



Meerelfen

Die Herrscher der Ozeane

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	1
GENERELLE SONDERREGELN	0
SONDERREGELN	0
BESONDERE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.....	1
ARMEELISTE: MEERELFEN	2
EIDOLON VON MATHLANN	3
SEELENSAMMLER.....	4
SEELENWANDERER	5
NAMARTI REAVERS	6
NAMARTI THRALLS.....	7
AKHELIANISCHE WÄCHTER.....	8
AKHELIAN-ALLOPEX.....	9
AKHELIAN-LEVIADON.....	10
BESTIEN DER MEERELFEN	11
FANGMORA-AAL	11
TIEFENSTUTE	11
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	12
MAGISCHE WAFFEN.....	12
MAGISCHE RÜSTUNGEN.....	12
TALISMANE	12
VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE	13
ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)	13
MAGISCHE STANDARTEN.....	14

GENERELLE SONDERREGELN

Da die Kämpfe der Meerelfen stets an den Grenzen der Ozeane, größeren Gewässern und deren Ausläufen stattfinden, muss die Hälfte der regulär ermittelten Geländestücke (aufgerundet) aus Gewässern bestehen – Flüsse, Seen und Teiche. Ermittle daher nur für die restlichen Geländestücke zufällig, um welche Art von Gelände es sich handelt.

Zudem darfst du nach dem Wurf für die Spielfeldseite, aber bevor irgendwelche Einheiten platziert worden sind, W3 zusätzliche Gewässer (ein See bzw. Teich oder W3 Flussstücke) für je angefangene 1.000 Punkte der Armeegröße (zufällige Größe, jedoch beliebigen, wählbaren Typs), irgendwo in deiner Spielfeldhälfte, allerdings nach den üblichen Regeln für das Platzieren von Gelände aufstellen.

Optional darfst du nach dem Wurf für die Spielfeldseite, aber bevor irgendwelche Einheiten platziert worden sind, je nach Kostenaufwand, einen oder mehrere Gewässer, irgendwo auf dem Spielfeld, jedoch nach den üblichen Regeln für das Platzieren von Gelände aufstellen.

- W3 Flussstücke (zufällige Größe, jedoch beliebigen, wählbaren Typs).....80 Punkte/Fluss-Set
- See oder Teich (zufällige Größe, jedoch beliebiger, wählbarer Typ).....80 Punkte/See oder Teich

SEEN UND TEICHE

Seen und Teiche folgen denselben Regeln wie Flüsse, können sogar demselben Typ angehören und somit dieselben Sonderregeln aufweisen, jedoch handelt es sich um geschlossene Geländestücke, welche lediglich mit anderen Gewässern in direkten Kontakt und ohne Abstand zueinander platziert werden dürfen.

W6	Durchmesser
1-2	6 Zoll
3	9 Zoll
4	12 Zoll
5	15 Zoll
6	18 Zoll

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!

MEERELFEN

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

Eigenwillig: Auch wenn Meerelfen oftmals an der Seite verbündeter Armeen in die Schlacht ziehen, um den ewigwährenden Ozean zu beschützen, sind sie dennoch äußerst eigenwillig, wenn es um die Gesellschaft in den eigenen Reihen geht. Nicht-Meerelfenmodelle dürfen sich daher keiner Meerelfen-Einheit anschließen oder andersherum.

Gefühlskalt: Meerelfen sind in Bezug auf Gefühle sehr unzugänglich. Daher werfen sie bei allen Moralwerttests einen zusätzlichen Würfel und ignorieren den Würfel mit dem höchsten Ergebnis.

Gezeitenschleier: Meerelfen umgeben sich (als auch ihre Reittiere) vor dem Verlassen ihrer Gewässer mit einem magischen Schild, der Ihnen (als auch Ihren Reittieren) einen *Rettungswurf* (+) und in der ersten Phase eines jeden Nahkampfes sogar einen *Rettungswurf* (+2) verleiht.

Meeresbewohner: Ihr Leben in den Tiefen der Ozeane verleiht Meerelfen (als auch ihren Reittieren) die Sonderregel *Wasserkreatur*. Für jene Einheiten mit der Sonderregel *Kundschafter* (oder vergleichbar) gilt als „außer Sicht des Feindes“, wenn sie vollständig auf einem Sumpf- oder Gewässer-Geländestück und mindestens 1 Zoll von dessen Rand entfernt aufgestellt werden. Dies beeinflusst jedoch nicht die eigene Sichtlinie. Sie tauchen kurz auf, sehen sich um, schießen und tauchen wieder ab.

