



HIGH ELVES



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

Einst waren die aelfischen Highborn mächtig. Sie herrschten stolz und majestätisch über funkelnde Städte und zahllose Wunder. Alles davon ist nun fort. Anstatt ihrer verlorenen Heimat haben die Highborn nun nur noch den endlosen Krieg gegen das Chaos.

Obwohl sie überall in den Reichen der Sterblichen Enklaven verteidigen, lebt die größte Konzentration von Highborn in Azyrheim. Hier kämpfen sie für Sigmars Bündnis und heben Milizarmeen aus, um die Flut der Dunkelheit zurückzuhalten.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.



TYRION



MISSILE WEAPONS

Sunfang

Range 8" Attacks 6 To Hit 3+ To Wound 4+ Rend - Damage 1

MELEE WEAPONS

Sunfang

Range 1" Attacks 6 To Hit 3+ To Wound 3+ Rend -2 Damage D3

Malhandir's Mighty Hooves

Range 1" Attacks 2 To Hit 4+ To Wound 3+ Rend - Damage 1

BESCHREIBUNG

Tyrion ist ein einzelnes Modell. Er führt das sagenhafte Runenschwert Sunfang, das Flammen auf den Feind schleudern kann. Tyrion trägt die Drachenrüstung des Aenarion und das Herz von Avelorn, das ihn wiederauferstehen lassen kann, wenn er in der Schlacht fällt. Tyrion reitet auf seinem majestätischen Ross Malhandir in den Kampf, das den Feind mit seinen Mighty Hooves niederstreckt.

FÄHIGKEITEN

Herz von Avelorn: Das erste Mal, wenn Tyrion getötet wird, wirfst du einen Würfel. Bei 2 oder mehr ist das Herz von Avelorn zerstört, aber Tyrion wird nicht getötet und von allen Verwundungen geheilt.

Drachenrüstung des Aenarion: Tyrions Rüstung schützt ihn vor jedem Hieb, der nicht perfekt gezielt ist. Wenn du für Tyrion Schutzwürfe ablegst, ignorierst du den Rend-Wert des Gegners, sofern dieser nicht -2 oder besser ist.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Verteidiger von Ulthuan: Wenn Tyrion diese Fähigkeit einsetzt, dürfen bis zu deiner nächsten Heldenphase alle **HIGHBORN**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 24" um ihn seinen Bravery-Wert anstatt ihres eigenen verwenden.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, HIGH ELF PRINCE, TYRION

TECLIS



MELEE WEAPONS

Moon Staff of Lileath

Range 2" Attacks 1 To Hit 4+ To Wound 3+ Rend -1 Damage 3

The Sword of Teclis

Range 1" Attacks 1 To Hit 4+ To Wound 3+ Rend -2 Damage 1

BESCHREIBUNG

Teclis ist ein einzelnes Modell. Er führt das von ihm selbst geschmiedete Sword of Teclis sowie den Moon Staff of Lileath, und er trägt die Kriegskrone von Saphery.

FÄHIGKEITEN

Kriegskrone von Saphery: Wenn Teclis einen Zauber zu wirken versucht und der Zauberwurf mindestens um 3 höher ist als der Zauberwert des Zaubers, so wird die Reichweite des Zaubers verdoppelt.

Segnungen der Lileath: Du darfst zu Teclis' Zauber- und Bannwürfen 2 addieren.

MAGIE

Teclis ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen drei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase drei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Sturm*. Außerdem kennt Teclis die Zauber jedes **HIGHBORN-WIZARDS**, der sich in der Heldenphase innerhalb von 16" um

ihn befindet (aber nur solange er sich innerhalb von 16" um diesen Wizard aufhält).

STURM

Ohne Vorwarnung beschwört Teclis einen Sturm aus acht Winden herauf, der über den Feind hinwegfegt. *Sturm* hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine für Teclis sichtbare Einheit innerhalb von 18". Diese Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung und muss bis zu deiner nächsten Heldenphase die Entfernung, die ihre Modelle sich bewegen, rennen und angreifen halbieren.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, WIZARD, HIGH ELF MAGE, TECLIS

ELTHARION AUF STORMWING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fangsword of Eltharion	1"	4	3+	3+	-2	D3
Starwood Lance	2"	2	3+	4+	-1	2
Stormwing's Razor-sharp Beak	2"	1	*	3+	-2	D6
Stormwing's Wicked Talons	2"	*	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Wicked Talons	Razor-sharp Beak
0-2	16"	6	3+
3-4	14"	5	4+
5-7	12"	4	4+
8-9	10"	3	5+
10+	8"	2	5+

BESCHREIBUNG

Eltharion auf Stormwing ist ein einzelnes Modell. Eltharion ist mit dem Fangsword of Eltharion und einer Starwood Lance bewaffnet. Er trägt außerdem zwei uralte magische Artefakte, den Helm von Yvresse und den Talisman von Hoeth. Eltharion reitet auf dem Greifen Stormwing, der mit seinen Wicked Talons und seinem Razor-sharp Beak attackiert.

FLIEGEN

Eltharion auf Stormwing kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Helm von Yvresse: Gegen Attacken, die einen Damage-Wert von nur 1 haben, verbessert sich Eltharions Schutzwurf auf 3+.

Starwood Lance: Eltharions Starwood Lance hat einen Damage-Wert von D6 anstatt 2, wenn er im selben Zug angegriffen hat.

MAGIE

Der Talisman von Hoeth verleiht Eltharion die Macht der Magie. Deshalb ist Eltharion ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild*.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Ruf zum Ruhm: Wenn Eltharion diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **HIGHBORN**-Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für diese Einheit misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, GRIFFON, HIGHBORN, HERO, WIZARD, MONSTER, HIGH ELF PRINCE, ELTHARION ON STORMWING

PRINCE IMRIK, DRAGONLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Imrik's Star Lance	2"	3	3+	3+	-1	2
Minaithnir's Claws	2"	☀	4+	3+	-1	2
Minaithnir's Fearsome Jaws	3"	3	4+	☀	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Claws	Fearsome Jaws
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

BESCHREIBUNG

Prince Imrik ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Star Lance bewaffnet und trägt das Drachenhorn. Prince Imrik reitet auf dem Dragon Minaithnir, der mit seinen Fearsome Jaws Gegner im Ganzen verschlingt oder sie mit seinen Claws in Stücke reißt. Minaithnir kann außerdem tödliches Drachenfeuer speien und damit seine Feinde in Brand setzen.

FLIEGEN

Prince Imrik kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Star Lance: Wenn Prince Imrik im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu Verwundungswürfen und 1 zum Damage-Wert der Star Lance.

Drachenhorn: Der Klang dieses verzauberten Horns kann selbst die mächtigsten Monster einschüchtern. Einmal pro Spiel kann Prince Imrik in deiner Heldenphase das Drachenhorn blasen. Wenn er dies tut, wird jedes feindliche **MONSTER** innerhalb von 10" durch den mächtigen Ton eingeschüchtern. Bis zu deiner nächsten Heldenphase muss dein Gegner 1 von allen ihren Trefferwürfen, Rennenwürfen und Angriffswürfen abziehen.

Drachenfeuer: Ein Dragon kann in deiner Fernkampfphase Drachenfeuer speien. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 12", die er sehen kann, und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung, bei 3 oder 4 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen, bei 5 oder 6 erleidet die Einheit D6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Drachen: Wenn Prince Imrik diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für jeden **DRAGON** deiner Armee (einschließlich Minaithnirs) misslungene Trefferwürfe wiederholen, wenn er mit seinen Fearsome Jaws attackiert.

