

Kern	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Stammeskrieger	5	3	3	3	3	1	3	1	7
Erster Krieger	5	3	3	3	3	1	3	2	7

7 Punkte pro Modell

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner

Ausrüstung: Handwaffe, Schild, Leichte Rüstung

Optionen:

- dürfen Musiker, Standartenträger und Champion erhalten (5p/10p/10p)
- dürfen Handwaffe & Schild gegen eines der folgenden tauschen: Speer & Schild, Flegel (kostenlos)

Kern	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Jäger des Stammes	5	3	3	3	3	1	3	1	7
Erster Jäger	5	3	4	3	3	1	3	1	7

8 Punkte pro Modell

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 5+

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner

Ausrüstung: Handwaffe, Bogen

Optionen:

- dürfen die Sonderregel Plänkler erhalten (1p pro Modell)
- dürfen Musiker, Standartenträger und Champion erhalten (wenn Plänkler, dürfen sie nur Musiker und Champion erhalten) (5p/10p/10p)
- dürfen Bögen gegen Langbögen tauschen (1p pro Modell)
- dürfen Leichte Rüstung erhalten (1p pro Modell)

Kern	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Halbtroll-Marodeur	5	3	0	4	4	1	2	2	7
Halbtroll-Schlächter	5	3	0	4	4	1	2	3	7

14 Punkte pro Modell

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Regeneration (5+), Verbündete

Ausrüstung: Hellebarde, Leichte Rüstung

Optionen:

- dürfen Musiker, Standartenträger und Champion erhalten (5p/10p/10p)
- dürfen Schilde erhalten (1p pro Modell)

Elite	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Halbtroll-Plünderer	5	3	3	4	4	1	2	2	7
Halbtroll-Scharfauge	5	3	4	4	4	1	2	2	7

17 Punkte pro Modell

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 5+

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Regeneration (5+), Plänkler, Verbündete

Ausrüstung: Handwaffe, Halbtroll-Armbrust

Optionen:

- dürfen Musiker und Champion erhalten (5p/10p)
- dürfen *Giftattacken* erhalten (4p pro Modell)

*Halbtroll-Armbrust*: Reichweite 30“, Stärke 5, Langsam Schussbereit

Elite	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wolfsreiter	-	4	4	3	3	1	3	1	8
Rudelführer	-	4	4	3	3	1	3	2	8
Schattenwolf	8	4	0	4	3	-	4	2	-

22 Punkte pro Modell

Typ: Leichte Kavallerie

Einheitengröße: 5+

Sonderregeln (Wolfsreiter): Hinterhalt, Waldbewohner

Sonderregeln (Schattenwolf): Hinterhalt, Waldbewohner, Angst

Ausrüstung (Wolfsreiter): Leichte Rüstung, Schild, Bogen, Wolfszahnschwert (siehe mag. Waffen)

Ausrüstung (Schattenwolf): Reißende Fangzähne

Optionen:

- dürfen Musiker, Standartenträger und Champion erhalten (5p/10p/10p)
- Standartenträger darf das Banner des weißen Wolfes erhalten (siehe mag. Banner)

*Reißende Fangzähne*: Nahkampfattacken sind *Rüstungsbrechend*

Elite	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bärenreiter	5	4	0	3	-	-	3	1	8
Rottenführer	5	4	0	3	-	-	3	2	8
Byronbär	6	3	0	5	4	3	3	3	-

40 Punkte pro Modell

Typ: Monströse Kavallerie

Einheitengröße: 3+

Sonderregeln (Bärenreiter): Waldbewohner, Hinterhalt

Sonderregeln (Byronbär): Waldbewohner, Hinterhalt, dickhäutig, Angst, Blödheit

Ausrüstung (Bärenreiter): Leichte Rüstung, Speer, Schild

Optionen:

- dürfen Musiker, Standartenträger und Champion erhalten (10p/15p/15p)
- dürfen ein magisches Banner von bis zu 50 Punkten erhalten

Elite	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldläufer	5	3	4	3	3	1	3	1	7
Erster Läufer	5	3	5	3	3	1	3	1	7

