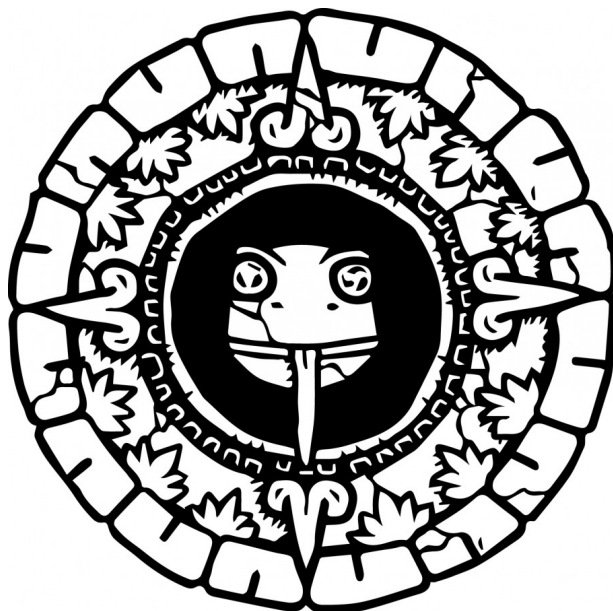


THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Uralte Echsen

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 Alpha 2 Update 1 – 31. Mai 2023

Armeesonderregeln	2	Charaktermodelle	9
Armee-Modellregeln	2	Reittiere für Charaktermodelle	12
Vererbter Zauber	4	Kern	14
Besondere Gegenstände	6	Elite	16
Howdah Vorrichtungen	5	Guerilla-Krieger	20
Armeeorganisation	8	Magna Sauria	22
Schnellreferenz	24		
Veränderungsprotokoll	27		



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

Keine Götter, keine Könige

Armeen der Uralten Echsen müssen nicht mindestens ein Charaktermodell enthalten und kein Charaktermodell kann zum General ernannt werden.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Bande der Gemeinschaft

Wenn die Einheit des Modells einen Disziplintest ablegt, darf der Besitzer entscheiden, die folgenden Regeln anzuwenden:

1. Wähle ein einzelnes Modell in der Einheit aus, das den Test für die gesamte Einheit wie üblich ablegt.
2. Bestimme das Modell mit dem höchsten Disziplinwert in jeder anderen befreundeten nicht-fliehenden Einheit innerhalb von 8" um die Einheit.
3. **Setze** die Disziplin des in Schritt 1 gewählten Modells auf den in Schritt 2 bestimmten Wert.

Chamäleon

Das Modell erhält **Hinterhalt**, **Kundschafter** und **Schwieriges Ziel** (1).

Kaiman-Mentoren (X)

Kaiman-Mentoren können der Einheit hinzugefügt werden. Kaiman-Mentoren nutzen das Einheitenprofil in Klammern (X). Zusätzlich folgen sie den Regeln für passende Bases (siehe „An vorderster Front“) und erhalten **Im Hintergrund** und **Kämpft aus zusätzlichem Glied**.

Kaiman-Mentoren zählen als Charaktermodelle für die Verteilung von Treffern. Sie müssen nicht die selben Nahkampfwaffen verwenden wie andere R&G-Modelle in der Einheit. Überzählige Lebenspunktverluste werden **niemals** von Kaiman-Mentoren und anderen Lebenspunktevorräten aufeinander übertragen.

Anstatt Nahkampfwaffenattacken wie normal zu verteilen, können R&G-Modelle Nahkampfwaffenattacken auf alle nicht-Champion R&G-Modelle in einer Einheit mit Kaiman-Mentoren verteilen, selbst wenn diese nicht in Kontakt sind. Attacken, die Kaiman-Mentoren, die nicht im Kontakt mit dem Angreifer sind, zugewiesen werden, mit der Ausnahme von Unterstützungsattacken, die normalerweise Kaiman-Mentoren zugewiesen werden, erleiden –1 auf den Trefferwurf.

Einheiten mit Kaiman-Mentoren können sich keine Kriegsplattformen anschließen.

Rudeljäger

Während der Angriffsphase können Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Rudeljäger misslungene Angriffswürfe wiederholen, wenn ihr Angriff Teil eines kombinierten Angriffs ist **und/oder wenn sie eine gegnerische Einheit angreifen, die im Nahkampf gebunden ist**.

Sippenzauberer (X)

Der Champion ist ein Zaubernovize mit den folgenden zusätzlichen Regeln:

- Das Modell erhält +1 Lebenspunkt bis zu einem Maximum von 3.
- Das Modell darf eine Anzahl an Zaubern, die im Einheitenbeitrag angegeben ist, aus den Zaubern, welche ebenfalls im Einheitenbeitrag angegeben sind, auswählen. Dies überschreibt die Zauberauswahlregeln für Zaubernovizen. Modelle, die zwei Erlernte Zauber beherrschen, erhalten **Kanalisieren** (1).

- Wenn zutreffend wird die Basegröße des Modells zu der Basegröße in Klammern (X) geändert. In diesem Fall erhält das Modell **Im Hintergrund**.

Witterung der Beute

Manche Einheiten in diesem Armeebuch haben die Fähigkeit, feindliche Einheiten mit Witterung der Beute zu markieren. Wenn eine Einheit markiert ist, platziere eine Witterungsmarke neben der Einheit. Eine Einheit gilt als markiert, wenn mindesten ein Modell in der Einheit durch eine Witterungsmarke markiert ist. Ein Charaktermodell, das eine Einheit, die von einer Witterungsmarke betroffen ist, verlässt, ist nicht mehr betroffen, außer das Charaktermodell war eine Einzelmodelleinheit, als es die Witterungsmarke erhalten hat. In diesem Fall behält das Charaktermodell die Witterungsmarke. Eine Einheit mehr als einmal zu markieren hat keinerlei zusätzlichen Vorteil.

Attackenattribute

Magnetstein – Nahkampf, Schießen

Schussattacken mit Magnetstein gegen Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Rüstung 3 oder mehr erhalten +1 auf ihren Trefferwurf.

~~Schussattacken mit Magnetstein unterliegen den folgenden Regeln bei ihren Trefferwürfen:~~

- ~~Nahkampfwaffenattacken gegen Ziele mit Rüstung 3 oder mehr erhalten +1 auf Trefferwürfe.~~
- ~~Schussattacken gegen eine Einheit, in der mehr als die Hälfte der Modelle Rüstung 3 oder mehr hat, erhöhen +1 auf Trefferwürfe.~~

Markierungsköder – Schießen

Einheiten, die von einer oder mehrere Attacken mit Markierungsköder getroffen werden, erhalten eine Witterungsmarke bis zum Ende des Spiels.

Raubtiersinne – Nahkampf, Schießen

Der Modellteil **erhält Hass** gegen Modelle in Einheiten, die mit Witterung der Beute markiert sind.

~~Vor der Schlacht (während Schritt 7 des Ablaufs der Aufstellungsphase), musst du, wenn deine Armeeliste ein oder mehrere Modelle mit dieser Regel beinhaltet, eine Einheit aus der Armeeliste deines Gegners mit Witterung der Beute markieren. Zusätzlich muss der Modellteil misslungene Trefferwürfe mit Nahkampfwaffenattacken gegen Modelle in Einheiten, die mit Witterung der Beute markiert sind, und mit Schussattacken gegen Einheiten, die mit Witterung der Beute markiert sind, wiederholen.~~

Rüstkammer

Blasrohr – Schusswaffe

Reichweite 12", Schüsse 2, Str 2, RD 0, **Giftattacken, Schnell Schussbereit.**

Magnetischer Kurzbogen – Schusswaffe

0-25 R&G-Modelle mit Magnetischer Kurzbogen pro Armee.

