

## Sonderregeln der Bergelfen

### Erfahrener Felsläufer

Alle Modelle mit dieser Sonderregel sind Geländeerfahren.

Ausserdem können sie immer marschieren.

Der Bonus beim Angriff einen Hügel herunter beträgt bei Bergelfen +2.

### Geländennutzung

Ist die Einheit in 6“ Umkreis um ein beliebiges Geländestück, Hügel, oder um ein Gebäude, so gilt es als in leichter Deckung befindlich. Ist die Einheit in leichter Deckung, so gilt diese als schwere Deckung. Ist die Einheit in schwerer Deckung, so gibt es einen weiteren Malus von -1 auf den Trefferwurf des Gegners.

### Druidische Macht

Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten in 12“ Umkreis um Hügel oder Wälder +1 auf Zauber- oder Bannwürfe.

### Hangläufer (8 PKT, 10+, INF)

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

#### Ausrüstung

leichte Rüstung, Handwaffe

+ 1 PKT für Schilde, + 1 PKT für Speere, + 1 PKT für eine zusätzliche Handwaffe, +2 PKT

#### Geländennutzung

- 8 PKT für Musiker, 16 PKT für Standartenträger, + 16 PKT für Champion

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer

### Bogenschützen (9 PKT, 10+, INF)

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

#### Ausrüstung

Handwaffe, leichte Rüstung, Bogen

+ 1 PKT für Langbögen, + 1 PKT für Armbrüste, +1 PKT leichte Rüstung, + 2 PKT

#### „Geländennutzung“

- 8 PKT für Musiker, 16 PKT für Standartenträger, + 16 PKT für Champion

### Bergwölfe (14 PKT, 5+, BES)

B	KG	BF	S	W	I	A	LP	MW
7	3	-	4	4	3	2	1	6

#### Ausrüstung: Handwaffe

- 1 PKT Schuppenhaut (6+), +1 PKT „rüstungsbrechend“

## Elite

### Gipfelwächter (15 PKT, INF, 5+)

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

Ausrüstung:

Handwaffe, Schild, schwere Rüstung

- 10 PKT: Musiker, +20 PKT Standartenträger, + 20 PKT Champion, Champion: magische Gegenstände bis zu 25 PKT, Standartenträger Standarte bis zu 25 PKT.

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Magieresistenz (2), Geländennutzung, Unnachgiebig

### Wolfskrieger (19 PKT, INF, 3+)

B	KG	BF	S	W	I	A	LP	MW
5	5	4	4	3	5	2	1	10

Ausrüstung

Zweihandwaffe

- 10 PKT: Musiker, +20 PKT Standartenträger, + 20 PKT Champion, Champion: magische Gegenstände bis zu 25 PKT (keine magischen Rüstungen), Standartenträger Standarte bis zu 25 PKT.

Sonderregeln: Aufpralltreffer (1), Erfahrener Felsläufer, Raserei, Unerschütterlich

Blinder Eifer

Die Wolfskrieger können sich entschließen, ihre Angriffe ungeachtet der normalen Reihenfolge schon vor feindlichen Aufpralltreffern stattfinden zu lassen. Tuen sie dies, erleidet die Einheit anschließend W6+2 Lebenspunktverluste.

### Tempelakolyten (17 PKT, INF, 5+)

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

Ausrüstung: leichte Rüstung, Handwaffe,

Kampfstab

Tiefgestaffelter Kampf. Modelle im ersten Glied erhalten +1 A und die Sonderregel parieren.

Sonderregeln:

Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung,

Magier in Ausbildung

Jeweils fünf Tempelakolyten können kanalisieren.

### **Wolfsreiter (25 PKT, KAV, 5+)**

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

(Reittiert: Bergwolf)

Ausrüstung: leichte Rüstung, Speer, Kurzbogen

- Austauschen für 5 Punkte: Schwere Rüstung, Lanze, Schuppenhaut (6+) für Wolf, Keine leichte Kavallerie mehr.

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung, Leichte Kavallerie

### **Klippenschützen (20 PKT, INF, 5+)**

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

Ausrüstung: Langbogen

10 PKT: Musiker, +10 PKT Standartenträger, + 10 PKT Champion,

Sonderregeln: Mehrfache Schüsse (2), Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung, Scharfes Auge

Die Einheit trifft nie schlechter als auf die 4+.

Zielgenau

Alle Fernkampfattacken der Einheit gelten auf 15“ oder kürzer als rüstungsbrechend.

## Selten

### Tempelschüler (25 PKT, INF, 3+)

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

3 Tempelschüler zusammen haben eine Magiestufe. Sie beherrschen die Lehre der Felsen.

Ausrüstung: Kampfstab, Handwaffe

Sonderregeln:

Rettungswurf (5+), Magieresistenz (1), Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung

Druidisches Geschoss

Das druidische Geschoss ist eine Schussattacke mit folgendem Profil

Stärke: 4, Reichweite: 24“, Sonderregeln: Magisch, Getroffene Einheiten müssen eine 2+ in der nächsten Runde würfeln, um zu agieren.

### Löwenreiter (60 PKT, MonKav, 1+)

B	KG	BF	S	W	I	A	LP	MW
5	6	4	3	3	6	1	1	9
7	4	-	5	4	6	3	3	6

Ausrüstung: Lanze, Schild, schwere Rüstung

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung,

Löwe: Rüstungsbrechend, Hass, Schuppenhaut (5+), Aufpralltreffer (1)

### Repetierspeerschleuder

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

Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung

Sonderregeln

RSS: Siehe Armeebuch Hoch/Dunkelelfen

Besatzung: Geländennutzung, Erfahrener Felsläufer