

23.01.2024

Tawa



Hochelfen

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>1</b>	<b>Magische Gegenstände .....</b>	<b>7</b>
<b>Generelle Sonderregeln .....</b>	<b>2</b>	Magische Waffen .....	7
Magieverbunden .....	2	Magische Rüstungen.....	8
<b>Individuelle Sonderregeln .....</b>	<b>2</b>	Talismane .....	10
Hochelfen .....	2	Verzauberte Gegenstände .....	11
<b>Rüstkammer.....</b>	<b>3</b>	Arkane Artefakte .....	12
Drachenrüstung .....	3	Magische Standarten .....	14
Drachenschild .....	3	<b>Armeeliste: Hochelfen.....</b>	<b>16</b>
Elfenbogen.....	3	<b>Die Armee im Überblick .....</b>	<b>17</b>
Löwenpelz.....	3	Noch in Arbeit.....	17
<b>Lehre der weißen Magie .....</b>	<b>4</b>	Noch in Arbeit.....	17
		Noch in Arbeit.....	17

# Generelle Sonderregeln

Viele Truppentypen verfügen über individuelle Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du auf der entsprechenden Unitcard. 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. Vergleichbares gilt auch für spezifische Sonderregeln auf der jeweiligen Unitcard, welche vermehrt auftreten (zumeist Volkssonderregeln). Diese werden im nachfolgenden Abschnitt im Detail beschrieben und auf der Unitcard lediglich mit ihrer Bezeichnung aufgeführt.

*Auch wenn viele Bilder Modelle auf passgenauen Bases zeigen, solltest du dennoch stets versuchen eine Base mit der im Einheitenprofil (siehe Unitcards) angegebenen Größe zu verwenden!*

**Alle Einheiten aus diesem Codex gehören zu den Hochelfen (nicht mit der Volkssonderregel verwechseln) und somit zu den Mächten der Ordnung.**

## Magieverbunden

Das Heer der Hochelfen kann die Gezeiten der Winde der Magie erheblich besser spüren als andere Armeen und es fühlt gefährliche Veränderungen, noch bevor sie ihre Wirkung entfalten können. Daher addieren sie 1 zu all ihren Bannwürfen.

# Individuelle Sonderregeln

## 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 (1)“. 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 bereits aus zwei (oder noch mehr) zusätzlichen Gliedern Unterstützungsangriffen durchführen.

### Erzfeind

Hochelfen hassen Goblins (jeder Art) als auch alle Einheiten aus dem Codex der Dunkelelfen.

### Jahrelanges Training

Alle Hochelfen besitzen die Sonderregel Schlägt immer zuerst zu. Sollte ein Hochelf zugleich der Sonderregel für Schlägt immer zuletzt zu unterliegen (beispielsweise durch die Regeln einer Waffe, wie der Zweihandwaffe), heben sich die Fähigkeiten wie üblich gegenseitig auf.

# Rüstkammer

Diese Sektion beschreibt die von den Einheiten aus diesem Codex eingesetzte Spezialausrüstung.

## Drachenrüstung

Die Drachenrüstung zählt als schwere Rüstung. Zusätzlich besitzt der Träger und sein Reit- oder Zugtier (inkl. Streitwagen) die Sonderregel immun gegen alle Atem- und Flammenattacken.

## Drachenschild

Drachenschilde zählen als Schilde, jedoch darfst du für ihre Träger Rüstungswürfe von 1 wiederholen. Außerhalb der Nahkampfphase darfst du für ihre Träger sogar misslungene Rüstungswürfe von 1 und 2 wiederholen.

## Elfenbogen

Die von den Elfen getragenen „Langbögen“ sind wirkungsvoller als die von anderen Völkern.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Elfenbogen	30"	Wie Träger (+1 auf kurze Reichweite)	Salvenfeuer, Schnellschuss

## Schnellschuss

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 der Sonderregel 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 so lange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst oder das Ziel ausgeschaltet wurde.

