

# 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 Komulativ.

## **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+). Ein Gesalbter des Asuryan hat einen Regenerationswurf von 4+. Sollte er sich einer Einheit Phönixgardisten anschliessen, dann erhöht sich deren Regenerationswurf ebenfalls auf 4+.

## **Windreiter**

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

## **Herr der Schatten**

Wenn ein Schattenkönig deine 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 normal 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 attackiert, erleidet einen automatischen Treffer der Stärke 3 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). Würfle 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 platziest du den Phönix in 6" Umkreis um diese Einheit mit beliebiger Ausrichtung. |

### **Reaktionsschnell für Greifen:**

Die Fähigkeit Reaktionsschnell gewährt einem Greifen die Sonderregeln Parieren (5+).

# Hochelfen Armeeliste

## Kommandanten

### Fürst

Schwere Rüstung

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	8	7	4	3	4	8	5	10

140 Punkte

#### 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 55 Punkte  
Löwenstreitwagen 120 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 100 Punkte erhalten

### Erzmagier

Zauberstab

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

160 Punkte

#### 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 55 Punkte

#### Optionen:

Darf zu einem Zauberer der Stufe 4 aufgewertet werden 20 Punkte

Darf magische Gegenstände bis 100 Punkte erhalten

### Gesalbter des Asuryan

Schwere Rüstung, Hellebarde

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

210 Punkte

#### Sonderregeln:

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

#### Reittiere:

Flammenphönix 210 Punkte  
Frostphönix 210 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	4	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	4	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.

**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	4	7	4	9

160 Punkte

**Sonderregeln:**

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

**Optionen:**

zusätzliche Handwaffe 8 Punkte  
Elfen-Zweihänder 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 110 Punkte  
Jungdrache 150 Punkte  
Tiranoc Streitwagen 55 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 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 Lothern

### 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 55 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.

**Drachemagier von Caledor**  
**Zauberstab**  
**Jungdrache**

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

250 Punkte

**Sonderregeln:**

Stolz der Elfen  
 Hass (Dunkelelfen)  
 Kriegermagier  
 Ungestüm  
 Caledors Vermächtnis

**Optionen:**

Darf zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgewertet werden 20 Punkte  
 Drachentrüstung 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 (Dunkelelfen)  
 Blitzschnelles Schießen

**Reittiere:**

**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	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5	0	5	5	5	4	4	8
2	6	0	6	6	6	3	5	9
6	5	0	5	5	6	4	6	9
6	6	0	6	6	7	3	6	10
6	7	0	7	7	7	2	7	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

Elfenross:  
 Elfenrösser haben keine angegebenen Werte. Sie erhöhen den Rüstungswurf um +1 (+2 mit Rossharnisch) und gewähren eine höhere Bewegung.