KEYWORDS

ORDER, AELE, DRAGON, Highborn, Hero, Monster, High Elf Prince, Prince Imrik

PRINCE ALTHRAN



MELEE WEAPONS

The Stormrider's Sword

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	4+	-	2

BESCHREIBUNG

Prince Althran ist ein einzelnes Modell. Er führt das Stormrider's Sword und einen Verzauberten Schild und trägt die Rüstung des Glücks.

FÄHIGKEITEN

Verzauberter Schild: Du darfst für Prince Althran alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Rüstung des Glücks: Wähle in deiner Heldenphase eine Zahl zwischen 1 und 6. Wirf bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel, wenn Prince Althran eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Wenn die gewürfelte Zahl der von dir in der Heldenphase gewählten Zahl entspricht, hat die Rüstung des Glücks den Treffer abgewehrt und die Verwundung oder tödliche Verwundung wird ignoriert.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Ruhm der Elfen: Wenn Prince Althran diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für alle **HIGHBORN**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 8" um ihn befinden, Trefferwürfe von 1 wiederholen, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, HIGH ELF PRINCE, PRINCE ALTHRAN

HIGH ELF PRINCE



MISSILE WEAPONS

Reaver Bow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
20"	3	3+	3+	-	1

MELEE WEAPONS

Purebreed's Ithilmar-shod Hooves

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	4+	-	1

Star Lance

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	3	3+	4+	-1	2

Enchanted Polearm

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	3+	-1	D3

Starblade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	6	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein High Elf Prince ist ein einzelnes Modell. Einige Princes sind mit einer magischen Starblade bewaffnet, andere führen eine größere Enchanted Polearm wie eine Hellebarde oder einen Speer. Wenn er in den Krieg reitet, tötet ein Prince seine Feinde womöglich mit einer mächtigen Star Lance. Viele High Elf Princes kämpfen mit einem Verzauberten Schild, andere ziehen es vor, ihre Feinde mit einem magischen Reaver Bow zu erschießen. Gelegentlich hat ein Prince die Ehre, ein Phönixbanner zu tragen.

ELFISCHE VOLLBLÜTER

Einige Princes reiten auf Elfischen Vollblütern in die Schlacht; ein solches Modell hat Move 12" statt 6" und erhält die Attacke Ithilmar-shod Hooves.

FÄHIGKEITEN

Star Lance: Wenn der High Elf Prince im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu Verwundungswürfen und 1 zum Damage-Wert der Star Lance.

Verzauberter Schild: Du darfst für einen High Elf Prince mit Verzaubertem Schild alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Phönixbanner: Ein Prince mit einem Phönixbanner erhält das Schlüsselwort (Keyword)

TOTEM. Du darfst den Kampfschocktest jeder **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee wiederholen, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 20" um ein Phönixbanner befindet.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Macht der Asur: Wenn ein Prince diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **HIGHBORN**-Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du alle misslungenen Trefferwürfe dieser Einheit wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, HIGH ELF PRINCE

HIGH ELF PRINCE AUF GRIFFON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starwood Lance	2"	2	3+	4+	-1	2
Starblade	1"	4	3+	4+	-	1
Griffon's Razor-sharp Beak	2"	1	✱	3+	-1	D6
Griffon's Wicked Talons	2"	✱	4+	3+	-1	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Wicked Talons	Razor-sharp Beak
0-2	16"	6	3+
3-4	14"	5	4+
5-7	12"	4	4+
8-9	10"	3	5+
10+	8"	2	5+

BESCHREIBUNG

Ein High Elf Prince auf Griffon ist ein einzelnes Modell. Der Prince ist mit einer Starwood Lance und einer Starblade bewaffnet. Er reitet einen flinken Griffon, der mit seinem Razor-sharp Beak und Wicked Talons attackiert.

FLIEGEN

Ein High Elf Prince auf Griffon kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Raubtiersprung: Der Griffon kann den Prince über die Schlachtreihe des Feindes direkt zu seiner erwählten Beute bringen. Wenn dieses Modell nachrückt, kann es sich bis zu 6" weit bewegen und darf sich dabei über feindliche Modelle hinwegbewegen. Außerdem muss es sich nicht auf das nächste feindliche Modell zubewegen, sofern es seine Bewegung innerhalb von ½" von einer feindlichen Einheit beendet.

Starwood Lance: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu Verwundungswürfen und 1 zum Damage-Wert der Starwood Lance.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Funkelnder Angriff: Wenn ein High Elf Prince auf Griffon diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase beliebige Würfelwürfe wiederholen, wenn **HIGHBORN**-Einheiten deiner Armee ihre Angriffsreichweite ermitteln und sich dabei innerhalb von 16" um dieses Modell befinden.

KEYWORDS

ORDER, AELE, GRIFFON, HIGHBORN, HERO, MONSTER, HIGH ELF PRINCE

HIGH ELF PRINCE AUF DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaver Bow	20"	3	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dragon Lance	2"	3	3+	3+	-1	2
Dragon Blade	2"	4	3+	3+	-1	D3
Dragon's Claws	2"	✱	4+	3+	-1	2
Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	✱	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Claws	Fearsome Jaws
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

BESCHREIBUNG

Ein High Elf Prince auf Dragon ist ein einzelnes Modell. Viele Princes ziehen mit einer Dragon Blade und einem Verzauberten Schild in den Krieg, andere kämpfen mit einer Dragon Lance und einem Verzauberten Schild. Manche Princes verzichten auf den zusätzlichen Schutz, den ein Schild bietet, und führen neben ihrer Dragon Blade oder Dragon Lance einen Reaver Bow, um ihre Beute aus der Ferne zu erlegen. Manche besonders edle Princes tragen statt einem Schild oder Bogen ein Elfisches Kriegshorn, um den Ruf zu den Waffen erklingen zu lassen.

Der Dragon eines High Elf Princes verschlingt Feinde mit seinen Fearsome Jaws und zerreißt sie mit seinen Claws. Der Dragon kann außerdem schreckliches Drachenfeuer speien, um Feinde in Brand zu stecken.

FLIEGEN

Ein High Elf Prince auf Dragon kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Dragon Lance: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu Verwundungswürfen und 1 zum Damage-Wert der Dragon Lance.

Verzauberter Schild: Du darfst für einen High Elf Prince auf Dragon mit Verzaubertem Schild alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Elfisches Kriegshorn: Einmal pro Spiel kann ein High Elf Prince auf Dragon mit Elfischem Kriegshorn zum Angriff blasen. Wenn er dies tut, so führen alle **HIGHBORN**-Modelle deiner Armee mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) eine zusätzliche Attacke durch, wenn sie sich in deiner nächsten Nahkampfphase innerhalb von 10" um dieses Modell befinden, wenn sie attackieren.