## 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.

# Lehre der weißen Magie

Wenn ein Zauber aus der Lehre der weißen Magie erfolgreich gewirkt wird, generiert der Wirker für jede dabei geworfene 6 augenblicklich einen weiteren Energiewürfel, welchen er seinem individuellen Pool an Energiewürfeln für diese Magiephase hinzufügt. Verwende für diese zusätzlich generierten Würfel am besten andersfarbige Würfel, denn wenn sie in derselben Magiephase nicht verbraucht werden, können jene zusätzlichen Würfel gespeichert und so als zusätzliche Bannwürfel in der Magiephase deines Gegenspielers verwendet werden. Zu Beginn deiner nächsten Magiephase verfallen die verbliebenen, ungenutzten Würfel jedoch wieder.

W6	Zauberspruch	Zauberwert
<b>Grundzauber</b>	Magieentzug	4+
<b>1</b>	Zorn der arkanen Winde	4+
<b>2</b>	Schützender Schild	5+
<b>3</b>	Nebelschwaden	8+
<b>4</b>	Der weiße Fluch	9+
<b>5</b>	Strahlender Unmut	10+
<b>6</b>	Flammen des Phönix	14+
<b>Spezialzauber</b>	Löschung	11+

## Magieentzug (Grundzauber)

**Komplexitätswert 4+**

### Fluchzauber

Magieentzug kann gegen ein einzelnes feindliches Modell innerhalb von 24 Zoll gerichtet werden. Wenn er erfolgreich ist, werden die arkanen Künste des Opfers, bis zum Anfang der nächsten Magiephase des Zaubernden, schwächer – es macht also durchaus Sinn, den Zauber ausschließlich gegen zauberwirkende Modelle zu richten. Wenn das Opfer würfelt, um einen Zauber zu wirken, ignoriert es jedes Wurfresultat von 6, 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 Zauberpatzer, sofern das Opfer solchen unterliegen kann. Um einen Pasch zu ermitteln, werden auch die Wurfresultate von 6 berücksichtigt.

### Verstärkung

**Je +6 (10+, 16+, usw.):** Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll zu steigern und die Effekte bereits bei einem, um je 1 niedrigeren Ereignis eintreffen zu lassen (5+, 4+, usw.).

## 1. Zorn der arkanen Winde

**Komplexitätswert 4+**

### Geschosszauber

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

### Verstärkung

**Je +7 (11+, 18+, usw.):** Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die Anzahl der Treffer, um je 1W6 zu steigern.

## 2. Schützender Schild

**Komplexitätswert 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 (6). Außerdem besteht diese Einheit, wenn sie einen Aufriebs- oder Sammeltest ablegen muss, diesen automatisch, solange der Zauber-effekt anhält.

## *Verstärkung*

**Je +8 (12+, 20+, usw.):** Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und den Rettungswurf um je 1 zu steigern (5+, 4+, usw.).

## *3. Nebelschwaden*

**Komplexitätswert 8+**

**Unterstützungsauber**

Dieser Zauber darf auf eine befreundete Einheit in 30 Zoll Umkreis gewirkt werden. 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.

## *Verstärkung*

**15+:** Der Zauberer kann sich bei der Verstärkung entscheiden, das angesagte Ziel zu widerrufen und den Zauber stattdessen auf alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12 Zoll wirken zu lassen.

## *4. Weißer Fluch*

**Komplexitätswert 9+**

**Fluchzauber**

**Bleibt im Spiel**

Der weiße Fluch kann gegen eine gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll gerichtet werden. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers darf jeder verpatzte Treffer- und Verwundungswurf gegen diese Einheit wiederholt werden – ungeachtet der Quelle jener Würfe.

## *Verstärkung*

**Je +5 (14+, 19+, usw.):** Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll zu steigern.

**20+:** Der Zauberer kann sich bei dieser Verstärkung alternativ dazu entscheiden, das angesagte Ziel zu widerrufen und den Zauber stattdessen auf alle feindlichen Einheiten innerhalb von 12 Zoll wirken zu lassen.

## *5. Strahlender Unmut*

**Komplexitätswert 10+**

**Fluchzauber**

Strahlender Unmut kann gegen eine gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll gerichtet werden. Wenn er erfolgreich gewirkt wird, muss der die Einheit kontrollierende Spieler dem Zaubernden alle magischen oder vergleichbaren Gegenstände (z.B. Dämonengeschenke) in dieser Einheit offenbaren. Der Zauberer wählt dann einen davon aus, den er negieren kann. Dieser Gegenstand verliert alle magischen Effekte. Gegenstände wie Handwaffen, Schilde, Rüstungen oder Standarten werden zu „gewöhnlichen“ Gegenständen ihrer Art, während Talismane, Schriftrollen und dergleichen vollständig unbrauchbar werden.

