

Hochelfen Sonderregeln

Stolz der Elfen

Hochelfen sind ein durch und durch Stolz und Edles Volk. Während der Jahre hat sich daraus ein störrisches Verhalten entwickelt, welches zwar in zivilem Umfeld eher Hinderlich ist und bei politischen Konflikten zu Schwierigkeiten führt, jedoch während einer Schlacht dazu führt, ihr Umfeld als weniger Wert zu betrachten.

Sollten andere Hochelfen während einer Schlacht fliehen, müssen andere Hochelfen mit dieser Sonderregel niemals einen Paniktest ablegen.

Kriegshaltung

Wenn sich ein Fürst oder Edler in 10" Umkreis um eine oder mehrere Einheiten befindet, so dürfen alle betroffenen Einheiten aus einer Reihe mehr zuschlagen als normalerweise Erlaubt wäre. Dieser Bonus ist nicht Kumulativ.

Flottendisziplin

Wenn eine Einheit, die mindestens ein Charaktermodell mit dieser Sonderregel enthält, darf sie, noch bevor der Angreifer sich bewegt hat, eine Neuformierung durchführen.

Ein Herr der Meere darf außerdem noch die Angriffsreaktion "stehen & schießen" wählen, vorausgesetzt die Einheit schafft einen Moralwerttest mit -1. Gelingt dieser Test, so dürfen ausschließlich die Modelle aus den ersten beiden Gliedern schießen und auch nur, wenn sie sich während der Neuformierung nicht bewegt haben.

Wie ein Phönix aus der Asche

Ein Modell mit dieser Sonderregel hat Regeneration (5+).

Windreiter

Wenn ein Herr der Meere oder ein Seeherr seine Armee anführt, so erhalten Himmelssegler von Lothorn und die Flink-Feder-Roch Reiter, die Sonderregel Hinterhalt.

Herr der Schatten

Wenn ein Schattenkönig seine Armee anführt, so werden Schattenkrieger zu Kernaussuchen. Seegardisten und Himmelssegler von Lothorn hingegen werden zu Seltenen Einheiten.

Wenn ein Schattenkönig sich einer Einheit Schattenkrieger angeschlossen hat, so erhält diese +1 auf Trefferwürfe beim Schießen, wenn sich diese außerhalb des Blickfeldes gegnerischer Einheiten befinden.

Kriegermagier

Drachenmagier dürfen normale Rüstungen tragen und trotzdem Zaubern.

Ungestüm

In der eigenen Magiephase generiert ein Drachenmagier einen Energiewürfel mehr als für seine Stufe üblich. In der Phase des Gegners generiert er allerdings einen Bannwürfel weniger.

Caledors Vermächtnis

Wenn ein Drachenmagier deine Armee anführt, werden Drachenprinzen zu Kerneinheiten. Speerschleudern und jegliche Art von Streitwagen werden zu Seltenen Einheiten. Weiße Löwen werden sich keinem Drachenmagier anschliessen und dürfen sich nicht in der Armee befinden.

Blitzschnelles Schießen

Einmal pro Schlacht, darf das Charaktermodell und dessen Einheit in der es sich befindet, eine Marschbewegung durchführen und trotzdem noch Schiessen.

Drachenfeuer

Drachenatemattacke mit 8" Reichweite und kann einmal pro Schlacht verwendet werden. Die getroffene Einheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 4. Diese Treffer haben die Sonderregel Flammenattacke.

Eissturmaura

Jedes Modell und jede Einheit in direktem Kontakt mit dem Phönix, erleidet einen Malus von -1 auf seine Stärke und zusätzlich die Sonderregel Schlägt immer zuletzt zu.

Magieverbunden

Verleiht einen Rettungswurf von 6+.

Für jeden erfolgreich gewirkten Zauberspruch der Hochelfen, erhält der Phönix +1 auf seinen Rettungswurf bis zum Beginn der nächsten Magiephase.

Flammenkörper

Jedes Modell, welches den Phönix im Nahkampf attackieren möchte, muss zuerst einen MW-Test bestehen, oder es erleidet einen Treffer der Stärke 4 mit der Sonderregel Flammenattacken.

