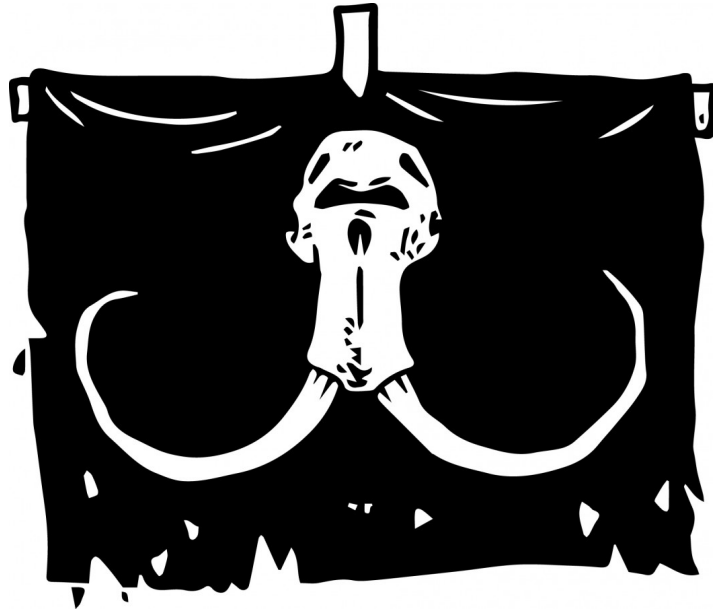


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Khanate der Oger

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 Beta 2 Update 1 – 28. Februar 2023

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	6
Vererbter Zauber	2	Reittiere für Charaktermodelle	9
Große Namen	3	Kern	10
Besondere Gegenstände	5	Elite	12
Armeeorganisation	6	Pulverfass	15
Schnellreferenz	19	Versklavte Bestien	17
Veränderungsprotokoll	22		



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 L^AT_EX.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Schrotting-Späher

Wenn eine Einheit einen Standartenträger oder einen Armeestandardenträger mit Schrotting-Späher enthält, müssen weniger als 3 R&G-Modelle in der Einheit sein, bevor Treffer auf Charaktermodelle mit demselben Typ und derselben Höhe wie die Einheit verteilt werden können.

Persönlicher Schutz

Gebirgspelz

Wenn ein Modell mit Gebirgspelz eine Verwundung durch eine Attacke mit Multiple Lebenspunktverluste (X) erleidet, halbiere X, wobei Brüche aufgerundet werden.

Spezialattacken

Fleischlawine

Das Modellteil erhält **Aufpralltreffer (1)**. Falls seine Einheit 2 oder mehr vollständige Glieder hat, erhält das Modellteil **Aufpralltreffer (2)**. Ein Charaktermodell mit Fleischlawine erhält stattdessen **Aufpralltreffer (D3)** oder **Aufpralltreffer (D3+1)**, falls seine Einheit 2 oder mehr vollständige Glieder hat. Zusätzlich ist das Modell immun gegenüber den Auswirkungen von Angst von gegnerischen Modellen.

Rüstkammer

Jagdspeer – Schusswaffe

Reichweite 12", Schüsse 1, Str wie Träger +1, RD wie Träger +1, **Multiple Lebenspunktverluste (D3, gegen Gigantisch)**, **Schnell Schussbereit**.

Ogerarmbrust – Schusswaffe

Reichweite 30", Schüsse 1, Str 2 [5], RD 1 [3], **Flächenattacke (1×5)**.

Ogerpistolenpaar – Schusswaffe

Reichweite 24", Schüsse 2, Str 4, RD 2, **Schnell Schussbereit**. Zählt als Waffenpaar im Nahkampf.

