	4"	7	Bedeutungslos, Feuer der Industrie (1), Kriegsmaschine	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	1	4	0	Brennbar, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung	3	3	3	0	3 Ölgefäße, Bewegen oder Schießen, Vasallenschleuder (4+)

— Modellregeln —

Vasallenschleuder: Artilleriewaffe.

Reichweite 48", Schüsse 1, Str 3 [6], RD 10, **Flächenattacke (1×5)**, **[Multiple Lebenspunktverluste (W3)]**.



Geschütztrupp

150 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Angeschlossen, Exklusiv (R&G-Modell mit Mal des Infernos), Kein Anführer, Kriegsplattform, Mal des Infernos	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	4	4	0	Infernorüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Geschütztrupp			4	1	2 Zermahlen-Attacken (3)

— Optionen —

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Raketenbatterie (4+) und FdI (2)	kostenlos
Titanenmörser (4+) und FdI (2)	kostenlos
Naphthawerfer und FdI (1)	10



Infernogeschütz

155 Pkt

Einzelmodell

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 75 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	3"	3"	9	Kriegsmaschine, Mal des Infernos, Schweres Kaliber		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	1	4	0	Infernorüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung	3	4	3	0	2	Bewegen oder Schießen, Treffsicher

Modellregeln

Schweres Kaliber: Universalregel.

Die Mindestreichweite und die Maximalreichweite der Artilleriewaffe des Modells werden verdoppelt. Gegnerische Einheiten, die von der Waffe getroffen werden, erleiden -1" Bewegungsrate bis zu einem Minimum von 3" und -2" Marschrate bis zu einem Minimum von 6" bis zum Beginn des nächsten befreundeten Spielerzuges.

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Naphthawerfer und FdI (1)	kostenlos
Titanenmörser (4+) und FdI (2)	120
Raketenbatterie (4+) und FdI (2)	135

Pkt -



Inferno-Bastei

320 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Konstrukt
Base 60×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3"	9"	9	Angeschlossen, Beschussplattform , Exklusiv (R&G-Modell mit Mal des Infernos), Geländeerfahren (Mauer), Kein Anführer, Kriegsplattform, Mal des Infernos	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	8	1	5	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung (6)	1	4	3	0	2
Rammbock		4	5	2	Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3+1), Zerschmettern

Modellregeln

Beschussplattform: Universalregel.

Das Modell kann seine Zerschmetternattacken nur gegen gegnerische Einheiten verwenden, die an der Vorderkante des Modells im Nahkampf gebunden sind. Alle Modelle in der gleichen Einheit wie das Modell zählen als in Leichter Deckung befindlich. Zusätzlich dürfen sie Sichtlinien von einem Punkt des Frontbereichs der Inferno-Bastei für Beschuss oder Zaubern ziehen und zählen dabei als Gigantisch. Solange die Einheit mindestens einen vollen Rang hat, gilt dabei:

- Maximal 20 Modelle können schießen. Diese Modelle können unabhängig vom Rang, in dem sie positioniert sind, schießen.
- Messe ihre Reichweite von der Inferno-Bastei aus.

Werkzeuge der Vernichtung (Max. 25%)



Infernomaschine

400 Pkt

Einzelmodell

0-1 Einheit/Armee

Höhe Gigantisch

Typ Konstrukt

Base 60×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	10"	9	Furchtlos, Mal des Infernos, Riss in der Esse, Unerschütterlich, Volldampf voraus!	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	7	3	7	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung	3	4	3	0	2
Chassis			6	3	2

Angeschirrt, Aufpralltreffer (W6+1), Zermahlen-Attacken (W3)

Modellregeln

Volldampf voraus!: Universalregel.

Das Modell darf nur eine einzige Drehung oder einen Schwenk während einer Marschbewegung durchführen. Wenn das Modell angreift, **muss** es verfolgen oder überrennen, falls möglich. Wenn das Modell nicht als angreifend gilt, besteht es **immer** den Test zur Unterbindung der Verfolgung und seine Verfolgungs- und Überrennreichweite ist **immer** 0".

Optionen

Pkt -

Das Chassis **muss** wählen (nur eine Auswahl):

Titanenmörser (4+) und FdI (2)	kostenlos
Naphthawerfer und FdI (2)	25
Raketenbatterie (4+) und FdI (2)	30
Steinzerschmetterer	50

Optionale Modellregeln

Steinzerschmetterer: Universalregel.