## *Verstärkung*

**Je +9 (19+, 28+, usw.):** Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die Anzahl der zu negierenden Gegenstände, um je 1 zu steigern.

## *6. Flammen des Phönix*

**Komplexitätswert 14+**

**Direktschadenszauber**

**Bleibt im Spiel**

Dieser Spruch kann auf eine gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll gewirkt 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 und ignorieren Rüstungswürfe.

*Verstärkung*

**Je +6 (20+, 26+, usw.):** Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die anfängliche Stärke bereits um 1 zu steigern (Stärke 4, Stärke 5, usw.) – sie wird dennoch jede Runde um +1 erhöht.

## *Löschung (Spezialzauber)*

**Komplexitätswert 11+**

**Direktschadenszauber**

Dieser Spruch kann auf ein einzelnes gegnerisches Modell innerhalb von 24 Zoll gewirkt werden, auch wenn sich das Modell innerhalb einer Einheit befindet. Du kannst beim gewählten Modell W3 Verwundungen verursachen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind und es zudem bis zum Ende deiner nächsten Magiephase zur Löschung vormerken. Ist jenes Modell bereits zur Löschung vorgemerkt, erleidet es stattdessen W6 Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Die Zeit, wie lange ein Modell zur Löschung vormerkt ist, wird durch den letzten Löschungs-Zauber gegen jenes Modell festgelegt bzw. aktualisiert und kann daher verlängert werden, wenn das Modell vor dem Ablauf des Spruchs erneut zum Ziel dieses Zaubers wird.

*Verstärkung*

**Je +9 (20+, 29+, usw.):** Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll zu steigern und je ein weiteres Modell zum Ziel des Spruchs zu erklären.

# Magische Gegenstände

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

## Magische Waffen

---

### Die Seelenklinge

**100 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 Rüstungswürfe erlaubt sind. Für jede dieser Zusatzverwundungen muss das Modell einen weiteren Wurf nach denselben Regeln ablegen. Wiederhole diesen Vorgang so lange, 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

**75 Punkte**

**Verzauberte Handwaffe**

Treffer durch das Schwert des Teclis verwunden automatisch. 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 (wie üblich +1 auf kurze Reichweite; maximal Stärke 10). Beachte, dass du mit dem Bogen des Seefahrers nach einer Bewegung (aber nicht nach einer Marschbewegung) schießen als auch die Angriffsreaktion Stehen & schießen wählen darfst.

### Das Weiße Schwert

**50 Punkte**

**Nur für Modelle zu Fuß oder auf einem Streitwagen**

**Verzauberte Zweihandwaffe**

Das weiße Schwert verfügt über die Sonderregel Heldenhafter Todesstoß (6).

### Schnelle Goldklinge

**50 Punkte**

**Handwaffe**

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

## Das Schwert von Hoeth

40 Punkte

### Verzauberte Handwaffe

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

## Sternenlanze

35 Punkte

### Nur für berittene Modelle

### Verzauberte Lanze

Gegen Verwundungen durch die Sternenlanze dürfen keine Rüstungswürfe durchgeführt werden. Beachte, dass eine Lanze nur in der Runde eines Angriffs zum Tragen kommt und danach auf eine andere Waffe (z.B. Handwaffe) gewechselt wird.

## 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+. Rüstungswürfe werden normal durch die Stärke des Trägers modifiziert.

## Flammende Klängen

15 Punkte

### Zwei Handwaffen

Alle Attacken mit diesen Klängen werden als Flammenattacken behandelt.

## Magische Rüstungen

---

### Sternenrüstung

45 Punkte

### Nur für Modelle zu Fuß

### Verzauberte Schwere Rüstung

Wenn der Träger einen Lebenspunkt verliert und seinen Rüstungswurf nicht besteht, leuchtet einer der Edelsteine hell auf, während der Träger bis zu 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 jener Einheit angeschlossen. Sollte sich die neue Einheit im Nahkampf befinden, dieser aber noch nicht abgehandelt wurde, darf das Modell 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. Beachte, dass der Träger nicht die volle, zufällig ermittelte Distanz wegteleportiert werden muss. Er kann

sich auch über eine kürzere Distanz hinwegteleportieren, so denn dies gewünscht ist. Auch kann er darauf verzichten, sich zu teleportieren.