Eisenfaust – Nahkampfwaffe

Der Träger erhält +1 Rüstung, +1 Attackewert und **Parieren**, außer er verwendet eine andere Waffe. Diese Waffe kann nicht mit Waffenverzauberungen aus der Liste der allgemeinen besonderen Gegenständen verzaubert werden.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V Umis Kinder (6+) {8+}	18"	Unterstützung	Ein Zug	Alle Nahkampfattacken gegen das Ziel erleiden –1 auf Verwundungswürfe. {Zusätzlich erhalten alle Schamanen in der Zieleinheit +1 Widerstandsfähigkeit.}

Große Namen

Große Namen folgen den allgemeinen Regeln von besonderen Gegenständen, wenn es darum geht, welche Modellteile betroffen sind. Jedes Charaktermodell kann einen einzelnen großen Namen erhalten. Große Namen sind jeweils 0-1 pro Armee, sofern nicht explizit anders angegeben.

Trollesser 100 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Der Träger erhält **Zähigkeit (4+)** und **Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Groß und Infanterie)**.

Wanstbrüller 85 Pkt

Nur Schamanen.

Der Träger erhält +1 Widerstandsfähigkeit, **Angst** und **Kanalisieren (1)**.

Kultoberhaupt 45 Pkt

Nur General oder Armeestandartenträger.

~~Die Reichweite der Befehlsgewalt oder Um die Flagge Sammeln des Trägers beträgt immer 18".~~ Das Modell erhält **Befehlsgewalt (+6", max. 18")** und **Um die Flagge Sammeln (+6", max. 18")**.

Schatzmeister 45 Pkt

Nur Große Khans und Khans.

Der Träger erhält **Waffenmeister**, Plattenrüstung, Eisenfaust, Zweihandwaffe, Hellebarde und Waffenpaar. Der Träger kann keine Waffenverzauberungen erhalten.

Wirbelbrecher 35 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Der Träger erhält **Vernichtender Angriff (+1 Att, +1 Str, +1 RD)**. Die Stärke- und Rüstungsdurchschlagsboni durch diese Instanz von Vernichtender Angriff betreffen auch Aufpralltreffer und Niedertrampeln Attacken.

Brandfackel 30 Pkt

Falls der Träger einen oder mehrere Zauber aus Pyromantie wählt, erhält er **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)**, **Atemattacke (Str 4, RD 0, Flammenattacken)**, **Flammenattacken** und kann *Feuerball* (Pyromantie) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken. Dem Träger misslingen automatisch alle Zähigkeitswürfe.

Kopfjäger 30 Pkt

Wirf am Ende jeder Nahkampfphase, in der durch den Träger durchgeführte Attacken den Verlust des letzten Lebenspunkts eines oder mehrerer gegnerischer Modelle verursacht haben, einen W6, außer der Träger flieht. Bei einem Wurf von 3+ heilt das Modell des Trägers einen einzelnen Lebenspunkt.

Pestmaul 30 Pkt

Der Träger erhält **Giftattacken** und alle befreundeten Bruderfresser dürfen Würfe von 1 und 2 für Hinterhalt wiederholen, während sich der Träger auf dem Spielfeld befindet. Sofern der Träger nicht Gigantisch ist, erhält er **Immun (Giftattacken)**.

Wildling

30 Pkt

Nur Mammutjäger. Einzigartig.

Der Träger verliert Kein Anführer und **muss** der General sein. Sein Punktebudget für besondere Gegenstände wird auf 150 Pkt erhöht. Ein weiterer Mammutjäger in der Armee darf für 50 Pkt der Armeestandardenträger sein; dieser Armeestandardenträger er-

hält **Schrottling-Späher**, solange er einer Einheit Yetis angeschlossen ist. Das Limit für Kern wird auf „Min. 20%“ gesenkt. Die Armee darf keine Großen Khans, Khans, Schläger, Söldner-Veteranen, Kanoniere und Donnerkanonen enthalten. Mammutjäger werden 0-4 Einheiten pro Armee.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Khagadais Erbe 90 Pkt
Verzauberung: Zweihandwaffe.
Mit dieser Waffe durchgeführte Attacken erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (W3)**.

Vipernfluch 45 Pkt
Verzauberung: Ogerpistolenpaar oder Ogerarmbrust.
Diese Waffe hat Schüsse 4, Str 4 und RD 2 (die Reichweite hängt davon ab, welche Waffe verzaubert wird). Diese Waffe erhält außerdem **Giftattacken** (bei einem Ogerpistolenpaar betrifft das Attackenattribut auch Nahkampfwaffenattacken, die damit durchgeführt werden). Eine verzauberte Ogerarmbrust verliert Flächenattacke (1×5). Mit dieser Waffe durchgeführte Schussattacken treffen **immer** auf 4+.