Reichweite 18", Schüsse 1, Str 3, RD 1, **Salvenfeuer, Magnetstein.**

Vergifteter Wurfspeer – Schusswaffe

Reichweite 12", Schüsse 1, Str wie Träger, RD wie Träger, **Giftattacken, Schnell Schussbereit.**

Zähne und Krallen – Nahkampfwaffe

Zweihändig. **Der Träger erhält +1 Attackewert während er diese Waffe verwendet.** Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten **Blitzartige Reflexe und Todesstoß**. Diese Waffe kann nicht verzaubert werden.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V Das Leben findet einen Weg <6+> {8+}	24"	<Universal> {Fluch}	Ein Zug	Das Ziel erleidet -1 auf Verwundungswürfe <und erhält Zähigkeit (5+)> . Modelle, die eine andere Instanz von Zähigkeit haben, erhalten stattdessen Zähigkeit (+2, max. 3+) .

Howdah Vorrichtungen

Howdah Vorrichtungen sind Verbesserungen, die einige Uralte Echsen Modelle erhalten können. Falls ein Modell in einer Einheit mit einer Howdah Vorrichtung ausgerüstet ist, müssen alle anderen Modelle der Einheit ebenfalls mit der gleichen Howdah Vorrichtung ausgerüstet werden.

Giftige Festung

75 Pkt

0–1 Modelle/Armee. Nur Thyroscutuserde.

Die Basegröße des Modells wird auf 60x100mm geändert und es erhält 6 zusätzliche Skink-Reiter. Falls zutreffend wird Exklusiv (Saurus-Krieger, Tempelwache) ersetzt durch Exklusiv (Skink-Krieger, Skink-Jäger). Zusätzlich erhalten alle Modellteile ohne Angeschirrt in der Einheit des Trägers **Giftattacken** und **Hass**.

Monolith des Vitalismus

65 Pkt

Einzigartig

Das Modell wird der **Armeestandardenträger**.

Magnetischer Großbogen (3+)

45 Pkt

0–3 Modelle/Armee.

Schusswaffe. Reichweite 18", Schüsse 2, Str 4 [5], RD 1 [3], **Flächenattacke (1x5)**, **Magnetstein**, **Marschieren und Schießen**, **Nachladen!**.

Magnetstein-Schild

40 Pkt

0–1 Modelle/Armee.

Befreundete Einheiten in 8" um dieses Modell erhalten **Rettungswurf (5+, gegen Beschuss)**.

Geschnitzte Weißheit

35 Pkt

0–3 Modelle/Armee.

Während der Zauberauswahl **muss** einer der unten stehenden Zauber gewählt werden. Das Modell kann den gewählten Zauber als Gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken:

- *Schicksalsurteil* (Weissagung)
- *Meister der Erde* (Druidenkult)
- *Geschmolzenes Kupfer* (Alchemie)
- *Insektenschwarm* (Schamanismus)
- *Berührung des Todes* (Beschwörung)

Jeder Zauber kann nur einmal von einem Modell mit Geschnitzte Weißheit gewählt werden.

Maschine der Uralten (3+)

35 Pkt

0–3 Modelle/Armee.

Schusswaffe. Reichweite 12", Schüsse 1, Str 6, RD 3, **Flächenattacke (2x2)**, **Magnetstein**, **Marschieren und Schießen**, **Nachladen!**. Der Angriff ist **niemals** von negativen Trefferwurfmodifikatoren betroffen. Für den Beschuss mit dieser Waffe kann das Modell eine Sichtlinie in jede Richtung ziehen.

Sonnenfängerkristall

30 Pkt

0–3 Modelle/Armee.

Das Modell erhält **Zermahlen-Attacken (2W3)**, die **immer** mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 1 durchgeführt werden. Darüber hinaus addiert jede Seite mit einem oder mehr Sonnenfängerkristallen bei der Berechnung des Kampfergebnisses +1 auf ihr Kampfergebnis.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Ruhm des Zeitalters des Morgengrauens 70 Pkt
Verzauberung: **Hellebarde Leichte Lanze** oder Speer.
Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag. Zusätzlich folgen Attacken mit dieser Waffe bei erfolgreichen natürlichen Verwundungswürfen von 5+ den folgenden Regeln:

- Sie erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (2)**
- Solange das Ziel nicht Immunität (Todesstoß) hat, wird ihr Rüstungsdurchschlag **immer** auf 10 gesetzt und sie ignorieren Zähigkeitwürfe.

Alchemistischer Pfeil 40 Pkt
Verzauberung: Magnetischer Kurzbogen.
Diese Waffe hat Schüsse 4, Str 4, RD 1. Falls die Waffe einen oder mehrere Treffer verursacht, wird die Stärke aller gleichzeitig von der Einheit des Trägers durchgeführten Schussattacken mit Magnetischen Kurzbögen auf 4 **gesetzt**.

Schlangennestamulett 30 Pkt
Kann nicht von Zauberern gewählt werden.
Verzauberung: Handwaffe oder Waffenpaar.
Während der Träger diese Waffe verwendet, wird sein Attackewert auf 6 **gesetzt** und Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, werden **Giftattaken**.

Rüstungsverzauberungen

Essenz der Vitalität 80 Pkt
Verzauberung: Leichte Rüstung.
Der Träger erhält **Zähigkeit (4+)** und +1 Lebenspunkt.

Sternenregenschuppen 55 Pkt
Verzauberung: **Harnisch**.
Das Modell des Trägers erhält Schwieriges Ziel (1) und Immun (Flammenattacken).

Bannerverzauberungen

Koru Stein 60 Pkt
Kann nicht von Einheiten gewählt werden, die gegen Kern zählen.
Die Einheit des Trägers erhält **Um die Flagge Sammeln (12")**. Falls das Modell **am Ende der Schlacht** als Verlust entfernt **wirdwurde**, erhält der Gegner zusätzlich 200 SP.

Obelisk der Zusammenarbeit 25 Pkt
Die Einheit des Trägers erhält **Rudeljäger**.

Artefakte

Uralte Tafel

80 Pkt

Dominant.

Einmal pro Magiephase darf der Träger einen einzelnen Magiewürfel neu würfeln, wenn er einen Zauberversuch unternimmt. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, wenn der Zauberversuch zu einem Kontrollverlust geführt hat, oder wenn nur ein Würfel für einen Zauberversuch eingesetzt wurde.

Sternenregenmagnetstein

65 Pkt

Das Modell des Trägers erhält **Schwieriges Ziel (1)** und, solange es keine Riesige Statur hat, **Ablenkend**.

Geschnitzte Tafel

55 Pkt

Kann nicht von Zauberern gewählt werden.

Während der Zauberauswahl **muß** das Modell einen der Zauber aus Geschnitzte Weißheit (siehe Howdah Vorrichtungen) auswählen, den kein Modell mit Geschnitzte Weißheit wählt. Das Modell kann den gewählten Zauber als Gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Ansturmresonanzkristall

50 Pkt

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn einer Angriffsphase aktiviert werden. Wähle eine befreundete Große Kavallerie oder ein Gigantisches Modell innerhalb von 18" um das Modell des Trägers und wende die folgenden Effekte (alle oder keinen von ihnen) bis zum Ende der Nahkampfphase an:

- Jedes Modell erhält **Aufpralltreffer (X)**, wobei X der Anzahl ihrer Stampfattacken entspricht. Wenn ein Modell schon Aufpralltreffer hat, erhöhe stattdessen die Zahl seiner Aufpralltreffer um die Anzahl seiner Stampfattacken.
- Das Modell kann keine Stampfattacken durchführen.

Himmelsastrolabium

50 Pkt

Kann nicht gewählt werden, wenn die Armeeliste einen oder mehrere Anurarch Erzmagier enthält..

