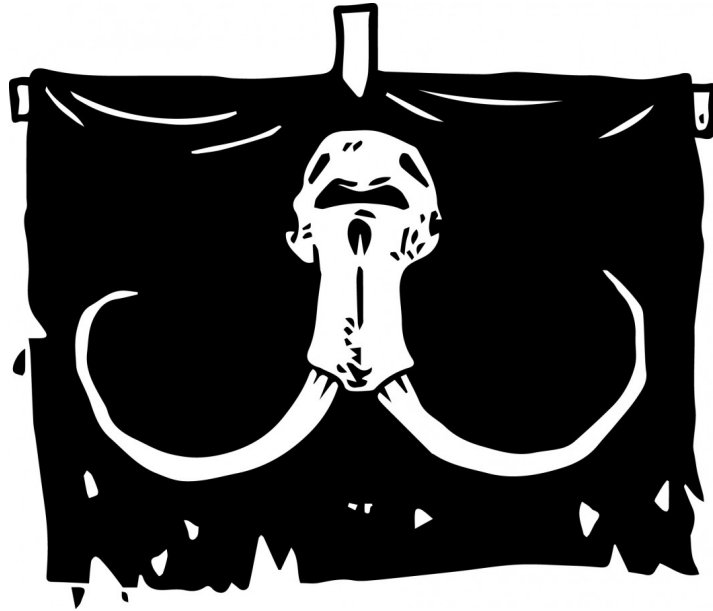


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Oger Khanate

Armeebuch (Grundregeln)

2nd Edition, Version 2021 – 18. März 2021

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	5
Vererbter Zauber	2	Reittiere für Charaktermodelle	8
Große Namen	3	Kern	9
Besondere Gegenstände	4	Elite	11
Armeeorganisation	5	Pulverfass	14
Schnell Referenz	18	Versklavte Bestien	16



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

Alle Änderungen sind hier zu finden: the-ninth-age.com/archive.html

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

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with L^AT_EX.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Schrotting-Späher

Wenn die Einheit einen Standartenträger oder einen Armeestandartenträger 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, reduziere X um die Hälfte (aufgerundet).

Spezialattacken

Fleischlawine

Der Modellteil erhält **Aufpralltreffer (1)**. Falls seine Einheit 2 oder mehr vollständige Glieder hat, erhält der Modellteil **Aufpralltreffer (2)**. Ein Charaktermodell mit Fleischlawine erhält stattdessen **Aufpralltreffer (W3)**, oder **Aufpralltreffer (W3+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 (W3, gegen Gigantisch)**, **Schnell Schussbereit**.

Ogerarmbrust – Schusswaffe

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

Ogerpistolenpaar – Schusswaffe

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

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 <7+> {10+}	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.

Trollfresser 100 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

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

Schatzmeister 55 Pkt

Nur Große Khans und Khans.

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

Wanstbrüller 50 Pkt

Nur Schamanen.

Der Träger erhält **Angst** und **Kanalisieren (1)**.

Kultoberhaupt 45 Pkt

Nur General oder Armeestandardenträger.

Die Reichweite der **Befehlsgewalt** oder **Um die Flagge Sammeln** des Trägers beträgt **immer 18"**.

Brandfackel 35 Pkt

Falls der Träger einen oder mehrere Zauber aus Pyromantie wählt, erhält er **Flammenattacken, Rettungswurf (2+, gegen Flammenattacken), Atemattacke (Str 4, RD 0, Flammenattacken)** und kennt zusätzlich zu seinen anderen Zaubern **immer Feuerball** (Pyromantie). Dem Träger misslingen automatisch alle Zähigkeitswürfe.

Kopfjäger 35 Pkt

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

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.

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, verlieren alle Attacken mit Giftattacken gegen den Träger dieses Angriffsattribut.

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 erhält **Schrotting-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 100 Pkt
Verzauberung: Zweihandwaffe.
Mit dieser Waffe durchgeführte Attacken erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (W3)** und werden zu **Magischen Attacken**.