Herzstopper 40 Pkt
Verzauberung: Eisenfaust oder Waffenpaar.
Attacken mit dieser Waffe erhalten **Todesstoß**, +1 Rüstungsdurchschlag und können **niemals** schlechter als auf 3+ treffen.

Ritueller Blutdolch 20 Pkt
Nur Schamanen.
Verzauberung: Handwaffe, Eisenfaust oder Waffenpaar.
Der Träger dieser verzauberten Waffe erhält +1 Attackewert, während er sie benutzt. Während die Einheit des Trägers im Nahkampf gebunden ist, erhält der Träger **Kanalisisieren (1)**.

Rüstungsverzauberungen

Ringergürtel 75 Pkt
Nur Modelle zu Fuß.
Verzauberung: Leichte Rüstung.
Der Träger erhält +2 Rüstung und +1 Stärke.

Mammutpelzmantel 50 Pkt
Nur Modelle zu Fuß.
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Rüstung. Attacken gegen den Träger können **niemals** eine Stärke von mehr als 5 haben.

Karkadans Ausdauer 35 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Widerstandsfähigkeit, aber alle seine besonderen Schutzwürfe misslingen automatisch.

Yetipelz 35 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Rüstung. Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit dem Träger erleiden –1 Agilität.

Bannerverzauberungen

Banner der Gyeongget 75 Pkt
Kann nicht von Einheiten gewählt werden, die gegen Kern zählen.
Alle Modellteile in der Einheit des Trägers **müssen** natürliche Treffer-, Verwundungs- und Rüstungswürfe von '1' in der ersten Nahkampfrunde wiederholen (dies betrifft auch Spezialattacken).

Zeichen des Großen Grashimmels 70 Pkt
Die Einheit des Trägers erhält **Schnelle Bewegung**.

Schädel des Qenghet 10 Pkt
Die Einheit des Trägers erhält **Angst** und besteht automatisch durch Entsetzen verursachte Paniktests.

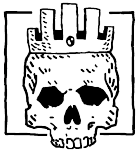
Artefakte

Lygurs Zunge 35 Pkt
Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit dem Träger erleiden –2 Offensivfertigkeit.

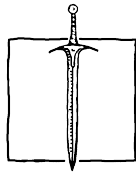
Basaltbestienamulett 30 Pkt
Der Träger erhält **Gebirgspelz**.

Tobsuchtskette 25 Pkt
Der Träger erhält **Niedertrampeln-Attacke (W3+1)** und alle Modelle in der Einheit des Trägers **müssen** misslungene Verwundungswürfe mit Niedertrampeln-Attacken wiederholen.

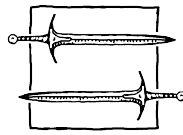
Armeeorganisation



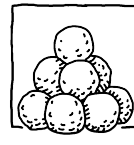
Charaktermodelle
Max. 40%



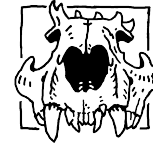
Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Pulverfass
Max. 35%



Versklavte Bestien
Max. 30%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Großer Khan
270 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	9			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	6	5	0	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Großer Khan	5	6	5	2	4	Fleischlawine
Optionen			Pkt	Optionen		
Ein einziger Großer Name			beliebig	Nur eine Auswahl:		
Besondere Gegenstände			bis zu 200	Waffenpaar		5
Schwere Rüstung			10	Eisenfaust		15
Nur eine Auswahl:				Zweihandwaffe		25
Ogerarmbrust (3+)			5			
Ogerpistolenpaar (4+)			10			