Seelenfänger: Auf der Suche nach gefallen Seelen bewegen sich Meerelfen zumeist in scheinbar wirren Gruppierungen, doch im Kampf schließen sie sich blitzschnell zu geschlossenen Formationen zusammen. Sie alle (als auch Ihren Reittieren) unterliegen der Sonderregel für *Manipeln*.

BESONDERE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

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 *Mebrfache 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 so lange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst.

Waffe	Reichweite	Stärke	Weitere Sonderregeln
Elfenbogen	30 Zoll	Wie Träger (+1 auf kurze Reichweite)	Salvenfeuer

TALÚNHOOK

Die Talúnhook sind *magische* Hellebarden und erlauben es ihren Trägern, misslungene Verwundungswürfe von 1 zu wiederholen.

Waffe	Reichweite	Stärke	Weitere Sonderregeln
Talúnhook	Nahkampf	Wie Träger +1	Zweihändig geführt

ARMEELISTE: MEERELFEN

Armeen der Meerelfen gehören zu den Mächten der Ordnung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Hochelfen, 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)

Eidolon von Mathlann ¹
Seelenfürst
Gezeitenwerfer

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Seelensammler
Seelenschreier

KERNEINHEITEN

Namarti Reavers
Namarti Thralls

ELITEINHEITEN

Akhelianische Wächter

SELTENE EINHEITEN

Akheliani- Allopex
Akhelian- Leviadon

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.*

EIDOLON VON MATHLANN

Die Eidolons von Mathlann sind das verehrte Echo einer vergangenen Ära und werden in Zeiten größter Not beschworen. Sie sind allerdings kein göttlicher Avatar, sondern kollektive Manifestationen der Seelen der Vorfäter der Meerelfen – Geister der Vergeltung, die die Form eines verlorenen aelfischen Gottes angenommen haben. Eidolons bilden sich aus der kombinierten Kraft sämtlicher Seelen, die aus dem Chorilleum einer Enklave erweckt werden können – einem lebenden Korallenriff, das die Seelen verstorbener Idoneth aufnimmt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Eidolon von Mathlann	6	10	7	4	4	5	10	4	10	Monströse Infanterie	Groß (5)	100x100 mm	355 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen
- Schwere Rüstung

MAGIE:

Ein Eidolon von Mathlann ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre der Bestien, des Lichts, des Lebens oder des Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Angst
- Auf den Feind niederstürzen
- Einzelgänger
- Fliegen
- In die Tiefe gezogen
- Klammer Seenebel
- Meerelf
- Schlafende Energien
- Schutz der Gezeiten
- Schutz des Hohen Königs
- Tsunami des Schreckens

OPTIONEN:

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

Ein Eidolon von Mathlann darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Auf den Feind niederstürzen: Wiederhole in der Nahkampffase Trefferwürfe von 1 und addiere +1 zum Verwundungswurf dieses Modells, wenn es im selben Zug eine erfolgreiche Angriffsbewegung ausgeführt hat. Heile außerdem W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen, nachdem es eine erfolgreiche Angriffsbewegung ausgeführt hat.

In die Tiefe gezogen: Zu Beginn der Nahkampffase kannst du ein feindliches Modell mit einem Initiativwert von 6 oder weniger wählen, das sich mit diesem Modell in Basekontakt befindet. Ziehe für den Rest dieser Nahkampffase -1 von Trefferwürfen dieses Modells ab. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, also auch nicht durch die „In die Tiefe gezogen“-Fähigkeit weiterer Modelle.

Klammernder Nebel: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 2W6). Unterstützungs- oder Direktschadenszauber. Wähle eine Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell, die es sehen kann. Ist die Einheit eine befreundete Einheit der Meerelfen, handelt es sich um einen Unterstützungszauber und du darfst W3 der Einheit zugewiesene Verwundungen heilen, was jedoch keine ausgeschalteten Modelle ins Spiel zurückbringen kann. Wird klammernder Nebel gegen eine andere Einheit gerichtet, ist es ein Direktschadenszauber und die Zieleinheit erleidet W6 automatische Verwundungen, wogegen keine Schutzwürfe erlaubt sind.