Die Anzahl der Zermahlenattacken des Chassis ist um +2W3 erhöht.



Kadim-Titan

450 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 100×150 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	7	Bedeutungslos, Furchtlos, Metaphysisch		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	7	4	6	2	Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken), Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kadim-Titan	6	4	6	3	3	

— Optionen — Pkt —

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Wandelnder Vulkan (0–2 Einheiten/Armee)
kostenlos

Wandelndes Erdbeben (0–1 Einheiten/Armee)
70

— Optionale Modellregeln —

Wandelnder Vulkan: Universalregel.

Das Modell erhält **Riss in der Esse, Vulkanische Umarmung (1)** und Zugriff auf die folgenden Optionen.

— Zusätzliche Optionen — Pkt —

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Naphthawerfer und FdI (2) (0–1 Modelle/Armee) kostenlos

Titanenmörser (4+) und FdI (2) (0–1 Modelle/Armee) 25

Raketenbatterie (4+) und FdI (2) (0–1 Modelle/Armee) 45

Wandelndes Erdbeben: Universalregel.

Das Modell erhält **Schnelle Bewegung, Vulkanische Umarmung (W3+1)** und seine Marschrate wird auf 14" gesetzt.



Eingebürgerter Riese

330 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Riese sehen, Riese machen	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	7	3	5	1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Eingebürgerter Riese	5	3	5	2	3 Wut

Modellregeln

Riese sehen, Riese machen: Universalregel.
Das Modell erhält Infernorüstung und **Mal des Infernos**.

Optionen

	Pkt
Großer Bruder	25
Muss auswählen (nur eine Auswahl):	
Inferno-Peitsche	kostenlos
Turmschild	kostenlos
Riesenkeule	15

Optionale Modellregeln

Großer Bruder: Universalregel.

Die Lebenspunkte des Modells werden auf 8 **gesetzt** und seine Basegröße ändert sich zu 75×100 mm. Das Modell erhält **Maximiert (Niedertrampeln-Attacke)**.

Inferno-Peitsche: Nahkampfwaffe.

Das Modell erhält +2 Agilität. Zu Beginn jeder Nahkampfphase kannst du eine einzelne befreundete Einheit innerhalb von 6" des Trägers wählen (einschließlich des Trägers selbst). Die Nahkampfwaffenattacken der gewählten Einheit erhalten **Flammenattacken** und **Magische Attacken** bis zum Ende der Nahkampfphase.

Riesenkeule: Nahkampfwaffe.

Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Turmschild: Persönlicher Schutz.

Das Modell erhält Leichte Deckung gegen Attacken von Modellen, die in seinem Frontbereich lokalisiert sind, und **Parieren**.

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Despot	Bew	3"	Mar	9"	Dis	10							Mal des Infernos, Schlüssel zur Zitadelle
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	5	Rüs	0					Infernorüstung
Despot	Att	4	Off	7	Str	4	RD	1	Agi	4			Hass, Waffenmeister, Infernowaffe, Speer, Steinschlossaxt (2+), Waffenpaar, Zweihandwaffe
Prophet	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9							Mal des Infernos, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	5	Rüs	0					Infernorüstung
Prophet	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2			
Wesir	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9							Mal des Infernos
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	5	Rüs	0					Infernorüstung
Wesir	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	3			
Taurukh-Komm.	Bew	7"	Mar	12"	Dis	9							Angst, Mal des Infernos, Überragend
Groß, Bestie	LP	4	Def	6	Wid	5	Rüs	0					Infernorüstung
Taurukh-Komm.	Att	4	Off	6	Str	5	RD	2	Agi	4			Aufpralltreffer (1)
Vassalischer Beschwö- rer	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7							Bedeutungslos, Kein Anführer, Ungebrannt, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	3	Rüs	0					
Vassalischer Beschwörer	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3			
Lamassu Gelehrter	Bew	6"	Mar	12"	Dis	9							Exklusiv, Fliegen (6", 12"), Kein Anführer, Mal des Infernos, Rätsel des Lamassu
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	0					Zähigkeit (5+), Infernorüstung
Student	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2			Infernowaffe
Lamassu	Att	2	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	4			Angeschirrt, Magische Attacken