Khan
190 Pkt

Einzelmodell

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8	Schrotting-Späher		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	5	5	0	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Khan	4	5	5	2	3	Fleischlawine
Optionen			Pkt	Optionen		
Armeebandenträger			50	Nur eine Auswahl:		
Ein einziger Großer Name			beliebig	Waffenpaar		5
Besondere Gegenstände			bis zu 100	Eisenfaust		10
Schwere Rüstung			10	Zweihandwaffe		20
Nur eine Auswahl:						
Ogerarmbrust (3+)			5			
Ogerpistolenpaar (4+)			10			



Schamane

145 Pkt

Einzelmodell

Höhe **Groß**

Typ **Infanterie**

Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8	Zaubernovize		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	4	4	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schamane	3	4	4	1	2	Fleischlawine
Magie-Optionen				Pkt-	Optionen	
Zauberadept				95	Ein einziger Großer Name	beliebig
Meisterzauberer				265	Besondere Gegenstände	bis zu 100
					Falls Meisterzauberer	bis zu 200
					Leichte Rüstung	5
Pyromantie					Nur eine Auswahl:	
					Waffenpaar	5
Schamanismus					Eisenfaust	10
					Zweihandwaffe	15
Thaumaturgie						



Mammutjäger

240 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm



Reittiere, die mit (VB) bezeichnet sind zählen gegen Versklavte Bestien. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	9	Einzelgänger, Herr der Tiere , Kein Anführer, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	5	5	1	Leichte Rüstung

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Mammutjäger	4	5	5	2	4	Fleischlawine

Optionen	Pkt	Reittiere	Pkt
Ein einziger Großer Name	beliebig	Hauerbestie*	25
Besondere Gegenstände	bis zu 100	Basaltbestie* (VB)	280
Meutenführer	10	*Das Modell verliert Leichte Truppen.	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):			
Jagdspeer (2+)	kostenlos	<i>Optionale Modellregeln</i> Meutenführer: Universalregel. Die Basegröße des Mammutjägers wird zu 50×50 mm geändert. Solange das Modell einer Säbelzahniger-Einheit angeschlossen ist, erhält die Einheit (einschließlich des Mammutjägers) Schnelle Neuformierung und Vorhut und der Mammutjäger zählt als eine Standard Bestie für die Trefferverteilung, außer für Niedertrampeln-Attacke.	
Ogerarmbrust (2+)	kostenlos		
Nur eine Auswahl:			
Lanze	10		
Waffenpaar	15		
Eisenfaust (nur zu Fuß)	20		
Zweihandwaffe	20		
Falls zu Fuß (nur eine Auswahl):			
Kundschafter	15		
Vorhut	20		

Modellregeln
Einzelgänger: Universalregel. Falls zu Fuß erhält das Modell Exklusiv (Säbelzahniger, Yetis) ; ignoriere die Regel Bedeutungslos beim Anschließen an Einheiten. Wenn beritten, erhält es Exklusiv . Ein Modell mit Einzelgänger kann sich keinen Einheiten anschließen, die andere Charaktermodelle enthalten, und Charaktermodelle können sich keinen Einheiten anschließen, die ein Modell mit Einzelgänger enthalten.

Herr der Tiere: Universalregel.

Das Modell erhält **Befehlsgewalt(Säbelzahniger)**, ~~aber nur Säbelzahniger Einheiten können diese nutzen.~~

Reittiere für Charaktermodelle



Hauerbestie

Höhe **Groß**
 Typ **Kavallerie**
 Base **50×100 mm**

0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	14"	C	Angst	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	C	C	C	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Hauerbestie	4	3	5	2	2 Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)



Basaltbestie

Höhe **Gigantisch**
 Typ **Bestie**
 Base **100×150 mm**

0–1 Reittier/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Versklavte Bestien.

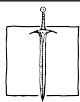
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	C	Furchtlos, Raserei	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	2	6	3	Gebirgspelz
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Basaltbestie	5	3	6	3	2 Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3), Lebendige Lawine , Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)

—Modellregeln—

Lebendige Lawine: Attackenattribut.