20 Punkte pro Modell

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 5+

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Plänkler, flüchtige Schatten, Kundschafter, Zielsicher

Ausrüstung: Rotdornbögen (siehe mag. Waffen)

Optionen:

- dürfen Musiker und Champion erhalten (5p/10p)
- der Erste Läufer darf Schattenpfeile erhalten (siehe mag. Gegenstände)

*flüchtige Schatten:* Feinde erleiden einen zusätzlichen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie auf die Einheit schießen

Elite	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hüter des Walls	5	4	4	3	3	1	3	1	8
Erster Hüter	5	4	4	3	3	1	3	2	8

12 Punkte pro Modell

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 10+

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Unnachgiebig, Steinerne Pflicht, Hass

Ausrüstung: Schwere Rüstung, Bogen, Speer, Schild

Optionen:

- dürfen Musiker, Standartenträger und Champion erhalten (5p/10p/10p)
- dürfen Speere gegen Zweihandwaffen tauschen (2p pro Modell)
- dürfen Bögen gegen Langbögen tauschen (1p pro Modell)
- dürfen ein magisches Banner von bis zu 50 Punkten erhalten

*Steinerne Pflicht:* Hüter des Walls dürfen nicht verfolgen oder überrennen. In dem Zug, in dem sie angegriffen werden, erhalten sie einen 5+ Rettungswurf

Elite	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Einherier	5	5	0	5	5	3	4	3	10
Cornagh	5	5	0	5	5	3	4	4	10

55 Punkte pro Modell

Typ: Monströse Infanterie

Einheitengröße: 3+

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Angst, Magieresistenz (1), Halbgeister, Kriegshörner, Unerschütterlich, Instabil

Ausrüstung: Schwere Rüstung, Zwei Handwaffen

Optionen:

- dürfen Musiker, Standartenträger und Champion erhalten (10p/15p/15p)
- dürfen ihre Handwaffen gegen Zweihandwaffen tauschen (2p pro Modell)
- dürfen ein magisches Banner von bis zu 75 Punkten erhalten

*Halbgeister*: die Einheit hat einen 5+ Rettungswurf

*Kriegshörner*: einmal pro Spiel können die Einherier zu Beginn der Nahkampfphase ihre Kriegshörner aktivieren. Für diese Nahkampfphase dürfen sie verpatzte Trefferwürfe und Verwundungswürfe wiederholen

Elite	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chorvus-Reiter	-	3	3	3	-	-	3	1	7
Erste Schwinge	-	3	4	3	-	-	3	2	7
Chorvus	2	3	0	4	3	2	3	2	-

50 Punkte pro Modell

Typ: Monströse Kavallerie

Einheitengröße: 3+

Sonderregeln: Fliegende Kavallerie, Hinterhalt, Waldbewohner, Todesstoß (nur Chorvus), Angst, Vorhut

Ausrüstung (Reiter): Leichte Rüstung, Speer, Handwaffe, Bogen, Schild

Optionen:

- dürfen Musiker, Standartenträger und Champion erhalten (10p/15p/15p)
- dürfen Blutzecken-Schleudern erhalten (5p pro Modell)

*Blutzecken-Schleuder*: Reichweite 18“, S3, *Flammenattacken*, *Giftattacken*, *Schnell Schussbereit*, *Mehrfachschuss* (2)

Selten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldtroll	5	3	0	5	5	3	1	3	7

35 Punkte pro Modell

Typ: Monströse Infanterie

Einheitengröße: 1+

Sonderregeln: Waldbewohner, Angst, Blödheit, Regeneration

Ausrüstung: /

Optionen:

- darf/dürfen Holzkeulen erhalten (5p pro Modell)

*Holzkeulen*: erhöht die Stärke des Waldtrolls um 1. Außerdem unterliegt er der Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu*.