Drachenfeuer: Ein Dragon kann in deiner Fernkampfphase Drachenfeuer speien. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 12", die er sehen kann, und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung, bei 3 oder 4 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen, bei 5 oder 6 erleidet die Einheit D6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Erster unter Gleichen: Wenn ein High Elf Prince auf Dragon diese Fähigkeit einsetzt, wählst du bis zu drei **HIGHBORN-HEROES** deiner Armee innerhalb von 16" um ihn. Jedes dieser Modelle kann sofort eine Befehlsfähigkeit einsetzen, die auf seiner Warscroll aufgeführt ist, obwohl es nicht dein General ist.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, HIGHBORN, HERO, MONSTER, HIGH ELF PRINCE

HIGH ELF ARCHMAGE AUF DRAGON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magestaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Sword of Saphery	1"	3	4+	4+	-	1
Dragon's Claws	2"	✱	4+	3+	-1	2
Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	✱	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Claws	Fearsome Jaws
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

BESCHREIBUNG

Ein High Elf Archmage auf Dragon ist ein einzelnes Modell. Archmages führen einen Magestaff. Einige tragen ein Buch von Hoeth, um besser zaubern zu können, andere ziehen es vor, gemeinsam mit ihrem Magestaff ein Sword of Saphery im Kampf einzusetzen. Beinahe jeder Archmage trägt auch einen Talisman der arkanen Macht, der ihn beim Bannen der finsternen Hexereien des Feindes unterstützt.

Der Dragon eines Archmages verschlingt Feinde mit seinen Fearsome Jaws und zerreißt sie mit seinen Claws. Der Dragon kann außerdem schreckliches Drachenfeuer speien, um Feinde in Brand zu stecken.

FLIEGEN

Ein High Elf Archmage auf Dragon kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Talisman der arkanen Macht: Du darfst zu jedem Bannwurf eines High Elf Archmages auf Dragon mit Talisman der arkanen Macht 1 addieren.

Drachenfeuer: Ein Dragon kann in deiner Fernkampfphase Drachenfeuer speien. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 12", die er sehen kann, und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung, bei 3 oder 4 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen, bei 5 oder 6 erleidet die Einheit D6 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Ein High Elf Archmage auf Dragon ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Ein Archmage mit Buch von Hoeth kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Ein High Elf Archmage auf Dragon kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Magieentzug*.

MAGIEENTZUG

Der Archmage erzeugt einen Wirbel der Antimagie, der feindliche Beschwörungen aufhebt und Dämonen vom Schlachtfeld verbannt. Magieentzug hat einen Zauberwert von 4. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine für den Archmage sichtbare Einheit innerhalb von 18". Jeder Zauber, von dem diese Einheit betroffen ist, verliert sofort seine Wirkung. Hat die Einheit außerdem das Schlüsselwort (Keyword) **DAEMON**, so erleidet sie D3 tödliche Verwundungen, da der Wirbel die Magie aufsaugt, die ihnen die Manifestation ermöglicht.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, HIGHBORN, HERO, WIZARD, MONSTER, HIGH ELF ARCHMAGE

HIGH ELF MAGE



MELEE WEAPONS

Seerstaff
Elven Steed's Swift Hooves

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

2" 1 4+ 3+ -1 1
1" 2 4+ 5+ - 1

BESCHREIBUNG

Ein High Elf Mage ist ein einzelnes Modell. Er führt einen mystischen Seerstaff, durch den er seine arkanen Fähigkeiten kanalisieren kann. Beinahe jeder High Elf Mage trägt außerdem einen Talisman der arkanen Macht, der ihm dabei hilft, die dunklen Hexereien des Feindes zu bannen. Dabei kann es sich beispielsweise um ein Zauberbuch oder ein magisches Amulett handeln.

ELFENROSS

Ein High Elf Mage kann auf einem Elfenross reiten. Tut er dies, so erhöht sich sein Move-Wert auf 14" und er erhält die Attacke Swift Hooves.

FÄHIGKEITEN

Talisman der arkanen Macht: Du darfst zu jedem Bannwurf eines High Elf Mages mit Talisman der arkanen Macht 1 addieren.

MAGIE

Ein High Elf Mage ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Schild von Saphery*.

SCHILD VON SAPHERY

Der Mage webt um sich und seine Mitstreiter eine Kuppel aus magischer Energie. *Schild von Saphery* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel werfen, wenn der High Elf Mage oder ein Modell deiner Armee innerhalb von 18" um ihn eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einem Wurf von 6 wird der Treffer durch die magische Barriere rings um den Mage abgelenkt und ignoriert.

KEYWORDS

ORDER, AELE, Highborn, Hero, Wizard, High Elf Mage

DRAGON MAGE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mage's Sunstaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Dragon's Claws	2"	☀	4+	3+	-1	2
Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	☀	-2	D6

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Claws	Fearsome Jaws
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

BESCHREIBUNG

Ein Dragon Mage ist ein einzelnes Modell. Der Dragon Mage selbst führt einen Sunstaff, um den magische Flammen lodern, während der Dragon Feinde mit seinen Fearsome Jaws verschlingt oder mit seinen Claws zerreit. Der Dragon kann auerdem schreckliches Drachenfeuer speien, um Feinde in Brand zu stecken.

FLIEGEN

Ein Dragon Mage kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Kriegermagier: Wenn ein Dragon Mage im selben Zug angegriffen hat, führt er mit seinem Sunstaff 3 Attacks durch statt 1.

Drachenfeuer: Ein Dragon kann in deiner Fernkampfphase Drachenfeuer speien. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 12", die er sehen kann, und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung, bei 3 oder 4 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen, bei 5 oder 6 erleidet die Einheit D6 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Ein Dragon Mage ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Flammen des Phönix*.

FLAMMEN DES PHÖNIX

Der Dragon Mage beschwört aus leerer Luft Flammen herauf, die die Unwürdigen verbrennen, und mit jeder verstreichenden Sekunde lodern sie heißer. *Flammen des Phönix* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine für den Dragon Mage sichtbare, feindliche Einheit innerhalb von 18". Diese Einheit gerät in Brand und erleidet 1 tödliche Verwundung. Dann wirfst du einen Würfel. Bei 3 oder weniger erlischt das Feuer und der Zauber endet. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit 2 weitere tödliche Verwundungen und brennt weiter. Würfle erneut; bei 3 oder weniger endet der Zauber, bei 4 oder mehr erleidet die Einheit 3 tödliche Verwundungen und das Feuer brennt weiter. Würfle immer weiter und erhöhe jedes Mal die Anzahl der tödlichen Verwundungen um 1, bis entweder das Feuer erlischt oder die Einheit vernichtet ist.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, Highborn, Hero, Wizard, Monster, Dragon Mage

HIGH ELF SPEARMEN



MELEE WEAPONS

Silverwood Spear

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit High Elf Spearmen besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit Silverwood Spears und tragen Elfenschilde.

SENTINEL

Der Anführer dieser Einheit ist ein Sentinel. Ein Sentinel führt 2 Attacks durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um

eine andere **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee mit Standartenträger, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Elfenschild: Für eine Einheit mit Elfenschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Fernkampfphase darfst du für diese Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 oder 2 wiederholen.

Miliz: Jeder High Elf Spearman führt eine zusätzliche Attacke durch, wenn die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht.

Speerphalanx: Wenn sich ein High Elf Spearman in seiner vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, kannst du für ihn Trefferwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HIGH ELF SPEARMEN

HIGH ELF ARCHERS



MISSILE WEAPONS

Silverwood Longbow

Range

20"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

MELEE WEAPONS

Silverwood Longbow

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit High Elf Archers besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie verschießen Pfeile mit ihren Silverwood Longbows und im Nahkampf wehren sie Feinde ab, indem sie ihre Bögen als Kampfstäbe benutzen.

HAWKEYE

Der Anführer dieser Einheit ist ein Hawkeye. In der Fernkampfphase darfst du 1 zu den Trefferwürfen eines Hawkeyes addieren.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen

Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um eine andere **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee mit Standartenträger, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Elfisches Bogenschießen: In der Fernkampfphase darfst du 1 zu den Trefferwürfen eines High Elf Archers addieren, wenn seine Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um sie befinden.