## *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 Profilitativwert des Angreifers oder würfelst du eine 6, so gelingt dieser besondere Rettungswurf.

## *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.

## *Heldenrüstung*

**25 Punkte**

### **Schwere Rüstung**

Um Zaubersprüche, Nah- oder Fernkampfattacken direkt gegen den Träger richten zu können, muss dem gegnerischen Modell zuerst ein Test auf seinen eigenen Moralwert bestehen. Es darf nicht den Moralwert anderer Modelle wie beispielsweise seinem General verwenden. 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.

## *Rüstung von Caledor*

**25 Punkte**

### **Drachentrüstung**

Diese Rüstung bietet einen Rüstungswurf (2+), der auf keine Weise weiter verbessert werden kann.

## *Schattenrüstung*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle zu Fuß**

### **Schwere Rüstung**

Das Modell mit der Schattenrüstung besitze die Sonderregel Kundschafter. Es kann entweder zusammen mit den anderen Charaktermodellen oder als Kundschafter aufgestellt werden (es darf sich auch anderen Kundschaftern 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 (5+).

## *Helm des Glücks*

**20 Punkte**

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

## Drachenschuppenschild

**20 Punkte**

### Verzauberter Drachenschild

Dieser Schild verleiht dem Träger einen Rettungswurf (6).

## 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 (5+). 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 (4+). Zusätzlich darf der Träger alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

### Umhang des Lehrmeisters

**50 Punkte**

Dieser Umhang verleiht dem Träger und der Einheit, in der er sich befindet, in der gegnerischen Magiephase einen Rettungswurf (3+). Außerhalb gegnerischer Magiephasen hat der Umhang keine Wirkung.

### Heiliger Weihrauch

**45 Punkte**

Alle Attacken (Nah- und Fernkampf) 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 und die Einheit, in der er sich befindet, als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

### Drachenzahnsplitter

**35 Punkte**

Alle feindlichen Modelle im Umkreis von 18 Zoll um den Träger leiden unter Blödheit.

### Amarantbrosche

**30 Punkte**

Gewährt dem Träger einem Rettungswurf (3+), der nicht gegen magische Attacken verwendet werden kann.

## 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 (5+).

## Verzauberte Gegenstände

---

### Bannstein

**50 Punkte**

Kein Zauberer innerhalb von 12 Zoll um den Träger kann Zaubersprüche wirken. 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 deiner Verbündeten 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 jene 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).

### Ring des Zorns

**25 Punkte**

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 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. Wirf 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 Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen Gegenständen derselben Kategorie). Es kann jedoch immer nur ein solcher Gegenstand pro Zauber 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, müssen Gegner die Entfernung für die Verfolgung halbieren (abgerundet).

### *Drachenhorn*

**10 Punkte**

**Nur eine Anwendung**

Einmal pro Schlacht darf der Träger zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielerzugs das Horn blasen. Alle befreundeten Modelle dürfen bis zu Beginn ihres nächsten Spielerzugs 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 einen zusätzlichen Würfel zu werfen und anschließend jenen Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis zu entfernen.

## *Arkane Artefakte*

---

**Beachte, das arkane Artefakte nur von Zauberern ausgewählt werden dürfen, sofern nicht anders beschrieben.**

### *Buch von Hoeth*

**100 Punkte**

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

### *Schriftrolle von Hoeth*

**80 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 2+ wird die Zauberstufe des feindlichen Zauberers, dessen Zauberspruch soeben gebannt wurde, dauerhaft halbiert (abgerundet). Wird die Zauberstufe dadurch auf Null reduziert, gilt das entsprechende Modell in den meisten Fällen nicht länger als Zauberer, kann somit auch keine weiteren Sprüche mehr wirken und auch keine Bann- oder Energiewürfel generieren oder kanalisieren.

## *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 Bleibt im Spiel-Zaubersprüche werden gebannt (auch die deinen) und alle in Gegenständen gespeicherten Energiewürfel gehen verloren (auch die deinen).