Selten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grimm (der Schrecken des Waldes)	9	5	0	6	5	4	7	5	10

240 Punkte

Typ: Monster

Einheitengröße: 1

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Entsetzen, Schnelle Bewegung, Magieresistenz (3), Manifestation des Waldes, Raubtierhaft, Unerschütterlich, Großes Ziel

Ausrüstung: Reißende Fangzähne

Optionen:

- darf Zerfetzender Biss (Todesstoß) erhalten (35p)
- darf Blutlust (Raserei) erhalten (15p)

*Manifestation des Waldes:* Alle eigenen Einheiten in 12<sup>er</sup> um den Grimm haben die Sonderregel *Immun gegen Psychologie*

*Raubtierhaft:* Jede Nahkampfatacke, für die eine 6 beim Trefferwurf gewürfelt wurde, generiert sofort eine zusätzliche Attacke. Diese Attacken generieren keine weiteren Attacken.

Held	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Halbtroll-Häuptling	5	5	3	5	4	2	2	4	8

80 Punkte

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 1 ( Charaktermodell )

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Regeneration (5+), Verbündete, Häuptlingsorder

Ausrüstung: Handwaffe, Leichte Rüstung

Optionen:

- darf eines der folgenden erhalten: Zweihandwaffe, zusätzliche Handwaffe, Schild, Hellebarde (4p/2p/2p/2p)
- darf Schwere Rüstung erhalten (2p)
- darf magische Gegenstände bis zu einem Maximum von 50 Punkten erhalten

*Häuptlingsorder:* Alle verbündeten Halbtroll- und Troll-Einheiten in 12<sup>er</sup> um den Halbtroll-Häuptling dürfen seinen Moralwert benutzen, auch wenn er nicht dein Armeegeneral ist. Verpatzt die Einheit, der sich der Häuptling angeschlossen hat, einen Moraltest, erleidet die Einheit W3 Treffer der Stärke 4, die zugeteilt werden wie Beschuss. Dann darfst du den Moraltest wiederholen.

Held	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Halbtroll-Hexer	5	3	3	4	4	2	2	2	7

70 Punkte

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 1 ( Charaktermodell )

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Regeneration (5+), Verbündete, mystische Verbindung

Ausrüstung: Handwaffe, Totemstab

Optionen:

- darf Leichte Rüstung erhalten (2p)
- darf magische Gegenstände bis zu einem Maximum von 50 Punkten erhalten (inklusive Arkanen Artefakten)

*mystische Verbindung:* Der Halbtroll-Hexer darf Energie- und Bannwürfel kanalisieren wie ein Magier

*Totemstab:* Der Totemstab verleiht dem Hexer zwei gebundene Zauber.

„Anrufung von Mutter Erde“, Energiestufe 5. Die Einheit, der sich der Hexer angeschlossen hat, verbessert ihre Regeneration um 1 bis zum Ende des Spielzuges.

„Anrufung von Vater Himmel“, Energiestufe 5. Die Einheit, der sich der Hexer

angeschlossen hat, erhält die Sonderregel *Hass* bis zum Ende deiner Nahkampfphase.

Held	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ceorl	5	5	4	4	4	2	4	3	8

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 1 ( Charaktermodell )

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner

Ausrüstung: Handwaffe, Leichte Rüstung

Optionen:

- darf eines der folgenden erhalten: Zweihandwaffe, zusätzliche Handwaffe, Flegel, Schild (4p/2p/4p/2p)
- darf eines der folgenden erhalten: Bogen, Langbogen (3p/5p)
- darf Schwere Rüstung erhalten (2p)
- darf zum Armeestandartenträger aufgewertet werden (25p)
- darf magische Gegenstände bis zu einem Maximum von 50 Punkten erhalten
- darf eines der folgenden Reittiere erhalten: Schattenwolf, Byronbär (15p/35p)

Held	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Druide	5	3	3	3	3	2	3	1	8

100 Punkte

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 1 ( Charaktermodell )

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Magier Stufe 1 [Bestien, Leben, Himmel]

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen:

- darf zur Stufe 2 aufgewertet werden (35p)
- darf magische Gegenstände bis zu einem Maximum von 50 Punkten erhalten

Kommandant	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Druidenältester	5	4	4	4	4	3	3	1	9