Schlafende Energien: In jeder deiner Magiephasen darfst du einen einzelnen Zauberwurf für dieses Modell wiederholen. Du musst entweder alle Würfel dieses Wurfs wiederholen oder garkeinen. Wenn du keinen Zauberwurf wiederholst, kannst du stattdessen am Ende deiner Magiephase W3 Verwundungen heilen, die diesem Modell zugewiesen sind.

Schutz der Gezeiten: Alle Attacks gegen dieses Modell (Beschuss und Nahkampf) erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Beschusstacken, 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 dieses Modell zum Ziel haben kann, betrifft also auch Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf die Ritter abweichen, so gilt das Modell als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

Schutz des Hohen Königs: Du kannst einen Würfel werfen, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird – auch wenn es nur zufällig von einem Zauberspruch mit Flächeneffekt betroffen wird. Wenn du dies tust, hat der Zauber bei 3+ keinen Effekt auf dieses Modell (andere Einheiten werden von diesem Zauber normal betroffen).

Tsunami des Schreckens: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 2W6). Fluchzauber. Wähle bis zu W6 feindliche Einheiten innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell. Ziehe bis zu deiner nächsten Magiephase -1 von den Trefferwürfen für diese Einheiten ab und halbiere außerdem den Widerstandswert dieser Einheiten (aufgerundet). Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, also auch nicht durch die „Tsunami des Schreckens“-Fähigkeit weiterer Modelle.

SEELENSAMMLER

Die Seelensammler sind ungewöhnlich unter den Isharann, denn sie haben an der Seite der Akhelians trainiert und sind daran gewöhnt, an der Schlachtenfront zu agieren. Über dem Helm eines jeden Seelensammlers baumelt ein Locklicht, dessen merkwürdiges Leuchten Seelen anlockt und absorbiert. Bewaffnet mit einer hakenbewehrten Stangenwaffe, dem Talúnhook, können Seelensammler an der Seite der Namarti kämpfen und ihre Ränge auffüllen, während sie ihre Seelenernte abhalten. Eine Schlinge am Talúnhook ist ideal geeignet, um flüchtende Feinde einzufangen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seelenfürst	5	8	7	4	3	3	8	4	9	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	160 Pkt.
Seelensammler	5	7	6	4	3	2	7	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	100 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Geringerer Schutz des Hohen Königs
- Henkersknoten
- Locklicht
- Meerelf
- Vorbild der Akhelians

OPTIONEN:

Darf eine (1) der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Speer (2 Pkt.),
- Talúnhook (8 Pkt.)
- zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf einen (1) Elfenbogen (4 Pkt.) erhalten.

Darf eine (1) der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

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

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Darf einen Rakerdart (10 Pkt.) erhalten.

Ein Seelensammler darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Seelenfürst im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

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

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Fangmora-Aal (80 Pkt.)
- Tiefenstute (105 Pkt.)
- Akhelian-Leviadon (250 Pkt.; ersetzt den Musiker)

Geringerer Schutz des Hohen Königs: Du kannst einen Würfel werfen, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird – auch wenn es nur zufällig von einem Zauberspruch mit Flächeneffekt betroffen wird. Wenn du dies tust, hat der Zauber bei 5+ keinen Effekt auf dieses Modell (andere Einheiten werden von diesem Zauber normal betroffen).

Henkersknoten: Wähle zu Beginn jeder Nahkampfphase ein feindliches Modell, das sich mit diesem Modell in Basekontakt befindet, und wirf zwei (2) Würfel. Ziehe die Größenkategorie des feindlichen Modells vom Wurfergebnis ab (beispielsweise -5 bei großen Modellen). Ergibt die Summe dennoch ein positives Ergebnis (1+), erleidet das feindliche Modell eine (1) automatische Verwundung, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Locklicht: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Unterstützungszauber. Addiere +2 zur Energienstufe, wenn in der letzten Nahkampfphase ein feindliches Modell durch den Henkersknoten dieses Modells getötet wurde. Das Modell besitzen einen mystischen Köder, mit dem es die Seelen toter Gegner zu sich locken, wo sie gefangen und eingesperrt werden. Mit den gefangenen Seelen können die Körper gefallener Namarti wiederbelebt werden, um noch einmal zu kämpfen. Wähle eine befreundete Namarti-Einheit (Reavers oder Thralls), die sich vollständig innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befindet, und wirf einen W6. Stelle entsprechend viele normale Modelle zur gewählten Einheit. Dadurch kann sogar die anfängliche Einheitengröße erhöht werden. Die hinzugefügten Modelle haben dieselbe Ausrüstung, wie die restlichen Modelle ihrer Einheit.

