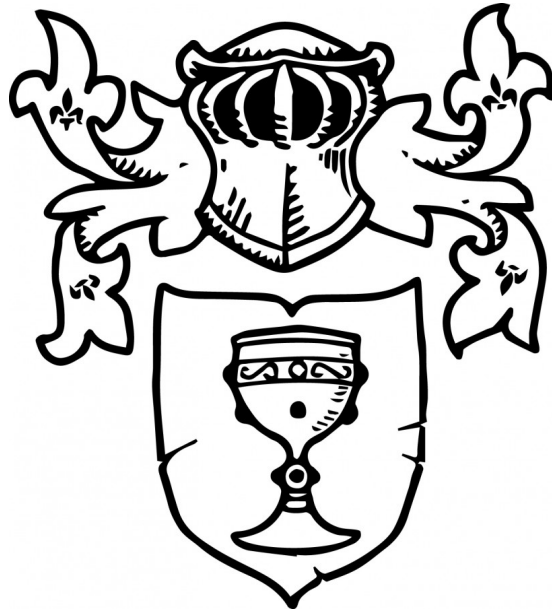


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Königreich Equitaine

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 Beta 2 Update 1 – 25. Mai 2023

Armeesonderregeln	2	Charaktermodelle	7
Armee-Modellregeln	2	Reittiere für Charaktermodelle	11
Vererbter Zauber	4	Kern	13
Besondere Gegenstände	5	Elite	15
Armeeorganisation	7	Feen	21
Schnellreferenz	23		
Veränderungsprotokoll	26		



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.

Kürzliche Änderungen sind [blau](#) und am Ende des Dokuments oder 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 $\text{\LaTeX}$.

Armeesonderregeln

Der Segen

Einheitenprofile in diesem Armeebuch enthalten einen zusätzlichen Eigenschaftswert, der dem Rettungswurf der jeweiligen Einheit entspricht, kurz Ret. Diese Eigenschaft wird behandelt, als hätte die Einheit den persönlichen Schutz Rettungswurf (X+) in ihrem defensiven Einheitenprofil, wobei X dem Ret.-Eigenschaftswert entspricht. Keinen Ret.-Wert zu haben verhindert nicht, dass eine Einheit von Rettungswurf-Modifikatoren betroffen wird.

Litaneien

Jede Armee des Königreichs Equitaine besitzt einen Vorrat von Segensmarkern, der **niemals** mehr als 6 Marker beinhalten kann. Zu Beginn von Schritt 7 der Spielvorbereitungssequenz (Zauberauswahl) füge dem Vorrat 1 Segensmarker pro 3000 Armeepunkte hinzu, Brüche werden aufgerundet. In jeder Magiephase, unmittelbar nach dem Abschöpfen des Schleiers, können Segensmarker abgeworfen werden. Wähle für jeden abgeworfenen Segensmarker eine einzelne befreundete Einheit aus und wende einen der folgenden Effekte bis zum Beginn der nächsten Magiephase an:

- Litanei des Schutzes: Die Einheit erhält Rettungswurf (5+).
- Litanei des Angriffs: Modellteile ohne Angeschirrt in der Einheit erhalten +1 auf Trefferwürfe von Nahkampf-Waffenattacken.
- Litanei der Disziplin: Die Disziplin der Einheit wird auf 9 **gesetzt**.

Eine einzelne Einheit kann nur einmal pro Spielerzug das Ziel einer Litanei sein, solange dies nicht ausdrücklich anders beschrieben ist.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Bannerherr

Das Modell erhält die folgenden Regeln:

- Das Modell erhält +1 Lebenspunkt bis zu einem Maximum von 3.
- Das Modell darf eine einzelne Bannerverzauberung aus diesem Armeebuch wählen. Dafür zählt es, als habe es ein unlimitiertes Budget für besondere Gegenstände.
- Wenn das Nahkampfergebnis berechnet wird, addiert das Modell +1 zum Nahkampfergebnis seiner Seite.

Edelmut (X)

Während der Erstellung der Armeeliste erhält die Einheit einen Edelmut-Wert, der mit dem Wert in Klammern (X) übereinstimmt. Mehrere Instanzen von Edelmut (X) in der selben Einheit addieren sich nicht. Die Summe der Edelmut-Werte aller Einheiten in der Armeeliste ist auf 1 pro 650 Armeepunkte begrenzt, Brüche werden aufgerundet.

Geweiht

Zu Beginn von Schritt 7 der Spielvorbereitungssequenz (Zauberauswahl) füge deinem Vorrat an Segensmarkern 1 Segensmarker für jedes Modell mit Geweiht in deiner Armeeliste hinzu.

Ordensgesandter

Zu Beginn jeder befreundeten Magiephase **darfst du die folgenden Regeln auf** jede Einheit anwenden, die ein oder mehr Modelle mit Ordensgesandter enthält:

- **darf einen einzelnen Marker aus dem Vorrat an Segensmarkern entfernen. Falls sie dies tut, darf** Die Einheit oder ein Modell in der Einheit **darf** 1 Lebenspunkt wiederbeleben.
- **Um einen Lebenspunkt eines Champion oder eines Charakters wiederzubeleben, muss 1 Segensmarker aus dem Vorrat an Segensmarkern des Besitzers entfernt werden.**

Vorbereitete Stellung

0–3 Einheiten/Armee.

Wenn die Einheit aufgestellt wird, darfst du eine Mauer vollständig innerhalb von 1" von dem Frontbereich des Modells aber nicht im Kontakt mit einem anderen Geländestück als offenem Gelände platzieren. Diese Mauer ist bis zu 1" tief und ihre Länge darf die Breite der Einheit nicht übersteigen, bis zu einem Maximum von 12". Sie folgt den normalen Regeln für Mauern mit der Ausnahme, dass sie leichte Deckung liefert statt harter Deckung.

Wagemut

~~Einheiten deren Modellen zu mehr als der Hälfte Wagemut haben, können nicht freiwillig Flucht als Angriffsreaktion wählen und **müssen** verpatzte Paniktests wiederholen.~~

Geheiligt

Einzigartig. Kann nicht vom Armeestandardenträger genommen werden.

Modellteile ohne Angeschirrt erhalten **Furchtlos** und +1 Attackewert. Darüber hinaus steht das Modell **immer** unter dem Einfluss der Litanei des Schutzes, der Litanei des Angriffs und der Litanei der Disziplin. Dies verhindert nicht, dass die Einheit des Modells das Ziel einer Litanei wird, das Modell profitiert jedoch nicht von der zusätzlichen Litanei.

Persönlicher Schutz

Ehrlichkeit

Das Modell erhält **Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken)**.