## *Schriftrolle von Gómir*

**60 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. Letzteres hat keine Wirkung auf Grundzauber.

## *Annulianischer Kristall*

**50 Punkte**

Während der Magiephasen jedes deiner Gegner erlaubt es dir der Kristall, W6 Energiewürfel aus dem Energiepool eines der aktiven Gegner 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. Letzteres hat keine Wirkung auf Grundzauber.

## *Anhänger der Sonnenfeuer*

**30 Punkte**

Wenn ein gegnerischer Zauberer einen Zauberputzer erleidet, darf er nicht auf der Zauberputzer-Tabelle würfeln. Der den Träger kontrollierende Spiele wählt das Ergebnis stattdessen für den gegnerischen Zauberer aus.

## *Kriegskrone Saphery*

**25 Punkte**

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

## *Ring des Corin*

**25 Punkte**

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Der Ring enthält den Zauberspruch Strahlender Unmut aus der Lehre der weißen Magie.

## *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.

## *Juwel des Sonnenfeuers*

**25 Punkte**

**Nur für Drachenmagier von Caledor**

**Nur eine Anwendung**

Der Träger des Juwels darf ihn in einer beliebigen eigenen Magiephase einsetzen. Für die Dauer dieser Magiephase addiert er seine Zauberstufe auf all seine Versuche, Zaubersprüche aus der Lehre des Feuers zu wirken.

## *Sternenholzstab*

**20 Punkte**

Verleiht dem Zauberer, beim Versuch Zauber zu wirken, +1 auf seine Komplexitätswürfe.

## *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.

## *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 Zauberpatzer verhindern oder dafür sorgen, dass ein Spruch, mit Totaler Energie gesprochen wird.

## *Magische Standarten*

---

### *Schlachtenbanner*

**175 Punkte**

Eine Einheit mit dem Schlachtenbanner addiert seine halbe Einheitenstärke (aufgerundet, maximal jedoch 10) auf das Kampfergebnis jedes Nahkampfes, 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 Weltendrachens*

**65 Punkte**

Die Einheit ist vollständig immun gegen alle Wirkungen von Zaubern, egal aus welcher Quelle. Das beinhaltet auch eigene Unterstützungszauber, 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 Nahkampfphase keine Rettungswürfe gegen Angriffe des Bannerträgers und der Einheit, welcher er sich angeschlossen hat, ablegen. Auch dürfen Verwundungen nicht auf andere Modelle übertragen werden. Zudem gelten alle Attacken des Trägers und seiner Einheit als magische Flammenattacken.

## *Standarte der Balance*

### **50 Punkte**

Die Einheit, welche die Standarte der Balance trägt, besitzt die Sonderregel 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. Dämonen und Untote erleiden zudem 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 das Banner automatisch und verhindert so die ungewollte Flucht der Einheit und den damit unweigerlich einhergehenden Verlust der Standarte.

## *Banner des arkanen Schutzes*

### **25 Punkte**

Die Einheit erhält Magieresistenz (2).

## *Banner von Ellyrion*

### **15 Punkte**

Die Einheit gilt als Geländeerfahren (Wald, Sumpf und schwieriges Gelände).

## *Löwenstandarte*

### **15 Punkte**

Die Einheit besitzt die Sonderregel immun gegen Psychologie.

# Armeeliste: Hochelfen

Armeen der Hochelfen gehören den Mächten der Ordnung an und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Meerelfen 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 jedoch stets aus der folgenden Armeeliste stammen.



*Kommandanten (Charaktermodelle)*

Noch in Arbeit

*Helden (Charaktermodelle)*

Noch in Arbeit

*Kerneinheiten*

Noch in Arbeit

*Eliteeinheiten*

Noch in Arbeit

*Seltene Einheiten*

Noch in Arbeit

*„Reittiere“*

Noch in Arbeit

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

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

<sup>2</sup> Darf nicht der General deiner Armee sein.

<sup>3</sup> Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussahlen.

# Die Armee im Überblick

*Noch in Arbeit*

Noch in Arbeit



*Noch in Arbeit*

Noch in Arbeit



*Noch in Arbeit*

Noch in Arbeit