Herzstopper 50 Pkt
Verzauberung: Eisenfaust oder Waffenpaar.
Attacken mit dieser Waffe erhalten **Todesstoß**, +1 Rüstungsdurchschlag, werden zu **Magischen Attacken** und können **niemals** schlechter als auf 3+ treffen.

Vipernfluch 35 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** und **Magische Attacken** (bei einem Ogerpistolenpaar betreffen beide Angriffsattribute auch Nahkampfwaffenattacken, die damit durchgeführt werden). Eine verzauberte Ogerarmbrust verliert Flächenangriff (1×5). Mit dieser Waffe durchgeführte Schussattacken treffen **immer** auf 4+.

Ritueller Blutdolch 20 Pkt
Nur Schamanen.
Verzauberung: Handwaffe, Eisenfaust, oder Waffenpaar.
Der Träger erhält +1 Offensivfertigkeit und +1 Attackewert, während er diese Waffe benutzt. Mit ihr durchgeführte Attacken werden zu **Magischen Attacken**. Für jede nicht verhinderte Verwundung mit dieser Waffe erhält der Besitzer eine Schleiermarke.

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 40 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Widerstandsfähigkeit, ihm misslingen aber automatisch alle besonderen Schutzwürfe.

Yetipelz 40 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +1 Rüstung. Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit dem Träger erleiden -1 Agilität.

Bannerverzauberungen

Banner der Gyengget 75 Pkt
Kann nicht von Einheiten genommen 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 50 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.

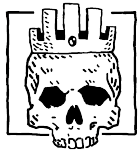
Artefakte

Lygurs Zunge 70 Pkt
Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit dem Träger erleiden -1 Attackewert.

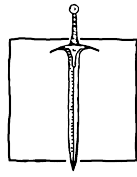
Basaltbestienamulett 35 Pkt
Der Träger erhält **Gebirgspelz**.

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.

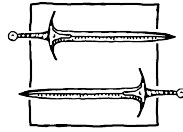
Armeeorganisation



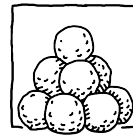
Charaktermodelle
Max. 40%



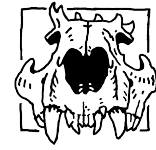
Kern
Min. 25%



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			Pkt
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			Pkt
Armeebestandenträger			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

195 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	5	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schamane	3	4	4	1	2	Fleischlawine

Magie-Optionen	Pkt-	Optionen	Pkt-
Zauberadept	75	Ein einziger Großer Name	beliebig
Meisterzauberer	225	Besondere Gegenstände	bis zu 100
		Falls Meisterzauberer	bis zu 200
		Leichte Rüstung	5
		Nur eine Auswahl:	
		Waffenpaar	5
Pyromantie		Eisenfaust	10
Schamanismus		Zweihandwaffe	15
Thaumaturgie			



Mammutjäger

240 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40x40 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*	60
Besondere Gegenstände	bis zu 100	Basaltbestie* (VB)	300
Meutenführer	10	*Das Modell verliert Leichte Truppen.	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):			
Jagdspeer (2+)	kostenlos	Optionale Modellregeln	
Ogerarmbrust (2+)	kostenlos	Meutenführer: Universalregel.	
Nur eine Auswahl:		Die Basegröße des Mammutjägers wird zu 50x50 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.	
Lanze	10		
Waffenpaar	10		
Eisenfaust (nur zu Fuß)	20		
Zweihandwaffe	20		
Falls zu Fuß (nur eine Auswahl):			
Kundschafter	15		
Vorhut	20		

Modellregeln

Einzelgänger: Universalregel.

Falls zu Fuß, kann sich das Modells nur Yetis und Säbelzahnigern anschließen (ignoriere die Regel Bedeutungslos für das Anschließen von Einheiten). Falls beritten, kann es sich keinen Einheiten anschließen. 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**, 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

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

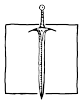
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	C	Furchtlos, Raserei		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	2	6	3	Gebirgspelz	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Basaltbestie	5	3	6	3	2	Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3), Lebendige Lawine , Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)

— Modellregeln —

Lebendige Lawine: Angriffsattribut.