Wiedergeborener Phönix

Platziere einen Marker an der Stelle, wo der Phönix seinen letzten Lebenspunkt verloren hat (Überrennen/Verfolgen nach einem Nahkampf zählt nicht dazu). Würfel nun zu Beginn jeder deiner Spielzüge, was passiert:

1-2	der Phönix ist endgültig tot. Entferne den Marker vom Spielfeld
3-5	Ein Feuerring trifft jede Einheit in 2W6" Umkreis (egal ob Freund oder Feind) und diese erleiden W6 Treffer der Stärke 4
6	Der Phönix ist aus der Asche wiederauferstanden und hat nun wieder alle seine Lebenspunkte. Sollte der Phönix über einer oder innerhalb von 1" einer feindlichen Einheit erscheinen, so gilt der Phönix als Angreifer, aber es wird nach Initiative zugeschlagen. Sollte eine befreundete Einheit auf dem Marker stehen, so platziert du den Phönix in 6" Umkreis um diese Einheit mit beliebiger Ausrichtung.

Hochelfen Armeeliste

Kommandanten

Fürst	<table><tr><th>B</th><th>KG</th><th>BF</th><th>S</th><th>W</th><th>LP</th><th>I</th><th>A</th><th>MW</th></tr><tr><td>5</td><td>8</td><td>7</td><td>4</td><td>3</td><td>5</td><td>8</td><td>5</td><td>10</td></tr></table>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	5	8	7	4	3	5	8	5	10	140 Punkte
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW												
5	8	7	4	3	5	8	5	10												
Schwere Rüstung																				

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Kriegshaltung

Reittiere:

Elfenross	20 Punkte
- Rossharnisch	7 Punkte
Greif	110 Punkte
Jungdrache	150 Punkte
Kriegsdrache	240 Punkte
Ehrwürdiger Drache	310 Punkte
Tiranoc Streitwagen	70 Punkte
Löwenstreitwagen	120 Punkte

Optionen:

Lanze, wenn beritten	8 Punkte
Elfen-Zweihänder	8 Punkte
Langbogen	2 Punkte
Schild	4 Punkte
Drachenrüstung	10 Punkte
oder	
Löwenpelz	6 Punkte
Darf magische Gegenstände bis 100 Punkte erhalten	

Erzmagier	<table><tr><th>B</th><th>KG</th><th>BF</th><th>S</th><th>W</th><th>LP</th><th>I</th><th>A</th><th>MW</th></tr><tr><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>2</td><td>9</td></tr></table>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	5	4	4	3	3	4	5	2	9	120 Punkte
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW												
5	4	4	3	3	4	5	2	9												
Zauberstab																				

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)

Magier:
Zauberer der Stufe 3.

Reittiere:

Elfenross	20 Punkte
- Rossharnisch	7 Punkte
Jungdrache	150 Punkte
Kriegsdrache	240 Punkte
Ehrwürdiger Drache	310 Punkte
Tiranoc Streitwagen	70 Punkte

Optionen:

Darf zu einem Zauberer der Stufe 4 aufgewertet werden	20 Punkte
Darf magische Gegenstände bis 100 Punkte erhalten	

Gesalbter des Asuryan	<table><tr><th>B</th><th>KG</th><th>BF</th><th>S</th><th>W</th><th>LP</th><th>I</th><th>A</th><th>MW</th></tr><tr><td>5</td><td>7</td><td>6</td><td>4</td><td>3</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td>10</td></tr></table>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	5	7	6	4	3	5	8	4	10	210 Punkte
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW												
5	7	6	4	3	5	8	4	10												
Schwere Rüstung, Hellebarde																				

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Angst
Flammenattacken
Wie ein Phönix aus der Asche

Reittiere:

Flammenphönix	240 Punkte
Frostphönix	240 Punkte
Tiranoc Streitwagen	70 Punkte

Optionen:

Darf magische Gegenstände bis 100 Punkte erhalten

Herr der Meere
Leichte Rüstung, Schild
Speer

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	7	7	4	3	5	7	5	10

180 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Flottendisziplin
Windreiter
Verteidiger Ulthuans

Reittiere:

Greif 110 Punkte
Jungdrache 150 Punkte
Himmelssegler
von Lothern 95 Punkte

Optionen:

Lanze, wenn beritten 8 Punkte

Optionen:

Darf magische Gegenstände bis 100 Punkte erhalten

Lehrmeister von Hoeth
Schwere Rüstung
Elfen-Zweihänder

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	6	4	4	3	5	7	4	10

190 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Magieresistenz (1)

Magier:

Der Lehrmeister ist ein Magier der Stufe 2 und kennt die ersten 4 Sprüche aus der Lehre der Weissen Magie. Er darf auch die verstärkten Zauber wirken.