Reittiere für Charaktermodelle

Satrap	Bew	4"	Mar	8"	Dis	C							Überragend, Vasallenherrscher
Standard, Infanterie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C+1					Kann nicht niedergetrampelt werden
Satrap	Att	4	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3			Angeschirrt
Vasallenross	Bew	8"	Mar	16"	Dis	C							Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut (6")
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1					
Vasallenross	Att	2	Off	3	Str	3	RD	1	Agi	3			Angeschirrt
Kadim-Streitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	C							Angst, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C+2					Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)
Kadim-Bestie	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3			Angeschirrt, Vulkanische Umarmung (1)
Chassis					Str	5	RD	2	Agi				Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt
Stier des Shamut	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C							Angst, Exklusiv, Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C					Rettungswurf (5+)
Stier des Shamut	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	3			Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3), Flammenattacken, Heilige Attacken
Großer Stier des Shamut	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C							Fliegen (6", 12"), Furchtlos, Leichte Truppen, Metaphysisch
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	5	Wid	6	Rüs	2					Rettungswurf (5+)
Großer Stier des Shamut	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	3			Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Heilige Attacken, Flammenattacken), Aufpralltreffer (W3), Flammenattacken, Heilige Attacken
Inferno-Bastei	Bew	3"	Mar	9"	Dis	C							Angeschlossen, Beschussplattform, Exklusiv (R&G Modell mit Mal des Infernos), Geländeerfahren (Mauer), Kriegsplattform
Gigantisch, Konstrukt	LP	8	Def	1	Wid	5	Rüs	4					
Besatzung (6)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2			
Rammbock	Att	-	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	-			Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3+1), Zerschmettern

Kern

Infernokrieger	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9							Mal des Infernos, Punktent
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0					Infernorüstung
Infernokrieger	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2			

Wächter der Zitadelle	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Mal des Infernos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0										Infernorüstung, Schild
Wächter der Zitadelle	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2								
Einberufene Vasallen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7												Bedeutungslos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0										Leichte Rüstung
Einberufener Vasall	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3								Ölgefäße
Gefesselte Sklaven	Bew	4"	Mar	12"	Dis	4												Bedeutungslos, Instabil, Zusammengekettet
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	4	Rüs	0										
Gefesselter Sklave	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	1								

Elite

Kadim-Inkarnationen	Bew	6"	Mar	12"	Dis	6												Angst, Bedeutungslos, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Metaphysisch, Schnelle Bewegung
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	2										Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken), Rettungswurf (5+)
Kadim-Inkarnation	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3								Vulkanische Umarmung (1)
Kadim-Streitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	9												Angst, Mal des Infernos, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	2										Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken), Rettungswurf (5+)
Lugars Champion (2)	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3								Flammenattacken, Magische Attacken
Kadim-Bestie	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3								Angeschirrt, Vulkanische Umarmung (1)
Chassis					Str	5	RD	2	Agi									Aufpralltreffer (W3+1), Unbelebt
Unsterbliche	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Angst, Leibwache, Mal des Infernos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	0										Parieren, Rettungswurf (5+, gegen Spezialattacken), Infernorüstung, Schild
Unsterblicher	Att	1	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	2								Schlachtfokus
Jünger von Lugar	Bew	4"	Mar	12"	Dis	9												Körperlose Bewegung, Mal des Infernos, Punktend, Theokratische Beschuldiger
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0										Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken), Rettungswurf (5+)
Jünger von Lugar	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3								Flammenattacken, Magische Attacken
Taurukh-Vollstrecker	Bew	7"	Mar	14"	Dis	9												Mal des Infernos, Punktend, Überragend
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	5	Rüs	0										Kann nicht niedergetrampelt werden, Infernorüstung
Taurukh-Vollstrecker	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2								Aufpralltreffer (1)
Taurukh-Gesalbte	Bew	7"	Mar	12"	Dis	9												Angst, Leibwache (Taurukh-Kommissar), Mal des Infernos, Punktend, Überragend
Groß, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	5	Rüs	0										Infernorüstung
Taurukh-Gesalbter	Att	3	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	3								Aufpralltreffer (1)
Vasallenkavallerie	Bew	8"	Mar	16"	Dis	7												Bedeutungslos, Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut (6")
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	1										Leichte Rüstung, Schild
Vasallenreiter	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	3								Ölgefäße, Bogen (4+), Lanze
Vasallenross	Att	2	Off	3	Str	3	RD	1	Agi	3								Angeschirrt
Vasallenschleuder	Bew	4"	Mar	4"	Dis	7												Bedeutungslos, Feuer der Industrie (1), Kriegsmaschine
Standard, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0										Brennbar, Leichte Rüstung
Besatzung	Att	3	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3								Ölgefäße, Bewegen oder Schießen, Vasallenschleuder (4+)
Geschütztrupp	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Angeschlossen, Exklusiv (R&G-Modell mit Mal des Infernos), Kein Anführer, Kriegsplattform, Mal des Infernos
Standard, Konstrukt	LP	4	Def	4	Wid	4	Rüs	0										Infernorüstung, Schild
Geschütztrupp	Att	-	Off	-	Str	4	RD	1	Agi	2								Zermahlen-Attacken (3)
Infernogeschütz	Bew	3"	Mar	3"	Dis	9												Kriegsmaschine, Mal des Infernos, Schweres Kaliber
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0										Infernorüstung
Besatzung	Att	3	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2								Bewegen oder Schießen, Treffsicher
Inferno-Bastei	Bew	3"	Mar	9"	Dis	9												Angeschlossen, Beschussplattform, Exklusiv (R&G-Modell mit Mal des Infernos), Geländeerfahren (Mauer), Kein Anführer, Kriegsplattform, Mal des Infernos
Gigantisch, Konstrukt	LP	8	Def	1	Wid	5	Rüs	4										
Besatzung (6)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2								
Rammbock	Att	-	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	-								Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3+1), Zerschmettern