Rakerdart: Viele Seelensammler werden von einem Rakerdart (Bundbestie) begleitet, der zu Füßen ihres Meisters gleitet und seine Beute mit scharfem Schnabel durchbohrt, damit niemand entkommt. Um dies dazustellen, erhält das Modell eine (1) *Zusatzattacke*, welche stets mit seinen Profilwerten ausgetragen wird und *rüstungsbrechend* ist.

Vorbild der Akhelians: Du darfst Trefferwürfe von 1 für dieses Modell wiederholen.

SEELENWANDERER

Seelenwanderer sind mit dem Seelenblick und einem scharfen analytischen Verstand gesegnet und vermerken die gefangenen Seelen, kümmern sich um diese und berechnen, wie viele für eine bestimmte Aufgabe noch benötigt werden. Sie haben sich ihrer Aufgabe so obsessiv verschrieben, dass ihre Willenskraft die Schleiersee verändert, eine Präsenz, die Meerelfen zu größerem Kampfeifer antreibt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gezeitenwerfer	5	4	4	3	3	3	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	190 Pkt.
Seelenschreier	5	4	4	3	3	2	5	1	7	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	100 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Seelenschreier ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Gezeitenwerfer der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre der Bestien, des Lichts, des Lebens oder des Himmels aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Geringerer Schutz des Hohen Königs
- Meerelf
- Seelensucher
- Springflut
- Wegfinder

OPTIONEN:

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

Ein Seelenschreier darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Gezeitenwerfer im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Tiefenstute (105 Pkt.)
- Fangmora-Aal (80 Pkt.)
- Akhelian-Leviadon (250 Pkt.; ersetzt den Musiker)

Geringerer Schutz des Hohen Königs: Du kannst einen Würfel werfen, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird – auch wenn es nur zufällig von einem Zauberspruch mit Flächeneffekt betroffen wird. Wenn du dies tust, hat der Zauber bei 5+ keinen Effekt auf dieses Modell (andere Einheiten werden von diesem Zauber normal betroffen).

Seelensucher: Du darfst zu Beginn deiner Nahkampfphase eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell wählen, die dieses Modell sehen kann. Wenn du dies tust, darfst du in dieser Nahkampfphase zu Trefferwürfen für befreundete Einheiten der Meerelfen innerhalb von 6 Zoll um die gewählte Einheit +1 addieren, jedoch nicht für ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, also auch nicht durch die Seelensucher-Fähigkeit weiterer Modelle.

Springflut: Gebundener Zauberspruch (Energistufe: W6). Direktschadens- und Fluchzauber. Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll. Ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase -1 von den Trefferwürfen für diese Einheit ab. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, also auch nicht durch die Springflut weiterer Modelle. Zusätzlich erleidet die Einheit zu Beginn deiner nächsten Magiephase W3 automatische Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Wegfinder: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es auf dem Weg durch die Schleiersee aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du, anstatt eine weitere befreundete Einheit der Meerelfen aufzustellen, erklären, dass sie dieses Modell in der Schleiersee begleitet. Bis zu zwei Einheiten dürfen dieses Modell so begleiten. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du dieses Modell vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine Schlachtfeldkante oder ein Gewässer-Geländestück und mehr als 12 Zoll entfernt von feindlichen Einheiten aufstellen. Stelle dann Einheiten, die dieses Modell begleiten, vollständig innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell und mehr als 6 Zoll entfernt von feindlichen Modellen auf. Dieses Modell und die Einheiten, die es begleiten, können sich in dieser Bewegungsphase nicht mehr bewegen und gelten in der Beschussphase als bewegt.

NAMARTI REAVERS

Die Namarti Reavers stellen die Schützen und Kundschafter der Meerelfen. Die Akhelians erkennen den taktischen Bedarf an Aufklärungseinsätzen, Feldwachen und massiertem Beschuss an, doch sie betrachten solche Pflichten als unter ihrer Würde. Daher werden die Reavers aus den geschicktesten und schnellsten Namarti rekrutiert. Ihre Ausbildung an der Waffe konzentriert sich auf das schnelle Zielen und das Abfeuern des lautlosen Elfenbogens sowie die Selbstverteidigung mit den kurzen Krummklingen, die fürs Zusteichen entwickelt wurden. Im Kampf bewegen sich die Namarti Reavers schnell, prüfen die Verteidigung des Gegners, machen verletzbare Beute aus und verwüsten die wichtigsten Befestigungen des Feindes. Mit tödlichen Salven lenken die Namarti Reavers ihre Widersacher ab und ziehen die Aufmerksamkeit der gegnerischen Truppen auf sich, noch während die Akhelians sich bereits für ihren vernichtenden Angriff versammeln.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Reaver	5	4	4	3	3	1	5	1	7	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	10 Pkt./Modell
Enklavenhüter	5	4	5	3	3	1	5	1	7	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Elfenbogen