Aufpralltreffer des Modells erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Kern (Min. 25%)



Stammeskrieger

150 Pkt + 43 Pkt/zusätzlichem Modell **3-13 Modelle** 0-4 Einheiten/Armee



Höhe **Groß**
Typ **Infanterie**
Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	7	Punktend, Schrottling-Späher	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	4	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Stammeskrieger	3	3	4	1	2 Fleischlawine
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion	10
Waffenpaar			kostenlos	Musiker	10
Eisenfaust			10/Modell	Standartenträger	10
				Bannerverzauberung	beliebig



Schläger

180 Pkt + 71 Pkt/zusätzlichem Modell **3-12 Modelle** 0-4 Einheiten/Armee



Höhe **Groß**
Typ **Infanterie**
Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	8	Punktend, Schrottling-Späher	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	4	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schläger	3	3	4	1	2 Fleischlawine, Zweihandwaffe
Kommandoabteilung			Pkt -	Kommandoabteilung	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Bannerverzauberung	beliebig



Schrottlinge

110 Pkt + 5 Pkt/zusätzlichem Modell

20-60 Modelle 0-4 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	6	Bedeutungslos, Punktend, Zurück an die Arbeit!	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schrottlinge	1	2	3	0	3

Modellregeln

Zurück an die Arbeit!: Universalregel.
Die Einheit des Trägers darf misslungene Disziplin-
tests wiederholen, sofern sie nicht flieht.

Kommandoabteilung

Champion 10
Musiker 10
Standartenträger 10

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):
Wurfaffen (5+) kostenlos
Bogen (4+) (0-100 Modelle/Armee) 1/Modell
Schild 1/Modell
Speer 1/Modell

Elite (Unbegrenzt)



Säbelzahn timer

85 Pkt + 30 Pkt/zusätzlichem Modell

1-20 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Bestie

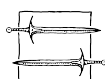
Base 25×50 mm



Einheiten aus 5 oder mehr Modellen zählen gegen Kern anstatt gegen Elite.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	5	Bedeutungslos	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	4	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Säbelzahn timer	3	4	4	1	4

Zusätzliche Unterstützung (2)



Schrotting-Fallensteller

80 Pkt + 6 Pkt/zusätzlichem Modell

5-10 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	6	Bedeutungslos, Geschickte Fallensteller , Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler, Vorhut	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	3	0	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Fallensteller	1	2	3	0	3

Wurfaffen (5+)

Kommandoabteilung

Pkt -

Champion

10

Modellregeln

Geschickte Fallensteller: Universalregel.

Jede Einheit Schrotting-Fallensteller darf einen Fallen-Marker platzieren:

- Unmittelbar vor der Schlacht (während Schritt 7 des Ablaufs der Aufstellungsphase) auf einem einzelnen Geländestück außer offenem Gelände, in dem die Einheit aufgestellt wurde, oder mit dem sie zu irgendeinem Zeitpunkt während ihrer Vorhutbewegung in Basekontakt war.
- Einmal pro eigener Bewegungsphase, nach einer Vorrückbewegung, Marschbewegung oder Neuformierung, auf einem einzelnen Geländestück außer offenem Gelände, mit dem die Einheit zu irgendeinem Zeitpunkt während dieser Phase in Basekontakt war.

Falls eine gegnerische Einheit eine Vorrückbewegung, Marschbewegung, Neuformierung, Drehung, Angriffsbewegung, misslungene Angriffsbewegung, Verfolgungsbewegung, Überrennbewegung oder Fluchtbewegung durchführt und sich dabei in Basekontakt mit einem Geländestück mit einem oder mehreren Fallen-Markern befindet, entferne alle Fallen-Marker in dem betroffenen Geländestück. Jedes Modell der Einheit **muss** einen Test für Gefährliches Gelände (1) ablegen. Diese Tests gelten als wären sie nicht durch das Geländestück verursacht worden; alle Tests für Gefährliches Gelände, die das Geländestück sonst normalerweise verursachen würde, müssen trotzdem abgelegt werden.