Martyrium

Das Modell erhält **Rettungswurf (5+)** solange es im selben Nahkampf gebunden ist wie mindestens eine andere befreundete Einheit.

Mut

Das Modell erhält **Rettungswurf (5+)** mit den folgenden Einschränkungen: Der Effekt kann nur gegen Verwundungen verwendet werden, gegen die das Modell keinen Rüstungswurf ablegen kann oder dieser automatisch misslingen würde.

Einheiten, in denen mehr als die Hälfte der Modelle Mut haben, ignorieren für Paniktests befreundete Einheiten, die komplett aus Modellen mit Martyrium bestehen.

Attackenattribute

Lanzenformation – Nahkampf

Das Modell erhält **Kämpft aus zusätzlichem Glied**. Zusätzlich erhält das Modell **Zusätzliche Unterstützung (2)**, falls es Standardgröße hat. Wenn mehr als die Hälfte der Modelle einer Einheit Lanzenformation hat und die Einheit 3 oder 4 Modelle breit ist, zählt sie als in Schlachtreihe und muss nur 3 Modelle breit sein, um ein vollständiges Glied zu bilden.

Reittierunterstützung – Nahkampf

Das Modell ignoriert Angeschirrt bezüglich Unterstützungsattacken.

Rüstkammer

Bastardschwert – Nahkampfwaffe

Handwaffe. Angriffe mit einem Bastardschwert erhalten +1 Stärke und **Vernichtender Angriff (+1 RD)**.

Vererbter Zauber

<i>Zauberwert</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Typ</i>	<i>Dauer</i>	<i>Effekt</i>
V 7+		Wirkender	Sofort	Füge deinem Vorrat an Segensmarkern zwei Segensmarker hinzu.
Hauch der Herrin				

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Gottesurteil 70 Pkt

Verzauberung: Lanze oder Leichte Lanze.

Nachdem der Träger erfolgreich einen Angriff durchgeführt hat erhalten Attacken, die mit dieser Waffe ausgeführt werden, +2 Stärke und +2 Rüstungsdurchschlag bis der Träger nicht mehr im Nahkampf gebunden ist.

Tristans Entschlossenheit 60 Pkt

Verzauberung: Handwaffe.

Während der Träger diese Waffe verwendet, erhält er +1 Attackewert und Attacken mit dieser Waffe erhalten +1 Rüstungsdurchschlag. Nach einem erfolgreichen Trefferwurf darf der Angreifer einen der Treffer mit dieser Waffe entfernen und eine verzauberte Waffe wählen, die vom Modell getragen wird, gegen das die Attacke gerichtet war. Alle Waffenverzauberungen der gewählten Waffe werden für den Rest des Spiels ignoriert.

Memento Mori 55 Pkt

Verzauberung: Hellebarde oder Zweihandwaffe.

Der Träger erhält **Angst** und **Entsetzen**. Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Uthers Eifer 35 Pkt

Verzauberung: Lanze oder Leichte Lanze.

Einmal pro Nahkampfrunde, solange nicht in einem Duell gekämpft wird, erleidet die Einheit des Ziels, nachdem ein oder mehr erfolgreiche Trefferwürfe mit dieser Waffe gewürfelt wurden, 1 Treffer mit Flächenattacke (1×5) im selben Initiativeschritt wie die ursprüngliche Nahkampfwaffenattacke. Die Treffer des Flächenangriffs haben die selbe Stärke, den selben Rüstungsdurchschlag und die selben Angriffsattribute wie die ursprüngliche Nahkampfwaffenattacke. Dies zählt als Spezialattacke.

Rüstungsverzauberungen

Gebetsgravuren 90 Pkt

Verzauberung: Harnisch.

Der Träger erhält +1 Rüstung und **Rettungswurf** (+1, max. 4+).

Percivals Panoplie 70 Pkt

Nur Kavalleriemodelle ohne Riesige Statur.

Verzauberung: Schwere Rüstung.

Der Träger erhält +2 Rüstung.

Festung des Glaubens 35 Pkt

Verzauberung: Schild.

Solange dieser Schild verwendet wird, **muss** der Träger Rüstungswürfe mit dem Ergebnis '1' wiederholen.

Bannerverzauberungen

Reliquientuch

65 Pkt

Nur Modelle mit Mut oder Ehrlichkeit.

Der Träger kann *Hauch der Herrin* (Vererbter Zauber) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Oriflamme

50 Pkt

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

Der Träger erhält **Angst**, solange er im Nahkampf gebunden ist. Gegnerische Einheiten im Basekontakt mit der Einheit des Trägers können nicht von Um die Flagge Sammeln profitieren.

Helmzier des Kastellanen

40 Pkt

0–3 pro Armee. Nur Kavalleriemodelle.

Nur eine Benutzung. Kann unmittelbar bevor ein Angriff mit dem Träger oder der Einheit des Trägers angesagt wird aktiviert werden. Bis zum Ende der Phase müssen verpatzte Angriffswürfe des Trägers oder der Einheit des Trägers wiederholt werden. Andere Charaktere, die aus der Einheit des Trägers heraus angreifen, sind nicht betroffen.

Rolandsbanner

40 Pkt

Die Einheit des Trägers erhält **Vernichtender Angriff (Rettungswurf (5+))**. Darüber hinaus können gegnerische Einheiten nicht Stehen und Schießen als

Angriffsreaktion wählen, wenn sie auf Angriffe durch die Einheit des Trägers reagieren.

Elansbanner

15 Pkt

Nahkampfwaffenattacken mit Lanzen der Einheit des Trägers erhalten +2 Stärke und +2 Rüstungsdurchschlag in der ersten Nahkampfrunde, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Einheit des Trägers ist nur in seinem Frontbereich im Nahkampf gebunden.
- Die Einheit des Trägers zählt nicht als angreifend.
- Die Einheit des Trägers hat in seiner vorangegangenen Angriffsphase einen Angriff verpatzt.

Artefakte

Waffenrock des Schwarzen Ritters

45 Pkt

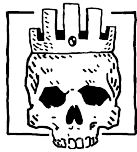
Nur eine Benutzung. Das erste Mal wenn das Modell des Trägers eine nicht verhinderte Verwundung durch eine Attacke mit Multiplen Lebenspunktverlusten (X) erleidet, erhält das Modell **Immun (Multiple Lebenspunktverluste (X))** bis zum Ende der Phase.

Heiliger Gral

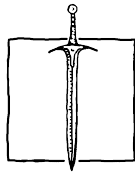
20 Pkt

Der Träger erhält **Magieresistenz (1)**. Wenn die Einheit des Trägers Ziel eines gegnerischen Zauberversuchs, einschließlich Attributzaubern, wird, erhält der Besitzer des Trägers 1 Schleiermarke.

