



TACTICAL WAR

Codex: Hochelfen

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	1	TIRANOC-STREITWAGEN	27
GENERELLE SONDERREGELN	0	LÖWENSTREITWAGEN VON CHRACE	28
SONDERREGELN	0	RIESENADLER-STREITWAGEN	29
BESONDERE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.....	1	REPETIER-SPEERSCHLEUDER.....	30
ARMEELISTE: HOCHELFEN.....	2	GÖTTLICHER AVATAR	31
ERZMAGIER TECLIS	3	RIESENADLER.....	32
SEVIRETH, HERR DES SIEBTEN WINDES	4	BESTIEN.....	33
DAS LICHT VON ELTHARION.....	5	ELFENROSS.....	33
LYRIOR UTHRALLE, WÄCHTER VON YMETRICA.....	6	WIPFELLÄUFER	33
ELLANIA UND ELLATHOR.....	7	KRIEGLÖWE.....	33
SCINARI CATHALLAR.....	8	RIESENADLER.....	33
HOCHELFENADEL.....	9	GREIF.....	34
HOCHELFENMAGIER	10	FLAMMEN-PHOENIX.....	34
ALARITH STEINMAGIER.....	11	FROST-PHOENIX.....	34
HURAKAN WINDMAGIER.....	12	DRACHLINGE	34
DRACHENMAGIER VON CALEDOR	13	JUNGDRACHE.....	35
HOCHELFENKRIEGER.....	14	SONNENDRACHEN	35
SCHWESTERNSCHAFT DER LUMINETH.....	15	MONDDRACHEN	35
ALARITH STEINGARDE	16	STERNENDRACHEN.....	36
SCHWERTMEISTER VON HOETH	17	CELENNAR.....	36
PHOENIXGARDE.....	18	LEHREN DER WEISSEN MAGIE	37
WEISSE LÖWEN VON CHRACE	19	MAGISCHE GEGENSTÄNDE	39
SCHATTENKRIEGER	20	MAGISCHE WAFFEN	39
SILBERHELME.....	21	MAGISCHE RÜSTUNGEN	40
DRACHENPRINZEN VON CALEDOR.....	22	TALISMANE.....	41
HURAKAN WINDREITER.....	23	VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE.....	42
BASILEANISCHE SCHWESTERNSCHAFT	24	ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER).....	43
ELLYRIANISCHE GRENZREITER	25	MAGISCHE STANDARTEN	44
DRACHENREITER VON CALEDOR	26		

GENERELLE SONDERREGELN

Das Heer der Hochelfen kann die Gezeiten der Winde der Magie erheblich besser spüren als andere Armeen und es fühlt gefährliche Veränderungen, bevor sie passieren. Daher wird der Vorrat an Bannwürfeln im Pool einer Armee der Hochelfen stets mit 2W6 (anstelle von W6) ermittelt, zuzüglich jener, die durch Zauberer, magische Gegenstände oder andere Quellen generiert oder kanalisiert werden.

SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

Auch wenn die Bilder vieler Modelle auf passgenauen Bases zeigen, verwende stets eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe!

HOCHELFEN

Die folgenden Regeln gelten für alle Modelle mit der Hochelfen-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen, sofern nicht anders angegeben.

Diszipliniert: Ihr jahrelanges Training und entsprechende Konditionierung sorgen dafür, dass Hochelfen *immun gegen Panik* sind.

Elfische Disziplin: Hochelfen verlassen sich stark auf ihre exzellente Ausbildung und ihre unerschütterliche Disziplin, um gegen Feinde zu bestehen, die weitaus brutaler und wilder als sie selbst sind. Daher erhält jede Einheit der Hochelfen die Sonderregel *Tiefgestaffelter Kampf*. Beachte, dass die Sonderregel *Tiefgestaffelter Kampf* mit sich selbst kumulativ ist. Sollte also auch die Bewaffnung der Einheit über diese Sonderregel verfügen, so darf sie aus zwei zusätzlichen Gliedern, also insgesamt aus drei Gliedern Unterstützungsattacken durchführen.

Erzfeind: Hochelfen *hassen* Goblins (jeder Art) und Dunkelelfen.

Jahrelanges Training: Alle Hochelfen besitzen die Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*. Diese Regel gilt unabhängig von der Waffe, die ein Hochelfenmodell trägt (also auch bei Zweihandwaffen, die normalerweise der Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu* unterliegen).

MAGIEVERBUNDEN

Wenn ein Modell (Freund oder Feind) innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit erfolgreich einen Zauber wirkt, ganz gleich, ob der Zauber danach gebannt wird oder nicht, darfst du bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase +1 zu allen Rettungswürfen dieser Einheit addieren. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, verleiht jedoch Modellen mit dieser Sonderregel, die bisher über keinen Rettungswurf verfügen, bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase einen *Rettungswurf (+1)*.

BESONDERE AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Diese Sektion beschreibt die von den Hochelfen eingesetzten Ausrüstungsgegenstände, die sie in der Schlacht verwenden.

DRACHENRÜSTUNG

Drachenrüstung zählt als schwere Rüstung. Zusätzlich sind der Träger und sein Reit- Zugtier (inkl. Streitwagen) vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

DRACHENSCHILD

Drachenschilde zählen als Schild und du darfst für ihre Träger Rüstungswürfe von 1 wiederholen. Außerhalb der Nahkampfphase darfst du für ihre Träger stattdessen misslungene Rüstungswürfe von 1 und 2 wiederholen.

ELFENBÖGEN

Die von den Elfen getragenen Langbögen sind wirkungsvoller als die von anderen Völkern. Ein mit diesem Bogen ausgerüstetes Modell darf für jeden Trefferwurf von 6, eine zusätzliche Attacke mit seinem Bogen ausführen. Dieser und alle weiteren Zusatzschüsse unterliegen den Sonderregeln für *Mehrfache Schüsse* und erleiden daher in aller Regel einen Malus von -1 auf die Trefferwürfe. Eine erneute 6 bei diesen zusätzlichen Schüssen erlaubt es dem Modell, noch einen weiteren Schuss nach denselben Regeln abzugeben. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst.

Reichweite	Stärke	Sonderregel
30 Zoll	wie Träger (+1 auf kurze Reichweite)	Salvenfeuer

LÖWENPELZ

Einige Elfen tragen den Pelz eines Löwen gleichermaßen als Zeichen ihres Status als auch zum Schutz vor Verwundungen. Ein Löwenpelz verleiht seinem Träger einen *Rüstungswurf (+1)* und sogar einen *Rüstungswurf (+2)* gegen Verwundungen, die nicht in der Nahkampfphase verursacht werden. Er darf normal mit anderen Ausrüstungsoptionen, außer mit einer Drachenrüstung oder einem Drachenschild, kombiniert werden.

ARMEELISTE: HOCHELFEN

Armeen der Hochelfen gehören zu den Mächten der Ordnung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Hüter Athel Lorens und Meerelfen, jedoch keine ihrer Charaktermodelle oder Kriegsmaschinen, bestehen. Alternativ dürfen Sie auch Einheiten aus dem Codex der Söldner anwerben, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus diesem Codex stammen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Erzmagier Teclis ¹
Sevireth, Herr des siebten Windes (0-1) ²
Lyrrior Uthralle, Wächter von Ymetrica ¹
Prinz
Erzmagier
Erhabener Steinmagier
Erhabener Windmagier
Erhabener Drachenmagier

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Das Licht von Eltharion (0-1) ²
Ellania und Ellathor (0-1) ²
Scinari Cathallar (0-1) ²
Edler
Magier
Adept
Steinmagier
Windmagier
Drachenmagier

KERNEINHEITEN

Hochelfenkrieger
Silberhelme

ELITEINHEITEN

Schwesterschaft der Lumineth
Alarith Steingarde
Schwertmeister von Hoeth
Phoenixgarde
Weiße Löwen von Chrace
Schattenkrieger
Drachenprinzen von Caledor
Hurakan Windreiter
Ellyrianische Grenzreiter
Tiranoc-Streitwagen
Löwenstreitwagen von Chrace

SELTENE EINHEITEN

Basileanische Schwesterschaft
Drachenreiter von Caledor
Riesennadler-Streitwagen
Repetier-Speerschleuder
Göttlicher Avatar (0-1)
Riesennadler

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernausswahlen.

ERZMAGIER TECLIS

Teclis ist ein Vorbild magischen Talents, eine göttliche Präsenz, die nur umso mächtiger wurde, seit er seine Seele mit der Lunasphinx Celennar verband. Ihre Meisterschaft des Lichts schützt die Armeen der Lumineth, während sie die Feinde zu Asche verbrennt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Teclis	5	6	6	3	3	3	6	2	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	475 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Celennars Seherstein

MAGIE:

Teclis ist ein Zauberer der Stufe 4. Er beherrscht alle Sprüche aus der Lehre der weißen Magie (inkl. Löschung) und den Magielehren aus dem Grundregelwerk.

SONDERREGELN:

- Erzmagier
- Hochelf
- Magieverbunden
- Meister der Aelementiri
- Strahlende Präsenz
- Uralte Glyphen

OPTIONEN:

Teclis darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 150 Pkt. erhalten. Er darf dabei sogar mehrere arkane Gegenstände zugleich erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Elfenross (16 Pkt.)
 - Darf für 6 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Riesenadler (50 Pkt.)
- Flammen-Phoenix (120 Pkt.)
- Frost-Phoenix (120 Pkt.)
- Greif (165 Pkt.)
- Jungdrache (120 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Sonnendrache (200 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Monddrache (275 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Sternendrache (350 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Celennar (280 Pkt.)
- Tirmoc-Streitwagen (85 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Riesenadler-Streitwagen (130 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)

Celennars Seherstein: Dieses unbezahlbare Geschenk Celennars an Teclis erlaubt ihm, den Fluss der Magie zu sehen und zu verändern. Jedes Mal, wenn Teclis oder eine befreundete Einheit innerhalb von 6 Zoll von einem feindlichen Zauberspruch betroffen wird, der zuvor nicht gebannt wurde, kannst du einen Würfel für jede betroffene Einheit werfen. Ignoriere bei 3+ die Effekte des Zaubers auf jene Einheit. Wähle dann eine (1) Feindeinheit innerhalb von 6 Zoll um die Einheit (sofern vorhanden). Die feindliche Einheit erleidet augenblicklich W3 automatische Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Erzmagier: Wenn sich Teclis stark genug konzentriert, können selbst die mächtigsten Zauberer seine Zauber nicht bannen. Bevor du in deiner Magiephase anfängst mit Teclis Zaubersprüche zu wirken, musst du jedes Mal ansagen, ob er einen (1), zwei bis drei (2-3) oder mehr als drei (4+) Zauber wirken wird. Mehr als die angesagte Menge an Zaubersprüchen kann Teclis in jener Magiephase nicht wirken (gebundene Zaubersprüche durch seine Ausrüstung nicht mitgezählt).

Wenn Teclis einen (1) Zauber wirkt, wird dieser Zauber automatisch in beliebiger Variation, sofern der Zauber unterschiedliche Verstärkungen/Ausprägungen hat, gewirkt (es werden keine Komplexitätstests abgelegt) und er kann nicht gebannt werden, als sei er mit totaler Energie gewirkt worden. Dabei verbraucht Teclis all seine individuellen Energiewürfel, welche auch gegen das Limit an Energiewürfeln angerechnet werden.

Wenn Teclis zwei bis drei (2-3) Zauber wirkt, wird jeder dieser Zauber automatisch in beliebiger Variation, sofern die Zauber unterschiedliche Verstärkungen/Ausprägungen haben, gewirkt, ungeachtet der ermittelten Komplexität. Zauberpatzer sind ausgeschlossen, das Zaubern mit Totaler Energie jedoch nicht. Feindliche Zauberer können versuchen, diese Zauber zu bannen, sofern sie nicht mit Totaler Energie gewirkt wurden.

Wenn Teclis mehr als drei (4+) Zauber wirkt, muss er die Komplexitätstests, wie andere Zauberer auch, normal ablegen, allerdings addiert er 1 zu jedem geworfenen Energiewürfel (+1 auf jeden Energiewürfel, nicht auf das Gesamtergebnis). Zauberpatzer sind ausgeschlossen (sie misslingen in solchen Fällen einfach), das Zaubern mit Totaler Energie jedoch nicht. Feindliche Zauberer können versuchen, diese Zauber zu bannen, sofern sie nicht mit Totaler Energie gewirkt wurden.

Meister der Aelementiri: Teclis hat alle Aelementiri-Disziplinen gemeistert. Er trägt uraltes Wissen in sich, welches das Reich um ihn herum dazu bringen kann, feindselige Magie zu absorbieren. Teclis gilt als *Meister der Lehren (Lehre der weißen Magie und allen Magielehren aus dem Grundregelwerk)*. In jeder gegnerischen Magiephase kann er zudem automatisch einen (1) feindlichen Zauber bannen (wie mit einer magiebannenden Spruchrolle).

Strahlende Präsenz: Teclis und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, sind *Unnachgiebig, immun gegen Panik*, erhalten *Magieresistenz (2)* und dürfen überdies jeden misslungenen Aufrieb- und Sammeltest wiederholen.

Uralte Glyphen: Die Anwesenheit von Teclis auf dem Schlachtfeld, bringt dir einen Bonus von +2 auf all deine Bannversuche. Darüber hinaus kanalisiert er zusätzliche Energie- und Bannwürfel bereits bei einem Wurf Ergebnis von 3 oder mehr, statt nur bei einer 6.

SEVIRETH, HERR DES SIEBTEN WINDES

Von allen sieben lebenden Winden von Hysh hat keiner durch das Chaos mehr gelitten als Sevireth. Der Geist, der auch als Roter Sturmwind bekannt ist, nimmt körperliche Gestalt an, um die Zehn Paradiese zu verteidigen und die Monumente seiner Feinde mit verheerenden magischen Sandstürmen niederzureißen, während er die schwarzen Herzen der Invasoren des Reichs mit verzauberten Pfeilen durchbohrt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Sevireth	6	6	8	4	4	4	8	4	10	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	285 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Hyshbogen

MAGIE:
Sevireth ist ein Zauberer der Stufe 2. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Abtragen
- Angst
- Einzelgänger
- Fliegen
- Gegen den Sturmwind
- Lebender Wirbelsturm
- Sengende Wüstenwinde
- Unnachgiebig
- Windgeist
- Windmagie-Symbiose

OPTIONEN:
Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Sevireth magische Gegenstände im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Gegen den Sturmwind: Der Wirbelsturm, der Sevireth zu jeder Zeit umgibt, erschwert es dem Feind, ihn zu treffen oder gar Schaden zuzufügen. Daher erhält Sevireth einen *Rettungswurf* (+2) und alle Attacken gegen ihn (Beschuss und Nahkampf) erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Beschussattacken, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse (es wird kein neues Ziel gewählt). Dies gilt für jeden Beschuss, der Sevireth zum Ziel haben kann, betrifft also auch Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf Sevireth abweichen, so gilt er als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

Hyshbogen: Die verzauberten Pfeile, die von diesem mächtigen Bogen abgeschossen werden, sind *magische Attacken*, können mit Leichtigkeit den Panzer eines Ritters durchschlagen und selbst den zähesten Feind fatale Wunden beibringen.