Optionen:

Darf magische Gegenstände bis 100 Punkte erhalten

Schattenkönig
Leichte Rüstung
Langbogen

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	8	8	4	3	5	7	4	9

160 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Kundschafter
Plänkler
Herr der Schatten

Optionen:

zusätzliche Handwaffe 8 Punkte
Elfenlangschwert 8 Punkte

Darf magische Gegenstände bis 100 Punkte erhalten

Helden

Edler
Schwere Rüstung

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	6	6	4	3	3	7	4	9

70 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Kriegshaltung

Reittiere:

Elfenross 20 Punkte
- Rossharnisch 7 Punkte
Greif 150 Punkte
Jungdrache 235 Punkte
Tiranoc Streitwagen 70 Punkte

Optionen:

Lanze, wenn beritten 8 Punkte
Elfen-Zweihänder 8 Punkte
Langbogen 2 Punkte
Schild 4 Punkte
Drachentrüstung 10 Punkte
oder
Löwenpelz 6 Punkte

Darf magische Gegenstände bis 50 Punkte erhalten

Seeherr
Leichte Rüstung, Schild
Speer

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	6	6	4	3	3	7	4	9

100 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Flottendisziplin
Windreiter

Reittiere:

Himmelssegler 95 Punkte
von Lothorn

Optionen:

Langbogen 2 Punkte

Darf magische Gegenstände bis 50 Punkte erhalten

Magier
Zauberstab

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

50 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)

Reittiere:

Elfenross 20 Punkte
- Rossharnisch 7 Punkte
Tiranoc Streitwagen 70 Punkte

Optionen:

Darf zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgewertet werden 20 Punkte

Darf magische Gegenstände bis 50 Punkte erhalten

Magier:
Zauberer der Stufe 1.

Drachenmagier von Caledor
Zauberstab
Jungdrache

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3	3	6	2	9
6	5	0	5	5	5	6	6	8

350 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkel elfen)
Kriegermagier
Ungestüm
Caledors Vermächtnis

Optionen:

Darf zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgewertet werden 35 Punkte
Drachenrüstung 10 Punkte
Darf magische Gegenstände bis 50 Punkte erhalten

Magier:
Zauberer der Stufe 1.

Zofe der Immerkönigin
Leichte Rüstung
Bogen von Avelorn, Speer

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	7	4	3	3	7	3	9

95 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkel elfen)
Blitzschnelles Schießen

Reittiere:

Himmelssegler 95 Punkte
von Lothern

Optionen:

Darf magische Gegenstände bis 50 Punkte erhalten

Reittiere

Elfenross
Flammenphönix
Frostphönix
Jungdrache
Kriegsdrache
Ehrwürdiger Drache
Greif

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

Sonderregeln:

Greif :
Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel
Herabstoßender Angriff: + 25 Punkte
Reaktionsschnell: + 25 Punkte

Jungdrache:
Drachenfeuer, Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel, Schuppenhaut (3+)

Kriegsdrache:
Drachenfeuer, Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel, Schuppenhaut (3+)

Flammenphönix
Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel, Magieverbunden,
Flammenattacken, Flammengeboren
Flammenschweif, Wiedergeborener Phönix

Ehrwürdiger Drache:
Drachenfeuer, Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel, Schuppenhaut (3+)

Frostphönix
Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel, Magieverbunden,
Natürlicher Panzer (5+), Eissturmaura

Kerneinheiten

Hochelfenkrieger
Leichte Rüstung, Schild
Handwaffe

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

8 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:

Speer 1 Punkte

Bogenschütze
Leichte Rüstung
Bogen

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

10 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:

Plänkler 1 Punkte

Silberhelme
Schwere Rüstung
Elfenross mit Ithilmarharnisch

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
9	4	4	3	3	2	5	2	8

16 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:

Lanze 4 Punkte
Schilder 2 Punkte

Tiranoc-Streitwagen
Streitwagen
Streitwagen-Lenker
Elfenross

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

Rüstungswurf 5+

70 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen) - Nur Streitwagenlenker

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Ausrüstung:
2 Wagenlenker und 2 Elfenrösser
Handwaffe, Speer, Bogen

Einheitengröße:

1-6 Kommandoabteilungen dürfen erst ab 3 Modellen in der Einheit gespielt werden.