Höhe **Groß**
Typ **Infanterie**
Base **40×40 mm**

—Modellregeln—	—Kommandoabteilung—	Pkt—
Frosthauch: Universalregel. Gegnerische Einheiten erleiden –1 Agilität für jede Einheit Yetis in Basekontakt mit ihnen.	Champion	10



		<i>Höhe</i>	Groß
		<i>Typ</i>	Infanterie
Einzelmodell	0–3 Einheiten/Armee	<i>Base</i>	40×40 mm

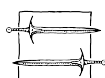
<i>Offensiv</i>	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Str</i>	<i>RD</i>	<i>Agi</i>	
Bruderfresser	4	3	5	2	3	Hass



Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **50×100 mm**

Hauerbestie	4	3	5	2	2	Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)
-------------	---	---	---	---	---	-----------------------------------

Optionen	Pkt	Kommandoabteilung	Pkt
Nur eine Auswahl:		Champion	10
Waffenpaar	5/Modell	Musiker	10
Zweihandwaffe	15/Modell	Standartenträger	10
		Bannerverzauberung	beliebig



Söldner-Veteranen

180 Pkt + 65 Pkt/zusätzlichem Modell **3-8*** Modelle **0-4** Einheiten/Armee



Höhe **Groß**
Typ **Infanterie**
Base **40×40 mm**



Einheiten, die eine Ausrüstung erhalten, die mit [PF] gekennzeichnet ist, zählen zusätzlich gegen Pulverfass und ihre maximale Eineinheitengröße ist auf 6 Modelle reduziert.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	8	Punktend, Schrottling-Späher	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Söldner-Veteran	4	4	5	2	3 Fleischlawine

Optionen	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Nur eine Auswahl:		Champion	10
Zweihandwaffe	3/Modell	Musiker	10
Waffenpaar	7/Modell	Standartenträger	10
Hellebarde	8/Modell	Bannerverzauberung	beliebig
Eisenfaust	16/Modell		
Ogerpistolenpaar (4+)			
(0-6 Modelle/Einheit)[PF]	25/Modell		
Muss bis zu 2 Alternativen wählen) *:			
Giftattacken	15/Modell		
Magieresistenz (2)	2/Modell		
Plattenrüstung	10/Modell		
Schnelle Bewegung	5/Modell		
Todesstoß	5/Modell		
Treffsicher	5/Modell		
Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)	10/Modell		
Vorhut	10/Modell		

* jede Auswahl ist einzigartig

Pulverfass (Max. 35%)



Donnerkanone

300 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	6"	7	Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	3	5	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Kanonier-Besatzung	3	3	4	1	2 Fleischlawine
Schrottling-Besatzung	1	2	3	0	3
Wollnashorn	3	3	5	2	2 Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Donnerkanone (4+) , Unbelebt

Modellregeln

Donnerkanone: Artilleriewaffe.

Diese Artilleriewaffe kann auf zwei Arten abgefeuert werden:

- **Kanone**, Reichweite 48", Schüsse 1, Str 5 [10], RD 2 [10], **Flächenattacke (1×5)**, [Multiple Lebenspunktverluste (D3+1)]
- **Salvenkanone**, Reichweite 12", Schüsse 2D6, Str 5, RD 4

Wenn sich eine Donnerkanone während der eigenen Bewegungsphase nur dreht (und sich sonst nicht bewegt), erleidet sie in der nächsten Schussphase keinen Abzug auf den Trefferwurf durch Bewegen und Schießen.



Schrottwerfer

245 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Konstrukt

Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	6"	6	Bedeutungslos, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	3	5	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schrottling-Besatzung (7)	1	2	3	0	3
Wollnashorn	3	3	5	2	2 Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Schrottwerfer (4+) , Unbelebt

Modellregeln

Schrottwerfer: Artilleriewaffe.

Katapult (5×5), Reichweite 12–48", Schüsse 1, Str 3, RD 1, **Todesstoß**.

Wenn sich ein Schrottwerfer während der eigenen Bewegungsphase nur dreht (und sich sonst nicht bewegt), erleidet er in der nächsten Schussphase keinen Abzug auf den Trefferwurf durch Bewegen und Schießen.



Kanoniere

170 Pkt + **70** Pkt/zusätzlichem Modell

3-8 Modelle

0-3 Einheiten/Armee



Höhe **Groß**

Typ **Infanterie**

Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	7	Punktend, Schrotting-Späher	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	4	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Kanonier	3	3	4	1	2 Donnerbüchse (4+) , Fleischlawine

Modellregeln

Donnerbüchse: Schusswaffe.