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

Kern (Min. 25%)



Stammeskrieger

155 Pkt + 46 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, Schrotting-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, Waffenpaar
— Optionen —			Pkt-		— Kommandoabteilung —	
Eisenfaust			10/Modell	Champion		10
				Musiker		10
				Standartenträger		10
				Bannerverzauberung		beliebig



Schläger

185 Pkt + 75 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, Schrotting-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

115 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		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	2	3	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schrottlinge	1	2	3	0	3	

Optionen

Pkt-

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Wurfaffen (5+)	kostenlos
Schild	1/Modell
Speer	1/Modell
Bogen (4+) (0-100 Modelle/Armee)	2/Modell

Kommandoabteilung

Pkt-

Schrottlings-Aufseher (siehe Profil unten)	15
Musiker	10
Standartenträger	10

Schrottlings-Aufseher

Der Schrottlings-Aufseher ist eine Option für Schrottlings Einheiten.

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	4"	8"	7	Zurück an die Arbeit!		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	3	3	0	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Schrottlings-Aufseher	3	3	3	0	4	Wurfaffen (4+)

Modellregeln

Zurück an die Arbeit!: Universalregel.

Der Schrottlings-Aufseher ist ein Champion, außer dass er nicht von Erster unter Gleichen profitiert und die gleichen Modellregeln, wie andere R&G Modelle der Einheit hat. Er **muss** nicht die gleiche Nahkampfwaffe wählen, wie andere R&G Modelle in seiner Einheit, und er erhält **Um die Flagge Sammeln**, aber nur Schrottlings, Schrottworfer, und Schrottlings-Fallensteller können dies nutzen.

Optionen

Pkt-

Nur eine Auswahl:

Hellebarde	5
Zweihandwaffe	5

Elite (Unbegrenzt)



Säbelzahn tiger

80 Pkt + 24 Pkt/zusätzlichem Modell

1-20 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

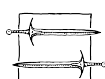
Typ Bestie

Base 25x50 mm



Einheiten aus 8 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 tiger	3	4	4	1	4



Schrotting-Fallensteller

80 Pkt + 8 Pkt/zusätzlichem Modell

5-10 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20x20 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 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.



Yetis

175 Pkt + 55 Pkt/zusätzlichem Modell 2-6 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Angst, Frosthauch, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung, Vorhut	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	4	2	

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Yeti	3	3	5	2	3	Waffenpaar

—Modellregeln—

Frosthauch: Universalregel.
Gegnerische Einheiten erleiden -1 Agilität für jede Einheit Yetis in Basekontakt mit ihnen.

—Kommandoabteilung—

Champion

Pkt-
10



Bruderfresser

180 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee
Höhe **Groß**
Typ **Infanterie**
Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	6"	12"	7	Angst, Furchtlos, Hinterhalt, Unerschütterlich	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	3	5	0	Zähigkeit (5+)

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Bruderfresser	4	3	5	2	3	Hass



Hauerbestienreiter

380 Pkt + 100 Pkt/zusätzlichem Modell 3-5 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	14"	8	Angst, Punktend	

Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	5	2	Schwere Rüstung

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Reiter	3	3	4	1	2	
Hauerbestie	4	3	5	2	2	Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)

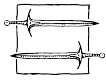
—Optionen—

Nur eine Auswahl:
Waffenpaar 5/Modell
Zweihandwaffe 15/Modell

—Kommandoabteilung—

Champion
Musiker
Standartenträger
Bannerverzauberung

Pkt-
10
10
10
beliebig



Söldner-Veteranen

235 Pkt + 90 Pkt/zusätzlichem Modell 3-8* Modelle



Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm



Einheiten, die eine Ausrüstung erhalten, die mit [PF] gekennzeichnet ist, zählen zusätzlich gegen Pulverfass und können nur bis zu 6 zusätzliche Modelle erhalten.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	12"	8	Kampferprobt , Punktend, Schrotting-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			5/Modell	Musiker	10	
Waffenpaar			7/Modell	Standartenträger	10	
Hellebarde			8/Modell	Bannerverzauberung	beliebig	
Eisenfaust			14/Modell			
Ogerpistolenpaar (4+) [PF]			22/Modell			

Modellregeln

Kampferprobt: Universalregel.