Schussart	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Hyshbogen	36 Zoll	wie Träger (+1 auf kurze Reichweite)	Todesstoß, Mehrfachschüsse (W6), Salvenfeuer

Lebender Wirbelsturm: Während Sevireth über das Schlachtfeld fegt, verlieren Feinde durch sein bloßes Vorüberziehen den Boden unter den Füßen und werden gegeneinander geschleudert. Wirf am Ende jeder Bewegungsphase einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich in Basekontakt mit Sevireth befindet, nachdem er eine Angriffsbewegung durchgeführt hat. Die jeweilige Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 4 und zieht bis zum Ende der nächsten Nahkampfphase 1 von ihren Trefferwürfen (Beschuss und Nahkampf) ab. Eine Einheit kann von dieser Fähigkeit nicht mehr als einmal pro Phase betroffen sein.

Abtragen: Sevireth verabscheut die Monumente seiner Feinde und kann die Winde, die ihm gehorchen, einsetzen, um diese Werke abzutragen, bis nichts als glatt geschliffene Trümmerstücke übrig sind. Zu Beginn deiner Bewegungsphase kannst du, sofern Sevireth nicht im Nahkampf gebunden ist, ein (1) Geländestück wählen, das sich innerhalb von 6 Zoll um Sevireth befindet. Wenn du dies tust, kann Sevireth in dieser Phase nicht angreifen, aber du kannst einen Würfel werfen. Bei 2+ wird das Geländestück in Trümmerstücke zerlegt, vom tobenden Wind davongeweht und rückstandslos aus dem Spiel entfernt.

Sengende Wüstenwinde: Sevireth herrscht über die brennend heißen Wüstenwinde, die jegliche Feuchtigkeit verzehren. Weht er nur lange genug um einen Feind herum, so bleiben von diesem nichts keine Überreste zurück. Nachdem Sevireth eine normale Bewegung oder Angriffsbewegung, jedoch keine Fluchtbewegung, ausgeführt hat, wähle eine (1) feindliche Einheit, die Modelle enthält, über die sich Sevireth dabei bewegt hat, und wirf einen Würfel. Bei 3+ erleidet jene Einheit W6 Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Windgeist: Sevireth bleibt niemals lange an einem Ort. Sofern Sevireth nicht im Nahkampf gebunden ist, kann er am Ende seiner Fernkampfphase er eine zusätzliche, normale Bewegung von 12 Zoll in beliebige Richtung ausführen.

Windmagie-Symbiose: Hurakan Windmagier können Sevireth stärken, indem sie die elementaren Kräfte auffrischen, die seine Lebenskraft bilden. Wenn sich Sevireth am Ende deiner Fernkampfphase innerhalb von 12 Zoll um mindestens einen befreundeten Hurakan Windmagier befindet, kannst du ihm bis zu W3 zugewiesene Verwundungen heilen.

DAS LICHT VON ELTHARION

Eltharion hat keine physische Gestalt, ist nur eine spirituelle Essenz, der Teclis' Magie unheimliche Kraft verleiht. Als Vorfahre des Volks der Lumineth ist sein rächender Geist ein mächtiger Krieger und inspirierender Held für all jene Elfen, die sein helles Licht erblicken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Licht von Eltharion	5	8	7	4	4	3	8	4	10	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	255 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Celennari-Klinge & Krallenschwert des Eltharion
- Seelenrüstung

SONDERREGELN:

- Entschlossene Tapferkeit
- Geschosse ablenken
- Hass (Goblins und Dunkelelfen)
- Körperlos
- Magieresistenz (1)
- Oberster Schwertmeister
- Rettungswurf (+2)
- Schlägt immer zuerst zu
- Unerschütterlich
- Versengende Lichtpfeile

Celennari-Klinge & Krallenschwert des Eltharion: Zwei *magische* Handwaffen. Attacken mit der Celennari-Klinge & Krallenschwert des Eltharion unterliegen der Sonderregel *Todesstoß*. Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du ein (1) feindliches Modell in Basekontakt mit dem Licht von Eltharion wählen. Wenn du das tust, fügt das Licht von Eltharion dem gewählten Modell *Multiple Lebenspunktverluste* (2) zu.

Entschlossene Tapferkeit: Alle befreundeten Einheiten der Hochelfen, die sich innerhalb von 6 Zoll um das Licht von Eltharion befinden, dürfen dessen Moralwert verwenden, anstelle des eigenen, sollte dieser nicht ohnehin gleich groß oder größer sein. Darüber hinaus dürfen diese Einheiten alle misslungenen Panik-, Aufriebs- und Sammeltest wiederholen.

Geschosse ablenken: Modelle mit dieser Sonderregel sind so geschickt, dass sie Geschosse im Flug abwehren können. In der Fernkampfphase darfst du für diese Modelle misslungene Rüstungswürfe wiederholen.

Oberster Schwertmeister: Ignoriere negative Modifikationen, wenn du Trefferwürfe für Attacken das Licht von Eltharion ablegst. Außerdem darf das Licht von Eltharion für jeden Trefferwurf von 6, eine zusätzliche Attacke ausführen. Eine erneute 6 bei dieser zusätzlichen Attacke erlaubt es dem Licht von Eltharion, noch eine weitere Attacke nach denselben Regeln abzugeben. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst.

Seelenrüstung: Die Seelenrüstung ist eine magische Rüstung die dem Licht von Eltharion einen *Rüstungswurf* (+4, +5 gegen *Verwundungen, die nicht in der Nahkampfphase erfolgen*) verleiht. Ignoriere (positive und negative) Modifikationen jeder Art, wenn du Rüstungswürfe ablegst, die das Licht von Eltharion als Ziel haben.

Versengende Lichtpfeile: In deiner Fernkampfphase kannst du eine (1) feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um das Licht von Eltharion wählen, die für es sichtbar ist und einen Würfel werfen. Bei einer 1 passiert nichts. Bei 2-4 erleidet die gewählte Einheit W3 Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Bei einer 6 jedoch erleidet die gewählte Einheit W3 Verwundungen, wogegen keine überhaupt keine Schutzwürfe erlaubt sind.

LYRIOR UTHRALLE, WÄCHTER VON YMETRICA

Lyrior Uthralle, Wächter von Ymetrica, Stimme des Obersten Phönix, ist kein gewöhnlicher Lord der Vanari. Der Oberste Lord Regent spricht mit der Autorität von Tyrion persönlich und ist ein unvergleichlicher Befehlshaber und ein Vorbild für alle Tyrion'schen Nationen von Hysh. Er ist bekannt für seine logische und kühle Art in der Schlacht, aber in Wahrheit verzehrt den Lord Regenten seine Trauer ob des Verlusts seiner Familie im Zuge einer Chaosinvasion, für den er sich ganz allein die Schuld gibt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Lyrior Uthralle	-	10	7	4	3	3	10	4	10	-	-	-	280 Pkt.
Lichtrenner	9	5	-	4	-	-	6	2	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	100x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Dämonenbann
- Schwere Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Geschosse ablenken
- Hochelf
- Hyshs höhere Macht
- Reinsten Aetherquarz
- Ruf der Ehrerbietung
- Sonnenmetall
- Tyrions Stimme
- Wohin der Wind weht

OPTIONEN:

Lyrior darf magische Gegenstände, mit Ausnahme von Nahkampfwaffen, im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Dämonenbann: Lanze. Lyriors arkane Lanze kann eine Aura aussenden, die das Böse austreibt, was besonders bei den dämonischen Dienern der Chaosgötter entsetzlichen Schaden anrichtet. Eine erfolgreiche Attacke mit Dämonenbann verursacht *Multiple Lebenspunkterluste (3)*, wenn das Ziel ein Dämon ist. Bei allen anderen Dienern der Streitkräfte des Chaos verursacht eine solche Attacke immerhin noch *Multiple Lebenspunkterluste (2)*.

Geschosse ablenken: Modelle mit dieser Sonderregel sind so geschickt, dass sie Geschosse im Flug abwehren können. In der Fernkampfphase darfst du für diese Modelle misslungene Rüstungswürfe wiederholen.

Hyshs höhere Macht: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Unterstützungszauber. Lyriors kann das innere Licht seiner mitgeführten Sonnenmetallwaffen stärken, sodass es mit noch größerer Intensität brennt. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, verursachen seine Sonnenmetallwaffen bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+ anstatt von 6 *beldenhafte Todesstöße*.

Reinsten Aetherquarz: Lyrior trägt einen Vorrat des besten Aetherquarzes, in dem das Licht von Hysh besonders gleißend strahlt. Ziehe 1 ab von Trefferwürfen für Attacken, die ihn zum Ziel haben und addiere 1 zum Zauberspruch, wenn ein befreundeter Zaubersprecher innerhalb von 12 Zoll einen Spruch zu wirken versucht.

Ruf der Ehrerbietung: Mit einem einfachen Zeichen gewährt Lyrior seinen Gefährten die Macht alter Zeiten. Wähle zu Beginn deines Spielzugs eine verbündete Hochelfeneinheit innerhalb von 12 Zoll. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs kannst du für die gewählte Einheit, nicht jedoch für ihr angeschlossene Charaktermodelle, alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Sonnenmetall: Alle Waffen Lyriors, auch Dämonenbann, wurden aus dem seltenen Sonnenmetall geschmiedet, welches einen Feind von innen heraus verbrennen kann. Sonnenmetallwaffen unterliegen der Sonderregel für *beldenhafte Todesstöße* und gelten als *magisch*. Überdies sind keine Rettungswürfe gegen Sonnenmetallwaffen erlaubt.

Tyrions Stimme: Lyrior gehört zu Tyrions innerem Zirkel und spricht in militärischen Angelegenheiten mit der Autorität des Gottes persönlich. Wirf zur Ermittlung, wer den ersten Spielzug erhält, zwei Würfel und verwende das höhere Ergebnis.

Wohin der Wind weht: Lichtrenner, der größte aller Wipfelläufer, springt in großen Sätzen mühelos über Hindernisse, ganz als kümmerte ihn die Schwerkraft nicht. Wenn er eine Bewegung ausführt, kann er sich wie ein Modell, das fliegen kann, über Geländestücke und Einheiten hinwegbewegen, als auch angreifen.

ELLANIA UND ELLATHOR

Ellania und Ellathor sind umherziehende Zwillinge, die die Teclis'schen und Tyrion'schen kriegerischen Philosophien verkörpern, die von den Lumineth geschätzt werden, und haben trotz ihres Alters von lediglich fünfzig Jahren bereits unvergleichliches Geschick bewiesen. Unglücklicherweise hat ihr rasanter Aufstieg ihnen so viele Feinde wie Freunde eingebracht und nun ziehen sie durch die Reiche der Sterblichen, um an der Seite der vielen Streitmächte der Ordnung zu kämpfen und ihre Mission, Gerechtigkeit und Erleuchtung zum Sieg zu verhelfen, voranzutreiben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ellethor	5	7	6	4	3	4	7	3	9	Infanterie	Mittel (3)	40x40 mm	180 Pkt.
Ellania	-	4	4	3	-	-	5	1	-	-	-	-	-
Atheane	-	4	-	3	-	-	5	1	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

zzgl. für Ellethor:

- Altairi

MAGIE:

Ellania ist eine Zauberin der Stufe 1. Sie darf Zaubersprüche aus der Lehre der weißen Magie oder einer der Magielehren aus dem Grundregelwerk auswählen.

OPTIONEN:

Ellania darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Ellania und Ellathor dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von jeweils 75 Pkt. erhalten.

SONDERREGELN:

- Einzelgänger
- Einheitenstärke 3
- Plötzlicher Ortswechsel
- Hochelfen
- Rüstungswurf (+3)
- Unnachgiebig

zzgl. für Ellethor:

- Herausforderer

zzgl. für Ellania:

- Celennars Präsenz
- Hyshs Erlösung

zzgl. für Atheane:

- Augendieb

Beachte, dass eine einzelne Schlachtrunde immer aus deinem eigenen Zug und dem deiner Mitspieler besteht.

Altairi: Zweihandwaffe. Tyrion hat Ellathor eine verzauberte Klinge von großer Macht geschenkt. Von dem Moment an, da sie in der Schlacht gezogen wird, strahlt die Waffe mit zunehmender Intensität. Sie verursacht *Multiple Verwundungen (speziell)*, wobei die Anzahl der Verwundungen der Anzahl bisheriger, inkl. der gegenwärtigen, Schlachtrunde(n) entspricht.

In deiner Fernkampfphase kannst du ansagen, dass Ellathor einen lodernen Sonnenblitz entfesselt. Wenn du dies tust, wähle einen (1) Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 12 Zoll um Ellathor, den dieser sehen kann, und ziehe eine gerade Linie von jenem Punkt zu Ellathors Base. Wirf einen Würfel für jede Einheit, bei der die Linie durch mindestens ein Modell verläuft. Bei 2+ erleidet die jeweilige Einheit eine Anzahl Treffer der Stärke 4, die der Anzahl bisheriger, inkl. der gegenwärtigen, Schlachtrunde(n) entspricht.

Celennars Präsenz: Ellania genießt den Schutz Celennars und wird von einem Eulenvertrauten namens Atheane begleitet, welche in der Nahkampfphase mit ihren Krallen attackieren kann und Ellania zudem ein wenig vom arkanen Wissen und der Weisheit des Mondgeistes zuteilwerden lässt. Addiere 1 zu Zauberwürfen, für Ellania. Ihre Anwesenheit auf dem Schlachtfeld bringt dir einen Bonus von +1 auf deine Bannversuche, sofern sie nicht auf der Flucht ist. Darüber hinaus kanalisiert Ellania zusätzliche Bannwürfel bereits bei einem Wurfresultat von 5 oder mehr, statt nur bei einer 6.

Herausforderer: Ellathor imposante Gestalt zieht die Aufmerksamkeit aller Feinde auf sich. Feindliche Zauber und Attacken (oder andere Effekte), welche dieses Modell zum Ziel haben, richten sich stets gegen Ellathor und seine Profilwerte.

Plötzlicher Ortswechsel: Sollte Ellathor seine Waffe Altairi zu lange führen, könnte ihn deren arkane Macht überwältigen. Damit dies nicht geschieht und er sich nicht in ein Wesen loderner Wut verwandelt, muss ihn Ellania manchmal aus dem Schlachtgeschehen herausreißen. Wirf am Ende jeder Nahkampfphase einen Würfel, wenn Ellathor in dieser Phase gekämpft hat. Ist das Ergebnis geringer als die Anzahl bisheriger, inkl. der gegenwärtigen, Schlachtrunde(n) oder geringer als die Anzahl der Verwundungen, die diesem Modell zugewiesen sind, so heile ihm bis zu W3 Verwundungen und entferne es vom Schlachtfeld. Stelle es dann wieder irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo es weiter als 6 Zoll von feindlichen Einheiten entfernt ist. Ist dies unmöglich, so werden Ellania und Ellathor komplett aus dem Spiel genommen, zählen aber nicht als Verlust und gewähren dem Gegner daher auch keine Siegpunkte.

Hyshs Erlösung: Gebundener Zauberspruch (Energistufe: 2W6). Unterstützungszauber. Ein magischer Energieschleier legt sich schillernd über Ellania und Ellathor und schützt sie vor Schaden. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, so erhält dieses Modell einen *Rettungswurf (+3)*.