Reichweite 24", Schüsse D6, Str 4, RD 2, **Schnell**

Schussbereit.

Kommandoabteilung		Pkt -	Kommandoabteilung		Pkt -
Champion		10	Standartenträger		10
Musiker		10	Bannerverzauberung		beliebig

Versklavte Bestien (Max. 30%)



Basaltbestie

470 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee*

Höhe Gigantisch

Typ Bestie

Base 100×150 mm

*0-1 Einheit/Armee falls sie Charaktermodelle auf Basaltbestie enthält.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Furchtlos, Raserei	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	2	6	3	Gebirgspelz
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Reiter	3	4	4	1	3
Basaltbestie	5	3	6	3	2

Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3), **Lebendige Lawine**, Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)

—Modellregeln—

Lebendige Lawine: Attackenattribut.

Aufpralltreffer des Modells erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

—Optionen—

Pkt -

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Jagdspeer (3+)

kostenlos

Ogerarmbrust (3+)

kostenlos

Lanze

10



Eismammut

380 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch

Typ Bestie

Base 100×150 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	8	Frostaure	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	3	6	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Reiter (2)	3	4	4	1	3
Eismammut	4	3	6	3	2

Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)

—Modellregeln—

Frostaure: Universalregel.

Das Modell kann *Markerschütterndes Geheul* (Schamanismus) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken. Gegnerische Einheiten innerhalb von 9" um ein oder mehrere Eismammuts erleiden -3 Agilität. ~~Der Wurf für die Fluchtreichweite von gegnerischen Einheiten, die aufgerufen wurden~~ Während sie im Kontakt mit einem oder mehreren Eismammuts sind, erhalten gegnerische Einheiten, die aufgerufen werden **Minimiert (Fluchtreichweite)** ~~unterliegen Minimiertem Wurf~~.

—Optionen—

Pkt -

Jeder Reiter **muss** auswählen (nur eine Auswahl):

Jagdspeer (3+)

kostenlos

Ogerarmbrust (3+)

5



Sklavenriese

275 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
Sklavenriese	5	3	5	2	3 Wut

Modellregeln

Riese sehen, Riese machen: Universalregel.

Das Modell erhält **Fleischlawine**, Ohrenbetäubender Lärm und zählt hinsichtlich Fleischlawine als Charaktermodell.

Optionen

Big Brother

Pkt –

25

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Eisenfaust

kostenlos

Riesenkeule

25

Zweihandwaffe

40

Optionale Modellregeln

Big Brother: Universalregel.

Die Lebenspunkte des Modells werden auf 8 **gesetzt** und seine Basegröße ändert sich zu 75×100 mm. Das Modell erhält **Maximiert (Niedertrampeln-Attacken)**. ~~Der Wurf für die Anzahl der Treffer seiner Niedertrampeln-Attacken unterliegt der Regel Maximierter Wurf~~

Riesenkeule: Nahkampfwaffe.

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

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Großer Khan	Bew	6"	Mar	12"	Dis	9													
Groß, Infanterie	LP	5	Def	6	Wid	5	Rüs	0										Leichte Rüstung	
Großer Khan	Att	5	Off	6	Str	5	RD	2	Agi	4								Fleischlawine	
Khan	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8												Schrottlings-Späher	
Groß, Infanterie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	0										Leichte Rüstung	
Khan	Att	4	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	3								Fleischlawine	
Schamane	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8												Zaubernovize	
Groß, Infanterie	LP	4	Def	4	Wid	4	Rüs	0											
Schamane	Att	3	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2								Fleischlawine	
Mammutjäger	Bew	7"	Mar	14"	Dis	9												Einzelgänger, Herr der Tiere, Kein Anführer, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	
Groß, Infanterie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	1										Leichte Rüstung	
Mammutjäger	Att	4	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	4								Fleischlawine	