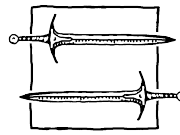
Armeeorganisation



Charaktermodelle
Max. 40%



Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Feen
Max. 20%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Maid
110 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	7	Verehrt, Zaubernovize		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	3	3	3	0	6+	Ehrlichkeit
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Maid	1	3	3	0	3	

Modellregeln

Verehrt: Universalregel.

Solange das Modell einer Einheit mit mindestens einem vollständigen Glied angeschlossen ist, erhält es **Im Hintergrund**.

Magie-Optionen

Zauberadept	95
Meisterzauberer	265



Druiden kult



Schamanismus



Weissagung

Optionen

Geheiligt	30
Besondere Gegenstände	bis zu 100
Falls Meisterzauberer oder Geheiligt	bis zu 200

Reittiere

Pegasusstreitross*	25
Wappenross*	25
Feenross*	40
Destrier	55
Verehrtes Einhorn	80
*Nur Zauberadept und Meisterzauberer	



Fürst von Equitaine

140 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	9		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	3	6	4	0	6+
	Mut, Schwere Rüstung				
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Fürst von Equitaine	4	6	4	1	6
	Lanzenformation				
Optionen			Pkt	Reittiere	
Eine einzelne Ritterliche Tugend			beliebig	Verehrtes Einhorn (nur Geheiligt)	70
Nur eine Auswahl:				Destrier	85
Armeestandartenträger			50	Pegasusstreitross	135
Geheiligt			105	Feenross (nur Geheiligt)	140
Besondere Gegenstände			bis zu 150	Hippogreif	225
Falls Armeestandartenträger			bis zu 100		
Falls General oder Geheiligt			bis zu 200		
Schild			20		
Nur eine Auswahl:					
Hellebarde			kostenlos		
Waffenpaar			kostenlos		
Lanze			20		
Bastardschwert			25		
Zweihandwaffe			35		

Optionale Modellregeln

Ritterliche Tugenden

Tapferkeit

80 Pkt

Attackenattribut. Einzigartig.

Das Modell erhält **Furchtlos** und die Nahkampfwaffenattacken des Modellteils erhalten **Multiple Lebenspunktverluste2, gegen Angst**.

im Initiativeschritt 0), **muss** der Träger im Initiativeschritt 0 eine einzelne Nahkampfwaffenattacke gegen ein gegnerisches Modell in Basekontakt durchführen. Falls dies nicht möglich ist, ignoriere den Effekt. Die Anzahl dieser zusätzlichen Attacken, die das Modell ausführt, kann **niemal** größer als 3 pro Nahkampfphase sein.

Ehrenhaftigkeit

60 Pkt

Attackenattribut. Einzigartig.

Das Modell erhält **Maximiert (Angriffsreichweite)**. Zusätzlich erhält der Modellteil **Vernichtender Angriff (+2 Att)**, solange es mit dem Frontbereich einer gegnerischen Einheit im Nahkampf gebunden ist.

Milde

40 Pkt

Persönlicher Schutz. Einzigartig.

Während das Modell einen Schild verwendet, erhält es **Ablenkend**.

Exzellenz

55 Pkt

Attackenattribut. Einzigartig.

Von diesem Modell ausgesprochene Duelle **müssen** (sofern möglich) von einem Charaktermodell angenommen werden, solange sie nicht zuvor von einem Champion angenommen werden. Zusätzlich erhalten die Nahkampfwaffenattacken des Modellteils +2 Rüstungsdurchschlag, solange er in einem Duell kämpft.

Frömmigkeit

30 Pkt

Universalregel. Einzigartig.

Das Modell erhält **Geweiht**. Füge darüber hinaus dem Vorrat an Segensmarkern des Besitzers einen Segensmarker hinzu, wenn die Einheit des Modells das Ziel einer Litanei wird, während sie im Nahkampf gebunden ist.

Gerechtigkeit

55 Pkt

Attackenattribut. Einzigartig.

Immer wenn ein anderes Modell in der Einheit des Trägers eine nicht verhinderte Wunde durch eine gegnerische Nahkampfwaffenattacke erleidet (einschließlich

Großzügigkeit

25 Pkt

Universalregel. Einzigartig.

Das Modell erhält **Angeschlossen** und **Exklusiv** (R&G-Modelle). R&G-Modelle mit Mut in der Einheit, in der das Modell ausgestellt wird, erhalten Bastardschwert und **Waffenmeister** bis zum Ende des Spiels.



Paladin

140 Pkt

Höhe Standard
 Typ Infanterie
 Base 20×20 mm
 Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	9			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	3	7	4	0	6+	Ehrlichkeit, Rettungswurf (+1, gegen Magische Attacken, max. 4+), Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Paladin	4	7	4	1	6	Heilige Attacken, Lanzenformation, Magische Attacken
Optionen				Pkt-	Reittiere	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):					Destrier	80
Kein Anführer				kostenlos	Verehrtes Einhorn	80
Geheiligt				150	Pegasusstreitross	135
Besondere Gegenstände				bis zu 150	Feenross	140
Falls Geheiligt				bis zu 200	Hippogreif	230
Schild				20		
Nur eine Auswahl:						
Hellebarde				kostenlos		
Waffenpaar				kostenlos		
Lanze				20		
Bastardschwert				25		
Zweihandwaffe				35		



Volksheld

90 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Eigenschaften eines Helden	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	3	5	4	0	6+
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Volksheld	1	5	4	1	4

Modellregeln

Eigenschaften eines Helden: Universalregel.
Der Volksheld-Modellteil **muss** mindestens 1 und bis zu 2 unterschiedliche Heroische Eigenschaften wählen.

Optionen

	Pkt
Geheiligt*	50
Besondere Gegenstände	bis zu 100
Falls Geheiligt	bis zu 150
Schwere Rüstung	10
Schild	10

Nur eine Auswahl:

Hellebarde	kostenlos
Leichte Lanze	kostenlos
Speer	kostenlos
Bastardschwert (Nur Kastellan)	5
Langbogen (3+) und Schüsse 3 (0–1 Einheiten/Armee)	5
Lanze (Nur Kastellan)	5
Waffenpaar	5
Zweihandwaffe	5

*Kann nicht vom Armeestandardenträger genommen werden

Optionale Modellregeln

Heroische Eigenschaften

Quin 115 Pkt
Universalregel. Zählt als zwei Heroische Eigenschaften.
Das Modell ist ein **Zauberadept**, der Hexerei als seinen Magiepfad wählt. Falls das Modell zu Fuß ist, erhält es Kundschafter.