Pfeilsturm: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit in ihrer Fernkampfphase einen Pfeilsturm verschießen. Wenn sie dies tut, darfst du die Anzahl der Attacks ihrer Silverwood Longbows verdoppeln. Diese Einheit kann keinen Pfeilsturm verschießen, wenn sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um sie befinden.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HIGH ELF ARCHERS

SILVER HELMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Lance and Sword	1"	1	4+	4+	-	1
Elven Purebreed's Swift Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Silver Helms besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie führen Ithilmar Lances and Swords und tragen Elfenschilde. Ihre Rosse sind robuste Elfische Vollblüter, die mit ihren Swift Hooves attackieren.

HIGH HELM

Der Anführer dieser Einheit ist ein High Helm. Ein High Helm führt mit Ithilmar Lance and Sword 2 Attacks durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens ei-

nen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um eine andere **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee mit Standartenträger, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn du ermittelt wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Elfenschild: Für eine Einheit mit Elfenschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Fernkampfphase darfst du für diese Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 oder 2 wiederholen.

Lanzen-Angriff: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert ihrer Ithilmar Lances and Swords.

Ritter von Ulthuan: Wenn diese Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, kannst du 1 zu allen Trefferwürfen ihrer Lances and Swords addieren.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, SILVER HELMS

ELLYRIAN REAVERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaver Cavalry Bow	16"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starwood Spear	1"	1	4+	4+	-	1
Ellyrian Purebreed's Swift Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ellyrian Reavers besteht aus 5 der mehr Modellen. Sie führen geschmeidige Reaver Cavalry Bows sowie tödliche Starwood Spears und reiten ellyrianische Vollblüter, die mit ihren Swift Hooves attackieren.

HARBINGER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Harbinger. Ein Harbinger führt mit seinem Starwood Spear 2 Attacks durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Ellyrianische Vollblüter: In der Fernkampfphase kannst du, entweder bevor oder nachdem du mit dieser Einheit attackiert hast, zwei Würfel werfen und alle Modelle dieser Einheit bis zu einer Entfernung bewegen, die der Summe der Augenzahlen entspricht. Die Modelle dürfen diese Bewegung weder innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit beginnen noch beenden.

Schnelle Salven: Modelle in dieser Einheit führen mit ihren Reaver Cavalry Bows 3 Attacks durch, wenn sich ihre Einheit nicht innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, ELLYRIAN REAVERS

DRAGON PRINCES OF CALEDOR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drake Lance and Sword	1"	2	3+	4+	-	1
Purebreed's Ithilmar-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dragon Princes of Caledor besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie führen Drake Lances and Swords und tragen Drachenschilde. Ihre Rosse sind anmutige caledorische Vollblüter, die den Feind mit ihren Ithilmar-shod Hooves zertrampeln.

DRAKEMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Drake-master. Ein Drakemaster führt mit Drake Lance and Sword 3 Attacks durch statt 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um eine andere **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee mit Standartenträger, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Lanzen-Angriff: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert ihrer Drake Lances and Swords.

Drachenschild: Für eine Einheit mit Drachenschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Fernkampfphase darfst du für diese Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 oder 2 wiederholen.

Hochmütiger Stolz: Wenn in diesem Zug bereits **HIGHBORN**-Modelle deiner Armee geflohen sind, muss diese Einheit keinen Kampfschocktest ablegen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, HIGHBORN, DRAGON PRINCES OF CALEDOR

TIRANOC CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Charioteer's Bows	18"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tiranoc Spears	2"	2	4+	4+	-	1
Ellyrian Purebreeds' Swift Hooves	1"	4	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tiranoc Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Chariot hat eine Besatzung aus zwei elfischen Wagenlenkern, die mit Charioteer's Bows und Tiranoc Spears kämpfen, und wird von zwei ellyrianischen Vollblütern gezogen, die den Feind mit ihren Swift Hooves attackieren.

FÄHIGKEITEN

Anmutiger Angriff: Wenn ein Tiranoc Chariot im selben Zug angegriffen hat, darfst du für ihn alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

Schnell und tödlich: Wenn ein Tiranoc Chariot rennt, wird für ihn nicht gewürfelt, sondern er erhält immer zusätzliche 6" auf seine Bewegung. Tiranoc Chariots rücken bis zu 6" weit nach anstatt bis zu 3" weit.

KEYWORDS

ORDER, AELF, HIGHBORN, TIRANOC CHARIOTS

HIGH ELF REPEATER BOLT THROWER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Bolt	36"	1	3+	3+	-2	D3
Repeating Bolts	36"	6	4+	3+	-1	1

WAR MACHINE CREW TABLE			
Crew Within 1"	Move	Ithilmar Bolt	Repeating Bolts
2 models	4"	2	12
1 model	2"	1	6
No models	0"	0	0

CREW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Blade	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein High Elf Repeater Bolt Thrower ist eine anmutige Kriegsmaschine, die entweder verheerende Ithilmar Bolts oder Salven kleinerer Repeating Bolts verschießt. Ihre Besatzung bildet ein Paar High Elves mit Ithilmar Blades.

FÄHIGKEITEN

Kriegsmaschine mit Besatzung: Ein Repeater Bolt Thrower kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich seine **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

Verschiedene Bolzen: Jedes Mal wenn ein High Elf Repeater Bolt Thrower in der Fernkampfphase abgefeuert wird, kann die Besatzung entweder Ithilmar Bolts oder eine Salve Repeating Bolts laden und verschießen. Sie kann nicht beide Typen im selben Zug laden und verschießen.

WAR MACHINE

KEYWORDS	ORDER, WAR MACHINE, REPEATER BOLT THROWER
----------	---

CREW

KEYWORDS	ORDER, AELE, HIGHBORN, CREW
----------	-----------------------------

GREAT EAGLES



MELEE WEAPONS

Beak and Talons

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Great Eagles besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie greifen ihre Feinde mit scharfen Beaks and Talons an.

FLIEGEN

Great Eagles können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Tod aus dem Himmel: Wenn ein Great Eagle im selben Zug angegriffen hat, führt er 6 Attacken durch statt 4.

Davonfliegen: Am Ende der Nahkampfphase können Great Eagles sich aus dem Nahkampf lösen und davonfliegen, wenn sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um ihre Einheit befinden. Wenn sie dies tun, wirfst du drei Würfel; die Summe der Augenzahlen ist die Entfernung, über die du die Great Eagles bei ihrem Rückzug bewegen kannst. Die Great Eagles müssen diese Bewegung mehr als 3" von jeder feindlichen Einheit beenden. Wenn sie sich dazu nicht weit genug bewegen können, ziehen sie sich nicht zurück.

KEYWORDS

ORDER, GREAT EAGLES

ALITH ANAR, THE SHADOW KING



MISSILE WEAPONS

The Moonbow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
24"	D3	3+	3+	-1	D3

MELEE WEAPONS

Ithilmar Longsword

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Alith Anar, the Shadow King, ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem legendären Moonbow und einem Ithilmar Longsword bewaffnet. Er trägt außerdem den magischen Mitternachtsstein und die Schattenkrone, die es ihm ermöglicht, die Zeit zu verlangsamen.

FÄHIGKEITEN

Eins mit den Schatten: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, kannst du Alith Anar bis zu 12" weit bewegen. Dabei muss er jederzeit mehr als 3" Abstand zu feindlichen Modellen einhalten.