# 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  
Schilder

4 Punkte  
2 Punkte

**Tiranoc-Streitwagen**  
Streitwagen

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

Rüstungswurf 5+

55 Punkte

**Sonderregeln:**

Stolz der Elfen  
Hass (Dunkelelfen) - Nur Streitwagenlenker

**Ausrüstung:**

2 Wagenlenker und 2 Elfenrösser  
Handwaffe, Bogen

**Einheitengröße:**

1-3

**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

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

Rüstungswurf 4+  
Rüstungswurf 3+ gegen Beschuss

120 Punkte

**Sonderregeln:**

Stolz der Elfen  
Hass (Dunkelelfen)  
Angst  
Unnachgiebig

**Ausrüstung:**

2 Wagenlenker und 2 Kriegslöwen

**Weisse Löwen von Chrace**  
Schwere Rüstung, Löwenpelz  
Elfenzweihänder

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

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

Rüstungswurf 4+

95 Punkte

**Sonderregeln:**

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

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

**Optionen:**  
 Ein Seegarde-Besatzungsmitglied  
 darf durch eine Adlerklaue-Speerschleuder  
 ersetzt werden

25 Punkte

**Adlerklaue-Speerschleuder**  
**Speerschleuder**  
**Besatzung**

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3 (7)	2	5	2	8

70 Punkte

**Sonderregeln:**

Stolz der Elfen  
 Hass (Dunkelelfen)  
 Repertierspeerschleuder

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

**Ausrüstung:**  
 2 Besatzungsmitglieder  
 Handwaffe, Leichte Rüstung

## Seltene Einheiten

Riesennadler

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

210 Punkte

**Sonderregeln:**

Fliegen  
Flammenattacken  
Flammengeboren  
Flammenkörper

Entsetzen  
Großes Ziel  
Magieverbunden  
Wiedergeborener Phönix

Eisherzphönix

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

210 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

**0-1 Kriegslöwenreiter**  
**Schwere Rüstung, Löwenpelz**  
(monströse Kavallerie)

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

Rüstungswurf 3+  
Rüstungswurf 2+ gegen Beschuss

70 Punkte

**Sonderregeln:**

Stolz der Elfen  
Hass (Dunkelelfen)  
Unnachgiebig  
Angst

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

**Einheitengröße:** 3+

**0-1 Kriegslöwen**  
**Leichte Rüstung**  
(monströse Bestien)

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

**Einheitengröße:** 3+

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

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

Rüstungswurf 4+

35 Punkte

**Sonderregeln:**

Stolz der Elfen  
Hass (Dunkelelfen)  
Angst  
Fliegen  
Windreiter

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

**Einheitengröße:** 3+

Waffe	Reichweite	Sonderregel
Elfen-Zweihänder	Nahkampf	+2 Stärke im Nahkampf, allerdings wird nach Initiative zugeschlagen.
Bogen von Avelorn	20"	Rüstungsbrechend -2, Flammenattacken gegen Armeen der Finsternis/des Bösen -> Stärke 4
Repertier-Speerschleuder	48"	Speerschleuder -> Einzelschuß mit Stärke 6. Oder 6 Schüsse mit Stärke 4, Rüstungsbrechend.
Ithilmar-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	<b>Energieschild:</b> 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	<b>Heiliges Licht:</b> Verursacht W6 Treffer der Stärke 3, Rüstungsbrechend -1. Dämonen und Untote erleiden zusätzliche W6 Treffer.	8+
2	<b>Pfeilfluch:</b> 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	<b>Blitzlicht:</b> Jede feindliche Einheit erleidet einen Malus von -1 auf den Trefferwurf im Nah- und Fernkampf, wenn sie versucht den Magier oder die Einheit, die er Begleitet, zu attackieren. Hält bis zur nächsten Phase des Zauberers an.	14+
3	<b>Heiliger Boden:</b> Bleibt im Spiel. Jede Einheit Hochelfen im Umkreis von 20" um den Zauberer erhält im Nahkampf +1 auf alle seine Trefferwürfe. Alle Einheiten, welche unter die Sonderregel Instabil besitzen, müssen einen Moralwerttest ablegen und für jeden Punkt, den die Einheit diesen Test verpatzt, verliert diese einen Lebenspunkt.	15+
3	<b>Asche des Phönix:</b> Die Einheit erhält die Sonderregel Regeneration (5+). Die Phönixgarde verbessert ihren Wurf für die Regeneration auf 4+.	17+
4	<b>Flammen des Phönix:</b> 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	<b>Heiliger Schild:</b> 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

<b>2</b>	<b>Totaler Kontrollverlust:</b> Der Zauberer wird in zufälliger Richtung 3W6" weit weg geschleudert und Erleidet W6 Treffer der Stärke 4.
<b>4</b>	<b>Magische Verwirrung:</b> Der Magier erleidet W6 Treffer der Stärke 2
<b>6</b>	<b>Hermetische Implosion:</b> Zentriere die Schablone auf den Zaubernden. Alle Modelle unter der Schablone erleiden einen automatischen Treffer der Stärke 2, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.
<b>8</b>	<b>Unkontrollierbar:</b> Der Magier erleidet W3 Treffer der Stärke 4.
<b>10</b>	<b>Magieabfluss:</b> Die Magiephase endet sofort. Jeder Magier der eigenen Seite erleidet Treffer in höhe, der noch vorhandenen Energiewürfel. Diese automatischen Treffer haben eine Stärke von 3.
<b>!!!!</b>	<b>Kanalisierte Energieerdung:</b> 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 Lanze. Beim Angriff erhält der Träger die Sonderregel Todesstoß und darf alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.	40
- Meeresschneide Schlägt immer zuerst zu. Kann mit Schild kombiniert werden und zählt somit als Handwaffe.	30
- Drachenkralle Elfischer Zweihänder. Träger erhält +2 Attacken. Nur für Modelle zu Fuß.	70
- Federstich Der Träger erhält +1 auf jegliche Trefferwürfe im Nahkampf.	25
- Schattenbogen Mehrfachschuss (3), hat eine Reichweite von 25" und die Stärke ist die Stärke des Trägers modifiziert um +1.	25
Magische Rüstungen	Punkte
- Rüstung des Caledor Rüstungswurf von 2+, der nicht weiter verbessert werden kann und einen Rettungswurf von 6+.	25
- Helm des Phönix Gibt einen Bonus von +1 auf seinen Rüstungswurf und ist mit weiterer Rüstung kombinierbar. Zusätzlich verleiht diese Rüstung Regeneration (5+).	45
- Flammenspiegel Schild. Träger erhält einen Parierenwurf von 5+ und wirft Flammenattacken im Nahkampf auf den Gegner zurück.	25
- Federpanzer Leichte Rüstung. Der Federpanzer verleiht einen Rettungswurf von 4+.	45
- Silberner Löwenpelz Löwenpelz. Zusätzlich erhält der Träger einen Rettungswurf von 6+.	20

## Verzauberte Gegenstände

## Punkte

- Drachensiegel 30  
Der Drache darf eine weitere Atemattacke in dieser Schlacht durchführen
- Opalsiegel 40  
Magieresistenz (2+) und der Träger erhält einen Rettungswurf von 6+.
- Rubinanhänger 45  
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.

## magische Standarten

## Punkte

- Standarte der letzten Kriege 70  
Die Einheit darf misslungene Trefferwürfe im Nahkampf einmal in jeder Nahkampfrunde wiederholen.

## Arkane Artefakte

## Punkte

- Erdenstab 40  
Bei einem Zauberpatzer darf der Zauberer einen Wert weiter auf der Tabelle der Zauberpatzertabelle wählen. Das beste Ergebnis ist hierbei das Fehlschuss-Symbol.
- Siegelschwert 5  
Trifft und verwundet Körperlose Wesen auf 2+ und erhält einen Parierenwurf von 6+
- Onixfigur 35  
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.