Werkzeuge der Vernichtung

Infernomaschine	Bew	6"	Mar	10"	Dis	9				Furchtlos, Mal des Infernos, Riss in der Esse, Unerschütterlich, Volldampf voraus!
Gigantisch, Konstrukt	LP	7	Def	3	Wid	7	Rüs	4		
Besatzung	Att	3	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	2
Chassis	Att	-	Off	-	Str	6	RD	3	Agi	2
Kadim-Titan	Bew	7"	Mar	7"	Dis	7				Bedeutungslos, Furchtlos, Metaphysisch
Gigantisch, Infanterie	LP	7	Def	4	Wid	6	Rüs	2		
Kadim-Titan	Att	6	Off	4	Str	6	RD	3	Agi	3
Eingebürgerter Riese	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8				Riese sehen, Riese machen
Gigantisch, Infanterie	LP	7	Def	3	Wid	5	Rüs	1		
Eingebürgerter Riese	Att	5	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3
										Wut

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweit	Str	RD	Schüsse	Regeln
Donnerbüchse	-	12"	5	3	1	Marschieren und Schießen Schnell Schussbereit Treffsicher Keine Modifikation für Stehen und Schießen
Steinschlosssaxt	-	18"	4	2	1	Schießt aus zusätzlichem Glied
Auge des Bullen	-	18"	5	10	1	Triff Automatisch
Naphthawerfer (Geschütztrupp/ Infernomaschine)	Flammenwerfer	12"	4 {5}	1 {2}	1	Flammenattacken {Multiple Lebenspunktverluste (W3)}
Naphthawerfer (Infernogeschütz)	Flammenwerfer	24"	4 {5}	1 {2}	1	Bewegen oder Schießen Flammenattacken {Multiple Lebenspunktverluste (W3)} Treffsicher
Raketenbatterie (Geschütztrupp/ Infernomaschine)	-	18"	6	3	4	Multiple Lebenspunktverluste (W3) Schnell Schussbereit Fehlfunktion bei zwei '1'
Raketenbatterie (Infernogeschütz)	-	36"	6	3	4	Bewegen oder Schießen Multiple Lebenspunktverluste (W3) Treffsicher Fehlfunktion bei zwei '1'
Titanenmörser (Geschütztrupp/ Infernomaschine)	Katapult (4×4)	6–18"	4 {8}	1 {5}	1	[Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)] Schnell Schussbereit
Titanenmörser (Infernogeschütz)	Katapult (4×4)	6–36"	4 {8}	1 {5}	1	Bewegen oder Schießen [Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)] Treffsicher
Vasallenschleuder	-	48"	3 {6}	10	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3)]

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Steinschlosssaxt	2+	Despot, Prophet, Wesir
	3+	Wächter der Zitadelle
Pistole	3+	Wesir
	4+	Wächter der Zitadelle
Bogen	4+	Einberufener Vasall, Vasallenreiter
Artilleriewaffen	4+	Vasallenschleuder, Geschütztrupp, Infernogeschütz, Infernomaschine
Donnerbüchse	5+	Despot, Prophet, Wesir, Infernokrieger, Taurukh-Vollstrecker