

WALDELFFEN

Für die Waldelfen ist ihre Waldheimat Loren ein heiliger Ort. Sie beschützen sie mit all ihrer Kraft und Schläue und locken Invasoren im finstersten Dickicht des tiefen Waldes in ihr Verderben.

Champions, Musiker & Standartenträger

Jede Einheit Waldelfenkrieger oder Bogenschützen darf jeweils ein Modell für je +10 Punkte zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Jede Einheit Waldreiter darf jeweils ein Modell für je +15 Punkte zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufwerten. Ein Champion erhält +1 BF, wenn seine Einheit mit Langbögen ausgestattet ist, ansonsten bekommt er +1 A. Standartenträger der folgenden Einheiten dürfen je eine magische Standarte im Wert von je maximal 50 Punkten erhalten: Waldelfenkrieger und Waldreiter.

Sonderregeln

Für Armeen der Waldelfen gelten folgende Sonderregeln:

- Langbögen der Waldelfen besitzen eine zusätzliche Rüstungswurfmodifikation von -1.
- Alle Einheiten in einer Waldelfenarmee (mit Ausnahme von Fliegern und Streitwagen) bewegen sich mit normaler Bewegungsfähigkeit durch Wälder.
- Meisterzauberer der Stufe 4 dürfen jede beliebige Lehre der Magie aus dem Warhammer-Regelbuch verwenden. Niedere Waldelfenzauberer dürfen die Lehren der Bestien und des Lebens benutzen.

KOMMANDANTEN

WALDELFFENGENERAL 110 Punkte pro Modell
 MEISTERZAUBERER 200 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldelfengeneral	5	7	6	4	4	3	8	4	10
Meisterzauberer	5	4	4	3	4	3	5	1	9
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Walddrache	6	6	0	6	6	6	3	5	8
Riesennadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Einhorn	9	5	0	4	4	1	6	2	10

Ausrüstung: Handwaffe. Meisterzauberer dürfen keine weitere Ausrüstung außer einem Rossharnisch für ein Elfenross erhalten. Waldelfengeneräle dürfen einen Speer (+6 Punkte) sowie Wurfspere (+9 Punkte) oder einen Langbogen (+15 Punkte) erhalten. Waldelfengeneräle dürfen leichte Rüstung (+3 Punkte) und/oder einen Schild (+3 Punkte) tragen.

Waldelfengeneräle dürfen auf einem Walddrachen (+320 Punkte) oder einem Riesennadler (+50 Punkte) reiten. Meisterzauberer dürfen auf einem Einhorn (+55 Punkte) oder einem Riesennadler (+50 Punkte) reiten. Waldelfengeneräle und Meisterzauberer dürfen auf einem Elfenross reiten (+18 Punkte), das einen Roßharnisch (+6 Punkte) erhalten darf. Wenn der Waldelfengeneral beritten ist, darf er eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

Waldelfengeneräle und Meisterzauberer dürfen jeweils in einem Streitwagen fahren, der zu den dort angegebenen Punktkosten aus der Sektion für Eliteeinheiten in dieser Armeeliste ausgewählt wird. Das Charaktermodell ersetzt dann eines der Besatzungsmitglieder.



Sonderregeln: Meisterzauberer sind Zauberer der Stufe 3 und können für +40 Punkte auf Stufe 4 aufgewertet werden. Ein Charaktermodell auf einem Walddrachen zählt als eine Kommandanten- und eine Heldenauswahl. Walddrachen und Riesennadler können fliegen. Walddrachen verursachen Entsetzen, sind große Ziele, besitzen einen Rüstungswurf von 3+ und verfügen über eine Atemattacke mit Stärke 3. Einhörner erhalten +2 Stärke beim Angriff. Jedes Einhorn gibt seinem Reiter außerdem zwei zusätzliche Bannwürfel gegen Zaubersprüche, die das Modell oder die Einheit betreffen, in der es sich befindet.

HELDEN

WÄCHTER DES WALDES 65 Punkte pro Modell
 ZAUBERER 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wächter	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Zauberer	5	4	4	3	3	2	5	1	8
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Riesennadler	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Einhorn	9	5	0	4	4	1	6	2	10

Ausrüstung: Handwaffe. Zauberer dürfen keine weitere Ausrüstung außer einem Rossharnisch für ein Elfenross erhalten. Jeder Wächter darf einen Speer (+4 Punkte) sowie Wurfspere (+6 Punkte) oder einen Langbogen (+10 Punkte) erhalten. Wächter dürfen leichte Rüstung (+2 Punkte) und/oder einen Schild (+2 Punkte) tragen.