SCINARI CATHALLAR

Scinari Cathallar ist ein einzelner Fleck der Dunkelheit im strahlenden Heer seiner hochelfischen Kameraden. Er schmiedet das emotionale Trauma seines Volks zu einer Waffe und entfesselt sein Leid gegen den Feind, um ihn verkrüppelt und verzweifelt zu hinterlassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Scinari	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	150 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Scinari ist ein Zauberer der Stufe 2. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre der Schatten oder des Todes aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Dunkelheit der Seele
- Emotionsübertragung
- Finstere Mächte
- Hochelf
- Immun gegen Psychologie

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Dunkelheit der Seele: Gebundener Zauberspruch (Energistufe: W6). Fluchzauber. Wird dieser Spruch erfolgreich gewirkt, wähle eine (1) feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um Scinari, die für ihn sichtbar ist. Die gewählte Einheit muss bis zum Beginn von Scinaris nächster Magiephase in jeder Bewegungs-, Beschuss- und Nahkampfphase einen Moralwerttest durchführen. Scheitert dieser, so darf die betroffene Einheit (inkl. ihr angeschlossener Charaktermodelle) sich nicht bewegen (inkl. Angriffsbewegung), schießen oder Nahkampfangriffe ausführen, je nachdem, in welcher Phase ihr der Test misslungen ist. Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind, werden von diesem Spruch nicht betroffen.

Emotionsübertragung: Scinari Cathallar kann Gefühle der Verzweiflung oder des Verhängnisses aus nahen Verbündeten ziehen und diese Emotionen auf den Feind übertragen. Am Ende jeder Phase, in der mindestens ein befreundetes Modell innerhalb von 18 Zoll getötet und aus dem Spiel entfernt wurde, kannst du eine (1) feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um Scinari wählen, welche augenblicklich einen Paniktest ablegen muss. Einheiten, die *immun gegen Panik* sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Finstere Mächte: Scinari kanalisiert zusätzliche Energiewürfel bereits bei einem Wurfresultat von 5 oder mehr, statt nur bei einer 6. Darüber hinaus addiere 1 zu jedem geworfenen Energiewürfel für Zaubersprüche, welche von Scinari gewirkt werden (+1 auf jeden Energiewürfel, nicht auf das Gesamtergebnis).

HOHELFFENADEL

Hochelfische Adelige sind stolz auf ihr tiefes Ehrgefühl und ihre Meisterschaft in den Künsten der Diplomatie und des Krieges, die sie von Kindesbeinen an erlernen. In Zeiten des Konflikts stellen sie diese Meisterschaft durch ihre Flexibilität unter Beweis, denn sie sind in der Lage, mit unerreichter Fertigkeit im Nahkampf zu kämpfen oder ihre Armeen aus der Ferne zu befehlen und die Geschehnisse der Schlacht zu lenken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Prinz	5	8	7	4	3	3	8	4	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	145 Pkt.
Edler	5	7	6	4	3	2	7	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	75 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Geschosse ablenken
- Hochelf

zzgl. für Prinz:

- Ruf der Ehrerbietung

OPTIONEN:

Darf eine (1) der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Hellebarde (4 Pkt.)
- Lanze (4 Pkt.)
- Speer (2 Pkt.)
- zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf folgende Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Elfenbogen (4 Pkt.)
- Löwenpelz (8 Pkt.)

Darf eine (1) der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Leichte Rüstung (2 Pkt.)
- Schwere Rüstung (4 Pkt.)
- Drachentrüstung (6 Pkt.)

Darf eine (1) der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Schild (2 Pkt.)
- Drachenschild (4 Pkt.)

Ein Edler darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 75 Pkt. und ein Prinz im Gesamtwert von 125 Pkt. erhalten.

Ein Edler deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

- Darf seine Armeestandarte für 35 Pkt. zu einem Weltenbanner aufwerten, auch wenn es sich dabei um eine magische Standarte handelt.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Elfenross (16 Pkt.)
 - Darf für 6 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Wipfelläufer (24 Pkt.)
- Kriegslöwe (35 Pkt.)
- Riesenadler (50 Pkt.)
- Flammen-Phoenix (120 Pkt.)
- Frost-Phoenix (120 Pkt.)
- Greif (165 Pkt.)
- Jungdrache (120 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Sonnendrache (200 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Monddrache (275 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Sternendrache (350 Pkt.; nur Prinzen; beachte Optionen der Drachen)
- Tirnoc-Streitwagen (85 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Löwenstreitwagen (125 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Riesenadler-Streitwagen (130 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)

Geschosse ablenken: Modelle mit dieser Sonderregel sind so geschickt, dass sie Geschosse im Flug abwehren können. In der Fernkampfphase darfst du für diese Modelle misslungene Rüstungswürfe wiederholen.

Ruf der Ehrerbietung: Mit einem einfachen Zeichen gewährt ein Prinz seinen Gefährten die Macht alter Zeiten. Wähle zu Beginn deines Spielzugs eine verbündete Hochelfeneinheit innerhalb von 12 Zoll. Bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs kannst du für die gewählte Einheit, nicht jedoch für ihr angeschlossene Charaktermodelle, alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Weltenbanner: Viele Armeestandartenträger der Hochelfen verzieren Ihre Banner mit mächtigen Symbolen, die für die Lumineth große Bedeutung haben, weshalb sie auch als Weltenbanner bezeichnet werden – egal, ob es sich dabei um eine „normale“ oder magische Armeestandarte handelt. Im Ernstfall kann die Armeestandarte auch eingesetzt werden, um den Feind mit einer Entladung hyshianischer Energie niederzustrecken.

Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn einer beliebigen Phase (in deinen oder der deiner Gegner) ansagen, dass sich der Armeestandartenträger der Macht seines Weltenbanners bedient. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Armeestandartenträger. Ist das Würfergebnis kleiner oder gleich der Anzahl der bisherigen, inkl. der gegenwärtigen Schlachtrunde(n), so erleidet die jeweilige Einheit W6 magische Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind und zieht bis zum Ende des laufenden Spielzuges -1 von ihren Trefferwürfen in der Nah- und Fernkampfphase ab. Beachte, dass eine einzelne Schlachtrunde immer aus deinem eigenen Zug und dem deiner Mitspieler besteht.

HOHELFFENMAGIER

Hochelfische Magier sind die Meister der Magie. Sie setzen mächtige magische Attacken ein und erschaffen unantastbare Schutzzeichen, um den Fluch des Chaos zu tilgen, der schwer auf den Reichen lastet. Glaube und Blut mögen den Erdboden segnen, doch elfische Magie zerschmettert die Runen des Chaos und trennt höllische Zauberfallen auf.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Erzmagier	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	175 Pkt.
Magier	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	85 Pkt.
Adept	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	40 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Adept ist ein Zauberer der Stufe 0 und beherrscht den Grundzauber aus der Lehre der weißen Magie oder einer der Magielehren aus dem Grundregelwerk, als auch weitere Zaubersprüche, wenn er zusätzliche Zauberstufen erhält.

Ein Magier ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Erzmagier der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche entweder aus der Lehre der weißen Magie oder einer der Magielehren aus dem Grundregelwerk auswählen. Erzmagier, welche die Lehre der weißen Magie gewählt haben, kennen zudem den Zauberspruch Löschung.

SONDERREGELN:

- Energie übertragen
- Hochelf
- Hohe Kunst arkaner Magie
- Magieverbunden
- Schutzglyphen

zzgl. für Adepten:

- Schüler der arkanen Künste

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Ein Adept darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt., ein Magier im Gesamtwert von 75 Pkt. und ein Erzmagier im Gesamtwert von 125 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Elfenross (16 Pkt.)
 - Darf für 6 Pkt. einen Rossharnisch erhalten.
- Riesenadler (50 Pkt.)
- Flammen-Phoenix (120 Pkt.)
- Frost-Phoenix (120 Pkt.)
- Greif (165 Pkt.)
- Jungdrache (120 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Sonnendrache (200 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Monddrache (275 Pkt.; nur Magier und Erzmagier; beachte Optionen der Drachen)
- Sternendrache (350 Pkt.; nur Erzmagier; beachte Optionen der Drachen)
- Tirnoc-Streitwagen (85 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Riesenadler-Streitwagen (130 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)

Übertragung: Ein Adept kann seine eigenen Energiewürfel (alle oder nur einen Teil davon - deine Entscheidung) auf Teclis, befreundete Magier oder Erzmagier in 12 Zoll Umkreis übertragen, welche diese wie ihre eigenen nutzen können und ihrem individuellen Energiewürfelpool hinzufügen. Ein Magier kann seine eigenen Energiewürfel auf Teclis und befreundete Erzmagier übertragen. Erzmagier hingegen nur auf Teclis.

Hohe Kunst arkaner Magie: Kaum ein Volk hat es gelernt, die Magie so zu bändigen, wie es die Hochelfenmagier können. Verliert ein Hochelfenmagier all seine Zauberstufen und wird somit zu einem Zauberer der Stufe Null, erhält er die Sonderregel *Schüler der arkanen Künste*.

Schutzglyphen: Die Anwesenheit eines oder mehrerer nicht fliehender Magier, als auch jedes einzelnen nicht fliehenden Erzmagiers auf dem Schlachtfeld, bringt dir einen Bonus von +1 auf deine Bannversuche. Darüber hinaus kanalisieren Magier zusätzliche Energie- und Bannwürfel bereits bei einem Wurf Ergebnis von 5 oder mehr, statt nur bei einer 6. Erzmagier sogar schon bei einer 4 oder mehr.

Schüler der arkanen Künste: Auch, wenn die meisten Adepten Zauberer der Stufe Null sind und somit normalerweise nicht als Zauberwirker gelten, werden sie dennoch als solche behandelt. Sie können versuchen, Energie- und Bannwürfel wie ein normaler Zauberwirker der Stufe 1 zu kanalisieren, generieren aber keine automatischen Würfel. Darüber hinaus können sie selbst kanalisierte und die Energiewürfel aus dem allgemeinen Pool an Energiewürfeln verwenden, um ihre Zaubersprüche zu wirken. Werden Adepten zu Zauberern der Stufe 1 aufgewertet, gelten für sie die normalen Regeln, welche auch für andere Zauberwirker gelten.

ALARITH STEINMAGIER

Als erste unter Teclis' Schülern, welche die Wege der Aelementiri erlernten, tragen Steinmagier die Macht der Berge auf das Schlachtfeld. Sie können Steine und Felsen beherrschen und sogar die Schwerkraft selbst, um ihre Widersacher zu zerschmettern und zu behindern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Erhabener Steinmagier	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	220 Pkt.
Steinmagier	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	130 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Steinmagier ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Erhabener Steinmagier der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Feuers und des Metalls aus dem Grundregelwerk auswählen und kennen zudem den Zauberspruch Gravitationsumleitung, welchen sie wie einen weiteren Grundzauber behandeln dürfen.

SONDERREGELN:

- Hochelf
- Steinmagic-Haltung
- Steinsänfte

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Ein Steinmagier darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 75 Pkt. und ein Erhabener Steinmagier im Gesamtwert von 125 Pkt. erhalten.

Steinmagic-Haltung: Ein Steinmagier kann eine Haltung einnehmen, die ihm erlaubt, Hiebe mit zerschmetternder Kraft zu führen. Alarith Steingarde in der Nähe kann seine Bewegungen nachahmen, um ebenso mächtige Treffer zu landen. Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du ansagen, dass dieses Modell die Steinmagic-Haltung einnimmt. Wenn du das tust, können dieses Modell und alle befreundeten Alarith Steingarde-Einheiten, die sich innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befinden, ihre Verwundungswürfe um 1 erhöhen.

Steinsänfte: In der Schlacht schweben die Steinmagier, auf fliegenden Steinsänften, die ihnen die Sonderregel *Flieger* verleihen. Ihre Sänften werden wie ein Reittier ohne eigenständiges Profil behandelt, verleihen also auch einen Rüstungsbonus für berittene Modelle. Die Einheit, welcher sich ein Steinmagier auf einer Sänfte anschließt bildet einen festen Block hochelfischer Standhaftigkeit, durch den sich ein Gegner, der den Magier angreifen möchte, erst einmal hindurchkämpfen muss. Wenn er einer nicht plänkelnden Einheit angeschlossen ist, wird ein solcher Steinmagier stets im zweiten oder dritten Glied positioniert. Ein im zweiten oder dritten Glied positionierter Magier kann in jeder Beziehung normal agieren (er kann zaubern oder magische Gegenstände einsetzen usw.). Durch seine Sänfte ist er dazu im Stande aufzusteigen, seine mächtige Magie zu wirken und sich dann wieder in den Schutz seiner Einheit zurücksinken zu lassen. Daher wird der Steinmagier bei der Bestimmung seiner eigenen Sichtlinie stets so behandelt, als hätte er eine beliebig große Größenkategorie, wird jedoch nur gesehen, wie ein Modell der Größenkategorie Mittel (4). Zudem darf er, sofern kein feindliches Modell in Basekontakt mit ihm ist, auch dann noch Magische Geschosse zaubern, wenn die Einheit, in der er sich befindet, im Nahkampf gebunden ist.

GRAVITATIONSUMLEITUNG

**KOMPLEXITÄT 5+
DIREKTSCHADENSAUBER**

Der Zaubernde reduziert die Gravitation um sich herum fast auf null und leitet die Kraft um, um einen nahen Feind niederzudrücken. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, kannst du eine (1) feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Zaubernden wählen. Wenn du das tust, erleidet die gewählte Einheit 1W6 Treffer der Stärke 4. Sofern die Einheit wenigstens einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust durch den Zauberspruch erleidet, wird ihr Bewegungswert bis zu deiner nächsten Magiephase halbiert und sie kann bis zu diesem Zeitpunkt auch nicht mehr fliegen.

Der Zauberer kann sich dafür entscheiden, die Reichweite des Zauberspruchs auf 24 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 2W6 zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 10+.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite des Zaubers auch auf 36 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 3W6 steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 16+.

HURAKAN WINDMAGIER

Hurakan Windmagier sind die weisesten ihrer Zunft, Aelementiri von solchem Geschick, dass die Winde ihrer Heimat sie als Brüder und Schwestern sehen. Diese Magier fühlen sich durch die Lüfte fliegend wohler als am Boden und werden von einem Aelementor-Wind durch die Luft getragen, der nur als wirbelnder Energieschimmer auszumachen ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Erhabener Windmagier	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	220 Pkt.
Windmagier	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	130 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Windmagier ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Erhabener Windmagier der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Himmels und des Lichts aus dem Grundregelwerk auswählen und kennen zudem den Zauberspruch Windwirbel, welchen sie wie einen weiteren Grundzauber behandeln dürfen.

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Ein Windmagier darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 75 Pkt. und ein Erhabener Windmagier im Gesamtwert von 125 Pkt. erhalten.

SONDERREGELN:

- Aelementor-Wind
- Fächer der Umlenkung
- Hochelf

Aelementor-Wind: In der Schlacht schweben die Windmagier, auf wirbelnden Energieschimmern, die ihnen die Sonderregel *Flieger* verleihen. Diese werden wie ein Reittier ohne eigenständiges Profil behandelt, verleihen also auch einen Rüstungsbonus für berittene Modelle. Die Einheit, welcher sich ein Windmagier auf seinem Aelementor-Wind anschließt, bildet einen festen Block hochelfischer Standhaftigkeit, durch den sich ein Gegner, der den Magier angreifen möchte, erst einmal hindurchkämpfen muss. Wenn er einer nicht plänkelnden Einheit angeschlossen ist, wird ein solcher Windmagier stets im zweiten oder dritten Glied positioniert. Ein im zweiten oder dritten Glied positionierter Magier kann in jeder Beziehung normal agieren (er kann zaubern oder magische Gegenstände einsetzen usw.). Durch seinen Aelementor-Wind ist er dazu im Stande aufzusteigen, seine mächtige Magie zu wirken und sich dann wieder in den Schutz seiner Einheit zurücksinken zu lassen. Daher wird der Windmagier bei der Bestimmung seiner eigenen Sichtlinie stets so behandelt, als hätte er eine beliebig große Größenkategorie, wird jedoch nur gesehen, wie ein Modell der Größenkategorie Mittel (4). Zudem darf er, sofern kein feindliches Modell in Basekontakt mit ihm ist, auch dann noch Magische Geschosse zaubern, wenn die Einheit, in der er sich befindet, im Nahkampf gebunden ist.