Schattenkrone: Einmal pro Spiel kann Alith Anar die Magie der Schattenkrone einsetzen, um die Zeit zu verlangsamen. Wenn er dies tut, kann er sich entweder in der Bewegungsphase zweimal bewegen, in der Fernkampfphase zweimal schießen oder in der Nahkampfphase zweimal gewählt werden, nachzurücken und zu attackieren.

Mitternachtsstein: Dein Gegner muss 1 von den Trefferwürfen aller Attacken abziehen, die in der Fernkampfphase gegen Alith Anar gerichtet sind.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Rache aus der Ferne: Wenn Alith Anar diese Fähigkeit einsetzt, kannst du in deiner nächsten Fernkampfphase für alle Highborn-Einheiten innerhalb von 16" Trefferwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, Highborn, Hero, ALITH ANAR

SHADOW WARRIORS



MISSILE WEAPONS

Nagarythe Bow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
18"	1	3+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

Shadow Blade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Shadow Warriors besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie führen Nagarythe Bows und Shadow Blades.

SHADOW-WALKER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Shadow-walker. Ein Shadow-walker führt mit einem Nagarythe Bow 2 Attacken durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Eins mit den Schatten: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, darfst du diese Einheit bis zu 12" weit bewegen, sofern jedes Modell dabei mehr als 3" Abstand zu allen feindlichen Modellen wahr.

Ungesehen zuschlagen: Wenn sich alle Modelle dieser Einheit in Deckung und mehr als 6" von feindlichen Modellen entfernt befinden, kannst du für ihre Nagarythe Bows misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Krieger des Schattenkönigs: Ein Shadow Warrior führt mit seinem Nagarythe Bow 2 Attacken durch, wenn sich **ALITH ANAR** innerhalb von 16" um diese Einheit befindet.

KEYWORDS

ORDER, AELE, Highborn, Shadow Warriors

ALARIELLE THE RADIANT



MELEE WEAPONS

The Stave of Avelorn

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Alarielle the Radiant ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit dem Stave of Avelorn bewaffnet und trägt den Stern von Avelorn auf ihrer Stirn.

FÄHIGKEITEN

Immerkönigin: Für **HIGHBORN**-Einheiten deiner Armee, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 16" um Alarielle the Radiant befinden, musst du keinen Kampfschocktest ablegen.

Vernichterin des Chaos: Gegen Einheiten des **CHAOS** hat der Stave of Avelorn einen Damage-Wert von D6.

Stern von Avelorn: Alarielle the Radiant heilt in jeder deiner Heldenphasen 1 Verwundung.

MAGIE

Alarielle the Radiant ist ein Wizard. Sie kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkanses Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Geschenk des Lebens*.

GESCHENK DES LEBENS

Mit einer einfachen Geste durchströmt magische Energie Alarielles Verbündete, und binnen eines Augenblicks heilen ihre Wunden. *Geschenk des Lebens* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du eine Einheit innerhalb von 20". Ein Modell in dieser Einheit wird um D6 Verwundungen geheilt. Außerdem halten die Energien des Zaubers bis zu deiner nächsten Heldenphase an: Jedes Mal, wenn ein Modell der Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, wirfst du einen Würfel; bei einer 6 wird die Verwundung sofort geheilt und daher ignoriert.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, WIZARD, ALARIELLE THE RADIANT

HANDMAIDEN OF THE EVERQUEEN



MISSILE WEAPONS

Bow of Isha

Range

18"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

MELEE WEAPONS

Guardian Spear

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Handmaiden of the Everqueen ist ein einzelnes Modell. Sie führt einen Guardian Spear und einen Bow of Isha, der verzauberte Flammenpfeile verschießt.

FÄHIGKEITEN

Pfeile der Isha: Kreaturen des Chaos können die magischen Flammen dieser verzauberten Pfeile nicht ertragen. Wenn eine Handmaiden of the Everqueen mit ihrem Bow of Isha eine Einheit des **CHAOS** attackiert, darfst du 1 zu den Verwundungswürfen addieren.

Blitzschnelles Schießen: Eine Handmaiden of the Everqueen kann in ihrer Fernkampfphase zweimal attackieren, wenn sie sich in ihrer Bewegungsphase nicht bewegt hat.

Gunst der Immerkönigin: Handmaidens genießen mystischen Schutz. Du darfst für eine Handmaiden of the Everqueen misslungene Schutzwürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, HANDMAIDEN OF THE EVERQUEEN

SISTERS OF AVELORN



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Avelorn	18"	1	3+	3+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Sword	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sisters of Avelorn besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie tragen Bows of Avelorn, die verzauberte Flammenpfeile verschießen. Sisters of Avelorn führen außerdem Ithilmar Swords.

HIGH SISTER

Die Anführerin dieser Einheit ist eine High Sister. Eine High Sister führt mit ihrem Bow of Avelorn 2 Attacken durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Pfeile der Isha: Kreaturen des Chaos können die magischen Flammen dieser verzauberten Pfeile nicht ertragen. Wenn eine Sister of Avelorn mit ihrem Bow of Avelorn eine Einheit des **CHAOS** attackiert, darfst du 1 zu den Verwundungswürfen addieren.

Blitzschnelles Schießen: Eine Sister of Avelorn kann in ihrer Fernkampfphase zweimal schießen, wenn sie sich in ihrer Bewegungsphase nicht bewegt hat.

Im letzten Augenblick schießen: Einmal pro Zug können die Sisters of Avelorn mit ihrem Bow of Avelorn auf eine angreifende feindliche Einheit schießen, wenn die feindliche Einheit ihre Angriffsbewegung innerhalb von ½" um diese Einheit beendet.

Vorbilder der Jungferngarde: Wenn sich eine Einheit Sisters of Avelorn beim Attackieren in der Fernkampfphase innerhalb von 8" um eine **HANDMAIDEN OF THE EVERQUEEN** deiner Armee befindet, darfst du für die Einheit Trefferwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Sisters of Avelorn

CARADRYAN



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Phoenix Blade	2"	4	3+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Caradryan ist ein einzelnes Modell. Er hat die Ehre, die mächtige Phoenix Blade in die Schlacht zu tragen, und das leuchtende Zeichen des Asuryan ist in seine Stirn eingebrannt. Diese Rune wird jeden niederstrecken, der es wagt, Asuryans auserwähltem Streiter ein Leid zuzufügen.

FÄHIGKEITEN

Wissen um das Schicksal: Wirf einen Würfel, wann immer Caradryan eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Ist das Ergebnis 4 oder mehr, so wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

Zeichen des Asuryan: Falls Caradryan getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort D3 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Hauptmann der Phoenix Guard: Wenn Caradryan diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für **HIGHBORN**-Einheiten, deiner Armee misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen, sofern sie sich innerhalb von 8" um Caradryan befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren. Für Einheiten der Phoenix Guard kannst du stattdessen alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Hero, Anointed of Asuryan, Caradryan

ANOINTED OF ASURYAN



MELEE WEAPONS
Great Phoenix Halberd

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	4	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Anointed of Asuryan ist ein einzelnes Modell. Er führt eine kunstvoll verzierte, aber tödliche Great Phoenix Halberd.

FÄHIGKEITEN

Wissen um das Schicksal: Wirf einen Würfel, wann immer ein Anointed of Asuryan eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Ist das Ergebnis 4 oder mehr, so wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

Segen des Asuryan: Ein Anointed of Asuryan kann wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldphase einen Zauber zu bannen versuchen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, Highborn, Hero, Anointed of Asuryan

PHOENIX GUARD



MELEE WEAPONS
Phoenix Halberd

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	2	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Phoenix Guard besteht aus 5 oder mehr Modellen. Phoenix Guards führen hervorragend gearbeitete Phoenix Halberds.

KEEPER OF THE FLAME

Der Anführer dieser Einheit ist ein Keeper of the Flame. Ein Keeper of the Flame führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um eine andere **Highborn**-Einheit deiner Armee mit Standartenträger, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Wenn die Einheit mindestens einen Trommler enthält, darfst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Wissen um das Schicksal: Wirf einen Würfel, wann immer ein Phoenix Guard eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Ist das Ergebnis 4 oder mehr, so wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

Schreckliche Aura: Wenn einer feindlichen Einheit innerhalb von 3" um mindestens einen Phoenix Guard ein Kampfschocktest misslingt, so flieht ein zusätzliches Modell.

Ermutig: Wenn sich diese Einheit innerhalb von 8" um einen **ANOINTED OF ASURYAN** deiner Armee befindet, muss sie keinen Kampfschocktest ablegen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, Highborn, Phoenix Guard

FLAMESPYRE PHOENIX



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Flaming Talons	2"	✱	4+	3+	-1	2
Great Phoenix Halberd	2"	4	3+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Flaming Talons	Wake of Fire
0-2	16"	6	D6 mortal wounds
3-4	14"	5	D3 mortal wounds
5-7	12"	4	D3 mortal wounds
8-9	10"	3	1 mortal wound
10+	8"	2	1 mortal wound

BESCHREIBUNG

Ein Flamespyre Phoenix ist ein einzelnes Modell. Es attackiert mit seinen Flaming Talons und verbrennt Feinde durch seinen Flammenschweif.

ANOINTED OF ASURYAN

Manche Flamespyre Phoenixes werden von einem Anointed of Asuryan geritten. Ein Flamespyre Phoenix mit Anointed of Asuryan erhält die Attacke Phoenix Great Halberd und die Fähigkeit *Wissen um das Schicksal*.

FLIEGEN

Ein Flamespyre Phoenix kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Flammenschweif: Ein Flamespyre Phoenix kann Feinde mit seinem Flammenschweif attackieren, wenn er über sie hinwegfliegt. Wähle dazu eine einzelne feindliche Einheit, über die der Flamespyre Phoenix in der Bewegungsphase hinweggeflogen ist. Sieh dann auf der Schadens-tabelle (Damage Table) nach, wie viele tödliche Verwundungen die in Brand gesetzte Einheit erleidet.

Magieverbunden: Wenn ein Modell innerhalb von 12" um dieses Modell erfolgreich einen Zauber wirkt, ganz gleich, ob der Zauber danach gebannt wird oder nicht, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu allen Schutzwürfen des Flamespyre Phoenix addieren.

Wiedergeborener Phönix: Wenn dieses Modell getötet wird, wirfst du in deiner nächsten Heldenphase einen Würfel. Bei 4 oder mehr wird das Modell wiedergeboren und all seine Verwundungen sind geheilt. Stelle das Modell so an einem beliebigen Ort des Schlachtfelds wieder auf, dass es mehr als 9" vom Feind entfernt ist. Dies zählt als die Bewegung des Modells in der Bewegungsphase dieses Zuges.

Wissen um das Schicksal: Wirf einen Würfel, wann immer ein Flamespyre Phoenix, auf dem ein Anointed of Asuryan reitet, eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Ist das Ergebnis 4 oder mehr, so wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

FLAMESPYRE PHOENIX

KEYWORDS

ORDER, MONSTER, FLAMESPYRE PHOENIX

ANOINTED OF ASURYAN AUF FLAMESPYRE PHOENIX

KEYWORDS

ORDER, AELF, FLAMESPYRE PHOENIX, HIGHBORN, HERO, MONSTER, ANOINTED OF ASURYAN

FROSTHEART PHOENIX



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ice-hard Talons	2"	✱	3+	3+	-1	2
Great Phoenix Halberd	2"	4	3+	3+	-1	1
The Phoenix Blade	2"	4	3+	3+	-1	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Ice-cold Talons	Blizzard Aura
0-2	16"	8	9"
3-4	14"	6	6"
5-7	12"	5	3"
8-9	10"	4	2"
10+	8"	3	1"

BESCHREIBUNG

Ein Frostheart Phoenix ist ein einzelnes Modell. Er attackiert mit seinen Ice-hard Talons und friert seine Feinde durch seine Eissturmaura ein.

ANOINTED OF ASURYAN

Einige Frostheart Phoenixes werden von einem Anointed of Asuryan geritten. Ein Frostheart Phoenix, auf dem ein Anointed of Asuryan reitet, erhält die Attacke Great Phoenix Halberd und die Fähigkeit *Wissen um das Schicksal*.

CARADRYAN

Bis zu ein Frostheart Phoenix in deiner Armee darf von Caradryan geritten werden. Dieser Frostheart Phoenix erhält die Attacke Phoenix Blade, die Fähigkeiten *Wissen um das Schicksal* und *Zeichen des Asuryan* sowie die Befehlshäufigkeit *Hauptmann der Phoenix Guard*.

FLIEGEN

Ein Frostheart Phoenix kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Eissturmaura: Feindliche Modelle in der Eissturmaura (Blizzard Aura) dieses Modells werden eingefroren. Die Aura erstreckt sich vom Frostheart Phoenix in alle Richtungen so weit, wie die Schadenstabelle (Damage Table) oben angibt. Wenn dein Gegner mit Modellen attackiert, die sich in der Reichweite mindestens einer Eissturmaura befinden, muss er 1 von ihren Verwundungswürfen abziehen.

Magieverbunden: Wenn ein Modell innerhalb von 12" um dieses Modell erfolgreich einen Zauber wirkt, ganz gleich, ob der Zauber danach gebannt wird oder nicht, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu allen Schutzwürfen des Frostheart Phoenix addieren.

Zeichen des Asuryan: Wenn ein Frostheart Phoenix, auf dem Caradryan reitet, getötet wird, erleidet die Einheit, die ihm die letzte Verwundung zugefügt hat, sofort D3 tödliche Verwundungen.

Wissen um das Schicksal: Wirf einen Würfel, wann immer ein Frostheart Phoenix, auf dem Caradryan oder ein Anointed of Asuryan reitet, eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Ist das Ergebnis 4 oder mehr, so wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Hauptmann der Phoenix Guard: Wenn Caradryan diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für **HIGHBORN**-Einheiten, deiner Armee misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen, sofern sie sich innerhalb von 8" um dieses Modell befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren. Für Einheiten der Phoenix Guard kannst du stattdessen alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

FROSTHEART PHOENIX

KEYWORDS

ORDER, MONSTER, FROSTHEART PHOENIX

ANOINTED OF ASURYAN AUF FROSTHEART PHOENIX

KEYWORDS

ORDER, AELF, FROSTHEART PHOENIX, HIGHBORN, HERO, MONSTER, ANOINTED OF ASURYAN

CARADRYAN AUF FROSTHEART PHOENIX

KEYWORDS

ORDER, AELF, FROSTHEART PHOENIX, HIGHBORN, HERO, MONSTER, ANOINTED OF ASURYAN, CARADRYAN

LOREMASTER OF HOETH



MELEE WEAPONS

Greatsword of Hoeth

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Ein Loremaster of Hoeth ist ein einzelnes Modell. Er führt ein Greatsword of Hoeth.