300 Punkte

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 1 ( Charaktermodell )

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Magier Stufe 3 [Bestien, Leben, Himmel, Schatten, Tod]

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen:

- darf zur Stufe 4 aufgewertet werden (35p)
- darf magische Gegenstände bis zu einem Maximum von 100 Punkten erhalten
- darf einen Opferaltar der Morrigan als Reittier erhalten (noch nicht implementiert)
- darf einen Schattenwolf als Reittier erhalten (15p)

Kommandant	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Herse	5	6	5	4	4	3	5	4	9

110 Punkte

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 1 ( Charaktermodell )

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner

Ausrüstung: Handwaffe, Schwere Rüstung

Optionen:

- darf eines der folgenden erhalten: Schild, Flegel, Zweihandwaffe, zusätzliche Handwaffe (2p/4p/4p/2p)
- darf eines der folgenden erhalten: Bogen, Langbogen (4p/6p)
- darf eins der folgenden Reittiere erhalten: Schattenwolf, Byronbär (20p/35p)
- darf magische Gegenstände bis zu einem Maximum von 100 Punkten tragen

Kommandant (einzigartig)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Der Weiße Wanderer	5	5	4	4	4	4	4	2	10

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 1 ( Besonderes Charaktermodell )

Sonderregeln: Waldbewohner, Unerschütterlich, Entsetzen, Zeichen des Weißen Wanderers, Magier Stufe 4 [Meister der Lehre des Winters], Der Winter naht

Ausrüstung: Wehrholzstab

Optionen: /

*Zeichen des Weißen Wanderers:* Der Weiße Wanderer darf nicht dein Armeegeneral sein. Er erhält einen 4+ Rettungswurf und Magieresistenz (2). Du darfst einmal pro Spiel zu Beginn deiner Bewegungsphase ansagen, dass der Weiße Wanderer für diesen Spielzug die Sonderregel *Körperlos* erhält. Der Weiße Wanderer kann sich niemals Einheiten anschließen.

*Der Winter naht!:* Einmalige Anwendung. Wird in der Schussphase ausgelöst. Jedes feindliche Modell auf dem Spielfeld erleidet sofort einen Treffer der Stärke 2, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Achtung Sir! Darf nicht eingesetzt werden. Erleidet eine Einheit mindestens einen Verlust durch die Treffer, muss sie einen Paniktest ablegen.

*Wehrholzstab:* Feinde, die auf den Weißen Wanderer schießen, erhalten einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe. Der Weiße Wanderer kanalisiert bereits auf die 5+ und darf Ergebnisse auf der Kontrollverlusttabelle wiederholen.

Kommandant (einzigartig)	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grishnak, die Bestie des Hohlholzwaldes	5	6	3	5	5	3	3	5	9

Typ: Infanterie

Einheitengröße: 1 ( Besonderes Charaktermodell )

Sonderregeln: Hinterhalt, Waldbewohner, Regeneration (4+), Verbündete, Häuptlingsorder, Angst

Ausrüstung: Schwere Rüstung, Zweihandwaffe, Grishnak's Kriegshorn

Optionen: /

*Grishnak's Kriegshorn*: Grishnaks Häuptlingsorder hat eine Reichweite von 18“. Einmal pro Spiel, zu Beginn eines eigenen Spielerzuges, darf Grishnak in sein Horn blasen. Für diesen Spielzug unterliegen er und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, der Sonderregel *Raserei*.

## Allgemeine Sonderregeln

*Hinterhalt*: Die Hauptkampftechnik der Skraelinger besteht aus sorgsam geplanten und ausgeführten Hinterhalten. Sie haben Techniken entwickelt, um ihre Feinde leise und effektiv von hinten zu töten. Wenn eine Einheit mit dieser Sonderregel einen Angriff in die Flanke oder den Rücken einer feindlichen Einheit ausführt und den Wurf für die Angriffsreichweite verpatzt, darf sie sich entscheiden, einen der Würfel neu zu werfen. Das zweite Ergebnis ist bindend. Außerdem dürfen vor Spielbeginn W3 deiner Einheiten mit dieser Sonderregel eine Vorhutbewegung durchführen.

