

## **Sonderregeln der Bergelfen**

### **Einheiten:**

Kern: Hangläufer, Bogenschützen, Bergwölfe

Elite: Gipfelwache, Wolfskrieger, Tempelakolyten, Wolfsreiter, Wolfsritter, Klippenschützen

Selten: Tempelschüler, Repetierspeerschleuder, Löwenreiter

Helden: Granitkommandant, Druide, Klauenkrieger

Kommandanten: Diamantkommandant, Erzdruide, Klauenritter

### **Ruf der Berge**

Armeeübergreifend. Befindet sich eine Einheit der Bergelfen in mehr als 12“ Umkreis um ein Geländestück (Kein Gebäude), so muss es einen Moralwerttest bestehen. Andernfalls sinkt sein Moralwert um -1, so lange es in mehr als 12“ Umkreis um ein Geländestück ist. Würfle für gesamte Einheiten einmal.

### **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.

**Kern:**

**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

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer

**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“

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer

## 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, +10 PKT Standartenträger, + 10 PKT Champion, Champion: magische Gegenstände bis zu 25 PKT, Standartenträger Standarte bis zu 25 PKT.

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

### Wolfskrieger (30 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, +10 PKT Standartenträger, + 10 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, Geländenutzung,

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,

•Für zusätzliche 4 Punkte: +1 I, +1 S, +1 MW

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländenutzung, Leichte Kavallerie

### **Klippenschützen (24 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, Geländenutzung,

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

BKGBFSWIALPMW56433611974-546336

Ausrüstung: Lanze, Schild, schwere Rüstung

Sonderregeln: Erfahrener Felsläufer, Geländennutzung,

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

### Repetierspeerschleuder (220 PKT, KM)

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

## 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

BKGBFSWIALPMW5645364310

Ausrüstung : Handwaffe, Zweihandwaffe

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

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

BKGBFSWIALPMW5745366410

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	6	5	-	5	5	4	5	4	7
Pegasus	8	3	-	4	4	3	4	2	6
Greif	6	5	-	5	5	4	5	4	7
Bergdrache	6	7	-	6	6	3	6	6	8

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 der Diamanthalle

### 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 24“ Umkreis um den Zauberer

## Die Lehre der Felsen

Lehrenattribut: Wird ein Zauber dieser Lehre in 6“ Umkreis um ein Geländestück (Kein Gebäude) gewirkt, so erhält der Zaubernde +1 auf den Zauberwurf. Wird ein Zauber dieser Lehre in mehr als 12“ Umkreis um ein Geländestück gewirkt, so kann der Zaubernde nicht kanalisieren.

Grundzauber: Felsruf 9+

Felsruf ist ein Unterstützungszauber mit einer Reichweite von 24“. Der Zauberer lässt an einem beliebigen Ort einen Hügel entstehen. Befindet sich dort eine feindliche Einheit, so erhöht sich der Zauberwert auf 15+ und die Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 5

1 Essenz des Berges 7+

Essenz des Berges ist ein Geschosszauber mit einer Reichweite von 24“. Er verursacht W6 Treffer der Stärke 4, die als rüstungsbrechend gelten. Der Zauberer kann sich entscheiden, die Anzahl der Treffer auf 2W6 und die Stärke auf 5 zu erhöhen. Tut er dies, so hat der Zauber eine Komplexität von 18+.

2 Erde zu Stein 9+

Erde zu Stein ist ein Fluchzauber mit einer Reichweite von 12“. Wirkt nur gegen Infanterie, Bestien oder Kavallerie. Getroffene Einheiten können sich in der nächsten Phase erst bewegen, wenn sie einen Widerstandstest und dann einen Stärketest bestehen.

3 Stein, erwache! 9+

Stein, erwache! hat eine Reichweite von 12“. Am Zielpunkt erscheinen drei Erdelementare mit folgendem Profil:

(INF)

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

Sonderregeln: Unerschütterlich

4 Erdbeben 10+

Erdbeben ist ein Fluchzauber mit einer Reichweite von 36“. Das Ziel kann ein beliebiges Gebäude sein. Alle Einheiten innerhalb des Gebäudes erleiden einen Treffer der Stärke 3, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Bei einer 5+ wird ausserdem das Gebäude entfernt.

5 Granitschild 11+

Granitschild ist ein Unterstützungszauber mit einer Reichweite von 18“. Die getroffene Einheit erhält bis zur nächsten Magiephase des Zauberers +4 Widerstand. Allerdings kann sich die Einheit bis zur nächsten Magiephase des Zauberers nicht bewegen, ausser sie flieht. Sollte sie fliehen, verfällt der Bonus des Zaubers. