

THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Bestienhorden

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023

Bis der „Gold“-Status erreicht ist, ist dieses Buch das offizielle und wird nur während der jährlichen Aktualisierungen zur Ausgeglichenheit verändert, die für gewöhnlich hauptsächlich die Punktkosten betreffen.

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	7
Totems	3	Reittiere für Charaktermodelle	11
Vererbter Zauber	3	Kern	12
Besondere Gegenstände	4	Elite	14
Armeeorganisation	6	Schrecken der Wildnis	18
Schnellreferenz	20		



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

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

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

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

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Geplündelter Schnaps

Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn jedes Spielerzugs aktiviert werden. Alle Modelle mit Trunkenbold in der Einheit des Modells wechseln von Nüchtern zu Betrunknen.

Rudelverhalten

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Rudelverhalten bestehen, erhalten **Vernichtender Angriff (Schnelle Bewegung)** während sie den Flanken- oder Rückenbereich einer gegnerischen Einheit angreifen.

Ruf der Jagd

Wenn die Armee ein Modell mit Ruf der Jagd enthält, kann der Besitzer:

- wählen, ab Spielerzug 1 des Besitzers (jedoch immer noch am Ende von Schritt 2 des Ablaufs der Bewegungsphase) für Hinterhalt für Einheiten mit einem oder mehreren Modellen mit Rudelverhalten zu würfeln, es sei denn, der Besitzer hat den ersten Spielerzug.
- Hinterhaltwürfe von 1-2 für Einheiten mit einem oder mehreren Modellen mit Rudelverhalten zu wiederholen.

Ruf der Jagd wirkt auch dann, wenn das Modell im Hinterhalt steht und das Spielfeld noch nicht betreten hat.

Trunkenbold

Die Einheit kann zwei unterschiedliche Gruppen von Regeln erhalten, je nachdem, ob sie Nüchtern oder Betrunknen auf dem Spielfeld erscheint. Bei Schritt 8 der Spielvorbereitungssequenz (nach der Spruchauswahl), **muss** der Spieler entscheiden, ob eine Einheit mit Trunkenbold Nüchtern oder Betrunknen ist. Betrunknen Charaktermodelle können sich keinen Einheiten die Modelle die Nüchtern sind beinhalten anschließen und andersherum (Modelle ohne Trunkenbold werden weder als Betrunknen noch Nüchtern betrachtet).

Nüchtern

Das Modell erhält **Leichte Truppen** und **Vorhut**. Eine Einheit, die einmal nüchtern war, verliert Punktest für den Rest des Spiels. Falls Flaggen Erobern gespielt wird, behält die Einheit Punktest.

Betrunknen

Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)** und **Furchtlos**. Betrunknen Modelle können nicht im Hinterhalt aufgestellt werden.

Attackenattribute

Urinstinkte – Nahkampf

Zu Beginn jeder Nahkampfrunde muss jede Einheit mit einem oder mehreren Modellteilen mit diesem Attackenattribut einen Disziplintest ablegen. Wenn der Test bestanden wird, **müssen** alle Modellteile mit Urinstinkte in der Einheit misslungene Trefferwürfe in dieser Nahkampfrunde wiederholen.

Rüstkammer

Bestienaxt – Nahkampfwaffe

Attacken mit dieser Waffe erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag und schlagen immer im Initiativeschritt 0 zu. Der Träger erhält +2 Defensivfertigkeit, solange er keine andere Waffe benutzt.

Diese Waffe kann nicht mit Waffenverzauberungen aus der Liste der allgemeinen besonderen Gegenständen verzaubert werden.

Totems

Totems sind Aufwertungen, die bestimmte Charaktermodelle und Champions der Bestienhorden erhalten können. Jedes Totem enthält einen oder mehrere gebundene Totemzauber mit Energiestufe (4/8) und Dauer: Ein Zug.

Liste der Totems

Bluthorn-Totem	Das Ziel erhält +1 Attackewert und seine Nahkampfwaffenattacken erhalten +2 Rüstungsdurchschlag.
Schwarzschrwingen-Totem	Eine Einheit, in der alle Modelle von dem Zauber betroffen sind, erhält +3 Agilität und Vernichtender Angriff (+W3+1" Bew) .
Totem der Vernarbung	Das Ziel erhält +1 Rüstung und Ablenkend .
Totem des Trüben Auges	Eine Einheit, in der alle Modelle von dem Zauber betroffen sind, erhält Schwieriges Ziel (1) und Magieresistenz (3) .

Eine Armee kann nicht versuchen, denselben gebundenen Totemzauber mehr als zweimal in der gleichen Magiephase zu wirken, unabhängig davon, welches Modell versucht, ihn zu wirken. Eine Einheit kann nur von einem gebundenen Totemzauber zur gleichen Zeit profitieren (von dem, der als letztes erfolgreich gewirkt wurde).

Champions und Charaktermodelle tragen unterschiedliche Arten von Totems:

Totemträger

Totems, die von Champions getragen werden, enthalten einen einzelnen gebundenen Zauber aus der obigen Liste, der in der Armeeliste vermerkt werden **muss**, vom Typ: Einheit des Wirkenden.

Große Totemträger

Von Charaktermodellen getragene Große Totems enthalten alle vier gebundenen Zauber aus der obigen Liste. Diese haben den Typ: Unterstützung and Reichweite 18".

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V Echo des Dunklen Waldes				
<6+> {8+}	<18"> {36"}	Unterstützung	Ein Zug	Das Ziel erhält Angst und Furchtlos . Das Ziel darf eine 8" Magische Bewegung durchführen.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Weißdornfluch 55 Pkt

Nur Modelle ohne Hinterhalt.

Verzauberung: Handwaffe.

Attacken mit dieser Waffe erhalten **Vernichtender Angriff (+2 Str, +2 RD)**. Die Waffe kann als Schusswaffe (3+) mit folgendem Profil verwendet werden: Reichweite 18", Schüsse 1, Str 3 [6], RD 10, **Flächenattacke (1×5)**, **Nachladen!**, **[Multiple Lebenspunktverluste (W3)]**. Diese Schussattacke erleidet niemals negative Modifikationen auf den Trefferwurf.

Ahnenschnitzereien 50 Pkt

0–3 pro Armee. Nur Auguren.

Verzauberung: Handwaffe.

Attacken mit dieser Waffe erhalten +2 Stärke und +2 Rüstungsdurchschlag. Der Träger erhält +2 Attackewert und **Ablenkend**, während er diese Waffe benutzt.

Verhängnisvolle Torheit 35 Pkt

Verzauberung: Bestienaxt.

Für jede Nahkampfwaffenattacke gegen den Träger, die beim Trefferwurf eine unmodifizierte '1' würfelt, **muss** der Träger während des gleichen Initiativeschritts eine Nahkampfwaffenattacke durchführen (dies hebt die normale Beschränkung, dass Bestienaxtattacken immer in Initiativeschritt 0 zuschlagen, auf). Diese muss gegen das Modell (oder den Lebenspunktevorrat) gerichtet werden, das die '1' zum Treffen gewürfelt hat.

Zwillingsklauen 25 Pkt

Verzauberung: Waffenpaar.

Attacken mit dieser Waffe erhalten **Todesstoß**. Jedes Mal, wenn der Träger eine unmodifizierte '6' bei einem Verwundungswurf würfelt und diese Attacke erfolgreich einen Lebenspunktverlust verursacht, heilt der Träger am Ende des Initiativeschritts 1 Lebenspunkt (solange der Träger nicht im selben Initiativeschritt als Verlust entfernt wurde). Max. 1 Lebenspunkt kann auf diese Weise pro Phase geheilt werden.

Rüstungsverzauberungen

Aaghors Heimsuchung 100 Pkt

Verzauberung: Leichte Rüstung.

Der Träger erhält +1 Widerstandsfähigkeit und **Zähigkeit (4+)**, verpatzt aber automatisch alle seine Rüstungswürfe.

Trügerische List 60 Pkt

Verzauberung: Leichte Rüstung.

Erfolgreiche Verwundungswürfe gegen den Träger **müssen** wiederholt werden.

Urgestalt 30 Pkt

Verzauberung: Harnisch.

Zu Beginn der Nahkampfphase darf der Träger zwischen einem der folgenden Effekte wählen:

- +1 Stärke, +1 Rüstungsdurchschlag und -1 Widerstandsfähigkeit
- -1 Stärke, -1 Rüstungsdurchschlag und +1 Widerstandsfähigkeit

Die Effekte bleiben bis zum Ende der Nahkampfphase bestehen.

Düsterer Nebel 10 Pkt

Verzauberung: Schild.

Während dieser Schild genutzt wird, erleiden gegnerische Einheiten in Basekontakt mit dem Träger -1 Agilität. Die Einheit des Trägers profitiert nicht von +1 Agilität im Angriff.

Bannerverzauberungen

Banner der Wilden Herde 60 Pkt

0–3 pro Armee.

Nur eine Benutzung. Ein einzelnes Banner der Wilden Herde pro Einheit darf zu Beginn einer beliebigen Nahkampfrunde aktiviert werden. Für die Dauer dieser Nahkampfrunde erhalten alle Wildhorn-Herde und Halbhorn-Herde Modelle in der Einheit des Trägers +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Artefakte

Dunkler Regen

80 Pkt

Nur eine Benutzung. Der Gegenstand wird automatisch zu Beginn des ersten Spielzugs aktiviert (falls sich der Träger zu diesem Zeitpunkt nicht auf dem Spielfeld befindet, kann der Gegenstand nicht benutzt werden). Sein Effekt hält bis zum Ende dieses Spielzugs an. Falls der Besitzer den zweiten Spielerzug hat, erleiden alle Schussattacken während der gegnerischen Schussphase einen Abzug von -2 auf den Trefferwurf. Falls der Besitzer den ersten Spielerzug hat, beträgt der Abzug stattdessen -1 während der gegnerischen Schussphase.

Saat des Dunklen Waldes

80 Pkt

Nur eine Benutzung. Unmittelbar vor der Schlacht (während Schritt 7 der Aufstellungsphase), **muss** der Träger ein einzelnes Wald-Geländestück, das nicht länger als 10" und breiter als 6" sein **darf**, nicht in Kontakt mit einem anderen Geländestück, weiter als 1" entfernt von allen gegnerischen Einheiten und mit seinem Mittelpunkt innerhalb von 12" um den Träger ist, auf dem Spielfeld platzieren. Während sie sich innerhalb dieses Waldgeländestückes befinden, erhalten alle befreundeten Modelle einen Zauber-Modifikator von +1 auf Unterstützungs-, Fluch-, und Universalzauber und addieren (+1/+1) auf die Energiestufen der gebundenen Totemzauber, die sie wirken.

Plünderer-Ikone

50 Pkt

Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12" um den Träger, die vollständig aus Reißkeilern oder Einzelmodell-Streitwagen, ausgenommen Charaktermodellen, bestehen, erhalten **Vorhut**.

Auge der Dominanz

30 Pkt

Der Träger erhält **Angst** und **Kann nicht niedetrampelt werden**.

Hörnerkrone

30 Pkt

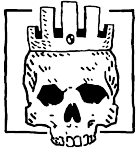
Die Einheit des Trägers und alle Einheiten innerhalb der Reichweite seiner Befehlsgewalt (falls vorhanden) bestehen Disziplintest aufgrund von Urinstinkte automatisch.

Graviermeißel

20 Pkt

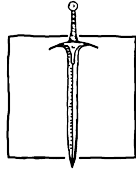
Während sich der Träger mit dem Mittelpunkt seines Bases innerhalb eines Waldes befindet, erhalten alle befreundeten Einheiten, bei denen sich mehr als die Hälfte der Modelle mit dem Mittelpunkt ihrer Bases innerhalb eines beliebigen Wald-Geländestücks auf dem Spielfeld befinden, **Magieresistenz (2)**.

Armeeorganisation



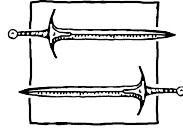
Charaktermodelle

Max. 40%



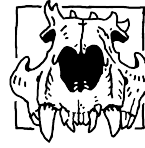
Kern

Min. 20%



Elite

Unbegrenzt



**Schrecken der
Wildnis**

Max. 40%



**Angriff aus dem
Hinterhalt***

Max. 60%

*Einheiten mit Hinterhalt

Charaktermodelle (Max. 40%)



Bestienherrscher

180 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 25×25 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	9	Geländeerfahren (Wald), Rudelverhalten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	6	5	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Bestienherrscher	4	6	5	2	5 Urinstinkte

Optionen	Pkt	Reittiere	Pkt
Hinterhalt (Nur General zu Fuß) [AH]	5	Brandschatzstreitwagen	105
Ruf der Jagd (nur General)	35	Reißkeilerstreitwagen	180
Besondere Gegenstände	bis zu 200		
Schild	5		
Wurfaffen (4+)	5		
Schwere Rüstung	15		
Nur eine Auswahl:			
Lanze	5		
Waffenpaar	10		
Zweihandwaffe	10		
Bestienaxt	35		



Bestienhüptling

110 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Geländeerfahren (Wald), Rudelverhalten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	5	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Bestienhüptling	3	5	4	1	4 Urinstinkte

Optionen	Pkt -	Reittiere	Pkt -
Hinterhalt (nur zu Fuß) [AH]	5	Brandschatzstreitwagen	100
Ruf der Jagd (nur General)	15		
Armeestandardenträger	50		
Großer Totemträger	85		
Besondere Gegenstände	bis zu 100		
Schild	5		
Schwere Rüstung	10		
Wurf Waffen (4+)	5		
Nur eine Auswahl:			
Lanze	5		
Waffenpaar	5		
Zweihandwaffe	5		
Bestienaxt	20		



Augur 140 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Blutopfer , Geländeerfahren (Wald), Rudelverhalten, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	5	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi

Augur 1 4 3 0 3 Urinstinkte

—Modellregeln—

Blutopfer: Universalregel.

Eine Einheit, die mindestens ein Charaktermodell mit Blutopfer enthält, darf misslungene Paniktests wiederholen. Im Gegenzug erleidet ein Charaktermodell mit Blutopfer in der Einheit einen Lebenspunktverlust, gegen den keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.

—Magie-Optionen—

Zauberadept 95
Meisterzauberer 265



Beschwörung



Druidenkult



Schamanismus

—Optionen—

Hinterhalt (nur zu Fuß) [AH] 5
Besondere Gegenstände bis zu 100
Falls Meisterzauberer bis zu 200
Leichte Rüstung 5
Waffenpaar 5

—Reittiere—

Brandschatzstreitwagen 30



Zentaurenhäuptling 195 Pkt

Einzelmodell 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	8	Geländeerfahren (Wald), Geplündertes Schnaps, Trunkenbold, Überragend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	5	0	Kann nicht niedergetrampelt werden, Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi

Zentaurenhäuptling 4 5 5 2 4 Urinstinkte

—Optionen—

Hinterhalt [AH] 15
Armeestandardenträger 50
Großer Totemträger 85
Besondere Gegenstände bis zu 100
Schild 5
Schwere Rüstung 10

—Optionen—

Wurfaffen (4+) 5
Nur eine Auswahl:
Waffenpaar 15
Bestienaxt 20
Lanze 20
Zweihandwaffe 20



Minotaurenkriegsherr

465 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	6"	12"	9	Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Raserei			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	5	5	5	0	Leichte Rüstung		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Minotaurenkriegsherr	5	6	6	3	5	Aufpralltreffer (W3), Schlachtfokus, Urinstinkte	
Optionen				Pkt -	Optionen		Pkt -
Besondere Gegenstände				bis zu 200	Nur eine Auswahl:		
Schwere Rüstung				10	Zweihandwaffe		10
Schild				10	Bestienaxt		25
					Waffenpaar		45



Minotaurenhäuptling

205 Pkt

Einzelmodell

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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	6"	12"	8	Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Raserei			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	4	4	5	0	Leichte Rüstung		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Minotaurenhäuptling	4	5	5	2	4	Aufpralltreffer (W3), Schlachtfokus, Urinstinkte	
Optionen				Pkt -	Optionen		Pkt -
Armeestandardenträger				50	Nur eine Auswahl:		
Großer Totemträger				85	Waffenpaar		10
Besondere Gegenstände				bis zu 100	Bestienaxt		20
Schild				10	Zweihandwaffe		20
Schwere Rüstung				10			

Reittiere für Charaktermodelle



Brandschatzstreitwagen

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	C	Geländeerfahren (Wald), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	C	C+2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Wildhorn-Besatzung	1	4	3	0	3	Urinstinkte, Leichte Lanze
Kriegseber (2)	1	3	4	1	2	Angeschirrt
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W6), Unbelebt



Reißkeilerstreitwagen

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm
0–2 Reittiere/Armee

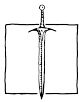
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	C	Geländeerfahren (Wald), Jagdhorn , Leichte Truppen, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	C	C	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Wildhorn-Besatzung	1	4	3	0	3	Urinstinkte, Leichte Lanze
Reißkeiler	4	3	5	2	2	Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt	

—Modellregeln—

Jagdhorn: Universalregel.

Während sie sich innerhalb von 6" um ein oder mehrere Modelle mit Jagdhorn befinden, erhalten alle befreundeten Einheiten **Vernichtender Angriff (+1" Bew)**.

Kern (Min. 20%)



Wildhorn-Herde

145 Pkt + 7 Pkt / zusätzlichem Modell 15-50 Modelle

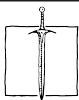


Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	7	Geländeerfahren (Wald), Punktend, Rudelverhalten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wildhorn	1	4	3	0	3 Urinstinkte
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung	
Hinterhalt (0-30 Modelle/Einheit, 0-2 Einheiten/Armee) [AH]			20	Champion	10
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Totemträger	15
Schild			kostenlos	Musiker	10
Waffenpaar			1/Modell	Standartenträger	10
Wurfaffen (5+)			1/Modell	Bannerverzauberung	beliebig
Waffenpaar und Wurfaffen (5+)			2/Modell		



Halbhorn-Herde

140 Pkt + 6 Pkt / zusätzlichem Modell 20-50 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	6	Geländeerfahren (Wald), Punktend, Rudelverhalten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	0	Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Halbhorn	1	3	3	0	3 Urinstinkte
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung	
Hinterhalt (0-40 Modelle/Einheit, 0-2 Einheiten/Armee) [AH]			20	Champion	10
Speer			2/Modell	Musiker	10
				Standartenträger	10
				Bannerverzauberung	beliebig



Halbhorn-Plünderer

90 Pkt + 5 Pkt /zusätzlichem Modell

10-20 Modelle 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Standard

Typ Infanterie

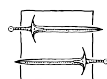
Base 20×20 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	5"	10"	6	Geländeerfahren (Wald), Leichte Truppen, Plänkler, Rudelverhalten			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	3	3	0	Schwieriges Ziel (1)		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Halbhorn-Plünderer	1	3	3	0	3	Urinstinkte, Bogen (4+)	
Optionen				Pkt -	Kommandoabteilung		Pkt -
Hinterhalt und Kundschafter [AH]				20	Champion		10
					Musiker		10

Elite (Unbegrenzt)



Wildhund

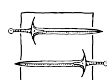
80 Pkt + 8 Pkt /zus. Modell 5-20 Modelle 0-5 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Bestie
Base 25×50 mm



Einheiten aus 8 oder mehr Modellen zählen gegen Kern anstatt gegen Elite.
Diese Einheit zählt zusätzlich gegen Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	16"	5	Bedeutungslos, Geländeerfahren (Wald), Hinterhalt, Vorhut	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wildhund	1	4	3	0	3



Langhorn-Herde

150 Pkt + 18 Pkt /zusätzlichem Modell 10-40 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Geländeerfahren (Wald), Leibwache (Bestienherrscher, Bestienhüptling), Punktend, Rudelverhalten	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Langhorn	1	4	4	1	3 Urinstinkte

Optionen

Hinterhalt (0-25 Modelle/Einheit,
0-2 Einheiten/Armee) [AH]

Muss auswählen (nur eine Auswahl):

Hellebarde

Zweihandwaffe

Pkt -

1/Modell

kostenlos

kostenlos

Kommandoabteilung

Champion

Totemträger

Musiker

Standartenträger

Bannerverzauberung

Pkt -

10

20

10

10

beliebig



Minotauren

225 Pkt + 78 Pkt /zusätzlichem Modell 3-10 Modelle 0-5 Einheiten/Armee



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

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	6"	12"	7	Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Punktend, Raserei			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	3	3	4	0	Leichte Rüstung		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Minotaurus	3	4	5	2	3	Aufpralltreffer (1), Schlachtfokus, Urinstinkte	
Optionen			Pkt -		Kommandoabteilung		Pkt -
Nur eine Auswahl:					Champion		10
Schild			12/Modell		Totemträger		20
Zweihandwaffe			8/Modell		Musiker		10
Waffenpaar			10/Modell		Standartenträger		10
					Bannerverzauberung		beliebig



Zentauren

165 Pkt + 20 Pkt /zusätzlichem Modell 5-15 Modelle 0-4 Einheiten/Armee



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



Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [AH] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Angriff aus dem Hinterhalt.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	8"	16"	7	Geländeerfahren (Wald), Punktend, Trunkenbold, Überragend			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	4	4	0	Kann nicht niedergetrampelt werden, Leichte Rüstung, Schild		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Zentaur	2	4	4	1	3	Urinstinkte	
Optionen			Pkt -		Kommandoabteilung		Pkt -
Hinterhalt (0–12 Modelle/Einheit) [AH]			2/Modell		Champion		10
Wurfaffen (5+)			3/Modell		Totemträger		15
Nur eine Auswahl:					Musiker		10
Zweihandwaffe			2/Modell		Standartenträger		10
Waffenpaar			5/Modell		Bannerverzauberung		beliebig
Lanze			7/Modell				



Brandschatzstreitwagen

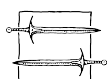
105 Pkt + 100 Pkt /zusätzlichem Modell 1-3 Modelle 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm



Einheiten aus 3 Modellen zählen gegen Kern anstatt gegen Elite.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	8	Geländeerfahren (Wald), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	4	4	2	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Wildhorn-Besatzung	1	4	3	0	3	Urinstinkte, Leichte Lanze
Langhorn-Besatzung	1	4	4	1	3	Urinstinkte, Zweihandwaffe
Kriegseber (2)	1	3	4	1	2	Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt	



Reißkeiler-Herde

100 Pkt + 50 Pkt /zusätzlichem Modell 1-10 Modelle 0-3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	14"	6	Geländeerfahren (Wald)		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	3	5	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Reißkeiler	4	3	5	2	2	Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)



Reißkeilerstreitwagen

235 Pkt

Einzelmodell 0-4 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	7"	7"	8	Geländeerfahren (Wald), Jagdhorn , Leichte Truppen, Schnelle Bewegung		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	4	5	1	Schwere Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Wildhorn-Besatzung	1	4	3	0	3	Urinstinkte, Leichte Lanze
Langhorn-Besatzung	1	4	4	1	3	Urinstinkte, Zweihandwaffe
Reißkeiler	4	3	5	2	2	Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt	

Modellregeln

Jagdhorn: Universalregel.

Während sie sich innerhalb von 6" um ein oder mehrere Modelle mit Jagdhorn befinden, erhalten alle befreundeten Einheiten **Vernichtender Angriff (+1" Bew)**.



Dornenbestie

85 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	3W6"		10	Angst, Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Schläfer , Unerschütterlich, Zufällige Bewegung (3W6")	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	3	5	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Dornenbestie	W6+1	3	4	1	2

Modellregeln

Schläfer: Universalregel.

Das Modell erhält **Besonderer Hinterhalt (Gewässer, Feld oder Wald)** mit folgenden Ausnahmen: Unmittelbar nach Schritt 2 der Bewegungsphasensequenz des Besitzers (inklusive des ersten Zuges des Besitzers) darf der Besitzer für jede seiner Dornenbestien entscheiden, ob sie das Spielfeld betreten oder nicht (dazu ist kein Würfelwurf notwendig).



Gargoyles

135 Pkt + 11 Pkt /zusätzlichem Modell 5–10 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden 5" Fliegen 9"	10" 18"	7	Fliegen (9", 18"), Geländeerfahren (Wald), Leichte Truppen, Plänkler, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Gargoyle	2	4	3	0	3 Urinstinkte, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)

Optionen

Kundschafter 10 Pkt –

Schrecken der Wildnis (Max. 40%)



Zyklop
330 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee
Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	8	Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Magieresistenz (3)	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	2	5	0	Rettungswurf (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Zyklop	5	2	6	3	3 Heilige Attacken, Schleuderattacke (4+)

—Modellregeln—

Schleuderattacke: Artilleriewaffe.

Katapult (4×4). Reichweite 24", Schüsse 1, Str 3 [7], RD 0 [4], **Heilige Attacken, Magische Attacken, [Multiple Lebenspunktverluste (D3, Flügelstutzer)], Schnell Schussbereit.**



Gortach
465 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee
Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	7"	14"	9	Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Raserei	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	3	6	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Gortach	6	4	6	3	3 Aufpralltreffer (W3), Schlachtfokus, Stärke durch Fleisch , Todesstoß, Urinstinkte

—Modellregeln—

Stärke durch Fleisch: Attackenattribut – Nahkampf.

Immer, wenn ein Gortach einen nicht verhinderten Todesstoß verursacht (indem für eine Nahkampfwaffen-attacke mit Todesstoß eine unmodifizierte '6' zum Verwunden gewürfelt wird), erhält die Attacke **Multiple Lebenspunktverluste (D3)** und der Gortach heilt am Ende des Initiativeschritts 1 Lebenspunkt. Maximal 1 Lebenspunkt darf auf diese Art pro Gortach pro Phase geheilt werden.



Jabberwock

280 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden	8"	16"	8	Aura des Wahnsinns , Fliegen (8", 16"), Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Leichte Truppen
	Fliegen	8"	16"		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	4	5	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Jabberwock	4	4	5	2	3 Atemattacke (Str 3, RD 2), Giftattacken

Modellregeln

Aura des Wahnsinns: Universalregel.

Gegnerische Einheiten innerhalb von 6" um ein oder mehrere Modelle mit Aura des Wahnsinns erleiden –1 Disziplin.



Bestienriese

270 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
Bestienriese	5	3	5	2	3 Wut

Modellregeln

Riese sehen, Riese machen: Universalregel.

Das Modell erhält **Trunkenbold** und **Geländeerfahren (Wald)**. Am Ende einer befreundeten Bewegungsphase darf das Modell, falls es sich in Kontakt mit einem Wald befindet, alle seine gegenwärtigen Waffen verlieren und **Entwurzelter Baum** erhalten.

Optionen

Optionen	Pkt
Großer Bruder	25
Muss auswählen (nur eine Auswahl):	
Entwurzelter Baum	kostenlos
Bierfass	25
Riesenkeule	25

Optionale Modellregeln

Bierfass: Schusswaffe.

Das Modell erhält **Geplündertes Schnaps**. Einmal pro Spiel kann diese Waffe als Schusswaffe mit folgendem Profil benutzt werden:

Reichweite 8", Schüsse 1, Str 4, RD 0, **Flächenattacke (3×3)**, **Nachladen!**, trifft automatisch. Nach Verwendung als Schusswaffe verliert das Modell Geplündertes Schnaps.

Entwurzelter Baum: Nahkampfwaffe.

Attacken mit dieser Waffe treffen automatisch. Ihre Stärke wird auf 5 und ihr Rüstungsdurchschlag auf 0 **gesetzt**.

Großer Bruder: Universalregel.

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

Riesenkeule: Nahkampfwaffe.

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

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Bestienherrscher	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9											Geländeerfahren (Wald), Rudelverhalten
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	5	Rüs	0									Leichte Rüstung
Bestienherrscher	Att	4	Off	6	Str	5	RD	2	Agi	5							Urinstinkte
Bestienhäuptling	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8											Geländeerfahren (Wald), Rudelverhalten
Standard, Infanterie	LP	3	Def	5	Wid	5	Rüs	0									Leichte Rüstung
Bestienhäuptling	Att	3	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4							Urinstinkte
Augur	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8											Blutopfer, Geländeerfahren (Wald), Rudelverhalten, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	5	Rüs	0									
Augur	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	3							Urinstinkte
Zentaurenhäuptling	Bew	8"	Mar	16"	Dis	8											Geländeerfahren (Wald), Geplündelter Schnaps, Trunkenbold, Überragend
Standard, Bestie	LP	3	Def	5	Wid	5	Rüs	0									Kann nicht niedergetrampelt werden, Leichte Rüstung
Zentaurenhäuptling	Att	4	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	4							Urinstinkte
Minotaurenkriegsherr	Bew	6"	Mar	12"	Dis	9											Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Raserei
Groß, Infanterie	LP	5	Def	5	Wid	5	Rüs	0									Leichte Rüstung
Minotaurenkriegsherr	Att	5	Off	6	Str	6	RD	3	Agi	5							Aufpralltreffer (W3), Schlachtfokus, Urinstinkte
Minotaurenhäuptling	Bew	6"	Mar	12"	Dis	8											Furchtlos, Geländeerfahren (Wald), Raserei
Groß, Infanterie	LP	4	Def	4	Wid	5	Rüs	0									Leichte Rüstung
Minotaurenhäuptling	Att	4	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	4							Aufpralltreffer (W3), Schlachtfokus, Urinstinkte