Ellyrianische Grenzreiter
Leichte Rüstung, Speer
Elfenross

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
9	4	4	3	3	2	5	2	8

16 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
leichte Kavallerie

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:

Bogen
oder
erhält Bögen, statt Speere

3 Punkte

1 Punkte

Seegarde von Lothorn
Leichte Rüstung, Speer
Bogen

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

11 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:

Schilde

1 Punkte

Eliteeinheiten

Löwenstreitwagen von Chrace

Streitwagen
Streitwagen-Lenker
Kriegslöwe

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
-	-	-	5	4	4	-	-	-
-	6	4	4	-	-	6	6	8
7	-	-	-	-	-	-	-	-

Rüstungswurf 4+

120 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen) - Nur Streitwagenlenker
Angst
Unnachgiebig

Ausrüstung:
2 Wagenlenker und 2 Kriegslöwen
Elfenzweihänder

Weisse Löwen von Chrace
Schwere Rüstung, Löwenpelz
Elfenzweihänder

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

13 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Unnachgiebig
Geländeerfahren (Wald)

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:

darf eine magische Standarte
im Wert von

50 Punkten

Schwertmeister von Hoeth
Schwere Rüstung
Elfenzweihänder

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

13 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Magieresistenz (1)

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:

darf eine magische Standarte
im Wert von

50 Punkten

Phönixgarde
Schwere Rüstung
Hellebarde

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	4	3	3	1	6	2	9

15 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Angst
Wie ein Phönix aus der Asche

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:

darf eine magische Standarte
im Wert von

50 Punkten

Schattenkrieger
Schwere Rüstung
Bogen

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	4	3	3	1	6	1	9

15 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Plänkler
Kundschafter

Champion: 10 Punkte
wenn ein Schattenkönig die Armee anführt:
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:
wenn ein Schattenkönig die Armee anführt:
darf eine magische Standarte
im Wert von 50 Punkten

zusätzliche Handwaffe 2 Punkte

Drachenprinzen von Caledor
Drachenrüstung, Schild,
Ithilmarharnisch, Lanze

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
9	5	4	4	3	2	6	2	9

29 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Optionen:
darf eine magische Standarte
im Wert von 50 Punkten

Himmelssegler von Lothorn
Himmelssegler
Streitwagen-Lenker
Flinkfeder-Roch

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

Rüstungswurf 4+

95 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen) - Nur Streitwagenlenker
Fliegen
Windreiter

Ausrüstung:
3 Wagenlenker und 1 Flinkfeder-Roch
Handwaffe, Speer, Bogen

Optionen:
bis zu ein Seegarde-Besatzungsmitglied
darf durch eine Adlerauge-Speerschleuder
ersetzt werden 25 Punkte

Adlerklaue-Speerschleuder
Speerschleuder
Besatzung

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
-	-	-	-	7	2	-	-	-
5	4	4	3	3	1	5	1	8

70 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)
Repertierspeerschleuder

Eine Armee darf bis zu 5 Speerschl.
mit sich führen. Eine große Armee
sogar 10

Ausrüstung:
2 Besatzungsmitglieder
Handwaffe, Leichte Rüstung

Seltene Einheiten

Riesenadler

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
2	5	0	4	4	3	4	2	8

50 Punkte

Sonderregeln:

Fliegen
Angst

Einheitengröße:

1+

Optionen:

Reaktionsschnell
Hakenkrallen

10 Punkte
5 Punkte

Flammenphönix

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
2	5	0	5	5	5	4	4	8

240 Punkte

Sonderregeln:

Fliegen
Flammenattacken
Flammengeboren
Flammenkörper

Entsetzen
Großes Ziel
Magieverbunden
Wiedergeborener Phönix

Flammenphönix

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
4	6	0	6	6	6	3	5	9

240 Punkte

Sonderregeln:

Fliegen
Eissturmaura
Natürlicher Panzer (5+)

Entsetzen
Großes Ziel
Magieverbunden

Schwestern von Avelorn

Leichte Rüstung
Bogen von Avelorn, Handwaffe

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

14 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkelelfen)