Jede Einheit Söldner-Veteranen kann bis zu zwei der folgenden Aufwertungen erhalten (die Aufwertungen müssen auf der Armeeliste vermerkt werden). Die Modelle erhalten:

- Treffsicher
- Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
- Todesstoß
- Magieresistenz (2)
- Plattenrüstung
- Giftattacken
- Schnelle Bewegung
- Vorhut

Jede Aufwertung darf nur von einer einzigen Einheit Söldner-Veteranen in deiner Armee genommen werden.

Pulverfass (Max. 35%)



Donnerkanone

320 Pkt

Einzelmodell 0-2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	6"	6"	7			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	3	5	3		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Kanonier-Besatzung	3	3	4	1	2	Fleischlawine
Schrotting-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 Waffe kann auf zwei Arten abgefeuert werden:

- **Kanone**, Reichweite 48", Schüsse 1, Str 5 [10], RD 2 [10], **Flächenangriff (1×5)**, **[Multiple Lebenspunktverluste (D3+1, Flügelstutzer)]**
- **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.



Schrottworfer

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	
Schrotting-Besatzung (7)	1	2	3	0	3	
Wollnashorn	3	3	5	2	2	Angeschirrt
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W6), Schrottworfer (4+) , Unbelebt

Modellregeln

Schrottworfer: Artilleriewaffe.

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

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



Kanoniere

180 Pkt + 75 Pkt/zusätzlichem Modell 3-8 Modelle 0-3 Einheiten/Armee



Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40x40 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	
Bombardier	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

500 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: Angriffsattribut.

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

—Optionen—

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Jagdspeer (3+)	kostenlos
Ogerarmbrust (3+)	kostenlos
Lanze	10

Pkt-



Eismammut

375 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 Geheil* (Schanismus) als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken. Gegnerische Einheiten innerhalb von 9" um ein oder mehrere Eismammuts erleiden -3 Agilität. Wenn gegnerische Einheiten in Basekontakt mit einem oder mehreren Eismammuts im Nahkampf aufgerieben werden, unterliegt der Wurf für die Fluchtdistanz der Regel Minimierter Würfelwurf.

—Optionen—

Each Rider **must** take (nur eine Auswahl):

Jagdspeer (3+)	kostenlos
Ogerarmbrust (3+)	kostenlos

Pkt-



Sklavenriese

265 Pkt

Einzelmodell 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch

Typ Infanterie

Base 50x75 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	Wutanfall

— Modellregeln —

Riese sehen, Riese machen: Universalregel.

Das Modell erhält **Fleischlawine** und zählt hinsichtlich Fleischlawine als Charaktermodell.

Das Modell ist ein **Musiker**. Die Reichweite von Marschmusik des Sklavenriesen sowie die Reichweite zu gegnerischen Einheiten, die durch den Sklavenriesen einen Marschtest ablegen müssen, werden auf 18" erhöht.

Wutanfall: Angriffsattribut – Nahkampf.

Jedes Mal, wenn das Modell einen Lebenspunkt verliert, erhält es +1 Attackewert. Jedes Mal, wenn es einen Lebenspunkt erhält, erleidet es -1 Attackewert.

— Optionen —

Großer Bruder

30

Nur eine Auswahl:

Eisenfaust

10

Riesenkeule

30

Zweihandwaffe

40

— Optionale Modellregeln —

Großer Bruder: Universalregel.

Die Lebenspunkte des Modells werden auf 8 **gesetzt** und seine Basegröße zu 75x100 mm geändert.

Der Wurf für die Anzahl an Treffern seiner Niedertrampeln-Attacke unterliegt der Regel Maximierter Wurf.

Riesenkeule: Nahkampfwaffe.