Zauberer dürfen auf einem Einhorn reiten (+55 Punkte). Wächter und Zauberer dürfen auf einem Riesennadler (+50 Punkte) oder einem Elfenross (+12 Punkte), das einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten darf. Jeder berittene Wächter darf außerdem eine Lanze (+4 Punkte) erhalten.

Maximal ein Wächter der Armee darf für +25 Punkte zum Armeestandartenträger aufgewertet werden. Dieser darf eine beliebige magische Standarte führen (keine Punktbeschränkung), kann dann allerdings keine anderen magischen Gegenstände außer der Standarte erhalten. Er darf keine zusätzliche Ausrüstung außer einer leichten Rüstung tragen. Der Armeestandartenträger darf nicht der General deiner Armee sein und nicht auf einer fliegenden Kreatur reiten.

Jeder Zauberer oder Wächter darf in einem Streitwagen fahren, der zu den dort angegebenen Punktkosten aus der Sektion für Eliteeinheiten in dieser Armeeliste ausgewählt wird. Das Charaktermodell ersetzt dann eines der Besatzungsmitglieder.

Sonderregeln: Waldelfenzauberer sind Zauberer der Stufe 1 und können für +35 Punkte auf Stufe 2 aufgewertet werden.

Riesennadler können fliegen. Einhörner erhalten +2 Stärke beim Angriff. Jedes Einhorn gibt seinem Reiter außerdem zwei zusätzliche Bannwürfel gegen Zaubersprüche, die das Modell oder die Einheit betreffen, in der es sich befindet.

KERNEINHEITEN

WALDELFFENKRIEGER 8 Punkte pro Modell
 BOGENSCHÜTZEN 12 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldelf. krieger	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Bogenschützen	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Waldelfenkrieger besitzen Handwaffe und Speer. Bogenschützen tragen Handwaffe und Langbogen. Waldelfenkrieger dürfen außerdem leichte Rüstung (+1 Punkt) und/oder Schild (+1 Punkt) erhalten.

ELITEINHEITEN

DRYADEN 31 Punkte pro Modell

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

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Keine

Sonderregeln: Brennbar, Plänkler. Ihre zähe Borkenhaut gibt Dryaden einen Rüstungswurf von 5+. Dryaden sind Gestaltwandler und können im Nahkampf den Aspekt der Birke (+1 A), der Eiche (+1 S, +1 W) oder der Weide (-1 A für Gegner, welche die Dryade attackieren wollen) annehmen. Alle Dryaden in einer Einheit nehmen den gleichen Aspekt an, der dann für eine Nahkampfphase anhält. Sie können den gleichen Aspekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfphasen wählen.

KUNDSCHAFTER 14 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kundschafter	5	4	4	3	3	1	5	1	8

Einheitengröße: 5-15

Ausrüstung: Handwaffe und Langbogen

Sonderregeln: Waldelfen-Kundschafter sind *Kundschafter* und *Plänkler*.

KAMPFTÄNZER 20 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kampftänzer	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Einheitengröße: 5-12

Ausrüstung: Zwei Handwaffen

Sonderregeln: Kampftänzer sind *Plänkler*, *immun gegen Psychologie* und verfügen über einen Rettungswurf von 6+. Ihre magische Kriegsbemalung verleiht ihnen einen zusätzlichen Bannwürfel gegen Zaubersprüche, die sie betreffen. In jeder Nahkampfphase dürfen sie einen der Kampfpänze mit folgenden Wirkungen auswählen: Todeswirbel (+1 A), Klingenturm (Gegner muss Moralwertest bestehen oder benötigt Sechsen zum Treffen der Kampftänzer), Schattentanz (Kampftänzer attackieren nicht und dürfen nicht attackiert werden, die Nahkampfphase geht automatisch unentschieden aus) oder Schlangentanz (alle Kampftänzer attackieren ein einzelnes Modell, das sich in direktem Kontakt mit einem von ihnen befindet, die gegnerische Einheit attackiert normal). Du kannst nicht in zwei aufeinanderfolgenden Nahkampfphasen den gleichen Tanz wählen.

0-1 FALKENREITER 29 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reiter	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Kriegsfalke	2	4	-	3	3	1	5	1	5

Einheitengröße: 5-10

Ausrüstung: Handwaffe, Speer und Schild. Dürfen Speer und Schild gegen Langbogen (+4 Punkte) austauschen.

Sonderregeln: *Fliegendes Regiment*

WALDREITER 19 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldreiter	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Elfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffe, Speer und leichte Rüstung. Dürfen Speer gegen Langbogen austauschen (+5 Punkte). Dürfen Schilde (+3 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Waldreiter sind *leichte Kavallerie*.