Die Zauberwerte aller Zauber, die von befreundeten Modellen gewirkt werden, werden um 1 reduziert.

Pfeil des Eindringlings

15 Pkt

0-2 pro Armee. Nur Skink-Veteranen.

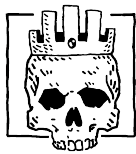
Unmittelbar vor der Schlacht (während Schritt 7 der Aufstellungsphase) **musst** du **für jedes Modell mit einem oder mehreren Pfeilen des Eindringlings in deiner Armeeliste** eine einzelne Einheit aus der Armeeliste deines Gegners mit Witterung der Beute markieren, selbst wenn der Träger das Spiel im Hinterhalt beginnt.

Te Aupouri Rauchstein

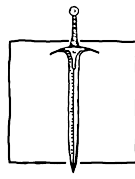
10 Pkt

Nur eine Benutzung. Kann aktiviert werden, wenn einer befreundeten Einheit ein Aufriebstest misslingt (nachdem gegebenenfalls erneut gewürfelt wurde). Bis zum Beginn der nächsten befreundeten Bewegungsphase erhalten gegnerische Modelle innerhalb von 18" um das Modell des Trägers **Minimiert (Angriffs-, Verfolgungs- und Überrennen-Reichweite)**.

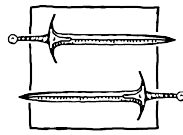
Armeeorganisation



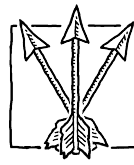
**Charakter-
modelle**
Max. 35%



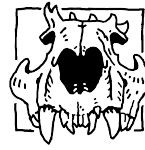
Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Guerilla-Krieger
Max. 30%



Magna Sauria
Max. 35%

Charaktermodelle (Max. 35%)



Anurarch-Erzmagier

430 Pkt

Einzelmodell 0-1 Einheit/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	2	Bande der Gemeinschaft, Meisterzauberer, Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung , Streng Überwacht , Überraschend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	1	4	0	Kann nicht niedergetrampelt werden, Zähigkeit (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Anurarch	1	1	1	0	1

Modellregeln

Streng Überwacht: Universalregel.

Das Modell kann **niemals** ein Duell aussprechen oder akzeptieren oder als das Modell ausgewählt werden, das die Strafe für das Ablehnen eines Duells erleidet. Solange es nicht beritten ist, erhält das Modell **Angeschlossen, Exklusiv (Kaiman-Älteste, Tegu-Krieger, Tegu-Wachen), Geländeerfahren** und **Im Hintergrund**.

Magie-Optionen

Pkt



Alchemie Beschwörung Druidenkult Weissagung

Optionen

Pkt

Besondere Gegenstände bis zu 200
Muss eine einzelne Arkane Beherrschung auswählen
beliebig
Darf eine einzelne Telepathische Beherrschung wählen
beliebig

Reittiere

Pkt

Anurarch Wächter 65

Optionale Modellregeln: Arkane Beherrschungen

Verbotene Beherrschung 80 Pkt

Das Modell beherrscht zwei zusätzliche Erlernte Zauber, die es aus den Erlernen Zaubern 1, 2, 3 und 4 aus Pyromantie wählen **muss**, während es ansonsten den normalen Regeln für die Zauberauswahl folgt. In jeder Magiephase erhält die Einheit des Modells **Maximiert (Disziplintests)** bis zum Beginn der nächsten Magiephase, sobald das Modell zum ersten Mal erfolgreich einen Zauber aus Pyromantie wirkt.

Beherrschung des Schleiers 70 Pkt

Das Modell erhält **Kanalisieren 1(2). Darüber...**

Ewigwährende Beherrschung 70 Pkt

Das Modell erhält einen +1 Zaubermodifikator.

Beherrschung des Sinneswandels 50 Pkt

Nachdem das Modell erfolgreich einen Erlernen Zauber gewirkt hat, darf es entscheiden, den Attributzauber von Alchemie, Weissagung, Beschwörung oder Hexerei zu wirken. **Falls es dies tut, so kann es anstelle des** den Attributzaubers des Erlernen Zaubers **nicht wirken, falls dieser einen solchen besitzt. Falls der Erlernte Zauber einen Attributzauber besitzt, den der Besitzer zu wirken wünscht...**

Eidetische Beherrschung 40 Pkt

Optionale Modellregeln: Telepathische Beherrschung

Geheimniswebende Beherrschung 50 Pkt

Der erste erfolglose Bannversuch während jeder gegnerischen Magiephase **muss** wiederholt werden.

Leitende Beherrschung 30 Pkt

Zu Beginn jedes befreundeten Spielerzuges darf das Modell eine Einheit des Typs Bestie oder Kavallerie innerhalb von 12" auswählen. Die ausgewählte Einheit erhält **Minimiert (Disziplintests)** und **Rudeljäger** bis zum Ende der Angriffsphase.

Telepathische Angreifende Beherrschung 25 Pkt

Einmal pro befreundeter Magiephase darf das Mo-

dell **versuchen**, einen einzelnen nicht-Vererbten Erlernen Zauber, der in der vorangehenden Magiephase erfolgreich von einem gegnerischen Zauber gewirkt wurde, **zu wirken** auswählen. Das Modell beherrscht den ausgewählten Zauber bis zum Ende der Phase. **Falls der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, darf das Modell einen Attributzauber wirken, den der gegnerische Zauber für den nicht-Vererbten Erlernen Zauber beherrscht.**

In den Wahnsinn treibende Beherrschung 15 Pkt

Das Modell erhält **Entsetzen** und **Ohrenbetäuben der Lärm**.
Ch RT Ke El GK MS



Kaiman-Meister

310 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8	Bande der Gemeinschaft, Exklusiv (Kaiman-Älteste), Geländeerfahren (Gewässer), Kunst des Krieges , Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	5	5	3	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kaiman-Meister	5	5	5	2	2	Waffenmeister, Hellebarde, Zähne und Krallen, Zweihandwaffe

Modellregeln

Kunst des Krieges: Universalregel.

Während es eine gewöhnliche Waffe benutzt, unterliegt das Modell den folgenden Regeln entsprechend seiner Waffe:

- **Zweihandwaffe:** Attacken, die mit einer Zweihandwaffe durchgeführt werden, erhalten +1 auf den Verwundungswurf.
- **Hellebarde:** Das Modell erhält **Ablenkend**.
- **Zähne und Krallen:** Das Modell erhält +1 Attackewert für jedes gegnerische Modell in Basiskontakt mit ihm (einschließlich des Gegners in einem Duell, falls zutreffend), bis zu einem Maximum von +3.