Fächer der Umlenkung: Mit seinem Fächer kann ein Windmagier die Geschosse des Gegners beiseitefegen, sodass sie sich in den Boden bohren oder sogar nahe Feinde treffen. Addiere 2 zu den Rüstungswürfen gegen Attacken mit Fernkampfwaffen, die dieses Modell als Ziel haben. Bei einem unmodifizierten Rüstungswurf von 6 gegen eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe, die dieses Modell als Ziel hat, kannst du, nachdem alle Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt wurden, diese Attacke auf einer (1) feindlichen Einheit umlenken, die sich innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befindet und für es sichtbar ist. Diese besondere Attacke trifft ihr neues Ziel automatisch. Verwundungswürfe und etwaige Sonderregeln der Attacke werden normal ermittelt, jedoch gegen das neue Ziel.

WINDWIRBEL

KOMPLEXITÄT 5+ DIREKTSCHADENSAUBER

Der Zaubernde beschwört einen Wirbel herauf, den er nach Belieben tosend in Richtung des Feindes schicken kann. Ziehe eine gerade, 18 Zoll lange Linie und zwar innerhalb des Frontbereichs des Zauberers von dessen Base aus. Jedes auf dieser Linie befindliche Modell (bestimmt wie bei einer weiterspringenden Kanonenkugel), mit Ausnahme des Zauberers selbst, erleidet einen Treffer der Stärke 4, Stärke 6 gegen fliegenden Modellen.

Der Zauberer kann die Länge der Linie auf 36 Zoll steigern. Tut er dies so erhöht sich der Zauberwert auf 12 +.

Alternativ kann der Zauberer die Länge der Linie auch auf 48 Zoll steigern. In diesem Fall erhöht sich der Zauberwert auf 18+.

DRACHENMAGIER VON CALEDOR

Drachenmagier von Caledor gelten als wild und unkontrollierbar. Obwohl dieser Ruf, den sie sich selbst erarbeitet haben, Qualitäten impliziert, die man unter den Hochelfen für gewöhnlich nicht sonderlich schätzt, achten die Elfen Ulthuans die feurigen Magier wegen der Leichtigkeit, mit der sie die Drachen in den Krieg führen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Erhabener Drachenmagier	5	4	4	3	3	3	7	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	185 Pkt.
Drachenmagier	5	4	4	3	3	2	6	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	90 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Drachenmagier ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Erhabener Drachenmagier der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Feuers aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Gehetze Zauberwirker
- Hochelf
- Meteor herbeirufen

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Ein Drachenmagier darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 75 Pkt. und ein Erhabener Drachenmagier im Gesamtwert von 125 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (MUSS EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Sonnendrache (200 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Monddrache (275 Pkt.; beachte Optionen der Drachen)
- Sternendrache (350 Pkt.; Erhabener Drachenmagier; beachte Optionen der Drachen)

Gehetze Zauberwirker: Drachenmagier beschwören die Kräfte mit einem angeborenem Talent, doch ihr ungestümer Umgang mit der Magie führt oft zu Fehlern. Wenn ein Drachenmagier einen Zauberspruch anwenden will, addiert er einen „kostenlosen“ Energiewürfel zu seinem Versuch. Dieser zusätzliche Würfel zählt nicht gegen das Energiewürfellimit und kann den normalen Regeln entsprechend Totale Energie oder einen Zauberpatzer bewirken und sogar dazu führen, dass der Drachenmagier mehr Würfel einsetzt, als ihm normalerweise gestattet ist.

Meteor herbeirufen: Gebundener Zauberspruch (Energistufe: 2W6). Direktschadenszauber. Wähle einen beliebigen Punkt auf dem Schlachtfeld. Wirf dann zwei (2) Würfel und addiere die Augenzahlen. Jede Einheit, die sich innerhalb dieser Zahl in Zoll um den gewählten Punkt befindet, erleidet 1W6 rüstungsbrechende Treffer der Stärke 4, *Flammenattacken*. Da es sich um glühendes Gestein handelt, welches vom Himmel fällt, erleiden auch Modelle, die normalerweise *immun gegen Flammenattacken* sind, den ermittelten Schaden.

HOHELFFENKRIEGER

Die meisten Soldaten ferner Völker werden nur in Zeiten des Krieges zu den Waffen gerufen. Die Hochelfenkrieger jedoch werden stets auf voller Stärke gehalten und bestehen im Kern aus Berufssoldaten. Wenn die Armeen in den Krieg ziehen, begleiten die Krieger sie und bemannt die vielen Kriegsschiffe. Sie sichern die Brückenköpfe, um dem Rest der Armee die sichere Küstenlandung zu ermöglichen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hochelfenkrieger	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	6 Pkt./Modell
Wächter	5	4	5	3	3	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Hochelfen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit muss mindestens eine (1) der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Elfenbogen (3 Pkt./Modell)
- Speer und Schild (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf eine (1) der folgenden Aufwertungen erhalten:

- Einheiten, die mit Elfenbögen ausgerüstet sind, dürfen zu Falkenaugen (4 Pkt./Modell) aufgewertet werden.
- Einheiten, die mit Elfenbögen, Speeren und Schilden ausgerüstet sind, dürfen zur Seegarde (1 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Hauptmann aufwerten.

Blitzschnelles Schießen: Eine Einheit die zu Falkenaugen aufgewertet wurde erhält die Sonderregel *Mehrfachschuss* (2). Wenn sie sich in ihrer Bewegungsphase nicht bewegt haben, ignorieren sie zudem den üblichen Malus von -1 für Mehrfachschüsse. Dies gilt auch für die Bonuseffekte ihrer Elfenbögen.

Seegarde: Ein jedes Mitglied der Seegarde hat gelernt, auf seine Mitstreiter zu achten und versucht diese zu schützen, so gut es geht. Nicht selten wird ein Angriff abgewehrt, welcher ein befreundetes Modell zum Ziel hat. Dies verleiht der Seegarde und ihr angeschlossene Charaktermodelle einen zusätzlichen *Rüstungswurf* (+1). Zudem darf sie und ihr angeschlossene Charaktermodelle jeden misslungenen Rüstungswurf von 1 wiederholen.

SCHWESTERSCHAFT DER LUMINETH

Die Schwesterschaft ziehen es vor, ihre Gefechte auf Entfernung auszutragen, denn ihre Waffen verschießen keine gewöhnlichen Pfeile, sondern mystische Geschosse aus weißblauer Energie, die verdorbenes Fleisch entzünden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwester der Lumineth	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	16 Pkt./Modell
Oberste Schwester der Lumineth	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Elfenbogen

SONDERREGELN:

- Blitzschnelles Schießen
- Hochelfen
- Im letzten Augenblick schießen
- Schnell schussbereit
- Unerreichte Bogenschießkunst
- Zauberpfeile

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zur Obersten Schwester der Lumineth aufwerten.

Blitzschnelles Schießen: Eine Einheit Schwesterschaft kann in ihrer Fernkampfphase zweimal schießen, wenn sie sich in ihrer Bewegungsphase nicht bewegt hat. Darüber hinaus erhält sie niemals einen Malus für *Mehrfache Schüsse*, auch nicht durch die Sonderregeln ihrer Elfenbögen oder vergleichbarer Effekte.

Im letzten Augenblick schießen: Die Schwesterschaft erhält keinen Malus für die Angriffsreaktion *Stehen und schießen*.

Unerreichte Bogenschießkunst: Wenn sich keine sichtbaren feindlichen Modelle innerhalb von 12 Zoll befinden, addierst du in der Fernkampfphase +1 zu allen Trefferwürfen dieser Einheit.

Zauberpfeile: Kreaturen des Chaos können die arkane Macht dieser verzauberten Pfeile nicht ertragen. Wenn eine (Oberste) Schwester der Lumineth mit ihrem Elfenbogen eine Einheit des Chaos beschießt, darfst du +1 zu ihrer Stärke addieren.

ALARITH STEINGARDE

Die Alarith-Tempel nehmen den Berg als ihren Herrn an und erhalten einen Teil seiner Stärke und Widerstandskraft. Sie kämpfen unerschütterlich und führen magische Hämmer, die mit einem einzigen perfekt gezielten Schlag den Schädel eines Feindes zerschmettern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Steingarde	5	6	4	3	3	1	6	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Wahrer Fels	5	6	4	3	3	1	6	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Steinhammer (Zweihandwaffe)
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Hochelfen
- Schmetterschlag
- Unerschütterlich

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Steinhämmer wie folgt aufwerten:

- Diamantspitze (3 Pkt./Modell)
- Stratumhammer (3 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Wahrer Fels aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Diamantspitze: Die Diamantspitze kann jede Rüstung durchdringen. *Rüstungswürfe* sind gegen Angriffe dieser besonderen Steinhämmer nicht erlaubt.

Schmetterschlag: Die Hiebe der Steinhämmer haben die Kraft einer Gebirgslawine. Die Attacke eines Steingardisten mit seinem Steinhammer gilt als *magische Attacke*. Zudem verursachen sie *Multiple Lebenspunktverluste (2)*.

Stratumhammer: Ein Stratumhammer hat das Gewicht und die Kraft äonenalten Gesteins. *Rettungswürfe* sind gegen Angriffe dieser besonderen Steinhämmer nicht erlaubt.

Beachte, dass gegen eine Kombination aus einem Stratumhammer mit einer Diamantspitze weder ein *Rüstungs-* noch *Rettungswurf* erlaubt ist, die Attacke als *magisch* gilt und der Steinhammer zudem *Multiple Lebenspunktverluste (2)* verursacht!

SCHWERTMEISTER VON HOETH

Die Schwertmeister von Hoeth sind nicht nur Experten mit der Klinge, sie lernen auch, mit bloßen Händen zu kämpfen oder mit jeder anderen Waffe, die sie finden können, doch hauptsächlich natürlich mit ihren hervorragend ausgewogenen, zeremoniellen Zweihändern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwertmeister	5	6	4	3	3	1	6	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	15 Pkt./Modell
Hüter des Turms	5	6	4	3	3	1	6	3	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Geschosse ablenken
- Heldenhafter Todesstoß (Hüter des Turms)
- Hochelfen
- Todesstoß
- Unausweichliche Vergeltung

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu elitären Schwertmeistern (2 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Hüter des Turms aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Elitäre Schwertmeister: Eine Einheit die zu elitären Schwertmeistern aufgewertet wurde ist in der Lage, anstatt der üblichen einzelnen Unterstützungsattacke, so viele Unterstützungsattacken durchzuführen, wie in ihrem Profil angegeben sind (zusätzliche Attacken durch etwaige Sonderregeln oder Zaubersprüche entfallen).

Geschosse ablenken: Modelle mit dieser Sonderregel sind so geschickt, dass sie Geschosse im Flug abwehren können. In der Fernkampfphase darfst du für diese Modelle misslungene Rüstungswürfe wiederholen.

Unausweichliche Vergeltung: Wenn diese Einheit in diesem Zug angegriffen wurde, kannst du jedes Modell dieser Einheit, das sich in direktem Basekontakt mit einem Feind befindet, eine zusätzliche Attacke durchführen und für jeden Trefferwurf von 6, eine zusätzliche Attacke ausführen lassen. Eine erneute 6 bei diesen zusätzlichen Attacken erlaubt es dem Modell, noch eine weitere Attacke nach denselben Regeln durzuführen. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst.

PHOENIXGARDE

Phoenixgardisten sind grimmige, entschlossene Kämpfer. Sie sind in verzierte Rüstungen gehüllt und führen große, zeremonielle Hellebarden. Von ihnen geht eine spürbare Aura der Furcht aus, und auf dem Schlachtfeld ist die Phoenixgarde immer dort zu finden, wo der Kampf am heftigsten wütet.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Phönixgarde	5	5	4	3	3	1	6	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	15 Pkt./Modell
Hüter der Flammen	5	5	4	3	3	2	6	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Hellebarde
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Ermutigt
- Hauptmann der Phönixgarde
- Hochelfen
- Kriegerelite
- Rettungswurf (+3)
- Standhafter Verteidiger

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Hüter der Flammen aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Ermutigt: Wenn sich dieser Einheit ein Charaktermodell angeschlossen hat, besteht sie automatisch jeden Moralwerttest, als habe sie eine Doppelseine (Schlangenaugen) gewürfelt.

Hauptmann der Phönixgarde: Wenn sich ein Hüter der Flammen in der Phönixgardeneinheit befindet, kannst du misslungene Verwundungswürfe für diese Einheit, in der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes, wiederholen.

Kriegerelite: Die Phönixgarde darf jeden verpatzten Verwundungswurf von 1 im Nahkampf wiederholen.

Standhafter Verteidiger: Immer wenn der Hüter der Flammen ein oder mehrere Modelle in einer Nahkampfphase ausschaltet, erhält seine Einheit einen zusätzlichen Bonus von +W3 (+W6, wenn er ein Charaktermodell, monströses Modell oder Monster ausschaltet) auf das Kampfergebnis dieser Nahkampfphase.

WEISSE LÖWEN VON CHRACE

Der uralte Orden der weißen Löwen von Chrace ist eine Kriegerbruderschaft, die behauptet, ihren Ursprung bis in das Zeitalter der Mythen zurückverfolgen zu können. Die weißen Löwen sind Meister des Kampfes auf engem Raum und tragen riesige Äxte, die den Feind mit einem einzigen Hieb töten können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Weißer Löwe	5	6	4	3	3	1	6	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	15 Pkt./Modell
Beschützer des Königs	5	6	4	3	3	1	6	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Schwere Rüstung
- Löwenpelz

SONDERREGELN:

- Angst
- Ermutigt
- Geländeerfahren (Wald)
- Hochelfen
- Kriegshorn
- Unnachgiebig

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Zweihandwaffen gegen zwei Handwaffen (kostenlos) tauschen.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Beschützer des Königs aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Ermutigt: Wenn sich dieser Einheit ein Charaktermodell angeschlossen hat, besteht sie automatisch jeden Moralwerttest, als habe sie eine Doppelsein (Schlangenaugen) gewürfelt.

Kriegerelite: Die weißen Löwen dürfen jeden verpatzten Verwundungswurf von 1 im Nahkampf wiederholen.

Kriegshorn: Wenn die Einheit einen Musiker beinhaltet, kann dieser in der Nahkampfphase zum Ansturm auf den Feind blasen. Wenn der Musiker dies tut, führen alle Modelle in der Einheit in dieser Nahkampfphase eine zusätzliche Attacke durch.

SCHATTENKRIEGER

Die Schattenkrieger schlagen unerwartet aus dem Verborgenen zu. Sie sind Meister der Infiltration und in der Lage, das Herz des Feindes mit Bogen oder Klinge gleichermaßen zu verwunden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schattenkrieger	5	5	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	15 Pkt./Modell
Schattenführer	5	5	5	3	3	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen
- Elfenbogen

SONDERREGELN:

- Hass von Nagarythe
- Hochelfen
- Kundschafter
- Plänkler
- Ungesehen zuschlagen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu Schattenmeistern (5 Pkt./Modell) oder Falkenaugen (5 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Schattenmeister aufwerten.