Attacken mit dieser Waffe erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Schnell Referenz

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													Schrotting-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	5	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									Angeschirrt, 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									Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3), Lebendige Lawine, Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)

Kern

Stammeskrieger	Bew	6"	Mar	12"	Dis	7													Punktend, Schrotting-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, Waffenpaar
Schläger	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8													Punktend, Schrotting-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
Schrottinge	Bew	4"	Mar	8"	Dis	6													Bedeutungslos, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	2	Wid	3	Rüs	0											
Schrottinge	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3									
Schrotting-Aufseher	Bew	4"	Mar	8"	Dis	7													Zurück an die Arbeit!
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0											Leichte Rüstung
Schrotting-Aufseher	Att	3	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4									Wurfaffen (4+)

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									
Schrotting-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, Punktend
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		Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)
Söldner-Veteranen	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8						Kampferprobt, Punktend, Schrotting-Späher
Groß, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	4	Rüs	0				Schwere Rüstung
Söldner-Veteran	Att	4	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	3		Fleischlawine

Pulverfass

Donnerkanone	Bew	6"	Mar	6"	Dis	7						
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	3	Wid	5	Rüs	3				
Kanonier-Besatzung	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2		Fleischlawine
Schrotting-Besatzung	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3		
Wollnashorn	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	2		Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi			Aufpralltreffer (W6), Donnerkanone (4+), Unbelebt
Schrottworfer	Bew	6"	Mar	6"	Dis	6						Bedeutungslos, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	3	Wid	5	Rüs	3				
Schrotting-Besatzung	Att	1	Off	2	Str	3	RD	0	Agi	3		
(7)												
Wollnashorn	Att	3	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	2		Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi			Aufpralltreffer (W6), Schrottworfer (4+), Unbelebt
Kanoniere	Bew	6"	Mar	12"	Dis	7						Punktend, Schrotting-Späher
Groß, Infanterie	LP	3	Def	3	Wid	4	Rüs	0				Leichte Rüstung
Bombardier	Att	3	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2		Donnerbüchse (4+), Fleischlawine

Versklavte Bestien

Basaltbestie	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8						Furchtlos, Raserei
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	2	Wid	6	Rüs	3				Gebirgspelz
Reiter	Att	3	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3		
Basaltbestie	Att	5	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	2		Angeschirrt, Aufpralltreffer (3W3), Lebendige Lawine, Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Eismammut	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8						Frostaure
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	3	Wid	6	Rüs	3				
Reiter (2)	Att	3	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3		
Eismammut	Att	4	Off	3	Str	6	RD	3	Agi	2		Angeschirrt, Aufpralltreffer (W3)
Sklavenriese	Bew	7"	Mar	14"	Dis	8						Riese sehen, Riese machen
Gigantisch, Infanterie	LP	7	Def	3	Wid	5	Rüs	1				
Sklavenriese	Att	5	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	3		Wutanfall

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Ogerpistolenpaar	-	24"	4	2	2	Schnell Schussbereit
Jagdspieß	-	12"	Benutze: + 1	Benutze: + 1	1	Multiple Lebenspunktverluste (W3, gegen Gigantisch), Schnell Schussbereit
Ogerarmbrust	-	30"	2 [5]	1 [3]	1	Flächenangriff (1×5)
Vipernfluch	-	Benutzer	4	2	4	Giftattacken Magische Attacken always hits on 4+
Donnerkanone (1)	Kanone	48"	5 [10]	2 [10]	1	Flächenangriff (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3+1, Flügelstutzer)]
Donnerkanone (2)	Salvenkanone	12"	5	4	2W6	-
Schrottworfer	Katapult (5×5)	12-48"	3	1	1	Todesstoß
Donnerbüchse	-	24"	4	2	W6	Schnell Schussbereit

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+	Bombardier
Donnerkanone (1) und (2)	4+	Donnerkanone
Schrottworfer	4+	Schrottworfer
Bogen	4+	Schrottlinge
Wurfaffen	4+	Schrottlings-Aufseher
	5+	Schrottlinge, Fallensteller