Optionen

Besondere Gegenstände

Pkt-

bis zu 100



Tegu-Veteran

170 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Reittiere, die mit (MS) bezeichnet sind zählen gegen Magna Sauria. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	8	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	5	5	2	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Tegu-Veteran	5	5	5	2	3	Magnetstein

Optionen

Besondere Gegenstände

bis zu 200

Schild

10

Reittiere

Echsenraptor

75

Alpha-Carnosaurus (MS)

495

Nur eine Auswahl:

Leichte Lanze

5

Speer

5

Hellebarde

10

Waffenpaar

10

Zweihandwaffe

15



Skink-Veteran

90 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Reittiere, die mit [GK] bezeichnet sind und ihre Reiter zählen gegen Charaktere und Guerilla-Krieger.
Reittiere, die mit (MS) bezeichnet sind zählen gegen Magna Sauria. Zusätzlich zählen diese Reittiere und ihre Reiter gegen Charaktere.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	7	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	4	3	0	Zähigkeit (6+), Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skink-Veteran	3	4	4	1	5
Optionen			Pkt-		Reittiere
Besondere Gegenstände			bis zu 100	Bergpteradon [GK]	
Schild			5	Pouakai Himmelstyrann [GK](MS)	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):			kostenlos	Taurosaurus* (MS)	
Vergifteter Wurfspeer (2+)			5	*Das Modell verliert Leichte Truppen.	
Blasrohr (3+)			5	Optionale Modellregeln	
Magnetischer Kurzbogen (2+)			5	Meisterstrategie: Universalregel.	
Nur eine Auswahl:				Solange er einer Einheit angeschlossen ist, die	
Hellebarde			5	komplett aus Skink-Guerillia, Skink-Jägern, Skink-	
Leichte Lanze			5	Kriegern, und/oder Skink-Veteranen besteht, erhält	
Waffenpaar			5	die Einheit Vorgetäuschte Flucht und Vorhut .	
Nur eine Auswahl:					
Chamäleon und Schwieriges Ziel (1)			15		
(0–2 Einheiten/Armee) (nur zu Fuß)			35		
Meisterstrategie (0–1 Einheiten/Armee)					
(nur zu Fuß)					

Reittiere für Charaktermodelle



Anurarch Wächter

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 50×75 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	4	C	3	Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Wächter	4	4	4	1	2	Hellebarde
Sänfte						Angeschirrt



Echsenraptor

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	C	Rudeljäger		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Echsenraptor	2	3	4	2	4	Angeschirrt



Bergpteradon

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

0–1 Reittiere/Armee wenn die Armee eines oder mehrere Pouakai Himmelstyrannen beinhaltet.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 2" Fliegen 8"	4" 16"	C	Angriff aus der Luft, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Vorhut		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	C	3	C+1	Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Bergpteradon	3	3	4	1	4	Angeschirrt

Modellregeln

Angriff aus der Luft: Spezialattacke.

Einheiten, die komplett aus Modellen mit Angriff aus der Luft bestehen, dürfen eine Hinwegfegen-Attacke durchführen. Die gegnerische Einheit erleidet 2 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 0 für jedes Modell mit Angriff aus der Luft in der Einheit.



Pouakai Himmeltstyrann

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **50×75 mm**
0–1 Reittier/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	<i>Boden</i>	2"	4"	C	Angst, Besonderer Hinterhalt (Offenes Gelände), Exklusiv, Fliegen (8", 16"), Furchtlos, Leichte Truppen, Vorhut (6")
	<i>Fliegen</i>	8"	16"		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	4	C+1	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Pouakai Himmeltstyrann	4	4	5	2	4 Angeschirrt, Raubtiersinne



Taurosaurus

Höhe **Gigantisch**
Typ **Bestie**
Base **50×100 mm**
0–1 Reittier/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Magna Sauria.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	10"	C		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	3	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skinkreiter (4)	1	2	3	0	3 Vergifteter Wurfspeer (4+)
Taurosaurus	4	3	6	3	2 Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3)

— Optionen —

Pkt –

Der Taurosaurusmodellteil darf eine einzige
Howdah Vorrichtung wählen beliebig



Alpha-Carnosaurus

Höhe **Gigantisch**
Typ **Bestie**
Base **50×100 mm**
0–1 Reittier/Armee

Das Reittier und sein Reiter zählen gegen Charaktermodelle. Zusätzlich zählt dieses Reittier gegen Magna Sauria.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	C	Furchtlos, Raserei	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	3	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Alpha-Carnosaurus	5	4	7	4	3 Angeschirrt, Mächtigstes Raubtier , Multiple Lebenspunktverluste (2), Raubtiersinne, Schlachtfokus

— Modellregeln —

Mächtigstes Raubtier: Attackenattribut.
Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (+2" Bew)** bei Angriffen gegen Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Riesige Statur bestehen.

— Optionen —

Pkt –

Rex

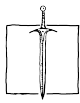
25

— Optionale Modellregeln —

Rex: Universalregel.

Die Basegröße des Modells wird auf 100×150 mm geändert und seine Lebenspunkte werden auf 7 **gesetzt**.

Kern (Min. 25%)



Tegu-Krieger

210 Pkt + **14** Pkt/zusätzlichem Modell **15-35*** Modelle



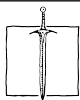
0-5 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

*Falls die Einheit einen oder mehrere Kaiman-Mentoren enthält, wird die maximale Anzahl auf 25 reduziert.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	4	2	Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Tegu-Krieger	2	3	4	1	2 Magnetstein

Optionen	Pkt-	Sippenzauberer
Speer	2/Modell	Muss 1 Zauber aus den folgenden auswählen:
Kaiman-Mentoren (Kaiman-Älteste)		• <i>Erwachen der Bestie</i> (Schamanismus)
(0-23 Modelle/Einheit) [†]	95/Modell	
Hellebarde[‡]=5/Modell		
Zweihandwaffe[‡]=10/Modell		
[†] Einheiten, die einen oder mehrere Kaiman-Mentoren enthalten (Kaiman-Älteste) zählen gegen die maximale Anzahl von Kaiman-Älteste-Einheiten, die aus Elite erlaubt sind. Kaiman-Älteste zählen gegen Elite statt gegen Kern.		
[‡] Alle Kaiman-Mentoren in der Einheit müssen mit der selben Waffe ausgerüstet sein.		
Kommandoabteilung	Pkt-	
Champion	10	
Sippenzauberer (50×50 mm)	35	
Standartenträger	10	
Bannerverzauberung	beliebig	



Skink-Krieger

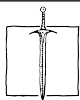
150 Pkt + **5** Pkt/zusätzlichem Modell **20-40** Modelle 0-5 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	5	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	2	0	Zähigkeit (6+), Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skink-Krieger	1	2	3	0	3

Optionen	Pkt-	Sippenzauberer
Speer	1/Modell	Muss 1 Zauber aus den folgenden auswählen:
Kaiman-Mentoren (Kaiman-Krieger)		• <i>Rankende Wurzeln</i> (Druidenkult)
(0-4 Modelle/Einheit)*	50/Modell	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):		
Zähne und Krallen[†]	kostenlos	
Hellebarde[†]	5/Modell	
*Die Modelle zählen gegen das Maximum an Kaiman-Kriegern, die aus Kern erlaubt sind.		
[†] Alle Kaiman-Mentoren in der Einheit müssen mit der selben Waffe ausgerüstet sein.		
Kommandoabteilung	Pkt-	
Champion	10	
Sippenzauberer (40×40 mm)	30	
Standartenträger	10	
Bannerverzauberung	beliebig	



Skink-Jäger

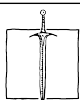
170 Pkt + 7 Pkt/zus. Modell

12-20 Modelle 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Guerilla-Krieger.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	5	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests)		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	2	2	0	Zähigkeit (6+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Skink-Jäger	1	2	3	0	3	Vergifteter Wurfspeer (4+)
Sippenzauberer			Kommandoabteilung			Pkt-
Muss 1 Zauber aus den folgenden auswählen: • Rankende Wurzeln (Druidenkult)			Champion mit Sippenzauberer			25



Kaiman-Krieger

220 Pkt + 55 Pkt/zusätzlichem Modell

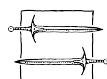
4-9 Modelle

0-9 Modelle/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	7	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	3	4	3		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kaiman-Krieger	3	3	4	1	1	
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung		Pkt -
Muss auswählen (nur eine Auswahl):			Champion mit Sippenzauberer			35
Hellebarde			Standartenträger			10
Zähne und Krallen			Bannerverzauberung			beliebig
5/Modell kostenlos						
Sippenzauberer						
Muss 1 Zauber aus den folgenden auswählen:						
• Erwachen der Bestie (Schamanismus)						

Elite (Unbegrenzt)



Tegu-Wachen

310 Pkt + **23** Pkt/zusätzlichem Modell **15–30** Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

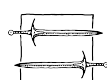
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	8	Bande der Gemeinschaft, Furchtlos, Geländeerfahren (Gewässer) , Leibwache (Anurarch-Erzmagier), Magieresistenz (2), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	2	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Tegu-Wache	2	4	4	1	2 Magnetstein, Wächterpatu

Modellregeln

Wächterpatu: Nahkampfwaffe/Handwaffe.

Attacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag und schlagen **immer** in Initiativeschritt 0 zu.

Kommandoabteilung	Pkt	Kommandoabteilung	Pkt
Champion	10	Bannerverzauberung	beliebig
Standartenträger	10		



Tegu-Mystiker

180 Pkt + **13** Pkt/zusätzlichem Modell **10–20** Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	8"	7	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Mystische Macht, Plänkler	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	2	Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Tegu-Mystiker	2	4	4	1	2 Magische Attacken, Waffenmeister

Modellregeln

Mystische Macht: Universalregel.

Einmal pro Spielerzug zu Beginn der Schussphase (1) oder zu Beginn der Nahkampfphase (2) darfst du eine Schleiermarke aus deinem Vorrat an Schleiermarken abwerfen. Tust du dies, erhalten Modelle mit Mystischer Macht in der Einheit den entsprechenden Effekt:

1. Schussphase: Wurf Waffen (5+).

2. Nahkampfphase: Waffenpaar.

Die Effekte halten bis zur nächsten Angriffsphase an.

Sippenzauberer

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- Silberstachel (Alchemie)
- Quelle der Jugend (Druidenkult)
- Beistand der Ahnen (Beschwörung)
- Erwachen der Bestie (Schamanismus)
- Kenne deinen Feind (Weissagung)
- **Das Leben findet einen Weg** (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung	Pkt
Champion mit Sippenzauberer	90



Raptorenrudel

135 Pkt + **13** Pkt/zusätzlichem Modell **5–15** Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm



Einheiten mit 8 oder mehr Modellen **ohne** mit **weder** Hinterhalt **und** **noch** Ätzende Spucke zählen gegen Kern statt gegen Elite.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	6	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Wald), Minimiert (Disziplintests), Rudeljäger, Schnelle Neuformierung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	4	2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Raptor	2	3	4	2	4

Optionen

Nur eine Auswahl:

Hinterhalt

Ätzende Spucke

Pkt-

1/Modell

2/Modell

Optionale Modellregeln

Ätzende Spucke: Universalregel.

Das Modell erhält **Giftattacken**. Zusätzlich erhält das Modell **Atemattacke** (Str 2, RD 3) mit den folgenden Einschränkungen: Statt 2W6 Treffer erleidet das Ziel eine Anzahl von Treffern, die der Anzahl der Modelle mit Ätzende Spucke in der Einheit entspricht. Nur ein einziges Modell in jeder Einheit darf diese Atemattacke einmal pro Spiel einsetzen.



Raptorreiter

290 Pkt + **31** Pkt/zusätzlichem Modell **8–15** Modelle 0–2 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	7	Bande der Gemeinschaft, Minimiert (Disziplintests), Punktend, Rudeljäger, Schnelle Neuformierung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	3	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Tegurreiter	2	4	4	1	2 Magnetstein
Raptor	2	3	4	2	4 Angeschirrt

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Leichte Lanze

Hellebarde

Pkt-

kostenlos

1/Modell

Kommandoabteilung

Champion

Standartenträger

Bannerverzauberung

Pkt-

10

10

beliebig



Kaiman-Älteste

275 Pkt + **85** Pkt/zusätzlichem Modell

3-6 Modelle

0-2 Einheiten/Armee



Höhe **Groß**

Typ **Infanterie**

Base **50×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	8	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Punktest, Schnelle Neuformierung	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	4	4	3	

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
----------	-----	-----	-----	----	-----

Kaiman-Ältester **3** **4** **5** **2** **1** **Hellebarde**, Waffenmeister, Zähne und Krallen

Optionen

Zweihandwaffe

Hellebarde

Pkt-

8/Modell

2/Modell

Kommandoabteilung

Champion mit Sippenzauberer

Standartenträger

Bannerverzauberung

Pkt-

80

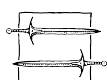
10

beliebig

Sippenzauberer

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Quelle der Jugend* (Druidenkult)
- *Heilendes Wasser* (Druidenkult)
- *Markerschütterndes Geheul* (Schamanismus)
- *Das Leben findet einen Weg* (Vererbter Zauber)



Thyroscutusherde

200 Pkt + **145** Pkt/zusätzlichem Modell

1-3 Modelle

0-4 Modelle/Armee

Höhe **Groß**

Typ **Kavallerie**

Base **50×100 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	6	Bande der Gemeinschaft, Furchtlos, Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	4	5	5	

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skinkreiter (4)	1	2	3	0	3
Thyroscutus	3	2	4	1	0

Vergifteter Wurfspeer (4+)

Angeschirrt, Zerschmettern

Optionen

Großer Beschützer (0-1 Modell/Einheit) **40/Modell**

Thyroscutus Modelteile dürfen ein

Howdah Vorrichtung wählen

beliebig

Optionale Modellregeln

Großer Beschützer: Universalregel.

Das Modell erhält **Exklusiv (Tegu-Krieger, Tegu-Wache)** und **Kriegsplattform**, und das Modell und R&G-Modelle in seiner Einheit erhalten **Parieren**.



Rhaphodonreiter

250 Pkt + **55** Pkt/zusätzlichem Modell

3–5 Modelle

0–2 Einheiten/Armee*

Höhe **Groß**

Typ **Kavallerie**

Base **40×40 mm**

* 0–1 Einheit/Armee falls die Armee zwei oder mehr Einheiten Pteradonreiter enthält.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden 2"	4"	6	Bande der Gemeinschaft, Fliegen (8", 16"), Furchtlos, Leichte Truppen, Raserei, Vorhut	
	Fliegen 8"	16"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	2	3	2	Schwieriges Ziel (1), Zähigkeit (6+), Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skinkreiter	1	2	3	0	3 Leichte Lanze
Rhaphodon	3	3	4	1	4 Angeschirrt, Fressrausch , Raubtiersinne, Schlachtfokus, Todesstoß

— Modellregeln —

Fressrausch: Attackenattribut – Nahkampf.

Während es mit einer oder mehreren gegnerischen Modellen, die mit Witterung der Beute markiert wurden, im Nahkampf gebunden ist, erhält der Modellteil +2 Attackewert und **Unnachgiebig**. **Darüber hinaus sind die Disziplintests des Modells niemals Minimiertem Wurf unterworfen.**

— Kommandoabteilung —

Champion

Pkt –

10



Echsenschwärme

130 Pkt + **45** Pkt/zusätzlichem Modell

3–6 Modelle

0–3 Einheiten/Armee

Höhe **Standard**

Typ **Bestie**

Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	5	Bande der Gemeinschaft, Furchtlos, Geländeerfahren (Gewässer), Instabil, Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Plänkler	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	2	2	0	Schwieriges Ziel (1), Zähigkeit (6+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Echsenschwarm	4	2	2	1	3 Giftattacken, Raubtiersinne, Zusätzliche Unterstützung (3)

— Optionen —

Kundschafter

Pkt –

8/Modell

Guerilla-Krieger (Max. 30%)



Skink-Guerrillas

165 Pkt + 12 Pkt/zusätzlichem Modell **8–15 Modelle** 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	6	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Plänkler	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	2	2	0	Schwieriges Ziel (1), Zähigkeit (6+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi

Skink-Guerrila **1** **2** **3** **0** **3**

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Magnetischer Kurzbogen (3+) kostenlos
Blasrohr (4+) 2/Modell

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Vorhut kostenlos
Chamäleon (0–2 Einheiten/Armee) 1/Modell
Markierungsköder (0–2 Einheiten/Armee) 25

Kommandoabteilung

Champion

10



Waffenbestien

235 Pkt + 105 Pkt/zusätzlichem Modell **2–4 Modelle**

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	6	Bande der Gemeinschaft, Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests)	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	4	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Waffenbestie	3	3	5	2	3

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Speerrücken (0–4 Modelle/Armee) kostenlos
Salamander und Rettungswurf (5+, gegen
Flammenattacken) (0–2 Modelle/Einheit,
0–3 Modelle/Armee) 20/Modell

Optionale Modellregeln

Salamander – Flammen Speien: Spezialattacke.