Blitzschnelles Schießen: Eine Einheit die zu Falkenaugen aufgewertet wurde erhält die Sonderregel *Mehrfachschuss (2)*. Wenn sie sich in ihrer Bewegungsphase nicht bewegt haben, ignorieren sie zudem den üblichen Malus von -1 für Mehrfachschüsse. Dies gilt auch für die Bonuseffekte ihrer Elfenbögen.

Hass von Nagarythe: Schattenkrieger *hassen* alle nicht-elfischen Gegner. Wenn sie gegen Goblins (jeder Art) und Dunkelelfen kämpfen, wird dieser sogar zu *ewigen Hass*.

Schattenmeister: Eine Einheit die zu Schattenmeistern aufgewertet wurde, erhält die Sonderregel *Todesstoß* für alle Attacken, die sie in der Nah- und Fernkampfphase durchführt.

Ungesehen zuschlagen: Wenn sich die Mehrheit der Modelle dieser Einheit außerhalb der Sicht feindlicher Modelle oder in Deckung und mehr als 6 Zoll von feindlichen Modellen entfernt befinden, kannst du für ihre Elfenbögen misslungene Trefferwürfe wiederholen.

SILBERHELME

Die Silberhelme kleiden sich in weiße Roben und reiten auf den edelsten Elfenrössern, welche die prachtvollen Rossharnische mit Leichtigkeit tragen. Sie rekrutieren ihre Soldaten meist aus den Söhnen des Hochelfen-Adels, die durch intensives Training sowohl den Umgang mit Schwert, Speer, Lanze und Bogen als auch Poesie und Musik beherrschen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Silberhelm	-	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-
Adlerhelm	-	4	4	3	3	1	5	2	8	-	-	-	-
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	22 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Schwere Rüstung
- Schild
- Rossharnisch

SONDERREGELN:

- Hochelfen
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Lanzen zu Lanzen der Morgenröte (2 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 11 Pkt. zum Adlerhelm aufwerten.

Lanzen der Morgenröte: Wenn eine Einheit mit Lanzen der Morgenröte im selben Zug angegriffen hat, addiere 1 zum Verwundungswurf für Attacken mit den Lanzen dieser Einheit – diese gelten als *magische* Attacken.

DRACHENPRINZEN VON CALEDOR

Die Drachenprinzen zählen zu den besten Kavalleristen der Reiche der Sterblichen. Sie schmettern in den Gegner und strecken ihn mit Lanzen und meisterlichen Hieben ihrer Schwerter nieder. Ihr Geschick ist derart treffsicher, dass ein einziger ihrer Hiebe in der Lage ist, zwei Krieger zugleich mit der stahlummantelten Lanzenspitze zu durchbohren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Drachenprinz	-	6	4	3	3	1	6	2	9	-	-	-	-
Drachenmeister	-	6	4	3	3	1	6	3	9	-	-	-	-
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	32 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Drachenrüstung
- Drachenschild
- Rossharnisch

SONDERREGELN:

- Hochelfen
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Lanzen zu Lanzen der Morgenröte (2 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Drachenmeister aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 35 Pkt. erhalten.

Lanzen der Morgenröte: Wenn eine Einheit mit Lanzen der Morgenröte im selben Zug angegriffen hat, addiere 1 zum Verwundungswurf für Attacken mit den Lanzen dieser Einheit – diese gelten als *magische* Attacken.

HURAKAN WINDREITER

Hurakan Windreiter eilen auf ihren flinken Wipfelläufern über die Ebenen und verschießen Pfeile mit der unbeirraren Genauigkeit von Meisterschützen, selbst wenn sie mit halsbrecherischem Tempo reiten. Die Windreiter bevorzugen es, einen einzelnen tödlichen Schuss abzugeben statt eines gewaltigen Pfeilhagels und wenn sie erst eine Beute auserkoren haben, so heißt es, gibt es kein Entkommen mehr.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Windreiter	-	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-
Seneschall	-	4	4	3	3	1	5	2	8	-	-	-	-
Wipfelläufer	9	4	-	4	-	-	6	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	24 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Elfenbogen
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Hochelfen
- Leichte Kavallerie
- Schnell Schussbereit
- Winde der Aelementoren
- Wohin der Wind weht

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Seneschall aufwerten.

Winde der Aelementoren: Es heißt, die Winde der Aelementoren tragen die Pfeile der Windreiter stets ins Ziel. Auf Trefferwürfe für Fernkampftackten eines Windreiters wird nie ein Modifikator für Deckung angewendet.

Wohin der Wind weht: Wipfelläufer springen in großen Sätzen mühelos über Hindernisse, ganz als kümmerte sie die Schwerkraft nicht. Wenn diese Einheit eine Bewegung ausführt, kann sie sich wie ein Modell, das fliegen kann, über Geländestücke und Einheiten hinwegbewegen, als auch angreifen.

BASILEANISCHE SCHWESTERSCHAFT

Die berühmteste aller Schwesternschaften ist die Basileanische Schwesternschaft. Ihre Raubkatzen hassen den Geruch von Grünhäutern und lassen sich nur von der Schwesternschaft reiten. Bewaffnet mit bössartig Klingen sind sie eine flinke und schnelle Kavallerie, die oft an den Flanken eines feindlichen Angriffs zu sehen ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Basileanische Kriegerin	5	6	4	3	3	1	6	1	8	-	-	-	-
Basileanische Hüterin	5	6	4	3	3	1	6	2	8	-	-	-	-
Kriegslöwe	8	5	-	5	-	-	4	2	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	48 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Löwenpelz

SONDERREGELN:

- Angst
- Anmutiger Angriff
- Dickes Fell
- Ermutigt
- Geländeerfahren (Wald)
- Hochelfen
- Kriegshorn
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit muss mindestens eine (1) der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Speer und Schild (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (3 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (3 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf Elfenbögen (3 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf ihre leichten Rüstungen gegen schwere Rüstungen (3 Pkt./Modell) tauschen.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zur Musikerin aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zur Standartenträgerin aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zur Basileanische Hüterin aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Anmutiger Angriff: Wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du für die Lösen, als auch für ihre Reiter, alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

Dickes Fell: Ein Kriegslöwe addiert +2 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

Ermutigt: Wenn sich dieser Einheit ein Charaktermodell angeschlossen hat, besteht sie automatisch jeden Moralwerttest, als habe sie eine Doppelsein (Schlangenaug) gewürfelt.

Kriegerelite: Die Schwesternschaft darf jeden verpatzten Verwundungswurf von 1 im Nahkampf wiederholen.

Kriegshorn: Wenn die Einheit eine Musikerin beinhaltet, kann diese in der Nahkampf zum Ansturm auf den Feind blasen. Wenn sie dies tut, führen alle Modelle in der Einheit in dieser Nahkampfphase eine zusätzliche Attacke durch, nicht jedoch die Kriegslöwen.

ELLYRIANISCHE GRENZREITER

Ellyrianische Grenzreiter sind die Nachkommen derer, die auf den Ruf Caledors in der dunklen Zeit der Abspaltung geantwortet haben. In diesen dunklen Tagen wanderte der Hexenkönig frei durch das Land und tötete jeden, der seinem Banner nicht folgen wollte. Caledor rief nach mutigen Reitern, die das Land auskundschaften, den Feind im Auge behalten und Nachrichten der Hoffnung an loyale Elfen übermitteln sollten. Es kamen viele, ihm zu folgen, doch die meisten kamen aus Ellyrion, dem Land der grünen Ebenen, bekannt für seine edlen Elfenrosse und großartigen Reiter.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Grenzreiter	-	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-
Herold	-	4	5	3	3	1	5	2	8	-	-	-	-
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	17 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Hochelfen
- Leichte Kavallerie

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf die Sonderregel Vorhut (3 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf Elfenbögen (3 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Standarten-träger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Herold aufwerten.

DRACHENREITER VON CALEDOR

Einige Veteranen der Drachenprinzen ziehen sich für mehrere Jahre ins Exil zurück, um sich dort der Pflege der Drachengehege und die Aufzucht der Jungdrachen zu kümmern. Dabei gehen sie ein undurchtrennliches Band mit einem ihrer Schützlinge ein und sobald ihre Schutzbefohlenen Drachen ein Alter von 20 Jahren erreicht haben, kehren Sie mit gemeinsam mit Ihnen an die Seite des Luminethheeres zurück.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Drachenprinz	-	6	4	3	-	-	6	2	9	-	-	-	-
Drachenfürst	-	6	4	3	-	-	6	3	9	-	-	-	-
Jungdrache	6	5	-	5	5	3	4	3	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	60x60 mm	130 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Lanze
- Drachenrüstung
- Drachenschild

SONDERREGELN:

- Drachenfeuer
- Drachenhaut
- Entsetzen
- Fliegen
- Hochelfen
- Magieresistenz (1)
- Magieverbunden
- Manipeln
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Lanzen zu Lanzen der Morgenröte (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 25 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 100 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 25 Pkt. zum Drachenfürst aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Jeder Drache darf von bis zu drei (3) Drachlingschwärmen (45 Pkt./Modell) begleitet werden. (siehe Abschnitt „Bestien“).

Drachenfeuer: Atemattacke. Die Treffer durch Drachenfeuer gelten als Flammenattacken. Zusätzlich muss jede Einheit, die von Drachenfeuer getroffen wird und zumindest einen Verlust erleidet, sofort einen Paniktest ablegen. Die Stärke des Drachenfeuers eines Jungdrachen beträgt 3. Beachte, dass im Nahkampf gebundene Jungdrachen nur dann ihre Atemattacke nutzen können, wenn sie sich in Basekontakt mit dem Feind befinden.

Drachenhaut: Ein Jungdrache addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind Jungdrachen und ihre Reiter vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

Lanzen der Morgenröte: Wenn eine Einheit mit Lanzen der Morgenröte im selben Zug angegriffen hat, addiere 1 zum Verwundungswurf für Attacken mit den Lanzen dieser Einheit – diese gelten als *magische* Attacken.

TIRANOC-STREITWAGEN

Die Tiranoc-Streitwagen kämpfen mit einem Geschick, das perfekt die Schnelligkeit der elfischen Rosse ergänzt, die die Streitwagen ziehen. So huschen die Streitwagen auf dem Schlachtfeld von Feind zu Feind und spicken dessen Einheiten mit Pfeilen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Tiranoc-Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-
Besatzung	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-	-	-	-
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	85 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-3 (je 1 Streitwagen, 2 Elfenross und 2 Besatzungsmitglieder)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Elfenbogen

SONDERREGELN:

- Anmutiger Angriff
- Hochelfen
- Leichter Streitwagen
- Rüstungswurf (+3)
- Sensenklingen

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Anmutiger Angriff: Wenn ein Tiranoc-Streitwagen im selben Zug angegriffen hat, darfst du für ihn, seine Zugtiere, als auch für seine Besatzung, alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen, auch die der Aufpralltreffer.

LÖWENSTREITWAGEN VON CHRACE

Der Löwenstreitwagen von Chrace ist eine brutale Waffe der Zerstörung. Begleitet von einem mächtigen Brüllen, das den Gegner bis ins Mark erschüttert, überrollen die Streitwagen gnadenlos ganze Heere und zermalmen furchtlos die Reihen des Feindes.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Löwenstreitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-
Besatzung	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-	-	-	-
Kriegslöwe	8	5	-	5	-	-	4	2	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	125 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Streitwagen, 2 Kriegslöwen und 2 Besatzungsmitglieder)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Anmutiger Angriff
- Hochelfen
- Rüstungswurf (+4)
- Sensenklingen
- Vernichtender Angriff (nur Kriegslöwen)

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Anmutiger Angriff: Wenn ein Löwenstreitwagen im selben Zug angegriffen hat, darfst du für ihn, seine Zugtiere, als auch für seine Besatzung, alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen, auch die der Aufpralltreffer.

RIESENADLER-STREITWAGEN

In der Luft sind die Riesenadler-Streitwagen der Hochelfen unerreichbar schnell und können selbst die flinksten Bestien des Chaos abhängen. Riesige Adler ziehen die verzauberten Streitwagen mühelos über den Himmel, während die Besatzungen Pfeile auf den Feind regnen lassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Aelfen-Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-
Besatzung	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-	-	-	-
Riesenadler	2	5	-	4	-	-	4	2	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	150 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1 (je 1 Streitwagen, 1 Riesenadler und 2 Besatzungsmitglieder)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Elfenbogen
- Riesenarmbrust

SONDERREGELN:

- Aelfschild
- Augendieb (nur Riesenadler)
- Fliegen
- Hochelfen
- Rüstungswurf (+3)

Aelfschild: Für diese Einheit darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. Außerhalb der Nahkampfphase darfst du für diese Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 und 2 wiederholen.

Riesenarmbrust: Ein Besatzungsmitglied des Streitwagens besitzt eine Riesenarmbrust, welche selbst dann abgefeuert werden kann, wenn sich der Streitwagen bewegt, jedoch nicht angegriffen hat. Wird eines der Besatzungsmitglieder durch ein Charaktermodell ersetzt, so ist dies stets jenes mit der Riesenarmbrust.

Schussart	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Riesenarmbrust	30 Zoll	5	Rüstungsbrechend, Multiple Lebenspunktverluste (W6)

REPETIER-SPEERSCHLEUDER

Die Repetier-Speerschleuder ist eine Kriegsmaschine, welche die Hochelfen verwenden, und die noch vor dem Bruderkrieg und der Spaltung der Elfen Ulthuans zunächst auf elfischen Schiffen zum Einsatz kam. Ihr Erfolg führte dazu, dass die für damalige Verhältnisse äußerst innovativen Kriegsmaschinen schon bald auch an Land eingesetzt wurden

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	100 Pkt.
Besatzung	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und 2 Besatzungsmitglieder)

SONDERREGELN:

- Hochelfen

OPTIONEN:

Darf für 7 Pkt. ein drittes Besatzungsmitglied erhalten.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Repetierspeerschleuder

Darf einen Botenfalke (15 Pkt.) erhalten.

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Botenfalke: Vielen Repetier-Speerschleudern sind Botenfalke zugeteilt, über den die Anführer der Armee der Besatzung Ziele zuweisen können. Zu Beginn deiner Fernkampfphase kannst du eine (1) feindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll um und im Sichtbereich eines befreundeten Hochelfenhelden wählen. Wenn du dies tust, addiere bis zum Ende der Phase 1 auf Trefferwürfe für Attacken der dazugehörigen Repetier-Speerschleuder gegen jene feindliche Einheit.

Repetierspeerschleuder: Repetier-Speerschleudern können auf zwei Arten schießen. Sie können in jeder Schussphase entweder einen Einzelschuss (siehe Grundregeln unter der Rubrik Speerschleudern) oder eine Salve abschießen.

Schussart	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Einzelschuss	48 Zoll	6	Multiple Lebenspunktverluste (W3), Ignoriert Rüstungswürfe
Salve	48 Zoll	4	Mehrfache Schüsse (2W6), Rüstungsbrechend, Salve

Salve: Wenn sie die Salvenoption verwendet, schießt die Repetierspeerschleuder 2W6 Bolzen ab. Diese Schüsse können entgegen dem Einzelschuss keine Glieder durchschlagen und verursachen nur je einen (1) Schadenspunkt statt der üblichen W3. Alle Bolzen müssen auf die gleiche Einheit abgeschossen werden.