FÄHIGKEITEN

Geschosse ablenken: Ein Loremaster of Hoeth ist so geschickt, dass er Geschosse im Flug abwehren kann. In der Fernkampfphase darfst du für dieses Modell misslungene Schutzwürfe wiederholen.

MAGIE

Ein Loremaster of Hoeth ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane's Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Hand des Ruhms*.

HAND DES RUHMS

Mit einem einfachen Zeichen gewährt der Loremaster seinen Gefährten die Macht alter Zeiten. *Hand des Ruhms* hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du ein Modell innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du für das gewählte Modell alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, Highborn, Hero, Wizard, Loremaster of Hoeth

HIGH ELF SWORDMASTERS OF HOETH



MELEE WEAPONS

Greatsword of Hoeth

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit High Elf Swordmasters of Hoeth besteht aus 5 oder mehr Modellen. Die Swordmasters führen mächtige Greatswords of Hoeth.

BLADELORD

Der Anführer dieser Einheit ist ein Bladelord. Ein Bladelord führt 3 Attacks durch statt 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die

Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um eine andere **Highborn**-Einheit deiner Armee mit Standartenträger, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Klingenwirbel: Swordmasters lassen ihre Klingen mit so großem Geschick herumwirbeln, dass sie beinahe immer einen tödlichen Treffer landen können. Wenn du mit einem Swordmaster of Hoeth attackierst, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Geschosse ablenken: Swordmasters of Hoeth sind so geschickt, dass sie Geschosse im Flug abwehren können. In der Fernkampfphase darfst du für diese Einheit misslungene Schutzwürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, Highborn, High Elf Swordmasters of Hoeth

KORHIL



MELEE WEAPONS

Woodsman's Axe

Chayal

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Korhil ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Woodsman's Axe und die magische Zweihand-axt Chayal und trägt Charandis' Pelz.

FÄHIGKEITEN

Charandis' Pelz: In der Fernkampfphase darfst du 2 zu allen Schutzwürfen von Korhil addieren.

Ultimativer Leibwächter: Jedes Mal wenn ein **HIGHBORN-HERO** deiner Armee innerhalb von 3" um dieses Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, kann Korhil die Attacke abfangen. Wenn er dies tut, ignoriert dein **HIGHBORN-HERO** die Verwundung oder tödliche Verwundung, dafür erleidet Korhil eine tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Tötet die Bestien: Wenn Korhil diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase zu den Verwundungswürfen aller **HIGHBORN**-Modelle deiner Armee 1 addieren, sofern sie **MONSTER** zum Ziel haben.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, WHITE LION, KORHIL

WHITE LIONS OF CHRACE



MELEE WEAPONS

Chracian Great Axe

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit White Lions of Chrace besteht aus 5 oder mehr Modellen. Die White Lions sind mit schweren Chracian Great Axes bewaffnet und tragen verzauberte Löwenpelze, die sie vor den Pfeilen der Feinde beschützen.

GUARDIAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Guardian. Ein Guardian führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum

Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um eine andere **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee mit Standartenträger, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Löwenpelz: Für White Lions darfst du in der Fernkampfphase Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Unerschütterlicher Mut: Werf jedes Mal, wenn ein White Lion flieht, einen Würfel. Bei 4 oder mehr erwacht neuer Mut in dem Modell; es kämpft weiter und flieht nicht.

Hauptmann der White Lions: Wenn diese Einheit in der Nahkampfphase attackiert, kannst du für sie Trefferwürfe von 1 wiederholen, sofern sie sich innerhalb von 8" um Korhil befindet.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, WHITE LIONS

WHITE LION CHARIOTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chracian Great Axes	1"	4	3+	3+	-1	1
War Lions' Fangs and Claws	1"	4	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit White Lion Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Streitwagen hat eine Besatzung aus zwei White Lions, die mit Chracian Great Axes kämpfen und verzauberte Löwenpelze tragen, die sie vor feindlichen Pfeilen schützen. Jeder Streitwagen wird von zwei wilden War Lions gezogen, die ihre Opfer mit Fangs and Claws zerfetzen.

FÄHIGKEITEN

Löwenpelz: Für White Lion Chariots darfst du in der Fernkampfphase Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Ungezügelter Wildheit: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, führen die War Lions eines White Lion Chariots mit ihren Fangs and Claws 8 Attacken durch statt 4.

Hauptmann der White Lions: Wenn diese Einheit in der Nahkampfphase attackiert, kannst du für sie Trefferwürfe von 1 wiederholen, sofern sie sich innerhalb von 8" um Korhil befindet.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, WHITE LION CHARIOTS

LOTHERN SEA HELM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Seaspear Trident	2"	2	4+	3+	-	2
Ithilmar Blade	1"	3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Lothorn Sea Helm ist ein einzelnes Modell und mit einer Ithilmar Blade und einem Verzauberten Schild ausgerüstet. Manche Sea Helms ziehen es vor, mit einem langen Seaspear Trident zu kämpfen, während andere eine Seedrachenfahne halten, um ihre Krieger anzu-spornen.

FÄHIGKEITEN

Verzauberter Schild: Du darfst für einen Lothorn Sea Helm alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Seedrachenfahne: Ein Lothorn Sea Helm mit Seedrachenfahne erhält das Schlüsselwort (Keyword) **TOTEM**. Wenn eine **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee attackiert und sich innerhalb von 8" um dieses Modell befindet, darfst du 1 zu ihren Verwundungswürfen addieren. Handelt es sich bei der Einheit um **LOTHERN SEA GUARD** oder **LOTHERN SKYCUTTERS** deiner Armee, so darfst du 1 zu ihren Verwundungswürfen addieren, wenn sie sich innerhalb von 16" um die Seedrachenfahne befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Haltet stand! Wenn ein Lothorn Sea Helm diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **HIGHBORN**-Einheit innerhalb von 16". Diese Einheit kann sich in diesem Zug nicht bewegen und nicht angreifen, dafür kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für sie alle Trefferwürfe, Verwundungswürfe und Schutzwürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, LOTHERN SEA HELM

LOTHERN SEA HELM AUF SKYCUTTER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Seaspear Trident	2"	2	4+	3+	-	2
Sea Helm's Ithilmar Blade	1"	3	4+	4+	-	1
Sea Guard's Sea Blade	1"	1	4+	4+	-	1
Swiftfeather Roc's Raking Talons	3"	3	3+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Lothern Sea Helm auf Skycutter ist ein einzelnes Modell. Der Sea Helm ist mit einer Ithilmar Blade und einem Verzauberten Schild ausgerüstet. Manche Sea Helms führen einen Seaspear Trident, während andere eine Seedrachenfahne halten. Der Skycutter wird zusätzlich durch einen Sea Guard bemannt, der eine Sea Blade trägt, und von einem Swiftfeather Roc gezogen, der den Feind mit Raking Talons attackiert.

FLIEGEN

Ein Lothern Sea Helm auf Skycutter kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Verzauberter Schild: Du darfst für dieses Modell alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Seedrachenfahne: Ein Lothern Sea Helm mit Seedrachenfahne erhält das Schlüsselwort (Keyword) **TOTEM**. Wenn eine **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee attackiert und sich innerhalb von 8" um eine Seedrachenfahne befindet, darfst du 1 zu ihren Verwundungswürfen addieren. Handelt es sich bei der Einheit um **LOTHERN SEA GUARD** oder **LOTHERN SKYCUTTERS** deiner Armee, so darfst du 1 zu ihren Verwundungswürfen addieren, wenn sie sich innerhalb von 16" um die Seedrachenfahne befinden.