Bannerman 50 Pkt
Universalregel.
Das Modell wird der Armeestandardenträger.

Kleriker 50 Pkt
Universalregel.
Das Modell erhält **Ehrlichkeit**, **Ordensgesandter**, Geweiht und verliert Martyrium.

Kastellan 40 Pkt
Universalregel.
Das Modell erhält +2 Attackewert **und Befehlswalt6**, **Martyrium**.

Minnesänger 30 Pkt
Universalregel.
Das Modell erhält **Musiker** und ist ein **Zaubernovize**, der Weissagung als seinen Magiepfad wählt.

Reittiere für Charaktermodelle



Destrier

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	C			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	C	C	C	C+2	C	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Destrier	1	3	4	0	3	Angeschirrt



Wappenross

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 7" Fliegen 10"	14"	C	Edelmut (1), Fliegen (10", 14"), Leichte Truppen, Vorhut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	C	C	C	C+2	C	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Wappenross	1	4	4	1	3	Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+2 Att, Zusätzliche Unterstützung (3), Reittierunterstützung)



Verehrtes Einhorn

0–2 Reittiere/Armee
Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	10"	20"	C	Geländeerfahren, Magieresistenz (2), Waldführer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	C	C	4	C+1	C	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Verehrtes Einhorn	2	5	4	1	5	Angeschirrt

—Modellregeln—

Waldführer: Universalregel.

Die Einheit des Modells erhält **Geländeerfahren (Wald)** und **Magische Attacken**.



Pegasusstreitross

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base 50×50 mm
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 7" Fliegen 8"	14" 16"	C	Edelmut (2), Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	C	C	4	C+2	C	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Pegasusstreitross	2	4	4	1	4	Angeschirrt



Hippogreif

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base 50×75 mm
0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 7" Fliegen 8"	14" 16"	C	Angst, Edelmut (2), Fliegen (8", 16"), Riesige Statur, Unerbittlich		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	4	C	5	C+1	C	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Hippogreif	4	4	5	3	4	Angeschirrt

—Modellregeln—

Unerbittlich: Universalregel.

Während es im Nahkampf gebunden ist erhält das Modell **Minimiert** (Discipline Tests).



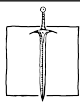
Feenross

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base 50×75 mm
0–2 Reittiere/Armee*

* Für jeden Feenritter in der Armee wird die Maximale Anzahl um 1 reduziert.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	C	Angst, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Metaphysisch		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	4	C	4	C+1	C	Rettungswurf (+1, max. 4+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Feenross	3	4	4	1	4	Angeschirrt

Kern (Min. 25%)



Feudale Ritter

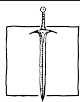
270 Pkt + 32 Pkt/zusätzlichem Modell **6–15 Modelle** 0–4 Einheiten/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **25×50 mm**



Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	8	Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	1	4	3	2	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Feudaler Reiter	1	4	4	1	3	Lanzenformation, Lanze
Destrier	1	3	4	0	3	Angeschirrt
— Kommandoabteilung —				Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion				10	Standartenträger	10
Bannerherr				35	Bannerverzauberung	beliebig
Musiker				10		



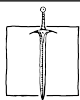
Ordensknechte

240 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell **8–15 Modelle** 0–30 Modelle/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **25×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	7	Ordensgesandter, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	1	3	3	2	6+	Ehrlichkeit, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Ordensknecht	1	3	3	0	3	Hass
Packpferd	1	3	3	0	3	Angeschirrt
— Optionen —				Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):					Champion	10
Leichte Lanze und Schild				kostenlos	Musiker	10
Zweihandwaffe				1/Modell	Standartenträger	10
					Bannerverzauberung	beliebig



Bauernaufgebot

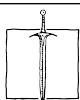
180 Pkt + 6 Pkt/zusätzlichem Modell

30-50 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	6	Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	2	3	0	6+ Martyrium, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
aufgebotener Bauer	1	2	3	0	3
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion	10
Waffenpaar			kostenlos	Musiker	10
Hellebarde und Schild			1/Modell	Standartenträger	10
Speer und Schild			1/Modell		
Schild			2/Modell		



Bauernschützen

125 Pkt + 8 Pkt/zusätzlichem Modell

10-30 Modelle 0-3* Einheiten/Armee

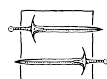


Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

*Für jede Belagerungsmaschine und jede Einheit Angeworbene Gesetzlose mit Waidmänner in der Armee wird die maximale Anzahl von Bauernschützen-Einheiten um 1 reduziert.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	6	Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	2	3	0	6+ Martyrium
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Bauernschütze	1	2	3	0	3
Optionen			Pkt-	Optionale Modellregeln	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Bogenschützentraining: Attackenattribut – Schießen.	
Langbogen (4+) und Bogenschützentraining			kostenlos	Während eines Spielerzuges in dem sich das Modell nicht bewegt hat erhält es zwei Instanzen von	
Armbrust (4+)			1/Modell	Schießt aus zusätzlichem Glied, wenn seine Einheit	
Vorbereitete Stellung			20	wenigstens ein volles Glied hat.	
Kommandoabteilung			Pkt-		
Champion			10		
Musiker			10		
Standartenträger			10		

Elite (Unbegrenzt)



Waffenknechte

160 Pkt + **15** Pkt/zusätzlichem Modell

15–30 Modelle 0–2 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	8	Punktend, Unerschütterliche Verteidigung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	1	4	3	0	6+	Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Waffenknecht	1	4	4	1	3	

Modellregeln

Unerschütterliche Verteidigung: Universalregel.
Gegnerische Einheiten im Basekontakt mit einer oder mehr Einheiten mit Unerschütterliche Verteidigung zählen nicht als angreifend im Bezug auf Vernichtender Angriff.

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

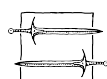
Bekennender Waffenknecht kostenlos
Ritter der Sühne 1/Modell
Ordenswächter 1/Modell

Kommandoabteilung

Champion 10
Bannerherr (nur Ritter der Sühne) 15
Musiker 10
Standartenträger 10
Bannerverzauberung beliebig

Optionale Modellregeln

Bekennender Waffenknecht: Universalregel.
Das Modell erhält **Martyrium** und **Speer**.
Ordenswächter: Universalregel.
Das Modell erhält **Ehrlichkeit** und **Zweihandwaffe**.
Ritter der Sühne: Universalregel.
Das Modell erhält **Mut** und **Bastardschwert**.



Heilige Reliquie

195 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 40×60 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	7	Angeschlossen, Exklusiv (R&G Infanterie), Geweiht, Heilige Reliquie , Kein Anführer, Kriegsplattform, Überragend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	5	4	4	2	6+	Ehrlichkeit, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Heilige Reliquie	4	4	4	1	3	

Modellregeln

Heilige Reliquie: Universalregel.