Beachte, dass Repetierspeerschleudern ein Werk mechanischen Genies sind und daher nicht der Beschussmodifikation von -1 auf den Trefferwurf für Waffen mit *Mehrfachen Schüssen* unterliegen.

GÖTTLICHER AVATAR

Göttliche Avatare sind die Kriegergestalten der felsigen Gipfel, welche die Alarith-Tempel als Schutzpatrone angenommen haben. Sie sind Verkörperungen von unglaublicher Widerstandskraft, Stärke und können mit einem einzigen Hieb ihrer Weltenhämmer Festungsmauern und Dampfpanzer zerschmettern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Avatar	6	6	-	6	6	6	3	5	10	Monster	Gigantisch (7)	120x92 mm	370 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Hyshs Wächter
- Magieresistenz (2)
- Magieverbunden
- Nahezu bewegungslos
- Rettungswurf (+2)
- Rüstungswurf (+7)
- Steinherz-Schockwelle
- Steinmagie-Symbiose
- Unerschütterlich
- Unerschütterlicher Glaube
- Weltenhammer

OPTIONEN:

Darf eine (1) der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Zusätzliche Handwaffe (20 Pkt.)
- Zweihandwaffe (20 Pkt.)

Hyshs Wächter: Man sagt, Avatare bestehe gänzlich aus Aetherquarz, sodass sie selbst an den finstersten Orten in blendendem Licht erstrahlen. Alle Attacken gegen einen Avatar (Beschuss und Nahkampf) erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Beschussattacken, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse (es wird kein neues Ziel gewählt). Dies gilt für jeden Beschuss, der einen Avatar zum Ziel haben kann, betrifft also auch Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf den Avatar abweichen, so gilt er als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

Nahezu bewegungslos: Ein göttlicher Avatar ist am gefährlichsten, wenn er innehält, seine Füße fest auf den Boden stellt und sorgfältig seine Umgebung abschätzt, bevor er unter seinen Feinden ein Blutbad anrichtet. Wenn der Avatar sich im selben Spielzug nicht bewegt hat (inkl. Angriffsbewegung), erhält der Gegner in einem Nahkampf, gegenüber dem Avatar, niemals einen Bonus auf sein Kampfergebnis für zahlenmäßige Überlegenheit, zusätzliche Glieder, Angriff in die Flanke oder den Rücken.

Steinherz-Schockwelle: Wenn ein göttlicher Avatar mit seinem Weltenhammer auf den Boden schlägt, kann er die daraus resultierende Schockwelle auf einen nahen Feind lenken und diesen in die Knie zwingen. Wenn ein Avatar eine Angriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll um ein Geländestück beendet, erleidet jede feindliche Einheit in oder auf dem Geländestück W6 Treffer der Stärke 4.

Steinmagie-Symbiose: Alarith Steinmagier können einen göttlichen Avatar unterstützen und ihm ermöglichen, im Kampf sein ganzes Potenzial auszuschöpfen. Wenn sich ein Avatar am Ende deiner Bewegungsphase innerhalb von 12 Zoll um mindestens einen befreundeten Alarith Steinmagier befindet, kannst du ihm bis zu W3 zugewiesene Verwundungen heilen.

Unerschütterlicher Glaube: Göttliche Avatare wecken in ihren Verehrern totales Vertrauen. Daher dürfen befreundete Einheiten innerhalb von 12 Zoll misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Weltenhammer: Die Waffen eines göttlichen Avatars gelten als Weltenhämmer. Diese *magischen* Weltenhämmer kanalisieren die beißenden Minustemperaturen von Avalenors Gipfel. Daher unterliegen alle Attacken mit ihnen der Sonderregel für *heldenhaften Todesstoß*, welcher bereits bei einem Wurfergebnis von 5+ gelingt, auch dann, wenn der Verwundungswurf bei einer 5 normalerweise keine Verwundung verursachen würde.

RIESENADLER

Die Riesenadler bevölkern die Gipfel des Weltrandgebirges schon seit vormenschlicher Zeit und können auf eine lange und stolze Geschichte zurückblicken. Riesenadler oder Kriegsadler sind gewaltige, stolze Raubvögel, auf welchen die adligsten Hochelfen in die Schlacht reiten können. Gelegentlich nehmen auch unberitene Riesenadler an Schlachten teil.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Riesenadler	2	5	-	4	4	3	4	2	8	Monströse Bestie	Mittel (4)	50x50 mm	50 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

AUSRÜSTUNG:

- Gewaltiger Schnabel und rasiermesserscharfe Krallen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Augendieb
- Fliegen
- Geländeerfahren (Wald)
- Plänkler
- Rüstungswurf (+1)
- Sturzflugangriff

BESTIEN

Viele Kreaturen sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie Drachen. Werden sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem * gekennzeichnet, zu “-“ und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE
Elfenross	9	3	-	3	3*	1*	4	1	5*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Wipfelläufer	9	3	-	4	3*	1*	6	1	6*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Kriegslöwe	8	5	-	5	3*	1*	4	2	7*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Greif	7	5	-	5	5	5	5	5	8	Monster	Riesig (6)	92x120 mm
Riesennadler	2	5	-	4	4	3	4	2	8	Monströse Bestie	Mittel (4)	50x50 mm
Flammen-Phoenix	6	5	-	5	5	4	5	4	7	Monströse Bestie	Groß (5)	50x50 mm
Frost-Phoenix	6	5	-	5	5	4	5	4	7	Monströse Bestie	Groß (5)	50x50 mm
Drachlinge	6	4	-	4	4	3	4	3	7	Schwarm	Mittel (3)	60x60 mm
Jungdrache	6	5	-	5	5	3	4	3	7	Monströse Bestie	Groß (5)	60x60 mm
Sonnendrache	6	5	-	5	6	5	4	4	8	Monster	Gigantisch (7)	100x100 mm
Monddrache	6	6	-	6	6	6	3	5	9	Monster	Gigantisch (7)	100x100 mm
Sternendrache	6	7	-	7	7	7	2	7	10	Monster	Gigantisch (7)	100x100 mm
Celennar	7	5	-	5	5	5	5	5	10	Monster	Riesig (6)	120x92 mm

ELFENROSS

SONDERREGELN:

- Leichte Kavallerie
- Rüstungswurf (+1)

WIPFELLÄUFER

SONDERREGELN:

- Leichte Kavallerie
- Rüstungswurf (+1)
- Wohin der Wind weht

Wohin der Wind weht: Wipfelläufer springen in großen Sätzen mühelos über Hindernisse, ganz als kümmerte sie die Schwerkraft nicht. Wenn diese Einheit eine Bewegung ausführt, kann sie sich wie ein Modell, das fliegen kann, über Geländestücke und Einheiten hinwegbewegen, als auch angreifen.

KRIEGSLÖWE

SONDERREGELN:

- Angst
- Anmutiger Angriff
- Dickes Fell
- Geländeerfahren (Wald)
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

Anmutiger Angriff: Wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du für den Löwen, als auch für seinen Reiter, alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

Dickes Fell: Ein Kriegslöwe addiert +2 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

RIESENADLER

SONDERREGELN:

- Augendieb
- Fliegen
- Geländeerfahren (Wald)
- Plänkler
- Rüstungswurf (+1)
- Sturzflugangriff

GREIF

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Rüstungswurf (+2)
- Sturzflugangriff
- Unnachgiebig
- Vernichtender Angriff

FLAMMEN-PHOENIX

SONDERREGELN:

- Augendieb
- Entsetzen
- Feuerschweif
- Fliegen
- Magieverbunden
- Regeneration (+4)
- Rüstungswurf (+1)
- Schutzaura

Feuerschweif: Wenn sich ein Flammen-Phoenix in der „Restliche Bewegung“-Phase über eine nicht im Nahkampf befindliche Feindeinheit hinweg bewegt, erleidet diese Einheit W6 automatische Treffer der Stärke 4, Flammenattacken. Diese Treffer werden wie Beschuss behandelt und gelten als magisch. Von diesem Angriff kann mehr als eine Einheit pro Spielzug betroffen werden, doch jede Einheit kann je Zug nur einmal vom gleichen Phoenix betroffen werden. Einheiten in Gebäuden oder Wäldern werden davon nicht betroffen. Beachte, dass ein Phoenix seine Richtung ändern oder sich im Zick-Zack bewegen kann, um damit über möglichst viele verschiedene Feinde zu fliegen.

Schutzaura: Ein Phoenix addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

FROST-PHOENIX

SONDERREGELN:

- Augendieb
- Eissturmaura
- Entsetzen
- Fliegen
- Magieverbunden
- Regeneration (+4)
- Rüstungswurf (+1)
- Schutzaura

Eissturmaura: Feindliche Modelle in der Eissturmaura dieses Modells werden eingefroren. Die Aura erstreckt sich vom Frost-Phoenix 6 Zoll in alle Richtungen. Wenn dein Gegner mit Modellen attackiert, die sich in der Reichweite mindestens einer Eissturmaura befinden, muss er -1 von ihren Treffer-, Verwundungs- und Rüstungswürfen abziehen.

Schutzaura: Ein Phoenix addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

DRACHLINGE

SONDERREGELN:

- Angst
- Drachenhaut
- Drachling
- Drachlingfeuer
- Fliegen
- Magieverbunden
- Manipeln
- Schuppenhaut (+2)
- Vernichtender Angriff

Drachling: Die nahezu Manngroßen Drachlinge sind heranwachsende Drachen, welche knapp dem Welpingsalter entwachsen sind. Wegen ihrer Unerfahrenheit orientieren sie sich an den erfahreneren und älteren Drachen (beispielsweise einem Jungdrachen, Sonnendrachen, Monddrachen oder Sternendrachen). Daher bilden diese stets gemischten Einheiten in Manipelformation. Beschuss- und Aufpralltreffer gegen eine solche Einheit werden wie folgt verteilt, sofern die älteren Drachen und ihre Reiter beim Beschuss nicht „herausgepickt“ werden, wirf einen W6. Bei 1-3 wird ein herum-schwirrender Drachlingschwarm getroffen, bei 4-6 ein Modell älterer Drachen, wobei du hier ggf. erneut ermitteln musst, ob der ältere Drache oder dessen Reiter getroffen wird.

Da sich Charaktermodelle auf einem älteren Drachen gelegentlich den Drachenreitern von Caledor anschließen, schließen sich auch deren Drachlinge

dieser Einheit an und bilden gemeinsam eine gemischte Einheit in Manipelformation.

Drachenhaut: Drachlinge sind vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

Drachlingfeuer: Drachlinge können Feuer speien. Dies gilt als Schussattacke mit folgendem Profil:

Reichweite	Stärke	Sonderregel
8 Zoll	3	Mehrfachschuss (W3), Flammenattacke

JUNGDRACHE

SONDERREGELN:

- Drachenfeuer
- Drachenhaut
- Entsetzen
- Fliegen
- Magieresistenz (1)
- Magieverbunden
- Schuppenhaut (+3)
- Manipeln
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Jeder Drache darf von bis zu drei (3) Drachlingschwärmen (45 Pkt./Modell) begleitet werden.

Drachenhaut: Ein Jungdrache addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind Jungdrachen und ihre Reiter vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

Drachenfeuer: Atemattacke. Die Treffer durch Drachenfeuer gelten als Flammenattacken. Zusätzlich muss jede Einheit, die von Drachenfeuer getroffen wird und zumindest einen Verlust erleidet, sofort einen Paniktest ablegen. Die Stärke des Drachenfeuers eines Jungdrachen beträgt 3. Beachte, dass im Nahkampf gebundene Jungdrachen nur dann ihre Atemattacke nutzen können, wenn sie sich in Basekontakt mit dem Feind befinden.

SONNENDRACHEN

SONDERREGELN:

- Drachenfeuer
- Drachenhaut
- Entsetzen
- Fliegen
- Magieresistenz (1)
- Magieverbunden
- Schuppenhaut (+4)
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Jeder Drache darf von bis zu drei (3) Drachlingschwärmen (45 Pkt./Modell) begleitet werden.

Drachenhaut: Ein Drache addiert +3 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind der Drache und sein Reiter vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

Drachenfeuer: Atemattacke. Die Treffer durch Drachenfeuer gelten als Flammenattacken. Zusätzlich muss jede Einheit, die von Drachenfeuer getroffen wird und zumindest einen Verlust erleidet, sofort einen um -1 modifizierten Paniktest ablegen. Die Stärke des Drachenfeuers eines Sonnendrachen beträgt 3.

MONDDRACHEN

SONDERREGELN:

- Drachenfeuer
- Drachenhaut
- Entsetzen
- Fliegen
- Magieresistenz (1)
- Magieverbunden
- Schuppenhaut (+5)
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Jeder Drache darf von bis zu drei (3) Drachlingschwärmen (45 Pkt./Modell) begleitet werden.

Drachenhaut: Ein Drache addiert +3 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind der Drache und sein Reiter vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

Drachenfeuer: Atemattacke. Die Treffer durch Drachenfeuer gelten als Flammenattacken. Zusätzlich muss jede Einheit, die von Drachenfeuer getroffen wird und zumindest einen Verlust erleidet, sofort einen um -1 modifizierten Paniktest ablegen. Die Stärke des Drachenfeuers eines Monddrachen beträgt 4.

STERNENDRACHEN

SONDERREGELN:

- Drachenfeuer
- Drachenhaut
- Entsetzen
- Fliegen
- Magieresistenz (2)
- Magieverbunden
- Schuppenhaut (+6)
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Jeder Drache darf von bis zu drei (3) Drachlingschwärmen (45 Pkt./Modell) begleitet werden.

Drachenhaut: Ein Drache addiert +3 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind der Drache und sein Reiter vollkommen *immun gegen alle Atem- und Flammenattacken*.

Drachenfeuer: Atemattacke. Die Treffer durch Drachenfeuer gelten als Flammenattacken. Zusätzlich muss jede Einheit, die von Drachenfeuer getroffen wird und zumindest einen Verlust erleidet, sofort einen um -1 modifizierten Paniktest ablegen. Die Stärke des Drachenfeuers eines Sternendrachen beträgt 5.

CELENNAR

SONDERREGELN:

- Ceennars Aura
- Entsetzen
- Fliegen
- Immun gegen Todesstoß
- Magieresistenz (2)
- Magieverbunden
- Regeneration (+3)
- Rettungswurf (+2)
- Rüstungswurf (+4)
- Sturzflugangriff
- Vernichtender Angriff

Ceennars Aura: Ceennars Präsenz verleiht nahen Verbündeten Wissen und Einsicht. Addiere 1 zu jedem geworfenen Energiewürfel für befreundete Zauberwirker innerhalb von 12 Zoll um Ceennar, Teclis miteingeschlossen (+1 auf jeden Energiewürfel, nicht auf das Gesamtergebnis).

Zudem addiert Ceennar +2 auf den Rüstungswurf von Teclis statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1. Zusätzlich sind sie und Teclis vollkommen immun gegen alle Atem- und Flammenattacken.

LEHREN DER WEISSEN MAGIE

Wenn einer deiner Zauberer einen Spruch aus der Lehre der weißen Magie wirkt und dabei einen beliebigen Pasch erwürfelt, fügt der Zauberer seinem individuellen Vorrat an Energiewürfeln sofort W3 zusätzliche Würfel hinzu. Halte die Würfel getrennt oder benutze andersfarbige Würfel. Diese zusätzlichen Würfel können von deinem Spielzug zum Spielzug deiner Gegenspieler gespeichert und übertragen werden, so dass du sie dort als zusätzliche Bannwürfel verwenden kannst. Spätestens zu Beginn deiner nächsten Magiephase verfallen die verbliebenen, ungenutzten Würfel jedoch wieder und können nicht mehr weiter gespeichert und übertragen werden.