Windreiter: Ein Lothern Sea Helm auf Skycutter hat in der Fernkampfphase einen Schutzwurf von 4+ anstatt 5+.

Geschwinde Flügel: Wenn dieses Modell rennt, ermittelst du die zusätzliche Bewegungsreichweite mit zwei Würfeln und addierst die Augenzahlen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Angriff im Sturzflug: Wenn ein Lothern Sea Helm auf Skycutter diese Fähigkeit einsetzt, können Einheiten deiner Armee, die fliegen können, in deiner nächsten Angriffsphase auch dann angreifen, wenn sie im selben Zug gerannt sind.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, HERO, LOTHERN SEA HELM

LOTHERN SEA GUARD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lothern Sea Bow	16"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Silverwood Spear	2"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Lothern Sea Guard besteht aus 10 oder mehr Modellen. Die Sea Guards sind mit Silverwood Spears und Lothern Sea Bows bewaffnet und tragen Elfenschilde.

SEA MASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Sea Master. Ein Sea Master führt mit seinem Silverwood Spear 2 Attacks durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um eine andere **HIGHBORN**-Einheit deiner Armee mit Standartenträger, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Elfenschild: Für eine Einheit mit Elfenschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Fernkampfphase darfst du für diese Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 oder 2 wiederholen.

Sea-Guard-Soldaten: Wenn eine Einheit Lothern Sea Guard aus 20 oder mehr Modellen besteht, kannst du für die Lothern Sea Guards Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Flottendisziplin: Wenn dir für diese Einheit ein Kampfschocktest misslingt und sich ein **LOTHERN SEA HELM** deiner Armee innerhalb von 16" befindet, halbiert du die Anzahl der fliehenden Modelle (aufgerundet).

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, LOTHERN SEA GUARD

LOTHERN SKYCUTTERS



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lothorn Sea Bows		16"	3	4+	4+	-	1
Eagle Eye Bolt Thrower		16"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Sea Blades and Spears		2"	2	4+	4+	-	1
Swiftfeather Roc's Raking Talons		3"	3	3+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Lothorn Skycutters besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder wird von einem Swiftfeather Roc gezogen, der Feinde mit seinen Raking Talons attackiert. Einige Skycutters haben eine Besatzung von drei Sea Guards, die den Feind mit Lothorn Sea Bows beschießen, andere haben eine Besatzung von zwei Sea Guards, die einen Eagle Eye Bolt Thrower bedienen. Die Besatzung ist zusätzlich mit Sea Blades and Spears und mit Elfenschilden ausgerüstet.

FLIEGEN

Lothorn Skycutters können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Elfenschild: Für eine Einheit mit Elfenschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Fernkampfphase darfst du für diese Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 oder 2 wiederholen.

Sea Blades and Spears: Wenn ein Lothorn Skycutter eine Besatzung von drei Sea Guards hat, führt er 3 Attacken mit seinen Sea Blades and Spears durch statt 2.

Geschwinde Flügel: Wenn dieses Modell rennt, ermittelst du die zusätzliche Bewegungsreichweite mit zwei Würfeln und addierst die Augenzahlen.

Himmelsstreitwagen: Lothorn Skycutters können auch dann schießen, wenn sie in ihrer Bewegungsphase gerannt sind.

Flottendisziplin: Wenn dir für diese Einheit ein Kampfschocktest misslingt und sich ein **LOTHERN SEA HELM** deiner Armee innerhalb von 16" befindet, halbiert du die Anzahl der fliehenden Modelle (aufgerundet).

KEYWORDS

ORDER, AELE, HIGHBORN, LOTHERN SKYCUTTERS

HIGH ELVES GLITTERING HOST

ORGANISATION

Ein Glittering Host besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 High Elf Prince
- 2 Einheiten High Elf Archers
- 2 Einheiten High Elf Spearmen
- 1 Einheit Silver Helms

FÄHIGKEITEN

Mut der Zeitalter: Das Glittering Host schöpft Mut aus der Tapferkeit und der Vornehmheit seiner edlen Fürsten. Wenn eine Einheit des Glittering Hosts einen Kampfschocktest ablegt und sich die Einheit innerhalb von 16" um ihren High Elf Prince befindet, kannst du statt einem Würfel zwei Würfel werfen und den Würfel mit der höchsten Augenzahl ablegen.

Kriegerisches Können: Die kriegerischen Fähigkeiten eines Glittering Hosts sind unvergleichlich. Einmal pro Zug kannst du, wenn eine der Einheiten des Glittering Hosts ihre Attacken in der Nahkampfphase abgeschlossen hat, eine zweite Einheit dieses Battalions wählen, die nachrückt und Attacken durchführt. Du darfst dabei keine Einheit wählen, die in der Phase bereits attackiert hat, und die Einheit, die du wählst, darf auch später in der Phase nicht mehr attackieren.

HIGH ELVES DRAGON HOST

ORGANISATION

Ein Dragon Host besteht aus 3 beliebigen Modellen von der folgenden Liste:

- High Elf Prince auf Dragon
- High Elf Archmage auf Dragon
- Dragon Mage

FÄHIGKEITEN

Drachenfeuersbrunst: Das geballte Inferno, das ein Dragon Host entfesseln kann, ist in der Lage, ganze Armeen einzuäschern. Wenn sich alle drei Modelle eines Dragon Hosts innerhalb von 12" um dieselbe Feindeinheit befinden (und das Ziel für alle Dragons sichtbar ist), können sie ihr Drachenfeuer vereinen, um das Ziel zu verbrennen. Wenn sie dies tun, benutzen sie nicht die normalen Regeln für *Drachenfeuer*; wirf stattdessen einen Würfel. Bei 1 oder 2 erleidet das Ziel D6 tödliche Verwundungen, bei 3 oder 4 erleidet es 2D6 tödliche Verwundungen, bei 5 oder 6 erleidet es 4D6 tödliche Verwundungen.

Uralte Würde: Dragons sind uralte und stolze Kreaturen, und die Elfen, die auf ihnen reiten, sind nicht weniger stolz. Aus dieser Vornehmheit und Würde erwächst eine innere Stärke. Wenn du dich während deiner gesamten Heldenphase würdevoll (bis hochmütig) benimmst und nicht lächelst, grinst oder lachst, ganz gleich, was dein Gegner anstellt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für Modelle des Dragon Hosts alle Trefferwürfe von 1 wiederholen.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Anointed of Asuryan auf Flamespyre/Frostheart Phoenix	Flamespyre/Frostheart Phoenix
Archmage	High Elf Mage
Archmage auf Great Eagle	Glade Lord auf Great Eagle (siehe Wood-Elves-Kompendium)
Caradryan auf Ashtari	Frostheart Phoenix
Eagle Claw Bolt Thrower	Repeater Bolt Thrower
Eltharion zu Fuß	High Elf Prince
Korhil auf Lion Chariot	White Lion Chariot
Lion Chariot of Chrace	White Lion Chariot
Mage auf Great Eagle	Glade Lord auf Great Eagle (siehe Wood-Elves-Kompendium)
Mage auf Tiranoc Chariot	Tiranoc Chariot
Noble	High Elf Prince
Prince auf Tiranoc Chariot	Tiranoc Chariot
Prince auf Great Eagle	Glade Lord auf Great Eagle (siehe Wood-Elves-Kompendium)