Champion: 10 Punkte
wenn eine Zofe der Immerkönigin die Armee anführt:
Standartenträger: 10 Punkte
Musiker: 10 Punkte

Kriegslöwenreiter
Schwere Rüstung, Löwenpelz
Elfenzweihänder

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
7	6	4	4	4	4	6	4	9

Rüstungswurf 3+
Rüstungswurf 2+ gegen Beschuss

70 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkeelfen)
Unnachgiebig
Angst

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 15 Punkte
Musiker: 15 Punkte

Kriegslöwen
Leichte Rüstung

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
7	5	0	5	4	3	3	3	8

Rüstungswurf 5+
Rüstungswurf 4+ gegen Beschuss

45 Punkte

Sonderregeln:

Angst

Flinkfeder-Roch-Reiter
Leichte Rüstung, Schild
Speer und Bogen

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
2	4	4	4	4	2	5	3	9

Rüstungswurf 4+

30 Punkte

Sonderregeln:

Stolz der Elfen
Hass (Dunkeelfen)
Angst
Fliegen
Windreiter

Champion: 10 Punkte
Standartenträger: 15 Punkte
Musiker: 15 Punkte

Einheitengröße:
3+

Waffe	Reichweite	Sonderregel
Elfen-Zweihänder	Nahkampf	+2 Stärke im Nahkampf, allerdings wird nach Initiative zugeschlagen.
Bogen von Avelorn	20"	Rüstungsbrechend -2, gegen Armeen der Finsternis/des Bösen -> Stärke 4
Repertier-Speerschleuder	48"	Speerschleuder -> Einzelschuß mit Stärke 6. Oder 6 Schüsse mit Stärke 4, Rüstungsbrechend.
lthilmar-Harnisch	Rüstung	Rossharnisch, gibt den Rüstungswurf-Bonus von +1, behindert aber nicht die Bewegung.
Drachenrüstung	Rüstung	Schwere Rüstung, gibt einen Rettungswurf von 3+ gegen Flammenattacken und einen Rettungswurf von 6+ gegen magische Attacken.
Löwenpelz	Rüstung	Kann zusätzlich zu anderer Rüstung getragen werden und verleiht einen Rüstungswurf-Bonus von +2 gegen Beschuss und +1 im Nahkampf

Zauberer Stufe	Zauberspruch / Wirkung	Komplexität
1	Energieschild: Eine Einheit in 15" Umkreis absorbiert W3+1 Lebenspunkte. Endet erst, wenn die Lebenspunkte absorbiert wurden und kann nicht erneut auf dieselbe Einheit gesprochen werden, solange die Wirkung noch aktiv ist.	8+
1	Heiliges Licht: Verursacht W6 Treffer der Stärke 3, Rüstungsbrechend -1. Dämonen und Untote erleiden zusätzliche W6 Treffer.	8+
2	Pfeilfluch: Der Zauber hat eine Reichweite von 36". Die Betroffene Einheit ist verflucht und jeglicher Beschuss auf diese Einheit erhält einen Bonus von +1 auf den Trefferwurf. Der Zauber hält bis zur nächsten Magiephase des Zaubernden.	9+
2	Heiliges Wasser: Stellt W3 Lebenspunkte bei einem Charaktermodell oder Monster in 18" wieder her.	12+
3	Weltenwanderer: Einheit in 10" um den Zauberer darf sich 30" weit bewegen und seine Ausrichtung beliebig bestimmen. Dieser Zauberspruch hat keinen Komplexitätswert, dieser wird durch die Anzahl der Lebenspunkte bestimmt, die die Betroffene Einheit insgesamt besitzt.	*
3	Asche des Phönix: Die Einheit erhält die Sonderregel Regeneration (5+). Die Phönixgarde verbessert ihren Wurf für die Regeneration auf 4+.	12+
4	Flammen des Phönix: Jedes Modell erleidet einen Stärke 5 Treffer. Jede Aktion (Bewegen, Schiessen, Zaubern, Flehen, jedoch nicht im Nahkampf attackieren) verursacht weitere W3 Treffer der Stärke 3. Dieser Spruch bleibt im Spiel und kann nicht gebannt werden.	25+
4	Heiliger Schild: Bleibt im Spiel. Dieser Zauber betrifft alle Einheiten in 30" Umkreis. Alle gegnerischen Modelle erleiden einen Abzug von -1 auf den Trefferwurf im Nah- und Fernkampf. Zusätzlich Absorbiert der Schild W6 Lebenspunkte für jede Einheit, welche sich während der Aktivierung in Reichweite befindet.	26+