SONDERREGELN:

- Fließendes Feuern
- Meerelfen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu Kundschaftern (3 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 Enklavenhüter aufwerten.

Fließendes Feuern: Bevor du für ein Modell mit dieser Sonderregel mit einem Elfenbogen attackierst, wähle entweder +1 auf die Treffer- oder auf die Verwundungswürfe in dieser Phase.

NAMARTI THRALLS

Wie alle Elfen verfügen die Namarti Thralls über eine Grazie, die anderen Völkern beinahe übernatürlich erscheint. Die Thralls ziehen als Hauptbestandteil der Infanterie der Meerelfen in den Krieg und ihre Aufgabe ist es, den Feind in den Kampf zu verwickeln und ihn an Ort und Stelle festzuhalten. Im Kampf verwenden die Namarti Thralls eine große Bandbreite an Waffen, die man Lanmari nennt – zweihändige Schwerter, große Sensenäxte oder Talúnhooks, aufwendig gestaltete Stangenwaffen. Das Gewicht und die überlegene Reichweite solcher Waffen erweisen sich als überaus nützlich, um die gewaltigen Seeungeheuer zu vertreiben, welche die Meerelfen-Enklaven praktisch andauernd heimsuchen, während die breiten Klängen ideal sind, um durch die wimmelnden Schwärme hungriger Raubfische zu schneiden, die den Meerelfen nachstellen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Thrall	5	5	4	3	3	1	5	2	7	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	9 Pkt./Modell
Enklavenwächter	5	5	4	3	3	1	5	3	7	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE: 10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Geschwungene Hiebe
- Meerelfen

OPTIONEN:

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

- Speer (1 Pkt./Modell)
- Talúnhook (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

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 Enklavenwächter aufwerten.

Geschwungene Hiebe: Addiere +1 auf den Verwundungswurf dieses Modells, wenn die Attacken feindliche Modelle mit einem Initiativwert von 4 oder weniger zum Ziel haben.

AKHELIANISCHE WÄCHTER

Keine Truppen stehen so exemplarisch für die Art der Kriegsführung der Meerelfen wie die Akhelianwächter. Vom Rücken ihrer Fangmora-Aale aus kämpfen diese Krieger in lockerer Formation, wobei sie schnell angreifen und ebenso plötzlich verschwinden. Diese rasante Art der Kriegsführung ist allen Meerelfen der Tiefe zu Eigen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Akhelianwächter	-	6	4	3	-	2	6	2	8	-	-	-	-
Lochianfürst	-	6	4	3	-	2	6	3	8	-	-	-	-
Fangmora-Aal	2 (8)	4	-	4	4	-	4	1	-	Monströse Kavallerie	Mittel (4)	50x75 mm	80 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Biovoltaischer Schlag
- Biovoltaisches Feld
- Fliegen
- Meerelfen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Speer (2 Pkt./Modell)
- Schild (2 Pkt./Modell)

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

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

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

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Lochianfürst aufwerten.

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

Bewegung: Der Bewegungswert dieser Einheit ist zweigeteilt. Zum ersten in seine Bewegung an Land und in Klammern seine Bewegung in sämtlichen Gewässern, wobei diesbezüglich auch Sümpfe als Gewässer zählen.

Biovoltaischer Schlag: Zu Beginn der Nahkampfphase kann ein Fangmora-Aal die biovoltaische Energie entfesseln. Wenn du dies tust, wirf einen (1) Würfel für jedes Modell der Einheit, das auf einem Fangmora-Aal reitet. Wähle für jede geworfene 3, 4 oder 5 eine feindliche Einheit in Basekontakt mit dieser Einheit. Die gewählte feindliche Einheit erleidet eine (1) automatische Verwundung, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Für jede sechs (6) erleidet die gewählte Einheit stattdessen W3 automatische Verwundung, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Biovoltaisches Feld: Diese gesamte Einheit erhält außerhalb der Nahkampfphase einen kumulativen Bonus von +1 auf ihre Rettungswürfe.