Die Einheit des Modells erhält die folgenden Regeln:

- **Kämpft aus zusätzlichem Glied**
- Die Einheit erhält **Minimiert (Disziplin)**.
- Fall die Einheit des Modells das Ziel einer Litanei wird, während sie im Nahkampf gebunden ist, füge dem Vorrat an Segensmarkern des Besitzers einen Segensmarker hinzu. Ignoriere diesen Effekt, falls ein Charakter mit Frömmigkeit Teil der Einheit des Modells ist.



Prachtritter

325 Pkt + **50** Pkt/zusätzlichem Modell

6–12 Modelle 0–3 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	8	Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	1	4	3	2	6+ Mut, Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Prachtritter	1	5	4	1	4 Lanzenformation, Vernichtender Angriff (+1" Bew, +1 Att), Lanze
Destrier	1	3	4	0	3 Angeschirrt

Optionen

Hofritter (0–1 Einheit/Armee)

4/Modell

Kommandoabteilung

Champion

Bannerherr

Musiker

Standartenträger

Bannerverzauberung

Pkt –

Pkt –

10

30

10

10

beliebig

Optionale Modellregeln

Hofritter: Universalregel.

Das Modell erhält **Leibwache (Geheiligt oder General mit Mut)**.

Darüber hinaus erhalten Charaktere, die sich einer Einheit mit einem oder mehr Modellen mit Hofritter angeschlossen haben, **Vernichtender Angriff (+1" Bew)**, es sei denn, sie greifen aus der Einheit heraus an.



Bußritter

260 Pkt + **75** Pkt/zusätzlichem Modell

3–6 Modelle 0–2 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Furchtlos , Punktend, Schwur der Erlösung , Wagemut	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	2	4	4	3	6+ Ehrlichkeit, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Bußritter	1	4	4	1	3 Lanzenformation, Zweihandwaffe
Zugpferd	1	3	5	0	3 Angeschirrt

Modellregeln

Schwur der Erlösung: Universalregel.

Einheiten mit mindestens einem Modell mit Schwur der Erlösung:

- Erhalten **Unnachgiebig**, solange sie mindestens so viele Reihen wie Glieder haben.
- Charaktere, die nicht Volkshelden mit Kleriker sind, können sich ihnen nicht anschließen.

Kommandoabteilung

Champion

Musiker

Pkt –

10

10

Kommandoabteilung

Standartenträger

Bannerverzauberung

Pkt –

10

beliebig



Ritter der Queste

380 Pkt + **80** Pkt/zusätzlichem Modell

6–10 Modelle 0–2 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	8	Die Queste, Furchtlos, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	1	5	4	2	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Questritter	2	5	4	1	4	Lanzenformation, Bastardschwert
Destrier	1	3	4	0	3	Angeschirrt

Modellregeln

Die Queste: Universalregel.

Sofort nachdem die erste befreundete Einheit von Ritter der Queste in der Aufstellungsphase aufgestellt wurde, **muss** der Besitzer 1 Einheitenbeitrag aus dem Armeebuch des Gegners wählen (dies kann auch ein Charakter sein, aber kein Charakterreittier). Modelle aller Einheiten dieses Einheitenbeitrages in der gegnerischen Armee (auch wenn mehr als eine solche Einheit existieren) gelten als „markiert“. Ritter der Queste erhalten **Todesstoß** und **müssen** verpatzte Verwundungswürfe für Attacken gegen markierte Modelle oder Modelle, die Einheiten angeschlossen sind, in denen mehr als die Hälfte der Modelle markiert ist, wiederholen.

Kommandoabteilung

	Pkt
Champion	10
Bannerherr	30
Musiker	10
Standartenträger	10
Bannerverzauberung	beliebig



Heckenritter

230 Pkt + **25** Pkt/zusätzlichem Modell

6–9 Modelle 0–18 Modelle/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	8	Leichte Truppen, Minimiert (Paniktests) , Wagemut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	1	4	3	1	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Heckenritter	1	4	4	1	3	Lanzenformation, Leichte Lanze, Vernichtender Angriff (Schlachtfokus, Furchtlos, Raserei, +2 Agi, -2 Def), Waffenpaar
Cob	1	3	4	0	3	Angeschirrt

Kommandoabteilung

	Pkt
Champion	10
Bannerherr	25

Kommandoabteilung

	Pkt
Musiker	10
Standartenträger	10



Berittene Knapen

145 Pkt + 8 Pkt/zusätzlichem Modell

5–15 Modelle 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	7	Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	1	3	3	1	6+	Martyrium, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Berittener Knappe	1	3	3	0	3	Leichte Lanze
Renner	1	3	3	0	3	Angeschirrt
Optionen			Pkt –		Kommandoabteilung	
Schild			1/Modell		Champion	10
Muss auswählen (nur eine Auswahl):					Musiker	10
Bogen (4+)			kostenlos		Standartenträger	10
Wurfaffen (5+)			kostenlos			



Angeworbene Gesetzlose

110 Pkt + 6 Pkt/zusätzlichem Modell

8–15 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	7	Instabil , Kundschafter, Leichte Truppen, Wagemut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	1	3	3	0	6+	Martyrium
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Angeworbene Gesetzlose	1	3	3	1	3	Waffenpaar, Wurfaffen (5+)
Optionen			Pkt –		Optionale Modellregeln	
Waidmänner			1/Modell		Waidmänner: Universalregel.	
Vorbereitete Stellung			25		Das Modell erhält Schwieriges Ziel (1) und Plänkler	
Falls Waidmänner, muss auswählen (nur eine Auswahl):					und verliert Wurfaffen (5+) Wagemut und Instabil .	
Langbogen (3+) und Schnell Schussbereit			kostenlos			
Armbrust (4+)-(0–1 Einheiten/Armee)			2/Modell			



Belagerungsmaschine

115 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Konstrukt
Base 75 mm Rund

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	0"	0"	7	Kriegsmaschine		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	5	1	4	0	6+	Ehrlichkeit
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung	4	2	3	0	3	Bewegen oder Schießen

Optionen

Pkt-

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Skorpion (4+)

kostenlos

Trebuchet (4+)

50

Optionale Modellregeln

Skorpion: Artilleriewaffe.

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

Trebuchet: Artilleriewaffe.

Katapult (4×4), Reichweite 12–72", Schüsse 1, Str 4, RD 1. Die Höhe des Modells wird zu Groß geändert.