Das Modell erhält **Atemattacke (Str 4, RD 0, Flammenattacken)**. Diese Atemattacke ist nicht auf eine Nutzung pro Spiel begrenzt und kann einmal pro Spielerzug verwendet werden.

Speerrücken: Universalregel.

Das Modell erhält **Raubtiersinne** und **Stacheln Verschießen**.

Stacheln Verschießen (3+): Schusswaffe.

Reichweite 12", Schüsse 3 4, Str 5, RD 2, **Schnell Schussbereit**.



Pteradonreiter

200 Pkt + 40 Pkt/zusätzlichem Modell

3–5 Modelle

0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Kavallerie

Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	Boden	2"	4"	6	Bande der Gemeinschaft, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Plänkler, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut		
	Fliegen	8"	16"				
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	2	2	3	2	Schwieriges Ziel (1), Zähigkeit (6+), Schild		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Skinkreiter	1	2	3	0	3	Leichte Lanze	
Pteradon	2	2	4	1	4	Angeschirrt, Angriff aus der Luft	

Modellregeln

Angriff aus der Luft: Spezialattacke.

Einheiten, die komplett aus Modellen mit Angriff aus der Luft bestehen, dürfen eine Hinwegfegen-Attacke durchführen. Die gegnerische Einheit erleidet 2 Treffer mit Stärke 4 und Rüstungsdurchschlag 0 für jedes Modell mit Angriff aus der Luft in der Einheit.

Sippenzauberer

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- [Heilendes Wasser](#) (Druidenkult)
- [Meister der Erde](#) (Druidenkult)
- [Markerschütterndes Geheul](#) (Schamanismus)
- [Das Leben findet einen Weg](#) (Vererbter Zauber)

Optionen

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Magnetischer Kurzbogen (3+) kostenlos

Vergifteter Wurfspieß (4+) kostenlos

Markierungsköder 25

Besonderer Hinterhalt (Innerhalb von 2" um einen befreundeten

Titanopod) (0–1 Einheit/Armee) kostenlos

Kommandoabteilung

Champion mit Sippenzauberer

Pkt –

90

Magna Sauria (Max. 35%)



Stygiosaurusrudel

310 Pkt + **145** Pkt/zusätzlichem Modell **2-4** Modelle 0-2 Einheiten/Armee



Höhe **Groß**

Typ **Kavallerie**

Base **50×100 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	6	Angst, Bande der Gemeinschaft, Minimiert (Disziplin-tests), Punktend, Rudeljäger, Schnelle Neuformierung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	4	5	2	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skinkreiter	1	2	3	0	3 Leichte Lanze
Stygiosaurus	4	4	5	2	3 Angeschirrt, Giftattacken, Niedertrampeln-Attacke (W3), Raubtiersinne

— Sippenzauberer —

Muss 1 Zauber aus den folgenden auswählen:

- *Insektenschwarm* (Schamanismus)
- *Wilde Wut* (Schamanismus)
- *Das Leben findet einen Weg* (Vererbter Zauber)

— Kommandoabteilung —

Champion mit Sippenzauberer

Pkt -

30

Standartenträger

10

Bannerverzauberung

beliebig



Carnosaurus

370 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe **Gigantisch**

Typ **Bestie**

Base **50×100 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	7	Bande der Gemeinschaft, Furchtlos, Minimiert (Disziplin-tests), Raserei	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	2	5	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Tegureiter	2	4	4	1	2
Carnosaurus	5	3	6	3	3
Angeschirrt, Magnetstein , Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Standard, Groß), Raubtiersinne, Schlachtfokus					

— Optionen —

Anführer der Jagd

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Leichte Lanze

Hellebarde

kostenlos

10

Pkt -

20

— Optionale Modellregeln —

Anführer der Jagd: Universalregel.

Das Modell erhält **Exklusiv (Raptorenrudel, Raptorreiter)** und **Kriegsplattform**. R&G-Modelle in der Einheit des Modells erhalten **Furchtlos** und **Raserei**. Standard Bestien und Modellteile mit Angeschirrt in der Einheit des Modells erhalten **Schlachtfokus**.



Taurosaurus

435 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	10"	6	Bande der Gemeinschaft, Minimiert (Disziplintests)	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	3	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Skinkreiter (5)	1	2	3	0	3 Vergifteter Wurfspeer (4+)
Taurosaurus	4	3	6	3	2 Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3)

— Optionen —

Pkt –

Der Taurosaurusmodellteil darf eine einzige
Howdah Vorrichtung wählen beliebig



Titanopod

530 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 100×200 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	4"	14"	6	Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren, Minimiert (Disziplintests), Ohrenbetäubender Lärm, Wandelnder Berg	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	10	3	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Steinwerfer (6)	1	3	4	0	3 Vergifteter Wurfspeer (4+)
Titanopod	2	3	6	3	0 Angeschirrt, Niedertrampeln-Attacke (5W3), Pfad der Zerstörung

— Modellregeln —

Pfad der Zerstörung: Spezialattacke.

Für Stampfattacken ignoriert das Modell Kann nicht niedergetrampelt werden und behandelt alle gegnerischen Modelle ohne Riesige Statur, als ob sie von der Größe Standard wären. Wenn die Stampfattacken des Modells auf eine Große Einheit verteilt werden, wird die Anzahl der Treffer halbiert, Brüche werden aufgerundet.

Wandelnder Berg: Universalregel.

Gegnerische Einheiten erhalten keinen Flanken- oder Rückenbonus, wenn sie in der Flanke oder im Rücken des Modells im Nahkampf gebunden sind. Das Modell profitiert **niemals** von Deckung.

— Optionen —

Pkt –

Der Titanopod-Modellteil darf eine einzelne
Howdah Vorrichtung auswählen beliebig

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Anurarch-Erzmagier	Bew	6"	Mar	12"	Dis	2								Bande der Gemeinschaft, Meisterzauberer, Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung , Streng Überwacht , Überraschend
Standard, Infanterie	LP	4	Def	1	Wid	4	Rüs	0						Kann nicht niedergetrampelt werden, Zähigkeit (5+)
Anurarch	Att	1	Off	1	Str	1	RD	0	Agi	1				
Kaiman-Meister	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8								Bande der Gemeinschaft, Exklusiv (Kaiman-Älteste), Geländeerfahren (Gewässer), Kunst des Krieges, Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung
Groß, Infanterie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	3						Leichte Rüstung
Kaiman-Meister	Att	5	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	2				Waffenmeister, Hellebarde, Zähne und Krallen, Zweihandwaffe
Tegu-Veteran	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8								Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	5	Rüs	2						Leichte Rüstung
Tegu-Veteran	Att	5	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	3				Magnetstein
Skink-Veteran	Bew	6"	Mar	12"	Dis	7								Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung
Standard, Infanterie	LP	2	Def	4	Wid	3	Rüs	0						Zähigkeit (6+), Leichte Rüstung
Skink-Veteran	Att	3	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	5				