W6	ZAUBERSPRUCH	ART	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Magieentzug	Fluchzauber	speziell
1	Zorn der arkanen Winde	Geschosszauber	4+
2	Schützender Schild	Unterstützungszauber	5+
3	Nebelschwaden	Unterstützungszauber	8+
4	Der weiße Fluch	Fluchzauber	9+
5	Strahlender Unmut	Fluchzauber	11+
6	Flammen des Phönix	Direktschadenszauber	14+
Spezialzauber*	Löschung	Direktschadenszauber	9+

*Kann nur von wenigen Zaubervirkern genutzt werden, bei denen der Zugang zum Zauberspruch im jeweiligen Einbeiteneintrag vermerkt ist.

MAGIEENTZUG

KOMPLEXITÄT 5+/9+/13+.
FLUCHZAUBER

Dieser Spruch kann mit drei verschiedenen Stufen gewirkt werden. Wähle die Stufe bevor du versuchst, den Spruch zu sprechen. Der Komplexitätswert ändert sich entsprechend.

STUFE	IGNORIERTER WURFERGEBNISSE	KOMPLEXITÄT
1	6	4+
2	5 und 6	9+
3	4, 5 und 6	14+

Egal, welche Stufe du wählst, der Spruch kann gegen einen einzelnen feindlichen Zauberer innerhalb von 24 Zoll und sogar außerhalb der Sichtlinie des Zaubernden gerichtet werden. Wenn er erfolgreich ist, werden die arkanen Künste des Opfers, bis zum Anfang der nächsten Magiephase des Zaubernden, schwächer. Wenn das Opfer würfelt, um einen Zauber zu wirken, ignoriert es jedes Wurfresultat von 6, 5 und 4 (abhängig von der Stufe des Spruchs), bevor du das Gesamtergebnis des Komplexitätstest bestimmst. Da bestimmte Würfel ignoriert werden, ist unter normalen Umständen keine Totale Energie möglich und manche Quälgeist-Ergebnisse sind nicht anwendbar. Sobald das Opfer beim Komplexitätswurf einen beliebigen Pasch würfelt, gilt der Zauber zudem automatisch als Zauberputzer. Für diesen Effekt werden die Wurfresultate von 6, 5 und 4 (abhängig von der Stufe des Spruchs) nicht ignoriert.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf „irgendwo auf dem Spielfeld, auch außerhalb der Sicht“ zu steigern, wodurch sich die Komplexität, je nach Stufe, auf 7+, 11+ oder 17+ erhöht.

ZORN DER ARKANEN WINDE

KOMPLEXITÄT 4+
GESCHOSSZAUBER

Der Zorn der arkanen Winde hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke 4.

Der Zauberer kann sich dafür entscheiden, die Reichweite des Zauberspruchs auf 36 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 2W6 zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 9+.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite des Zaubers auch auf 48 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 3W6 steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 15+.

SCHÜTZENDER SCHILD

KOMPLEXITÄT 5+
UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Dieser Zauber darf auf eine befreundete Einheit in 24 Zoll Umkreis gewirkt werden. Wenn erfolgreich gezaubert, erhält die betroffene Einheit, bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers, einen *Rettungswurf (+1)*. Bei Einheiten, die bereits über einen Rettungswurf verfügen, verbessert sich der bereits vorhandene Rettungswurf um +1. Außerdem besteht diese Einheit, wenn sie einen Aufriebs- oder Sammelntest ablegen muss, diesen automatisch. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Der Zauberer kann sich entscheiden, alle befreundeten Einheiten in 12 Zoll zu schützen, wodurch sich die Komplexität auf 10+ erhöht.

NEBELSCHWADEN

KOMPLEXITÄT 8+ UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Bestimme eine befreundete Einheit innerhalb von 24 Zoll. Mystische Nebelschwaden ziehen auf und hüllen die Zieleinheit in einen schützenden Schleier.

Alle Attacken gegen diese Einheit (Beschuss und Nahkampf) erleiden bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Beschussattacken, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse (es wird kein neues Ziel gewählt). Dies gilt für jeden Beschuss, der die Einheit zum Ziel haben kann, betrifft also auch Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf die Einheit abweichen, so gilt diese als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

Der Zauberer kann sich entscheiden, alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12 Zoll zu schützen, wodurch sich der Zauberwert auf 14+ erhöht.

DER WEISSE FLUCH

KOMPLEXITÄT 9+ FLUCHZAUBER BLEIBT IM SPIEL

Dieser Zauber kann auf eine gegnerische Einheit in 24 Zoll Umkreis um den Zauberer ausgesprochen werden. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers darf jeder verpatzte Treffer- und Verwundungswurf gegen diese Einheit wiederholt werden.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf 36 Zoll zu steigern, wodurch sich die Komplexität auf 13+ erhöht.

STRAHLENDER UNMUT

KOMPLEXITÄT 11+ FLUCHZAUBER

Kann auf eine feindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll um den Zauberer ausgesprochen werden. Wenn er erfolgreich gewirkt wird, muss der Besitzer der Einheit dem Zaubernden alle magischen oder vergleichbaren Gegenstände (z.B. Dämonengeschenke) in dieser Einheit offenbaren. Der Zauberer wählt dann einen davon aus, den er negieren möchte. Dieser Gegenstand verliert alle besonderen Effekte. Gegenstände wie Handwaffen, Schilde, Rüstungen oder Standarten werden zu „gewöhnlichen“ Gegenständen ihrer Art, während Talismane, Schriftrollen und dergleichen vollständig unbrauchbar werden.

Der Zauberer kann sich entscheiden, alle magischen oder vergleichbaren Gegenstände (z.B. Dämonengeschenke) in dieser Einheit zu zerstören. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 21+.

FLAMMEN DES PHÖNIX

KOMPLEXITÄT 14+ DIREKTSCHADENSZAUBER BLEIBT IM SPIEL

Dieser Spruch kann auf eine gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll ausgesprochen werden. Jedes Modell der betroffenen Einheit erleidet sofort einen Treffer der Stärke 3 („Achtung Sir“ wird nicht angewandt). Wenn der Spruch zum Ende der nächsten Magiephase (also die des Gegners) noch im Spiel ist, erleidet jedes Modell der Einheit einen Treffer der Stärke 4. Ist er am Ende der folgenden Magiephase (also in der Regel wieder deine) immer noch im Spiel, erleidet jedes Modell der Einheit einen Treffer der Stärke 5 und so weiter, wobei sich die Stärke in jeder Magiephase um +1 erhöht (bis zu einem Maximum von 10). Die Flammen des Phönix gelten außerdem als Flammenattacken.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf 48 Zoll und die anfängliche Stärke auf 4 zu steigern, wodurch sich die Komplexität auf 21+ erhöht.

LÖSCHUNG

KOMPLEXITÄT 9+ DIREKTSCHADENSZAUBER

Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle ein (1) feindliches Modell innerhalb von 24 Zoll um den Zauberwirker, auch wenn sich das Modell einer Einheit angeschlossen hat. Du kannst beim gewählten Modell W3 Verwundungen verursachen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind und es zudem zur Löschung vormerken. Ist jenes Modell bereits zur Löschung vorgemerkt, erleidet er stattdessen W6 Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind und ist nicht länger zur Löschung vorgemerkt, bis du Löschung erneut darauf wirkst.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf „irgendwo auf dem Spielfeld, auch außerhalb der Sicht“ zu steigern, wodurch sich die Komplexität auf 15+ erhöht.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Buch verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den Tactical War-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den Tactical War-Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

Die Seelenklinge

75 Punkte

Handwaffe

Treffer durch die Seelenklinge verwunden automatisch. Jedes Modell, das einen oder mehrere unverhinderte Lebenspunktverluste durch die Klinge erleidet, muss einen W6 werfen. Für jeden Punkt, um den das Ergebnis über den verbleibenden Lebenspunkten liegt, verliert das Modell einen weiteren Lebenspunkt, wogegen keine Schutzwürfe, gleich welcher Art, erlaubt sind. Für jede dieser Zusatzverwundungen muss das Modell einen weiteren Wurf nach denselben Regeln ablegen. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis der Wurf gleichgroß oder kleiner als die verbleibenden Lebenspunkte ist oder das Modell gestorben ist und als Verlust aus dem Spiel entfernt wurde.

Schwert des Teclis

70 Punkte

Handwaffe

Alle Treffer mit dem Schwert des Teclis verwunden immer auf 2+. Rüstungswürfe sind gegen diese Waffe nicht erlaubt.

Bogen des Seefahrers

60 Punkte

Elfenbogen

Behandle den Bogen des Seefahrers als normalen Elfenbogen mit folgender Ausnahme: Ein Treffer mit ihm wirkt wie ein Einzelschuss aus einer Speerschleuder (siehe Grundregelwerk) mit der doppelten Stärke des Trägers (+1 auf kurze Reichweite; maximal Stärke 10). Beachte, dass du mit dem Bogen des Seefahrers nach einer Bewegung (aber nicht nach einer Marschbewegung) schießen und die Angriffsreaktion Stehen & schießen wählen darfst.

Schnelle Goldklinge

50 Punkte

Handwaffe

Die Klinge verleiht dem Träger +3 Attacken. Außerdem dürfen in der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes gegen Verwundungen durch die schnelle Goldklinge keine Rüstungswürfe durchgeführt werden.

Das Weiße Schwert

40 Punkte

Nur für Modelle zu Fuß

Zweihandwaffe

Der Träger erhält einen Stärkebonus von +3 anstatt nur +2, wenn er mit dem Weißen Schwert kämpft. Zusätzlich verfügt die Waffe über die Sonderregel *heldenhafter Todesstoß*.

Chayal

35 Punkte

Zweihandwaffe

Chayal verleiht ihrem Träger die Sonderregel *heldenhafter Todesstoß*.

Das Schwert von Hoeth

35 Punkte

Handwaffe

Alle Treffer verwunden automatisch. Rüstungswürfe werden normal durch die Stärke des Trägers modifiziert.

Sternenlanze

35 Punkte

Nur für berittene Modelle

Lanze

Diese Waffe unterliegt den Regeln für Lanzen, aber der Träger erhält bei einem Angriff einen Stärkebonus von +3 anstatt nur +2. Zusätzlich dürfen in der Nahkampfphase des Angriffs gegen Verwundungen durch die Sternenlanze keine Rüstungswürfe durchgeführt werden.

Phönixklinge

30 Punkte

Handwaffe

Alle Attacken mit der Phönixklinge gelten als *Flammenattacken*. Zusätzlich verursacht die Phönixklinge *multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

Klinge des Verderbens

25 Punkte

Handwaffe

Alle Treffer verwunden immer auf 2+. Der Rüstungswurf wird normal durch die Stärke des Trägers modifiziert.

Schwert der tausend Winter

20 Punkte

Handwaffe

Charaktermodelle und Monster müssen für jeden unverhinderten Lebenspunktverlust durch die Klinge einen Widerstandstest ablegen. Misslingt er, werden für jeden misslungenen Test die Stärke, Initiative und Attacken für den Rest des Spiels um -1 reduziert (bis zu einem Minimum von 1).

Flammende Klingen

10 Punkte

Zwei Handwaffen

Alle Attacken mit diesen Klingen werden als *Flammenattacken* behandelt.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

Rüstung des Schutzes

30 Punkte

Leichte Rüstung

Falls dem Träger sein Rüstungswurf misslingt, darf er einen besonderen *Rettungswurf* ablegen. Wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis gleichhoch oder höher, als der Profilinitiativwert des Angreifers oder würfelst du eine 6, so gelingt dieser besondere *Rettungswurf*.

Sternenrüstung

30 Punkte

Nur für Modelle zu Fuß

Leichte Rüstung

Wenn der Träger einen Lebenspunkt verliert und seinen Rüstungswurf nicht besteht, leuchtet einer der Edelsteine hell auf, während der Träger 3W6 Zoll in eine beliebige Richtung teleportiert wird. Beachte, dass dies bedeutet, dass er in jeder Nahkampfphase nur eine Verwundung erleiden kann, da er wegteleportiert wird, bevor eine zweite Verwundung eintritt. Wenn er jedoch von einem tödlichen Schlag oder von einer Waffe getroffen wird, die ihn mehrere Lebenspunkte kostet (zum Beispiel eine Kanonenkugel), wird er trotzdem sofort ausgeschaltet oder verliert mehrere Lebenspunkte, bevor er wegteleportiert wird. Das Modell kann nicht in ein anderes Modell oder in unpassierbares Gelände teleportiert werden, bewege das Modell einfach weiter in dieselbe Richtung, bis es 1 Zoll vom Hindernis entfernt ist. Das Modell kann jedoch in eine andere, befreundete Hochelfeneinheit teleportiert werden, auch wenn sich diese im Nahkampf befindet und gilt dann als der Einheit angeschlossen. Sollte sich die neue Einheit im Nahkampf befinden, dieser aber noch nicht abgehandelt wurde, darf das Modell in mitkämpfen, als sei es seine erste Nahkampfphase. Wenn das Modell vom Tisch teleportiert wurde, gilt es, als habe es einen Gegner vom Tisch verfolgt und kehrt in seiner nächsten Bewegungsphase zurück ins Spiel.

Heldenrüstung

30 Punkte

Schwere Rüstung

Um Zaubersprüche, Nah- oder Fernkampfattacken gegen den Träger richten zu können, muss dem gegnerischen Modell zuerst einen Moraltest bestehen. Würfle in jeder Phase erneut. Wenn der Test misslingt, darf der Gegner keine Zaubersprüche auf das Modell richten, es attackieren und auch kein neues Ziel wählen. Zaubersprüche und Attacken, welche gegen die Einheit gerichtet sind, welcher sich das Modell angeschlossen hat, werden von diesem Effekt nicht betroffen. Feindliche Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, ignorieren diesen Effekt ebenfalls.

Goldener Schild

25 Punkte

Schild

Der Gegner muss alle erfolgreichen Trefferwürfe im Nah- oder Fernkampf gegen den Träger wiederholen und behandelt jede geworfene 6, wie eine geworfene 1.

Rüstung von Caledor

25 Punkte

Drachenrüstung

Diese Rüstung bietet einen *Rüstungswurf* (+5), der auf keine Weise weiter verbessert werden kann.

Schattenrüstung

25 Punkte

Nur für Modelle zu Fuß

Schwere Rüstung

Das Modell mit der Schattenrüstung wird behandelt, als habe er die besondere Fähigkeit *Kundschafter*. Es kann entweder zusammen mit den anderen Charaktermodellen oder als *Kundschafter* aufgestellt werden (es kann sich sogar einer Einheit *Kundschafter* anschließen).

Temakadors Handschuhe

25 Punkte

Diese Handschuhe verleihen einen *Rüstungswurf (+1)*, der normal mit anderer Ausrüstung kombiniert werden kann. Zusätzlich verleihen sie dem Träger gegen Attacken mit einer Stärke von 4 oder höher einen *Rettungswurf (+2)*.

Helm des Glücks

20 Punkte

Dieser Helm verleiht einen *Rüstungswurf (+1)*, der normal mit anderer Ausrüstung kombiniert werden kann. Der Träger darf misslungene Rüstungswürfe wiederholen.