Pegasusritter

320 Pkt + 75 Pkt/zusätzlichem Modell

3–6 Modelle 0–12 Modelle/Armee

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 7"	14"	8	Edelmut (2), Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen		
	Fliegen 8"	16"				
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	2	4	4	2	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Pegasusritter	2	4	4	1	4	Lanze
Pegasusstreitross	2	4	4	1	4	Angeschirrt

Kommandoabteilung

Pkt-

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion

10

Standartenträger

10

Bannerherr

30

Bannerverzauberung

beliebig

Musiker

10



Himmelsherolde

215 Pkt + **40** Pkt/zusätzlichem Modell

3–6 Modelle

0–10 Modelle/Armee

Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 7" Fliegen 10"	14" 14"	8	Edelmut (1), Fliegen (10", 14"), Leichte Truppen, Plänkler, Vorhut		
Defensiv	LP	Def	Wid			
	2	4	3	1	6+	Martyrium, Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Herold	1	4	4	1	3	
Wappenross	1	4	4	1	3	Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+2 Att, Zusätzliche Unterstützung (3), Reittierunterstützung)

Optionen	Pkt	Kommandoabteilung	Pkt
Muss auswählen (nur eine Auswahl):		Champion	10
Leichte Lanze	kostenlos	Musiker	10
Waffenpaar	kostenlos	Standartenträger	10

Feen (Max. 20%)



Najaden

165 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell

5–10 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	8	Besonderer	Hinterhalt (Gewässer), Furchtlos, Geländeerfahren (Gewässer), Kundschafter, Leichte Truppen, Zauberkonklave

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	2	4	3	0	5+

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Najade			3	3	5

Zermahlen-Attacken (2)

Zauberkonklave	Kommandoabteilung	Pkt
----------------	-------------------	-----

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

Champion

100

- Trügerischer Glanz (Hexerei)
- Quelle der Jugend (Druidenkult)
- Wilde Wut (Schamanismus)
- Hellsicht (Weissagung)



Mönchslaternen

100 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
Boden	4"	8"	7	Bedeutungslos, Fliegen (8", 18"), Furchtlos, Illusionen, Instabil, Körperlose Bewegung, Kundschafter, Lichter im Nebel, Plänkler, Vorgetäuschte Flucht	
Fliegen	8"	18"			

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret
	5	1	1	0	5+

Schwieriges Ziel (2)

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Mönchslaternen			1	0	10

Zermahlen-Attacken (1)

Modellregeln

Illusionen: Universalregel.

Das Modell muss, wenn möglich, **immer** Fliehen als Angriffsreaktion wählen, auch wenn es Furchtlos ist.

Lichter im Nebel: Universalregel.

Das Modell kann ein Hinwegfegen-Attacke durchführen. Die gegnerische Einheit erleidet 1 Treffer mit Stärke 1, Rüstungsdurchschlag 0 und **Magische Attacken**. Gegnerische Einheiten, die einen oder mehr Treffer mit Zermahlen-Attacken oder Hinwegfegen-Attacke von Mönchslaternen erleiden, erleiden die folgenden Effekte bis zum Ende des nächsten Spielerzuges:

- –2" Bewegungsrate bis zu einem Minimum von 3"
- –2" Marschrate bis zu einem Minimum von 3"



Höfling der Herrin

455 Pkt

Einzelmodell

Einzigartig

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	9	Angst, Furchtlos, Metaphysisch		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	5	5	5	3	5+	gegen Melee Attacks), Rettungswurf (+1
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Höfling der Herrin	5	5	5	4	7	

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Höfling der Morgenröte

Höfling der Abenddämmerung

kostenlos

15

Pkt-

Optionale Modellregeln

Höfling der Abenddämmerung: Universalregel.

Das Modell ist ein Zauberadept, der **Druidenkult** oder **Hexerei** als seinen Magiepfad auswählen muss und nicht den Vererbten Zauber wählen darf seine Zauber nicht nach den normalen Regeln der Zauberauswahl wählt, sondern stattdessen zwei der folgenden Zauber auswählen muss:

- Quelle der Jugend (Druidenkult)
- Rankende Wurzeln (Druidenkult)
- Flügel des Raben (Hexerei)
- Verzerrtes Abbild (Hexerei)

Höfling der Morgenröte: Universalregel.

Das Modell erhält **Fliegen (8", 16")** und **Edelmüt (2)** und ist ein Zaubernovize, der **immer Erwachen der Bestie** (Schamanismus) wählen muss.



Feenritter

335 Pkt

Einzelmodell

Höhe Groß
Typ Kavallerie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	8	Angst, Besonderer Hinterhalt (Gewässer oder Wald), Furchtlos, Körperlose Bewegung, Metaphysisch		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Ret	
	4	6	4	1	5+	Rettungswurf (4+, gegen Nahkampfattacken), Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Feenreiter	4	6	5	3	6	
Feenross	3	4	4	1	4	Angeschirrt

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Champion des grünen Ritters

(Einzigartig)

Erwählter des Schneekinds

(Einzigartig)

Wächter des Waidmanns

(Einzigartig)

kostenlos

kostenlos

kostenlos

Pkt-

Optionale Modellregeln

Champion des grünen Ritters: Universalregel.

Der Feenreiter erhält ein Bastardschwert. Das Modell erhält **Unnachgiebig** und zählt als Champion für das Aussprechen und Akzeptieren von Duellen.

Erwählter des Schneekinds: Universalregel.

Der Feenreiter erhält +1 Attackewert für jedes gegnerische Modell in Basekontakt mit ihm und seine Attacken ignorieren Parieren.

Wächter des Waidmanns: Universalregel.

Das Modell erhält **Entsetzen**. Der Feenreiter erhält eine Lanze und seine Attacken erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Riesige Statur)**.

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Maid	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7					Verehrt, Zaubernovize	
Standard, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	3	Rüs	0	6+	Ehrlichkeit		
Maid	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3		
Fürst von Equitaine	Bew	4"	Mar	8"	Dis	9						
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	4	Rüs	0	6+	Mut, Schwere Rüstung		
Fürst von Equitaine	Att	4	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	6	Lanzenformation	
Paladin	Bew	4"	Mar	8"	Dis	9						
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	4	Rüs	0	6+	Ehrlichkeit, Rettungswurf (+1, gegen Magische Attacken, max. 4+), Schwere Rüstung		
Paladin	Att	4	Off	7	Str	4	RD	1	Agi	6	Heilige Attacken, Lanzenformation, Magische Attacken	
Volksheld	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8						Eigenschaften eines Helden
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	4	Rüs	0	6+	Martyrium, Leichte Rüstung		
Volksheld	Att	1	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4		