Reittiere für Charaktermodelle

Anurarch Wächter	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8								
Standard, Infanterie	LP	5	Def	4	Wid	C	Rüs	3						Rettungswurf (5+, gegen Magische Attacken)
Wächter	Att	4	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2				Hellebarde
Sänfte	Att	-	Off	-	Str	-	RD		Agi	-				Angeschirrt
Echsenraptor	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C								Rudeljäger
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1						
Echsenraptor	Att	2	Off	3	Str	4	RD	2	Agi	4				Angeschirrt
Bergpteradon	Bew	2"	Mar	4"	Dis	C								Angriff aus der Luft , Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Vorhut
Groß, Kavallerie	LP	3	Def	C	Wid	3	Rüs	C+1						Schwieriges Ziel (1)
Bergpteradon	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	4				Angeschirrt
Pouakai Himmelstyrann	Bew	2"	Mar	4"	Dis	C								Angst, Besonderer Hinterhalt (Offenes Gelände), Exklusiv, Fliegen (8", 16"), Furchtlos, Leichte Truppen, Vorhut (6")
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1						
Pouakai Himmelstyrann	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	4				Angeschirrt, Raubtiersinne
Taurosaurus	Bew	6"	Mar	10"	Dis	C								
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	3	Wid	6	Rüs	4						
Skinkreiter (4)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3				Vergifteter Wurfspeer (4+)
Taurosaurus	Att	4	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	2				Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3)
Alpha-Carnosaurus	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C								Furchtlos, Raserei
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	3	Wid	6	Rüs	4						
Alpha-Carnosaurus	Att	5	Off	4	Str	7	RD	4	Agi	3				Angeschirrt, Mächtigstes Raubtier , Multiple Lebenspunktverluste (2), Raubtiersinne, Schlachtfokus

Kern

Tegu-Krieger	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7								Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	2						Schild
Tegu-Krieger	Att	2	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2				Magnetstein
Skink-Krieger	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5								Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0						Zähigkeit (6+), Schild
Skink-Krieger	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3				
Skink-Jäger	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5								Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests)
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0						Zähigkeit (6+)
Skink-Jäger	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3				Vergifteter Wurfspeer (4+)

Kaiman-Krieger	Bew	6"	Mar	12"	Dis	7					Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	3			
Kaiman-Krieger	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	1	

Elite

Tegu-Wachen	Bew	4"	Mar	8"	Dis	8					Bande der Gemeinschaft, Furchtlos, Geländeerfahren (Gewässer) , Leibwache (Anurarch-Erzmagier), Magieresistenz (2), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	2			Leichte Rüstung, Schild
Tegu-Wache	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2	Magnetstein , Wächterpatu
Tegu-Mystiker	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7					Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Mystische Macht, Plänkler
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	2			Ablenkend, Schwieriges Ziel (1)
Tegu-Mystiker	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2	Magische Attacken, Waffenmeister
Raptorenrudel	Bew	7"	Mar	14"	Dis	6					Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Wald), Minimiert (Disziplintests), Rudeljäger, Schnelle Neuformierung
Standard, Bestie	LP	1	Def	3	Wid	4	Rüs	2			
Raptor	Att	2	Off	3	Str	4	RD	2	Agi	4	
Raptorreiter	Bew	7"	Mar	14"	Dis	7					Bande der Gemeinschaft, Minimiert (Disziplintests), Punktend, Rudeljäger, Schnelle Neuformierung
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	3			Leichte Rüstung, Schild
Tegureiter	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2	Magnetstein
Raptor	Att	2	Off	3	Str	4	RD	2	Agi	4	Angeschirrt
Kaiman-Älteste	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8					Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Minimiert (Disziplintests), Punktend, Schnelle Neuformierung
Groß, Infanterie	LP	4	Def	4	Wid	4	Rüs	3			
Kaiman-Ältester	Att	3	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	1	Hellebarde , Waffenmeister, Zähne und Krallen
Thyroscutusherde	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6					Bande der Gemeinschaft, Furchtlos, Minimiert (Disziplintests), Schnelle Neuformierung
Groß, Kavallerie	LP	5	Def	4	Wid	5	Rüs	5			
Skinkreiter (4)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	Vergifteter Wurfspeer (4+)
Thyroscutus	Att	3	Off	2	Str	4	RD	1	Agi	0	Angeschirrt, Zerschmettern
Rhamphodonreiter	Bew	2"	Mar	4"	Dis	6					Bande der Gemeinschaft, Fliegen (8", 16"), Furchtlos, Leichte Truppen, Raserei, Vorhut
Groß, Kavallerie	LP	2	Def	2	Wid	3	Rüs	2			Schwieriges Ziel (1), Zähigkeit (6+), Schild
Skinkreiter	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	Leichte Lanze
Rhamphodon	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	4	Angeschirrt, Fressrausch , Raubtiersinne, Schlachtfokus, Todesstoß
Echsenchwärme	Bew	6"	Mar	12"	Dis	5					Bande der Gemeinschaft, Furchtlos, Geländeerfahren (Gewässer), Instabil, Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Plänkler
Standard, Bestie	LP	5	Def	2	Wid	2	Rüs	0			Schwieriges Ziel (1), Zähigkeit (6+)
Echsenchwarm	Att	4	Off	2	Str	2	RD	1	Agi	3	Giftattacken, Raubtiersinne, Zusätzliche Unterstützung (3)

Guerilla-Krieger

Skink-Guerrillas	Bew	6"	Mar	12"	Dis	6					Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren (Gewässer), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Plänkler
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	2	Rüs	0			Schwieriges Ziel (1), Zähigkeit (6+)
Skink-Guerrila	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	
Waffenbestien	Bew	6"	Mar	12"	Dis	6					Bande der Gemeinschaft, Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests)
Groß, Bestie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	3			
Waffenbestie	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3	
Pteradonreiter	Bew	2"	Mar	4"	Dis	6					Bande der Gemeinschaft, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Minimiert (Disziplintests), Plänkler, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut
Groß, Kavallerie	LP	2	Def	2	Wid	3	Rüs	2			Schwieriges Ziel (1), Zähigkeit (6+), Schild
Skinkreiter	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	Leichte Lanze
Pteradon	Att	2	Off	2	Str	4	RD	1	Agi	4	Angeschirrt, Angriff aus der Luft

Magna Sauria

Stygiosaurusrudel	Bew	7"	Mar	14"	Dis	6					Angst, Bande der Gemeinschaft, Minimiert (Disziplintests), Punktend, Rudeljäger, Schnelle Neuformierung
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	2			Leichte Rüstung, Schild
Skinkreiter	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	Leichte Lanze
Stygiosaurus	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	3	Angeschirrt, Giftattacken, Niedertrampeln-Attacke (W3), Raubtiersinne
Carnosaurus	Bew	7"	Mar	14"	Dis	7					Bande der Gemeinschaft, Furchtlos, Minimiert (Disziplintests), Raserei
Gigantisch, Bestie	LP	5	Def	2	Wid	5	Rüs	4			
Tegureiter	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	2	
Carnosaurus	Att	5	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	3	Angeschirrt, Magnetstein , Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Standard, Groß), Raubtiersinne, Schlachtfokus
Taurosaurus	Bew	6"	Mar	10"	Dis	6					Bande der Gemeinschaft, Minimiert (Disziplintests)
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	3	Wid	6	Rüs	4			
Skinkreiter (5)	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3	Vergifteter Wurfspeer (4+)
Taurosaurus	Att	4	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	2	Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3)
Titanopod	Bew	4"	Mar	14"	Dis	6					Bande der Gemeinschaft, Geländeerfahren, Minimiert (Disziplintests), Ohrenbetäubender Lärm, Wandelnder Berg
Gigantisch, Bestie	LP	10	Def	3	Wid	6	Rüs	4			
Steinwerfer (6)	Att	1	Off	3	Str	4	RD	0	Agi	3	Vergifteter Wurfspeer (4+)
Titanopod	Att	2	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	0	Angeschirrt, Niedertrampeln-Attacke (5W3), Pfad der Zerstörung