Reittiere für Charaktermodelle

Hauerbestie	Bew	8"	Mar	14"	Dis	C												Angst	
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2											
Hauerbestie	Att	4	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	2								Angeschrirrt, Aufpralltreffer (W3)	
Basaltbestie	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C												Furchtlos, Raserei	
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	2	Wid	6	Rüs	3										Gebirgspelz	
Basaltbestie	Att	5	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	2								Angeschrirrt, Aufpralltreffer (3W3), Lebendige Lawine, Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)	

Kern

Stammeskrieger	Bew	6"	Mar	12"	Dis	7												 Punktentend, Schrottlings-Späher	
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	0										Leichte Rüstung	
Stammeskrieger	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2								Fleischlawine	
Schläger	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8												 Punktentend, Schrottlings-Späher	
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	0										Schwere Rüstung	
Schläger	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2								Fleischlawine, Zweihandwaffe	
Schrottlings	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6												 Bedeutungslos, Punktentend, Zurück an die Arbeit!	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0											
Schrottlings	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3									

Elite

Säbelzahniger	Bew	8"	Mar	16"	Dis	5												Bedeutungslos	
Standard, Bestie	LP	2	Def	4	Wid	4	Rüs	0											
Säbelzahniger	Att	3	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4								Zusätzliche Unterstützung (2)	
Schrottlings-Fallensteller	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6												Bedeutungslos, Geschickte Fallensteller, Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler, Vorhut	
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0										Schwieriges Ziel (1)	
Fallensteller	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3								Wurfaffen (5+)	
Yetis	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8												Angst, Frosthauch, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Vorhut	
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	2											
Yeti	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3								Waffenpaar	
Bruderfresser	Bew	6"	Mar	12"	Dis	7												Angst, Furchtlos, Hinterhalt, Unerschütterlich	
Groß, Infanterie	LP	4	Def	3	Wid	5	Rüs	0										Zähigkeit (5+)	
Bruderfresser	Att	4	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3								Hass	
Hauerbestienreiter	Bew	8"	Mar	14"	Dis	8												 Angst, Punktentend	
Groß, Kavallerie	LP	3	Def	3	Wid	5	Rüs	2										Schwere Rüstung	
Reiter	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2									
Hauerbestie	Att	4	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	2								Angeschrirrt, Aufpralltreffer (W3)	

Pulverfass

Versklavte Bestien

Schusswaffen

Ch RT Ke El PF VB

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Jagdspeer	2+	Mammutjäger
	3+	Reiter (Basaltbestie, Eismammut)
Ogerarmbrust	2+	Mammutjäger
	3+	Großer Khan, Khan, Reiter (Basaltbestie, Eismammut)
Ogerpistolenpaar	4+	Großer Khan, Khan, Söldner-Veteran
Vipernfluch	4+	Charaktermodelle
Donnerbüchse	4+	Kanonier
Donnerkanone (1) und (2)	4+	Donnerkanone
Schrottwerfer	4+	Schrottwerfer
Bogen	4+	Schrottlinge
Wurfaffen	5+	Schrottlinge, Fallensteller

Veränderungsprotokoll

2023 balance Beta 2

- Söldner-Veteranen 0-4 Units/Army und mandatory at least one upgrade
- Kultoberhaupt, Herr der Tiere, Frostaura, Big Brother reworded
- Big Name Schatzmeister 50 ↘ 45
- Spezial Item Vipernfluch 40 ↗ 45
- Spezial Item Herzstopper 50 ↘ 40
- Spezial Item Zeichen des Großen Grashimmels 65 ↗ 70
- Mammutjäger Hauerbestie 35 ↘ 25
- Schrottlinge Basiskosten 115 ↘ 110
- Söldner-Veteranen Magic Resistance (2) 8 ↘ 5
- Kanoniere Basiskosten 175 ↘ 170
- Kanoniere Zusätzliche Modelle 69 ↗ 70
- Schrottwerfer Basiskosten 240 ↗ 245
- Donnerkanone Basiskosten 310 ↘ 300
- Rock Auroch Basiskosten 480 ↘ 470
- Sklavenriese Basiskosten 270 ↗ 275