Drachenschuppenschild

20 Punkte

Drachenschild

Dieser Schild verleiht einen *Rüstungswurf (+2)*, anstelle des üblichen *Rüstungswurf (+1)*, wie für normale Schilde üblich, der normal mit anderer Ausrüstung kombiniert werden kann. Er verleiht dem Träger außerdem einen *Rettungswurf (+1)*.

TALISMANE

Talisman von Hoeth

70 Punkte

Der Träger zählt als Zauberer der Stufe 2, welcher eine beliebige der Lehren der Magie aus dem Grundregelbuch verwenden darf. Dieser Gegenstand hat keine Wirkung auf Modelle, die bereits Zauberer sind.

Harfe des Barden

55 Punkte

Dieser Gegenstand verleiht dem Träger, seinem Reit- oder Zugtier (inkl. Streitwagen) und der Einheit, der er angeschlossen ist, einen *Rettungswurf (+2)*. Zusätzlich bewegen sich der Träger, sein Reit- oder Zugtier (inkl. Streitwagen) und die Einheit ohne irgendwelche Abzüge durch alle Arten von schwierigem Gelände.

Magische Armschienen

55 Punkte

Die Armschienen verleihen dem Träger einen *Rettungswurf (+3)*. Zusätzlich darf der Träger alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Heiliger Weihrauch

45 Punkte

Alle Attacken (Beschuss und Nahkampf) gegen den Träger oder die Einheit, in der er sich befindet, erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Beschussattacken, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse (es wird kein neues Ziel gewählt). Dies gilt für jeden Beschuss, der den Träger oder die Einheit, in der er sich befindet, zum Ziel haben kann, betrifft also auch Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf den Träger oder die Einheit, in der er sich befindet, abweichen, so gilt der Träger oder die Einheit, in der er sich befindet, als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

Uhang des Lehrmeisters

35 Punkte

Dieser Uhang verleiht dem Träger und der Einheit, in der er sich befindet, in jeder gegnerischen Magiephase einen *Rettungswurf (+5)*. Außerhalb gegnerischer Magiephasen hat der Uhang keine Wirkung.

Amarantbrosche

30 Punkte

Gewährt dem Träger einem *Rettungswurf (+4)*, der nicht gegen magische Attacken verwendet werden kann.

Drachenzahnsplitter

30 Punkte

Alle feindlichen Modelle leiden unter *Blödheit*, wenn sich der Träger des Splitters im Umkreis von 18 Zoll befindet. Gegen Modelle die *immun gegen Psychologie* sind, hat der Drachenzahnsplitter keinen Effekt.

Goldene Krone von Atrazar

25 Punkte

Nur eine Anwendung

Ignoriere die erste nicht verhinderte Verwundung vollständig, die der Träger erleidet, selbst dann, wenn diese der Sonderregel (*heldenhafter*) *Todesstoß* oder *multiplen Lebenspunktverlusten* unterliegt.

Phönixwächter

25 Punkte

Der Phönixwächter verleiht dem Träger einen *Rettungswurf (+2)*.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

Bannstein

50 Punkte

Kein Zauberer innerhalb von 12 Zoll um den Träger herum kann Zaubersprüche einsetzen. Kein anderer magischer oder runenmagischer Gegenstand innerhalb von 12 Zoll funktioniert. Behandle sie als normale Waffen, Standarten usw. des passenden Typs. Beachte, dass dies ebenso für befreundete Zauberer und magische Gegenstände gilt.

Strahlender Stein von Hoeth

35 Punkte

Der Träger zählt als Zauberer der Stufe 1, welcher Zaubersprüche aus der Lehre der weißen Magie wirken kann. Dieser Gegenstand hat keine Wirkung auf Modelle, die bereits Zauberer sind.

Bartmantel

30 Punkte

Zwerge empfinden für den Träger des Mantels sowohl *Hass* als auch haben sie *Angst* vor ihm. Zusätzlich verlieren alle Runen ihre Wirkung, solange sich der Träger des Mantels in direktem Kontakt befindet. Behandle diese runenmagischen Gegenstände als normale Gegenstände ihrer Art.

Folariaths Robe

30 Punkte

Der Träger der Robe kann nur von magischen Attacken getroffen werden (z.B. magische Waffen oder die Attacken von Dämonen).

Heiltrank

25 Punkte

Nur eine Anwendung

Das Charaktermodell darf den Trank am Anfang einer beliebigen Phase in jedem beliebigen Spielzug trinken. Dies regeneriert so fort alle Lebenspunkte, die das Charaktermodell bis jetzt in diesem Spiel verloren hat. Aus naheliegenden Gründen vermag ein Charakter, der zu Beginn einer Phase tot ist, den Trank nicht mehr zu sich zu nehmen.

Ring des Zorns

25 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energistufe: W6). Der Ring enthält den Zauberspruch Zorn der arkanen Winde aus der Lehre der weißen Magie.

Alarithkristall

20 Punkte

Nur eine Anwendung

Wenn der Gegner einen Zauberspruch ausspricht, kannst du einen Alarithkristall zerbrechen. Werf einen Würfel. Bei einer 2 oder mehr hat dies den gleichen Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle, bei einer 1 zerfällt der Kristall jedoch ohne weitere Effekte zu Kristallstaub. Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Kristalle besitzen (auch zusätzlich zu anderen Verzauberten Gegenständen). Es kann jedoch immer nur ein solcher Kristall pro Zauberspruch verwendet werden.

Amulett der Runenrache

20 Punkte

Alle Würfe für erfolgreich geschlagene Runen auf dem zwergischen Runenamboss müssen erneut gewürfelt werden.

Amulett des Lichts

15 Punkte

Alle Attacken des Trägers und der Einheit, der er sich angeschlossen hat, zählen als magisch. Zudem darf der Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, misslungene Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Schattenkrone

15 Punkte

Wenn der Träger der Krone und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, im Nahkampf aufgerieben werden und fliehen, muss jeder Gegner die Entfernung für das Verfolgen halbieren (abgerundet).

Drachenhorn

10 Punkte

Nur eine Anwendung

Einmal pro Schlacht darf der Träger zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielzugs das Horn blasen. Alle befreundeten Modelle dürfen bis zu Beginn ihres nächsten Spielzugs alle verpatzten Sammeln- und Psychologietests wiederholen.

Splitter der Sternenkrone

10 Punkte

Der Splitter der Sternenkrone erlaubt es dem kontrollierenden Spieler, beim Wurf um den ersten Spielzug +1 auf das Ergebnis seines Würfelwurfs zu addieren.

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

Buch von Hoeth

85 Punkte

Jeder von einem Zauberer mit diesem Buch gesprochene Spruch, gilt als mit Totaler Energie gewirkt, wenn ein Wurf einen Pasch erzielt, auch dann, wenn die Komplexität nicht erreicht oder es sich normalerweise um einen Patzer handeln würde (Patzter sind somit ausgeschlossen). Solange der Zauberer mit dem Buch am Leben ist, gelten auch alle Bannversuche deiner Armee als mit Totaler Energie gebannt, wenn ein Wurf einen Pasch erzielt, auch dann, wenn die Komplexität nicht erreicht oder es sich normalerweise um einen Patzer handeln würde (Patzter sind somit ausgeschlossen).

Vortexsplitter

65 Punkte

Nur eine Anwendung

Wenn der Gegner einen Zauberspruch ausspricht, darf der Vortexsplitter zerbrochen werden. Dies hat den gleichen Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle. Wirf zusätzlich einen W6. Bei 2+ endet die Magiephase sofort, sämtliche im Spiel-Zaubersprüche werden gebannt und alle in Gegenständen gespeicherten Energiewürfel gehen verloren.

Schriftrolle von Hoeth

60 Punkte

Nur eine Anwendung

Wenn der Gegner einen Zauberspruch ausspricht, darf der Träger die Schriftrolle von Hoeth laut rezitieren. Die Schriftrolle hat den gleichen Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle. Wirf zusätzlich einen W6. Bei 3+ wird die Zauberstufe des feindlichen Zauberers dauerhaft halbiert (abgerundet), dessen Zauberspruch soeben gebannt wurde. Wird die Zauberstufe dadurch auf Null reduziert, gilt das entsprechende Modell nicht länger als Zauberer und kann somit auch keine weiteren Sprüche mehr wirken und auch keine Bann- oder Energiewürfel kanalisieren.

Schriftrolle von Gómir

55 Punkte

Nur eine Anwendung

Wenn der Gegner einen Zauberspruch ausspricht, darf die Schriftrolle laut rezitiert werden. Die Schriftrolle hat den gleichen Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle. Zusätzlich wird der Zauberspruch aus dem Äther der Winde der Magie gelöscht und kann für den Rest der Schlacht von keinem Zauberer mehr eingesetzt werden.

Annulianischer Kristall

50 Punkte

Während der Magiephasen deiner Gegner erlaubt es dir der Kristall, W6 Energiewürfel aus dem Energiepool des aktiven Gegners zu entfernen und deinem eigenen Bannpool hinzuzufügen.

Siegel des Asuryan

40 Punkte

Nur eine Anwendung

Wenn der Gegner einen Zauberspruch ausspricht, kann die Schriftrolle laut rezitiert werden. Die Schriftrolle hat den gleichen Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle. Wirf zusätzlich einen W6. Bei 3+ wird der Zauberspruch aus dem Äther der Winde der Magie gelöscht und kann für den Rest der Schlacht von keinem Zauberer mehr eingesetzt werden.

Anhänger der Sonnenfeuer

30 Punkte

Wenn ein gegnerischer Zauberer einen Zauberputzer erleidet, muss er nicht auf der Zauberputzerstabelle würfeln. Der Träger des Anhängers wählt das Ergebnis stattdessen für den gegnerischen Zauberer aus, dessen Auswirkungen sofort eintreten.

Ring des Corin

30 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energistufe: 2W6). Er enthält den Zauberspruch Strahlender Unmut aus der Lehre der weißen Magie.

Kriegskrone Saphery

25 Punkte

Der Träger darf den Effekt jedes ersten Zauberputzer pro Runde ignorieren. Der Zauber schlägt noch immer fehl.

Sonnenkristall

25 Punkte

Wann immer ein Gegner drei (3) oder mehr Würfel zum Sprechen eines Zauberspruches wirft, darfst du beim Versuch, diesen Spruch zu bannen, deinen Bannwürfeln einen Würfel hinzufügen, um das Ergebnis des Bannversuchs zu erhöhen. Dieser zusätzliche Würfel zählt nicht als Bannwürfel und wird daher auch nicht gegen die maximale Anzahl an Bannwürfeln angerechnet, die du in einer Magiephase verwenden darfst.

Juwel des Sonnenfeuers

25 Punkte

Nur für Drachenmagier von Caledor

Nur eine Anwendung

Zu Beginn einer beliebigen eigenen Magiephase kann der Träger das Juwel einsetzen. Für die Dauer dieser Magiephase erhält der Magier +3 auf all seine Versuche, Zaubersprüche aus der Lehre des Feuers zu wirken.

Sternenholzstab

20 Punkte

Verleiht dem Zauberer, der ihn trägt +1 auf alle Versuche, einen Spruch zu wirken.

Seherstab

10 Punkte

Der Träger darf sich zu Beginn des Spiels seine Zaubersprüche aussuchen, anstatt sie auszuwürfeln.

Silberstab

10 Punkte

Der Träger beherrscht einen Spruch mehr, als seine Stufe normalerweise zulassen würde.

Stab der Stärke

10 Punkte

Dieser Stab macht den Zauberer immun gegen die Auswirkungen seines ersten Zauberpaters. Beachte, dass ein verpatzter Zauber immer misslingt, egal welches Ergebnis eintritt.

Ranus Herzstein

5 Punkte

Nur eine Anwendung

Einmal pro Spiel kann der Träger dieses Gegenstandes einen einzelnen seiner Würfel beim Zaubern erneut werfen. Dies kann einen Zauberpater verhindern oder dafür sorgen, dass ein Spruch mit Totaler Energie, gesprochen wird.

MAGISCHE STANDARTEN

Schlachtbanner

125 Punkte

Die Einheit darf +2W6 auf das Kämpfergebnis jedes Nahkampfes, addieren, an dem sie beteiligt ist.

Königliche Standarte der Ariel

75 Punkte

Die Verzauberung, die Ariel in dieses Banner gewoben hat, lässt den Standartenträger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, *Angst* verursachen. Zusätzlich erhält jede befreundete Einheit im Umkreis von 12 Zoll um dieses Banner *Magieresistenz* (2).

Banner des Weltendrachs

60 Punkte

Die Einheit ist vollständig immun gegen alle Wirkungen von Zaubern, egal aus welcher Quelle. Das beinhaltet jedoch auch freundliche Sprüche, gebundene Zauber und Sprüche mit einem Wirkungsradius, die auf Einheiten in der Nähe gezaubert wurden usw. Sprüche, die auf eine andere Einheit gesprochen wurden, wie z.B. das Flammende Schwert des Rhuin, funktionieren normal, ebenso wie magische Waffen, die gegen sie eingesetzt werden.

Banner der Sonneneruption

50 Punkte

Feindliche Modelle dürfen in der Nah- und Fernkampfphase keine *Rettungswürfe* gegen Angriffe des Bannerträgers und der Einheit, welcher er sich angeschlossen hat, ablegen. Auch dürfen Verwundungen nicht auf andere Modelle übertragen werden (z.B. Nagash, oberster Herrscher der Legionen). Zudem gelten alle Attacken des Trägers und der Einheit, welcher er sich angeschlossen hat, als *Flammenattacken*.

Standarte der Balance

50 Punkte

Die Einheit, die die Standarte der Balance trägt, ist *unerschütterlich*. Alle Einheiten (Freund und Feind) mit *Raserei*, in direkten Kontakt mit der Einheit, die die Standarte der Balance trägt, verlieren diese, als ob sie gerade einen Nahkampf verloren hätten. *Instabile* Einheiten der Streitkräfte des Chaos und der untoten Legionen erleiden doppelt so viele Lebenspunktverluste durch ihre Instabilität, wie normal.

Zauberbanner

50 Punkte

Das Banner addiert in jeder Magiephase +W6 Würfel zu deinem Energie- bzw. Bannpool.

Mittwinterbanner

35 Punkte

Nur eine Anwendung

Gib zu Beginn der Bewegungsphase, noch vor dem Ansagen von Angriffen an, dass du das Banner verwendest. Die Einheit darf sich weder bewegen noch marschieren, aber sie wird bis zum Beginn ihres nächsten Spielzugs *unerschütterlich*. Diese Fähigkeit darf auch verwendet werden, wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet. Sobald die Einheit fliehen würde, aktiviert sich die Standarte automatisch und verhindert so die ungewollte Flucht der Einheit.

Banner der Brillanz

25 Punkte

Die Entfernung, auf die feindliche Modelle durch diese Einheit am Marschieren gehindert werden, wird auf 12 Zoll erhöht und gilt auch dann, wenn diese Einheit verborgen und somit außerhalb der Sicht der feindlichen Einheit befindlich ist.

Banner des arkanen Schutzes

25 Punkte

Die Einheit erhält *Magieresistenz (2)*.

Banner von Ellyrion

15 Punkte

Die Einheit gilt als *Geländeerfahren (Wald und Sumpf)*. Außerdem behandelt sie schwieriges als offenes Gelände.

Löwenstandarte

15 Punkte

Die Einheit ist *immun gegen Psychologie*.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Findigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wollli).