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweit	Str	RD	Schüsse	Regeln
Blasrohr	-	12"	2	0	2	Giftattacken, Schnell Schussbereit
Vergifteter Wurfspeer	-	12"	Benutze:	Benutze:	1	Giftattacken, Schnell Schussbereit
Magnetischer Kurzbogen	-	18"	3	1	1	Magnetstein Salvenfeuer
Magnetische Großbogen	-	18"	3[5]	1[3]	2	Flächenattacke (1×5) Magnetstein Marchieren und Schießen [Multiple Lebenspunktverluste (W3)] Nachladen!
Maschine der Uralten	-	12"	6	3	1	Flächenattacke (1×5) Magnetstein Marchieren und Schießen Nachladen!
Alchemistischer Pfeil	-	18"	4	1	4	Magische Attacken
Stacheln Verschießen	-	12"	5	2	34	Schnell Schussbereit

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Magnetischer Kurzbogen	2+	Skink-Veteran
	3+	Skink-Guerrillas, Pteradonreiter
Blasrohr	3+	Skink-Veteran
	4+	Skink-Guerrillas
Vergifteter Wurfspeer	2+	Skink-Veteran
	4+	Skink-Jäger, Pteradonreiter
Stacheln Verschießen	3+	Waffenbestien (Speerrücken)

Veränderungsprotokoll

2023 Alpha 2 hotfix 1

- Monolith des Vitalismus remove One of a Kind
- Raptorenrudel improved diction
- [Telepathische Angreifende](#) Beherrschung clarification
- Beherrschung des Sinneswandels clarification

2023 Alpha 2

Design changes

- Magnetstein: shooting only. Remove it from combat units.
- Rudeljäger: clarification.
- Raubtiersinne: close combat only. Gives Hatred against marked units.
- Zähne und Krallen: +1 Att, lose Todesstoß.
- Vererbter Zauber: Enlightenment replaced by Life Finds A Way.
- Ruhm des Zeitalters des Morgengrauens: cannot enchant Hellebarde, can enchant Leichte Lanze.
- Sternenregenschuppen: removed.
- Koru Stein: clarification.
- Sternenregenmagnetstein: new artifact.
- Pfeil des Eindringlings: 0-2 per Army. Clarification.
- All characters lose Schnelle Neuformierung.
- Anurarch:
 - Masteries split in Arcane Masteries and Telepathic Masteries.
 - Beherrschung des Schleiers: Kanalisieren (2), no longer gains token after successful spell.
 - Eidetische Beherrschung: removed.
 - Beherrschung des Sinneswandels: simplification.
 - Telepathic Mastery renamed to Invasive Mastery. No longer casts attribute spell.
 - New Telepathic Masteries: [Geheimniswebende Beherrschung](#), [Leitende Beherrschung](#) and [In den Wahnsinn treibende Beherrschung](#).
- Tegu-Veteran: +1 Att.
- Anurarch Wächter: Off 3 ↗ 4.
- Taurosaurus (mount and unit): gain Vergifteter Wurfspeer.
- Alpha-Carnosaurus: 0-1 per Army. Gain Rex option.
- Tegu-Krieger: Off Def 2 ↗ 3. Kaiman-Mentoren: can no longer choose weapons, max. 2 ↗ 3, and reduce max. unit size to 25.
- Skink-Krieger: weapons choice clarification.
- Tegu-Wachen: Off Def 3 ↗ 4, gain Geländeerfahren (Gewässer).
- Tegu-Mystiker: Off Def 3 ↗ 4, lose Plänkler.
- Raptorreiter: Off Def 3 ↗ 4.
- Kaiman-Älteste: Hellebarde in profile, Markerschütterndes Geheul instead of Erwachen der Bestie.

- Thyroscutusherde: LP 4 ↗ 5, gain Vergifteter Wurfspeer.
- Rhamphodonreiter: remove Minimiert restriction from Fressrausch.
- Waffenbestien: Stacheln Verschießen Schüsse 3 ↗ 4.
- Pteradonreiter: Heilendes Wasser instead of Rankende Wurzeln.
- Carnosaurus: Tegureiter Off 3 ↗ 4.
- Titanopod: RD 2 ↗ 3, gain Vergifteter Wurfspeer.

Cost changes

- Maschine der Uralten (3+) 45 ↘ 35
- Sonnenfängerkristall 35 ↘ 30
- Magnetstein-Schild 45 ↘ 40
- Magnetischer Großbogen (3+) 60 ↘ 45
- Geschnitzte Weißheit 40 ↘ 35
- Ruhm des Zeitalters des Morgengrauens 75 ↘ 70
- Te Aupouri Rauchstein 15 ↘ 10
- Uralte Tafel 90 ↘ 80
- **Himmelsastrolabium** 55 ↘ 50
- Geschnitzte Tafel 60 ↘ 55
- Anurarch-Erzmagier 470 ↘ 430
 - Verbotene Beherrschung 40 ↗ 80
 - Beherrschung des Sinneswandels 70 ↘ 50
 - Beherrschung des Schleiers 110 ↘ 70
 - Ewigwährende Beherrschung 125 ↘ 70
 - **Telepathische Angreifende** Beherrschung 40 ↘ 25
- Tegu-Veteran 165 ↗ 170
- Skink-Veteran 80 ↗ 90
 - Bergpteradon 70 ↘ 60
 - Pouakai Himmelstyrann 140 ↘ 120
 - Taurosaurus 380 ↘ 360
- Tegu-Krieger 210 + 15 ↘ 14/Modell
 - Sippenzauberer 30 ↗ 35
- Skink-Krieger 145 ↗ 150 + 5/Modell
 - Kaiman-MentorenHellebarde4 ↗ 5
- Skink-Jäger Sippenzauberer 30 ↘ 25
- Kaiman-Krieger 230 ↘ 220 + 55/Modell
- Sippenzauberer 30 ↗ 35
- Hellebarde 4 ↗ 5
- Echsenwärme 140 ↘ 130 + 50 ↘ 45/Modell
 - Kundschafter 10 ↘ 8
- Tegu-Wachen 330 ↘ 310 + 25 ↘ 23/Modell
- Raptorenrudel 130 ↗ 135 + 15 ↘ 13/Modell
 - Hinterhalt 2 ↘ 1
- Raptorreiter 300 ↘ 290 + 32 ↘ 31/Modell
 - Hellebarde 2 ↘ 1
- Thyroscutusherde 180 ↗ 200 + 130 ↗ 145/Modell
 - Großer Beschützer 35 ↗ 40
- Kaiman-Älteste 260 ↗ 275 + 83 ↗ 85/Modell
 - Zweihandwaffe 7 ↗ 8
- Rhamphodonreiter 245 ↗ 250 + 50 ↗ 55
- Skink-Guerrillas
 - Chamäleon 3 ↘ 1
 - Markierungsköder 20 ↗ 25
- Waffenbestien 235 + 115 ↘ 105/Modell
 - Salamander und Rettungswurf (5+, gegen Flammenattacken) 30 ↘ 20
- Pteradonreiter
 - Markierungsköder 20 ↗ 25
 - Sippenzauberer 100 ↘ 90
 - Besonderer Hinterhalt (Titanopod) 25 ↘ kostenlos
- Stygiosaurusrudel 320 ↘ 310 + 155 ↘ 145/Modell
- Carnosaurus 380 ↘ 370
- Titanopod 520 ↗ 530