Zauberpatzer-Tabelle	
2	Totaler Kontrollverlust: Der Zauberer wird in zufälliger Richtung 3W6" weit weg geschleudert und Erleidet W6 Treffer der Stärke 4.
4	Magische Verwirrung: Der Magier erleidet W6 Treffer der Stärke 2
6	Hermetische Implosion: Zentriere die Schablone auf den Zaubernden. Alle Modelle unter der Schablone erleiden einen automatischen Treffer der Stärke 2.
8	Unkontrollierbar: Der Magier erleidet W3 Treffer der Stärke 4.
10	Magieabfluss: Die Magiephase endet sofort.
!!!!	Kanalisierte Energieerdung: Ermittle zufällig in welche Richtung der magische Erdsplatt sich ausdehnt. Dieser erstreckt sich im Sichtbereich des Zaubernden 20" weit. Die erste Einheit auf dem Weg erleidet 2W6 automatische Treffer der Stärke 3.

Magische Gegenstände

Magische Waffen	Punkte
- Sternenlanze	40
Lanze. Beim Angriff erhält der Träger die Sonderregel Todesstoß und darf alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.	
- Meeresschneide	30
Schlägt immer zuerst zu. Kann mit Schild kombiniert werden und zählt somit als Handwaffe.	
- Drachenkralle	70
Elfischer Zweihänder. Träger erhält +2 Attacken. Nur für Modelle zu Fuß.	
- Federstich	25
Der Träger erhält +1 auf jegliche Trefferwürfe im Nahkampf.	
- Schattenbogen	25
Mehrfachschuss (3), hat eine Reichweite von 25" und die Stärke ist die Stärke des Trägers modifiziert um +1.	

Magische Rüstungen	Punkte
- Rüstung des Caledor	25
Rüstungswurf von 2+, der nicht weiter verbessert werden kann und einen Rettungswurf von 6+.	
- Helm des Phönix	45
Gibt einen Bonus von +1 auf seinen Rüstungswurf und ist mit weiterer Rüstung kombinierbar. Zusätzlich verleiht diese Rüstung Regeneration (5+).	
- Flammenspiegel	25
Schild. Träger erhält einen Parierenwurf von 5+ und wirft Flammenattacken im Nahkampf auf den Gegner zurück.	
- Federpanzer	45
Leichte Rüstung. Der Federpanzer verleiht einen Rettungswurf von 4+.	
- Silberner Löwenpelz	20
Löwenpelz. Zusätzlich erhält der Träger einen Rettungswurf von 6+.	

Verzauberte Gegenstände	Punkte
- Drachensiegel Der Drache darf eine weitere Atemattacke in dieser Schlacht durchführen	30
Opalsiegel Magieresistenz (2+) und der Träger erhält einen Rettungswurf von 6+.	40
- Rubinanhänger Gebundener Zauberspruch. Energiestufe von 4 und der Gegenstand liefert die Energie, die für das Sprechen benötigt wird. Enthält den Zauberspruch Energieschild, allerdings mit der Einschränkung, dass lediglich W3 Lebenspunkte absorbiert werden, anstelle der W3+1.	45
magische Standarten	Punkte
- Standarte der letzten Kriege Die Einheit darf misslungene Trefferwürfe im Nahkampf einmal in jeder Nahkampfrunde wiederholen.	70
Arkane Artefakte	Punkte
- Erdenstab Bei einem Zauberpatzer darf der Zauberer einen Wert weiter auf der Tabelle der Zauberpatzertabelle wählen. Das beste Ergebnis ist hierbei das Fehlschuss-Symbol.	40
- Siegelschwert Trifft und verwundet Körperlose Wesen auf 2+ und erhält einen Parierenwurf von 6+	5
- Onixfigur Kann einen (1) Energiewürfel in der Figur speichern und diesen dann als Bannwürfel nutzen. Allerdings nur, wenn der Zauberer zuvor eine 3+ auf einem W6 zu werfen. Bei einer 1 und 2 ist dieser Würfel verloren.	35