*Waldbewohner*: Eine Einheit mit dieser Sonderregel ist *Geländeerfahren: Wald*. Ein Magier mit dieser Sonderregel, der sich in einem Wald aufhält, bekommt +1 auf all seine Komplexitätswürfe und Bannversuche.

*Verbündete*: Halbtrolle kämpfen zwar oftmals mit den Skraelingern zusammen, werden aber nicht von ihren Anführern beeinflusst. Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen nicht die Inspirierende Gegenwart des Generals nutzen, wenn dieser kein Halbtroll ist. Auch profitieren sie niemals von der Armeestandarte. Charaktermodelle mit dieser Sonderregel dürfen sich nur Halbtroll-Einheiten anschließen.

## Magische Gegenstände

Magische Waffen:

- Wolfszahnschwert: der Träger erhält +1 Stärke in der Runde, in der er angreift, Außerdem zählen alle Attacken mit dieser Waffe als Rüstungsbrechend (20p)
- Rotdornbogen: Reichweite 36“, Stärke 4, Schnell Schussbereit, keine Abzüge für Schießen über halbe Reichweite, Rüstungsbrechend (20p)
- Grimmzahn: +2 Stärke, Todesstoß (70p)
- der Hammer von Loch Ness: +3 Stärke, Zweihändig, Schlägt immer zuletzt zu, verwundet Monster und monströse Bestien immer auf 2+, ungeachtet aller Modifikatoren. Hat das Monster/ die monströse Bestie Widerstand 5 oder weniger, darf das Modell zusätzlich verpatzte Verwundungswürfe wiederholen (60p)

Magische Rüstungen:

- der Harnisch von Culnoch: 4+ Rüstungswurf, gewährt Magieresistenz (2) (50p)
- der Rabenmantel: Leichte Rüstung. Gewährt die Sonderregel *flüchtige Schatten* (40p)
- die Schwarze Rüstung: 2+ Rüstungswurf und 2+ Rettungswurf gegen *Flammenattacken* (80p)

Verzauberte Gegenstände:

- Schattenpfeile: Einmalige Anwendung. Die Fernkampfattacken des Modells zählen für eine Schussphase als magisch, treffen automatisch und haben die Sonderregel „*Heldenhafter*

*Todesstoß*“ (10p)

- Einherier-Blut: Einmalige Anwendung. Das Modell unterliegt für den Rest des Spielzuges den Sonderregeln *Körperlos* und *Raserei* (20p)
- Halbtroll-Heiltrank: Einmalige Anwendung. Das Modell erhält sofort W3 Lebenspunkte zurück, bis zu seinem anfänglichen Maximum. Bis zum Ende des Spielzuges unterliegt es der Sonderregel *Blödheit* (15p)

Talismane:

- Amulett der Morrigan: Gewährt einen Rettungswurf von 5+ und Magieresistenz (2) (40p)
- Neilas' Blütenkette: Verbessert die Regeneration eines Modells um 2 Punkte. Hat das Modell keine Regeneration, erhält es Regeneration (5+). Gewährt außerdem Immunität gegen Todesstoß (25p)

Arkane Artefakte:

- Ring aus Wehrholz: lässt den Träger bereits auf die 5+ kanalisieren und er darf Ergebnisse auf der Kontrollverlusttabelle wiederholen (40p)
- Steintafel der Taranis: der Zauberer erhält +1 auf seinen Komplexitätswurf für Zauber aus der Lehre der Bestien (25p)
- Zepter von Vater Himmel: Enthält einen gebundenen Zauber: „*Zorn von Vater Himmel*“, Energiestufe 6. Magisches Geschoss. 48“ Reichweite. Die Zieleinheit erleidet W6 Treffer der Stärke 4 und *Flammenattacken* (45p)

Magische Banner:

- Banner des weißen Wolfes: Die Einheit erhält +1 auf Bewegung und Initiative (20p)
- Thing-Standarte: Die Einheit ist *Unnachgiebig* (70p)