Reittiere für Charaktermodelle

Brandschatzstreitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	C											Geländeerfahren (Wald), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2									
Wildhorn-Besatzung	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	3							Urinstinkte, Leichte Lanze
Kriegseber (2)	Att	1	Off	3	Str	4	RD	1	Agi	2							Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi								Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Reißkeilerstreitwagen	Bew	7"	Mar	7"	Dis	C											Geländeerfahren (Wald), Jagdhorn, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	5	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1									
Wildhorn-Besatzung	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	3							Urinstinkte, Leichte Lanze
Reißkeiler	Att	4	Off	3	Str	5	RD	2	Agi	2							Angeschirrt, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD)
Chassis					Str	5	RD	2	Agi								Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt

Kern

Wildhorn-Herde	Bew	5"	Mar	10"	Dis	7											 Geländeerfahren (Wald), Punktend, Rudelverhalten
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0									
Wildhorn	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	3							Urinstinkte
Halbhorn-Herde	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6											 Geländeerfahren (Wald), Punktend, Rudelverhalten
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0									Schild
Halbhorn	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3							Urinstinkte
Halbhorn-Plünderer	Bew	5"	Mar	10"	Dis	6											Geländeerfahren (Wald), Leichte Truppen, Plänkler, Rudelverhalten
Standard, Infanterie	LP	1	Def	3	Wid	3	Rüs	0									Schwieriges Ziel (1)
Halbhorn-Plünderer	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	3							Urinstinkte, Bogen (4+)

Elite

Wildhund	Bew	8"	Mar	16"	Dis	5											Bedeutungslos, Geländeerfahren (Wald), Hinterhalt, Vorhut
Standard, Bestie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0									
Wildhund	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	3							
Langhorn-Herde	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8											 Geländeerfahren (Wald), Leibwache (Bestienherrscher, Bestienhäuptling), Punktend, Rudelverhalten
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	4	Rüs	0									Schwere Rüstung
Langhorn	Att	1	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	3							Urinstinkte

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweit	Str	RD	Schüsse	Regeln
Weißdornfluch	-	18"	3 [6]	10	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3)] Nachladen! Keine negative Modifikationen auf den Trefferwurf
Bierfass (Bestienriese)	-	8"	4	0	1	Flächenattacke (3×3) Nachladen! Trifft automatisch
Schleuderattacke (Zyklop)	Katapult (4×4)	24"	3 [7]	0 [4]	1	Heilige Attacken Magische Attacken [Multiple Lebenspunktverluste (W3, Flügelstutzer)] Schnell Schussbereit

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Weißdornfluch	3+	Charaktermodelle
Schleuderattacke	4+	Zyklop
Bogen	4+	Halbhorn-Plünderer
Wurfaffen	4+	Bestienherrscher, Bestienhäuptling, Zentaurenhäuptling
	5+	Zentaur, Wildhorn

Liste der Totems

Bluthorn-Totem	Das Ziel erhält +1 Attackewert und seine Nahkampfwaffenattacken erhalten +2 Rüstungsdurchschlag.
Schwarزشwingen-Totem	Eine Einheit, in der alle Modelle von dem Zauber betroffen sind, erhält +3 Agilität und Vernichtender Angriff (+W3+1" Bew) .
Totem der Vernarbung	Das Ziel erhält +1 Rüstung und Ablenkend .
Totem des Trüben Auges	Eine Einheit, in der alle Modelle von dem Zauber betroffen sind, erhält Schwieriges Ziel (1) und Magieresistenz (3) .