SELTENE EINHEITEN

BAUMMENSCH 220 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Baummensch	6	5	0	5	6	5	2	4	9

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Keine.

Sonderregeln: *Brennbar*, verursacht *Angst*, *Hass gegen Orks & Goblins*. Seine dicke Borkenhaut gibt ihm einen Rettungswurf von 3+. Im Nahkampf darf ein Baummensch statt seiner normalen Attacken eine einzelne Attacke mit Stärke 10 ausführen, die W6 Schadenspunkte verursacht. Wenn er eine Nahkampfphase verliert, in dieser Phase aber keine Lebenspunkte verloren hat, muss er keinen Aufriebstest ablegen.

0-1 EINHEIT WALDLÄUFER 22 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldläufer	5	4	5	3	3	1	6	1	8

Einheitengröße: 5-10

Ausrüstung: Handwaffe und Langbogen

Sonderregeln: Waldläufer sind *Kundschafter* und *Plänkler*. Wenn sich die gesamte Einheit im Wald befindet, gilt sie außerdem als versteckt. Das bedeutet, dass jede gegnerische Einheit erst eine 4+ würfeln muss, um auf die Waldläufer schießen, sie angreifen oder mit einem Zauber attackieren zu können. Misslingt der Wurf, darf die gegnerische Einheit sich ein anderes Ziel suchen. Wenn die Waldläufer sich im Nahkampf in einem Wald befinden, erhalten sie in der ersten Nahkampfphase je +1 Attacke.

STREITWAGEN 75 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Besatzung	-	4	4	3	-	-	6	1	8
Elfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-

Einheitengröße: Ein Streitwagen mit 2 Waldelfen Besatzung, gezogen von 2 Elfenrössern. Du darfst bis zu 2 Streitwagen als eine Auswahl der Kategorie Seltene Einheiten wählen.

Ausrüstung: Der Streitwagen besitzt einen Rettungswurf von 5+. Die Besatzung trägt Handwaffe, Speer und Langbogen. Der Streitwagen darf Sensenklingen (+15 Punkte) erhalten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Du darfst für deine Charaktermodelle und Einheiten magische Gegenstände aus der folgenden Liste und/oder der Liste allgemeiner magischer Gegenstände im Warhammer-Regelbuch auswählen.

Bogen von Loren (magische Waffe): Der Bogen von Loren hat eine Reichweite von 36 Zoll. Er verschießt eine Anzahl von Pfeilen entsprechend dem Attackenwert des Trägers und mit dessen Stärke. Alle Schüsse müssen auf dasselbe Ziel gerichtet sein. Die Pfeile gelten als magische Attacken. **50 Punkte.**

Pfeilhagel des Verderbens (magische Waffe): Nach dem Abfeuern teilt sich der Pfeil in 3W6 magische Pfeile mit Stärke 4. Leg für jeden Pfeil einen Trefferwurf ab. Eine Anwendung. **25 Punkte.**

Klinge der Zeiten (magische Waffe): Verwundet automatisch. Rüstungswürfe werden durch die Stärke des Trägers modifiziert. **75 Punkte.**

Schild des Ptolos (magische Rüstung): Zählt als Schild (6+ Rüstungswurf). Verleiht seinem Träger einen Rettungswurf von 1+ gegen Beschuss. **15 Punkte.**

Blitzschnelle Armschienen (Talisman): 5+ Rettungswurf. **30 Punkte.**

Bernsteinamulett (verzauberter Gegenstand): Träger regeneriert 1 Lebenspunkt zu Beginn jedes seiner Spielzüge, sofern er nicht ausgeschaltet ist. **25 Punkte.**

Heiltrank (verzauberter Gegenstand): Kann zu Beginn einer beliebigen Phase eingesetzt werden. Träger regeneriert alle bis zu diesem Zeitpunkt verlorenen Lebenspunkte. Eine Anwendung. **50 Punkte.**

Trank des Wissens (arkaner Artefakt): Kann in einer beliebigen Magiephase der Waldelfen eingenommen werden. Träger darf einen Zauber aussprechen, ohne würfeln zu müssen (gilt als mit dem Komplexitätswert gewirkt). Eine Anwendung. **25 Punkte.**

Pechkohlen-Zauberstab (arkaner Artefakt): Addiert in jeder Magiephase 1 Würfel zum Energie- bzw. Bannpool der Waldelfen. **50 Punkte.**

Banner des Waldes (magische Standarte): Die Einheit erhält 2 zusätzliche Bannwürfel gegen jeden Zauber, der sie betrifft. **40 Punkte.**