Schuppengeflecht: Ein Fangmora-Aal addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

AKHELIAN-ALLOPEX

Zunächst erscheinen sie als geisterhafter Schatten in der Schleiersee, ferne, stromlinienförmige Gestalten, die sich aus dem Nichts zu materialisieren scheinen. Mit mächtigen Schlägen ihrer sichelförmigen Schwanzflosse kommen sie jedoch allzu schnell näher, wenn ihr Angriff beginnt. Die schlanken, muskelbepackten Alloplexes sind zum Töten geborene, legendäre Tiefseeräuber. Sie werden von Blut angelockt und fressen alles, was zwischen ihre enormen Kiefer passt. Der Mund eines Alloplex ist voll von dreieckigen Zähnen, von denen ein jeder eine messerscharfe Säge ist, die mannsgroße Löcher in ihre Beute reißen kann.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Akhelianische Reiter	-	6	4	3	-	-	6	2	8	-	-	-	-
Alloplex	1 (9)	4	-	7	5	4	4	2	-	Monster	Groß (5)	50x100 mm	255 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Alloplexes und 2 Akhelianische Reiter)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Harpunenschleuder

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Meerelfen
- Rüstungswurf (+3)
- Unbeschreiblicher Schrecken

zzgl. für Alloplex:

- Anfallen
- Blutgeruch
- Fressbestie
- Gier nach Fleisch
- Rasender Hunger

Anfallen: Wenn der Alloplex im selben Zug angegriffen hat, addierst du +1 zu seinen Verwundungswürfen.

Bewegung: Der Bewegungswert dieser Einheit ist zweigeteilt. Zum ersten in seine Bewegung an Land und in Klammern seine Bewegung in sämtlichen Gewässern, wobei diesbezüglich auch Sümpfe als Gewässer zählen.

Blutgeruch: Wenn innerhalb von 6 Zoll um einen Alloplex ein feindliches Modell verwundet wird, führt dieser Alloplex für den Rest der Schlacht eine zusätzliche Attacke im Nahkampf durch. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ. Beachte, dass auch regenerierte Wunden zuvor verursacht wurden.

Fressbestie: Wenn der Alloplex in der Nahkampfphase einen oder mehrere Lebenspunktverluste verursacht, erhält er am Ende der Phase einen (1) zuvor in der Schlacht verlorenen Lebenspunkt zurück.

Gier nach Fleisch: Du kannst misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für einen Alloplex wiederholen, wenn er im selben Zug angegriffen hat.

Harpunenschleuder: Einer der akhelianischen Reiter besitzt eine Harpunenschleuder, welche selbst dann abgefeuert werden kann, wenn sich der Alloplex bewegt, jedoch nicht angegriffen hat oder marschiert ist. Wird eine Einheit getroffen (egal ob sie anschließend verwundet wird oder nicht), verfängt sich die feindliche Einheit unweigerlich im Netz am Ende der Harpune. Eine Einheit, die sich im Netz verfangen hat, erleidet bis zum Ende der nächsten Nahkampfphase einen Abzug von -1 auf ihren Stärkewert. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, auch nicht, wenn mehrere Harpunenschleudern ein und dieselbe Einheit treffen.

Schussart	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Harpunenschleuder	24 Zoll	5	Mehrfachschuss (W3), Rüstungsbrechend

Rasender Hunger: In einem Spielerzug, in dem ein Alloplex angreift, ermöglicht ihm jeder im Nahkampf von ihm verursachte Lebenspunktverlust, der nicht von Aufpralltreffern verursacht wurde, eine zusätzliche Attacke. Diese Zusatzattacken können weiteren Zusatzattacken erzeugen. Dies bedeutet, dass eine erneute Verwundung bei dieser Zusatzattacke es dem Alloplex erlaubt, noch eine weitere Zusatzattacke nach denselben Regeln durchzuführen. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis du mit dem Alloplex keine Verwundungen mehr durchführst. Beachte, dass auch regenerierte Wunden zuvor verursacht wurden.

Unbeschreiblicher Schrecken: Einheiten, die einen von diesem Modell verursachten Paniktest durchführen, müssen einen zusätzlichen Würfel werfen und die niedrigste Augenzahl ignorieren.