Reittiere für Charaktermodelle

Destrier	Bew	8"	Mar	16"	Dis	C					
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2		C	
Destrier	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Wappenross	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C					Edelmut (1), Fliegen (10", 14"), Leichte Truppen, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2		C	Schwieriges Ziel (1)
Wappenross	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3	Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+2 Att, Zusätzliche Unterstützung (3), Reittierunterstützung)
Verehrtes Einhorn	Bew	10"	Mar	20"	Dis	C					Geländeerfahren, Magieresistenz (2), Waldführer
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1		C	
Verehrtes Einhorn	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	5	Angeschirrt
Pegasusstreitross	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C					Edelmut (2), Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	4	Rüs	C+2		C	Schwieriges Ziel (1)
Pegasusstreitross	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4	Angeschirrt
Hippogreif	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C					Angst, Edelmut (2), Fliegen (8", 16"), Riesige Statur, Unerbittlich
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C+1		C	
Hippogreif	Att	4	Off	4	Str	5	RD	3	Agi	4	Angeschirrt
Feenross	Bew	8"	Mar	16"	Dis	C					Angst, Furchtlos, Körperlose Bewegung, Metaphysisch
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1		C	Rettungswurf (+1, max. 4+)
Feenross	Att	3	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4	Angeschirrt

Kern

Feudale Ritter	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8				Punktend	
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	2	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung	
Feudaler Reiter	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3	Lanzenformation, Lanze
Destrier	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Ordensknechte	Bew	8"	Mar	16"	Dis	7				Ordensgesandter, Punktend	
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	2	6+	Ehrlichkeit, Schwere Rüstung	
Ordensknecht	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Hass
Packpferd	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3	Angeschirrt
Bauernaufgebot	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6				Punktend	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0	6+	Martyrium, Leichte Rüstung	
aufgebotener Bauer	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	
Bauernschützen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6				Punktend	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0	6+	Martyrium	
Bauernschütze	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	

Elite

Waffenknechte	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8				Punktend, Unerschütterliche Verteidigung
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0	6+	Schild, Schwere Rüstung
Waffenknecht	Att	1	Offf	4	Str	4	RD	1	Agi	3
Heilige Reliquie	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7				Angeschlossen, Exklusiv (R&G Infanterie), Geweiht, Heilige Reliquie, Kein Anführer, Kriegsplattform, Überraschend
Standard, Infanterie	LP	5	Def	4	Wid	4	Rüs	2	6+	Ehrlichkeit, Schwere Rüstung
Heilige Reliquie	Att	4	Offf	4	Str	4	RD	1	Agi	3
Prachtritter	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8				Punktend
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	2	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung
Prachtritter	Att	1	Offf	5	Str	4	RD	1	Agi	4
Destrier	Att	1	Offf	3	Str	4	RD	0	Agi	3
Bußritter	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8				Furchtlos, Punktend, Schwur der Erlösung, Wagemut
Standard, Kavallerie	LP	2	Def	4	Wid	4	Rüs	3	6+	Ehrlichkeit, Schwere Rüstung
Bußritter	Att	1	Offf	4	Str	4	RD	1	Agi	3
Zugpferd	Att	1	Offf	3	Str	5	RD	0	Agi	3
Ritter der Queste	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8				Die Queste, Furchtlos, Punktend
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	5	Wid	4	Rüs	2	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung
Questritter	Att	2	Offf	5	Str	4	RD	1	Agi	4
Destrier	Att	1	Offf	3	Str	4	RD	0	Agi	3
Heckenritter	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8				Leichte Truppen, Minimiert (Paniktests) , Wagemut
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	1	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung
Heckenritter	Att	1	Offf	4	Str	4	RD	1	Agi	3
Cob	Att	1	Offf	3	Str	4	RD	0	Agi	3
Berittene Knappen	Bew	8"	Mar	16"	Dis	7				Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	1	6+	Martyrium, Leichte Rüstung
Berittener Knappe	Att	1	Offf	3	Str	3	RD	0	Agi	3
Renner	Att	1	Offf	3	Str	3	RD	0	Agi	3
Angeworbene Gesetzlose	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7				Instabil , Kundschafter, Leichte Truppen, Wagemut
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0	6+	Martyrium
Angeworbene Gesetzlose	Att	1	Offf	3	Str	3	RD	1	Agi	3
Belagerungsmaschine	Bew	0"	Mar	0"	Dis	7				Kriegsmaschine
Standard, Konstrukt	LP	5	Def	1	Wid	4	Rüs	0	6+	Ehrlichkeit
Besatzung	Att	4	Offf	2	Str	3	RD	0	Agi	3
Pegasusritter	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8				Edelmüt (2), Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen
Groß, Kavallerie	LP	2	Def	4	Wid	4	Rüs	2	6+	Mut, Schild, Schwere Rüstung
Pegasusritter	Att	2	Offf	4	Str	4	RD	1	Agi	4
Pegasusstreitross	Att	2	Offf	4	Str	4	RD	1	Agi	4
Himmelsherolde	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8				Edelmüt (1), Fliegen (10", 14"), Leichte Truppen, Plänkler, Vorhut
Standard, Kavallerie	LP	2	Def	4	Wid	3	Rüs	1	6+	Martyrium, Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung, Schild
Herold	Att	1	Offf	4	Str	4	RD	1	Agi	3
Wappenross	Att	1	Offf	4	Str	4	RD	1	Agi	3

Feen

Najaden	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8	Besonderer Hinterhalt (Gewässer), Furchtlos, Geländeerfahren (Gewässer), Kundschafter, Leichte Truppen, Zauberkonklave				
Standard, Infanterie	LP	2	Def	4	Wid	3	Rüs	0	5+		
Najade	Att	-	Off	-	Str	3	RD	3	Agi	5	Zermahlen-Attacken (2)
Mönchslaternen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7	Bedeutungslos, Fliegen (8", 18"), Furchtlos, Illusionen, Instabil, Körperlose Bewegung, Kundschafter, Lichter im Nebel, Plänkler, Vorgetäuschte Flucht				
Standard, Bestie	LP	5	Def	1	Wid	1	Rüs	0	5+		
Mönchslaternen	Att	-	Off	-	Str	1	RD	0	Agi	10	Zermahlen-Attacken (1)

Höfling der Herrin	<i>Bew</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	9					Angst, Furchtlos, Metaphysisch
Groß, Bestie	<i>LP</i>	5	<i>Def</i>	5	<i>Wid</i>	5	<i>Rüs</i>	3		5+	gegen Melee Attacks), Rettungswurf (+1)
Höfling der Herrin	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	5	<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	4	<i>Agi</i>	7	
Feenritter	<i>Bew</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	8					Angst, Besonderer Hinterhalt (Gewässer oder Wald), Furchtlos, Körperlose Bewegung, Metaphysisch
Groß, Kavallerie	<i>LP</i>	4	<i>Def</i>	6	<i>Wid</i>	4	<i>Rüs</i>	1		5+	Rettungswurf (4+, gegen Nahkampfattacken), Schild, Schwere Rüstung
Feenreiter	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	6	<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	3	<i>Agi</i>	6	
Feenross	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	4	<i>RD</i>	1	<i>Agi</i>	4	Angeschirrt

Artilleriewaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Skorpion	-	48"	3 [6]	10	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)]
Trebuchet	Katapult (4×4)	12–72"	4	1	1	

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Langbogen	3+	Angeworbene Gesetzlose , Volksheld
	4+	Bauernschütze
Bogen	4+	Berittene Knappen
Armbrust	4+	Bauernschütze
	4+	Angeworbene Gesetzlose
Wurfaffen	5+	Berittene Knappen, Angeworbene Gesetzlose
Skorpion / Trebuchet	4+	Skorpion / Trebuchet

Veränderungsprotokoll

2023 Beta 1 Hotfix 1

- Waffenrock des Schwarzen Ritters: + Nur eine Anwendung
- Ordensknechte: 30 ↘ 20
- Wappenross: Angeschirrt moved out of Vernichtender Angriff
- Ehrenhaftigkeit, Unerbittlich, Heilige Reliquie: wording streamlined

2023 Beta 1

- Orisons now are activated at the start of the magic phase and end in the next magic phase
- Prepared position now has some more defined restrictions
- Uther Mettle effect is now an area attack 1x5 unless fighting in a duel
- Banner of Roland now gives 4+ aegis when charging and no more +1 Aegis against ranged
- Black Knight Tabard now works only for one phase after suffering the first multiple wound attack
- Damsel aegis is reduced to 6+
- Faith now gives Ordained instead of Divine Attacks
- The Paladin now must choose between Not A Leader and Sainted, gains Divine Attacks, lose Smite and gain +1 Aegis against magical attacks
- Fey Steed gain Aegis 5+, Aegis 4+ Against Melee Attacks, Supernal, +1 Attack and lose Breath Weapon
- Sacred Reliquary gain +1 Hp and Aegis is reduced to 6+
- Knight Penitent lose Unstable, gain vow of redemption (Stubborn when at least wide as deep), gain +1 Arm, Horse Gain +1 Str, lose Courage and gain Honesty
- Knight Penitent unit size 3-6
- Hedge Knight are now 0-18 models per army without limitation on units, -1 Attacks, Devastating Charge lose Hatred and gain +2 Agi and -2 Def
- Hooded Men Crossbow option is limited to 1 per army
- Sky Heralds get -1 Armour
- Naiads swap Healing Waters for Fountain of Youth
- Friar's Lanterns get +2 March
- Fey Knight gain Aegis 4+ against Melee Attacks, lose breath attack and the steed gain +1 Attack

Price Changes

- | | |
|---------------------------------|--|
| • Divine Judgement 65 ↗ 70 | • Damsel Fey Steed 45 ↘ 40 |
| • Tristan's Resolve 55 ↗ 60 | • Equitan Lord 135 ↗ 140 |
| • Mortal Reminder 50 ↗ 55 | • Equitan Lord Sainted 100 ↗ 105 |
| • Percival's Panoply 70 ↗ 75 | • Equitan Lord Valour 70 ↗ 80 |
| • Black Knight's Tabard 70 ↘ 45 | • Equitan Lord Faith 40 ↘ 35 |
| • Relic Shroud 55 ↗ 65 | • Equitan Lord Revered Unicorn 80 ↘ 75 |
| • Castellan's Crest 35 ↗ 40 | • Equitan Lord Pegasus CHarger 140 ↘ 135 |
| • Banner of Elan 25 ↘ 15 | • Equitan Lord Fey Steed 155 ↘ 150 |
| • Damsel Heraldic Steed 20 ↗ 25 | • Equitan Lord Hippogriff 205 ↗ 210 |

- Paladin 150 ↗ 155
- Paladin Sainted 100 ↗ 140
- Paladin Fey Steed 155 ↘ 145
- Paladin Hippogriff 205 ↗ 215
- Folk Hero 85 ↗ 100
- Folk Hero Sainted 40 ↗ 50
- Folk Hero Quin 120 ↘ 115
- Folk Hero Cleric 75 ↘ 55
- Folk Hero Castelan 35 ↗ 40
- Folk Hero Minstrel 25 ↗ 30
- Folk Hero Bastard Sword 10 ↘ 5
- Folk Hero Lance 10 ↘ 5
- Folk Hero Pegasus Charger 50 ↘ 40
- Folk Hero Fey Steed 65 ↘ 70
- Feudal Knights 260 ↗ 270
- Feudal Knights Add Model 30 ↗ 32
- Feudal Knights Knight Banneret 30 ↗ 35
- Ordo Sergeants 230 ↗ 240
- Ordo Sergeants Add Model 21 ↗ 30
- Ordo Sergeants Great Weapon free ↗ 1
- Lowborn Levies 190 ↘ 180
- Lowborn Levies Shield 4 ↘ 3
- Lowborn Archers Add model 10 ↘ 9
- Lowborn Archers Crossbow free ↗ 1
- Men-At-Arms 175 ↘ 170

- Men-At-Arms Add model 16 ↘ 14
- Men-At-Arms Forlorn 2 ↘ 1
- Men-At-Arms Ordo Wardens 2 ↘ 1
- Knights Resplendent 330 ↗ 340
- Knights Resplendent add model 42 ↗ 43
- Knights Resplendent Knight Banneret 35 ↘ 30
- Knights Penitent 250 ↘ 240
- Knights Penitent Add model 60 ↗ 75
- Yeoman Outriders 135 ↗ 140
- Hooded Men Crossbow 3 ↗ 5
- Hooded Men Prepared Poistion 35 ↗ 40
- Siege Weapon Scorpion 140 ↘ 110
- Siege Weapon Trebuchet 170 ↘ 165
- Hedge Knights 250 ↘ 240
- Hedge Knights Add model 28 ↗ 30
- Pegasus Knights Add model 85 ↘ 80
- Sky Herald 210 ↗ 225
- Naiads 155 ↗ 165
- Friar's Lantern 125 ↘ 120
- Lady's Courtier Dawn 425 ↗ 440
- Lady's Courtier Dusk 450 ↗ 465
- Fey Knight Champion of the Green Knight 340 ↘ 330
- Fey Knight Chosen of the Snow Childe 345 ↘ 335
- Fey Knights Warden of the Hooded Man 340 ↘ 335