

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 (25 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, Geländenuzung

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, Geländenuzung,

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

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: Geländenuzung, Erfahrener Felsläufer

Helden

Granitkommandant (135 PKT, Char)

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

Ausrüstung: Handwaffe

- + 4 leichte Rüstung, +4 schwere Rüstung, +4 zusätzliche Handwaffe, +3 Schild, +8 Langbogen, +6 Armbrust, +8 Lanze, +5 Speer
- + 190 PKT Greif, +50 PKT Pegasus, +18 Bergwolf (+4 Schuppenhaut), +50 Berglöwe (+6 Schuppenhaut)
- Bis zu 50 PKT magische Gegenstände

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung

Ausbildung

- + 20 Punkte: Kanalisieren, Kampfstab, darf sich Tempelheiten anschliessen +35 Punkte Raserei, Hass, Zweihandwaffe, keine Rüstung, darf sich Wolfskrieger anschliessen. + 30 Punkte +1 KG, +1 I, darf sich Gipfelwächtern anschliessen

Druide (90 PKT, Char)

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

Magiestufe 1, kann aus der Lehre des Lebens, der Bestien, der Felsen und des Himmels wählen

Ausrüstung: Handwaffe, Kampfstab

- 50 PKT Pegasus, + 18 Bergwolf
- 35 PKT Magiestufe 2
- Bis zu 50 PKT magische Gegenstände, keine Rüstungen

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung

Klauenkrieger (140 PKT, Char)

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

Ausrüstung : Handwaffe, Zweihandwaffe

- + 50 Punkte Berglöwe
- Bis zu 50 PKT magische Gegenstände, keine Rüstungen

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung, Blinder Eifer, Aufpralltreffer (W3), Seele des Wolfes, Raserei

Hass. Alle Modelle in 12" Umkreis um einen Klauenkrieger hassen den Feind.

Kommandanten

Granitkommandant (260 PKT, Char)

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

Ausrüstung: Handwaffe

- + 4 leichte Rüstung, +4 schwere Rüstung, +4 zusätzliche Handwaffe, +3 Schild, +8 Langbogen, +6 Armbrust, +8 Lanze, +5 Speer
- + 190 PKT Greif, +50 PKT Pegasus, +320 Bergdrache, +18 Bergwolf (+4 Schuppenhaut), +50 Berglöwe (+6 Schuppenhaut)
- Bis zu 100 PKT magische Gegenstände

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung

Ausbildung

- + 20 Punkte: Kanalisieren, Kampfstab, darf sich Tempelheiten anschliessen +35 Punkte Raserei, Hass, Zweihandwaffe, keine Rüstung, darf sich Wolfskriegern anschliessen. + 30 Punkte +1 KG, +1 I, darf sich Gipfelwächtern anschliessen

Druidenältester (190 PKT, Char)

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

Magiestufe 3, kann aus der Lehre des Lebens, der Bestien, der Felsen und des Himmels wählen

Ausrüstung: Handwaffe, Kampfstab

- 50 PKT Pegasus, + 18 Bergwolf
- 35 PKT Magiestufe 2
- Bis zu 100 PKT magische Gegenstände, keine Rüstungen

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung

Klauenritter (280 PKT, Char)

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

Ausrüstung : Handwaffe, Zweihandwaffe

- + 50 Punkte Berglöwe
- Bis zu 100 PKT magische Gegenstände, keine Rüstungen

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung, Blinder Eifer, Aufpralltreffer (W6),

Seele des Wolfes, Raserei

Hass. Alle Modelle in 12“ Umkreis um einen Klauenritter hassen den Feind.

Wesen

	B	KG	BF	S	W	I	A	LP	MW
Bergwolf	7	4	-	4	4	3	2	1	6
Berglöwe	7	4	-	5	4	6	3	3	8
Greif	6	5	-	5	5	4	5	4	7
Bergdrache	6	7	-	6	6	3	6	6	8
Pegasus	8	3	-	4	4	3	4	2	6

Sonderregeln:

Bergwolf: /

Berglöwe: Rüstungsbrechend, Schuppenhaut (5+), Angst, Aufpralltreffer (1)

Greif: Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel

Bergdrache: Entsetzen, Fliegen, Immun gegen Psychologie, Schuppenhaut (3+), Atemattacke (S4)

Pegasus: Fliegen

Artefakte

Waffen

Diamantklinge – 100 PKT

Ignoriert Rüstungswürfe. Gegnerische Modelle haben, nachdem sie von dieser Waffe getroffen worden, -1 S und -1 W

Granithammer – 60 PKT

Der Träger schlägt immer zuletzt zu. Er erhält +3 S und seine Attacken sind rüstungsbrechend.

Dornenschwert – 35 PKT

Modelle, die durch diese Waffe einen Lebenspunkt verlieren, müssen jede Bewegungsphase einen Widerstandstest bestehen, andernfalls erleiden sie einen Treffer der Stärke 2, gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist.

Magische Rüstungen

Gipfelschnee-Rüstung – 80 PKT

Schwere Rüstung Feindliche Modelle, die den Träger attackieren, erleiden einen Treffer der Stärke 4, nachdem sie ihren Angriff durchgeführt haben.

Schild der Bergsees – 40 PKT

Der Träger erhält die Sonderregel Regeneration.

Greifenhelm – 20 PKT

Der Träger erhält +1 S.

Talismane

Der Schnee-Diamant – 85 PKT

Der Träger erhält einen Rettungswurf von 3+ und Magieresistenz (1)

Nebelumhang – 50 PKT
Der Träger gilt als körperlos.

Obsidiandrache – 40 PKT
Der Träger erhält eine Atemattacke (S3)

Verzauberte Gegenstände

Das Weltrand-Amulett – 100 PKT
(Gebundener Zauber, Energiestufe 10)
Alle feindlichen Modelle, die sich auf Hügeln befinden, erleiden einen Treffer der Stärke 4.

Ring von Ferlon – 50 PKT
Der Ring verleiht dem Träger Immunität gegen Flammenattacken, Giftattacken und Todesstoß.

Arkane Artefakte

Birkenstab – 75 PKT
Der Stab verleiht dem Träger +2 auf Zauberwürfe sowie +1 auf Kanalisieren.

Obsidianmagnet – 55 PKT
(Gebundener Zauber, Energiestufe variabel)
Der Träger kann bisher gewirkte Zauber des Gegners oder eigener Zauberer wirken.

Unendlicher Diamant – 30 PKT
Nur eine Anwendung.
Wirkt der Gegner einen Zauber, so kann sich der Träger entscheiden, den Zauber mit dem Diamanten aufzufangen, sollte dieser nicht mit totaler Energie gewirkt sein. Alternativ kann der Magier auch einen eigenen Zauber auffangen.. In der nächsten Magiephase kann der Träger diesen Zauber wirken:

Spiegeldiamant 6+

Verursacht W6 Treffer der Stärke 2+W3 bei einer Einheit in 24⁶ Umkreis um den Zauberer