AKHELIAN-LEVIADON

Ohne feindlichen Geschossen Beachtung zu schenken, taucht der Akhelian Leviadon in das Getümmel ab. Sensenartige Flossen weiden Feinde aus, während die mächtigen Kiefer der Bestie mit solcher Wucht zuschnappen, dass sie auch geschmiedeten Stahl zerquetschen. Sollten die Meerelfen angegriffen werden, so verteidigen sie sich mit Speeren und Klingen. Geschützt durch seine dicken Schuppen und seinen nahezu undurchdringlichen Panzer fungiert der Leviadon als unüberwindlicher Anker in der Phalanx der Meerelfen. Ob er als lebender Rammbock eingesetzt wird oder als mobile Waffenplattform, diese gewaltigen Bestien haben sich wieder und wieder auf dem Schlachtfeld beweisen können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Akhelianische Reiter	-	6	4	3	-	-	6	2	8	-	-	-	-
Leviadon	3 (6)	3	-	5	8	5	2	4	-	Monster	Riesig (6)	92x120 mm	275 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Leviadon und 4 Akhelianische Reiter)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zwei Riesenarmbrüste

SONDERREGELN:

- Angst
- Fliegen
- Immun gegen Todesstoß
- Kampfplattform
- Mächtige Einheit
- Mächtiges Trampeln
- Meerelfen
- Rüstungswurf (+5)
- Zäh im Nehmen

zzgl. für Leviadon:

- Unaufhaltsamer Ansturm

Bewegung: Der Bewegungswert dieser Einheit ist zweigeteilt. Zum ersten in seine Bewegung an Land und in Klammern seine Bewegung in sämtlichen Gewässern, wobei diesbezüglich auch Sümpfe als Gewässer zählen.

Kampfplattform: Ein akhelianischer Reiter führt die Zügel des Leviadon, während ein weiterer Reiter ein Musiker ist. Wird eines der Besatzungsmitglieder durch ein Charaktermodell ersetzt, so ist dies stets der Musiker. Zwei weitere Akhelianische Reiter des Leviadon besitzen je eine Riesenarmbrust, welche selbst dann abgefeuert werden können, wenn sich der Leviadon bewegt, jedoch nicht angegriffen hat oder marschiert ist.

Schussart	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Riesenarmbrust	30 Zoll	5	Ignoriert Rüstungswürfe, Multiple Lebenspunktverluste (W3)

* Beachte, dass es zwei Riesenarmbrüste gibt!

Mächtige Einheit: Leviadons haben stets eine Einheitenstärke von 10.

Mächtige Walze: Leviadons verursachen 2W6 Aufpralltreffer.

Unaufhaltsamer Ansturm: Wenn ein Leviadon attackiert, addierst du +1 zu allen Verwundungswürfen, außer denen seiner Aufpralltreffer, wenn er im selben Zug angegriffen hat.

Zäh im Nehmen: Keine Attacke verwundet einen Leviadon jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um dieses Modell zu verwunden.

BESTIEN DER MEERELFEN

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
Fangmora-Aal	2 (8)	4	-	4	3*	1*	4	1	7	Monströse Bestie	Mittel (4)	50x75 mm
Tiefenstute	1 (10)	5	-	5	5	4	5	4	5	Monster	Groß (5)	60x60 mm

FANGMORA-AAL

SONDERREGELN:

- Angst
- Biovoltaischer Schlag
- Biovoltaisches Feld
- Fliegen
- Schuppenhaut (+2)
- Wasserkreatur

Bewegung: Der Bewegungswert dieser Einheit ist zweigeteilt. Zum ersten in seine Bewegung an Land und in Klammern seine Bewegung in sämtlichen Gewässern, wobei diesbezüglich auch Sümpfe als Gewässer zählen.

Biovoltaischer Schlag: Zu Beginn der Nahkampfphase kann ein Fangmora-Aal die biovoltaische Energie entfesseln. Wenn du dies tust, wirf einen (1) Würfel für jedes Modell der Einheit, das auf einem Fangmora-Aal reitet. Wähle für jede geworfene 3, 4 oder 5 eine feindliche Einheit in Basekontakt mit dieser Einheit. Die gewählte feindliche Einheit erleidet eine (1) automatische Verwundung, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Für jede sechs (6) erleidet die gewählte Einheit stattdessen W3 automatische Verwundung, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Biovoltaisches Feld: Diese gesamte Einheit erhält außerhalb der Nahkampfphase einen kumulativen Bonus von +1 auf ihre Rettungswürfe.

Schuppengeflecht: Ein Fangmora-Aal addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

TIEFENSTUTE

SONDERREGELN:

- Angst
- Fliegen
- Gedrehtes Horn
- Schuppengeflecht
- Schuppenhaut (+3)
- Wasserkreatur
- Wellenreiter

Bewegung: Der Bewegungswert dieser Einheit ist zweigeteilt. Zum ersten in seine Bewegung an Land und in Klammern seine Bewegung in sämtlichen Gewässern, wobei diesbezüglich auch Sümpfe als Gewässer zählen.

Gedrehtes Horn: Jede Tiefenstute hat ein gedrehtes Horn auf dem Kopf, mit dem sie Feinde aufspießen kann, wenn sie angreift. Wirf einen Würfel, wenn dieses Modell eine erfolgreiche Angriffsbewegung in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit beendet. Bei 2 oder mehr erleidet die angegriffene Einheit W3 automatische Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Schuppengeflecht: Eine Tiefenstute addiert +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

Wellenreiter: In der Nahkampfphase erhält die Tiefenstute Stärke +2, wenn sie im selben Zug eine erfolgreiche Angriffsbewegung ausgeführt hat.

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

Meeresgoldklinge

35 Punkte

Handwaffe

Gegen Verwundungen mit dieser Waffe sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

Klinge der tiefen See

25 Punkte

Handwaffe

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

Orkanklinge

20 Punkte

Handwaffe

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

MAGISCHE RÜSTUNGEN

Rüstung der Gezeiten

30 Punkte

Leichte Rüstung

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

Muschelrüstung

30 Punkte

Schwere Rüstung

Um Nah- oder Fernkampfattacken gegen den Träger richten zu können, muss dem attackierenden Modell zuerst einen Moralwerttest bestehen. Würfe in jeder Phase erneut. Wenn der Test misslingt, darf der Gegner nicht attackieren und auch kein neues Ziel für seine Attacken wählen. Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, ignorieren diesen Effekt.

Muschelschild

25 Punkte

Schild

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

Herrscherhelm

20 Punkte

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

TALISMANE

Seelenbinde

55 Punkte

Die Binde verleiht dem Träger einen Rettungswurf (+3, +4 *in der ersten Nahkampfbphase eines jeden Nahkampfes*). Zusätzlich darf der Träger alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Mondhorn

50 Punkte

Dieser Gegenstand verleiht dem Träger, seinem Reittier (inkl. Streitwagen) und der Einheit, der er angeschlossen ist, einen *Rettungswurf* (+2, +3 *in der ersten Nahkampfbphase eines jeden Nahkampfes*).

Heilige Nebelflasche

35 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.

Nebelschleier

30 Punkte

Der Nebelschleier ist ein magischer Umhang und verleiht seinem Träger und der Einheit, in der er sich befindet, *Magieresistenz (3)*.

Seeschlangenaug

30 Punkte

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

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.

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.

Tsunamiring

25 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energistufe: W6). Der Ring enthält den Zauberspruch Schneesturm aus der Lehre des Himmels.

Amulett des Lichts

15 Punkte

Alle Attacken des Trägers und der Einheit, der er sich angeschlossen hat, zählen als *magisch*.

Gezeitenkrone

15 Punkte

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

Nebelhorn

10 Punkte

Nur eine Anwendung

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

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

Leviatansplitter

50 Punkte

Nur eine Anwendung

Der Träger kann den Leviatansplitter zu Beginn einer beliebigen gegnerischen Magiephase benutzen. Die Magiephase endet sofort, sämtliche in Spiel-Zaubersprüche werden gebannt und alle in Gegenständen gespeicherten Energiewürfel gehen verloren.

Treibholzstab

20 Punkte

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

Seestab

15 Punkte

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

Namaristab

10 Punkte

Nur eine Anwendung

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

Seelenstab

10 Punkte

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

MAGISCHE STANDARTEN

Leviatanbanner

60 Punkte

Die Einheit, die die Standarte trägt, 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 Seelensammler

55 Punkte

Dämonische und untote Einheiten dürfen keine *Rettungswürfe* gegen Verwundungen durchführen, welche die Einheit, die das Banner trägt, verursacht, ganz gleich, aus welcher Quelle die Rettungswürfe stammen. Beachte, dass auch untote Konstrukte untote Einheiten sind.

Namaribanner

50 Punkte

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

Nebelbanner

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)*.



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 Wolli).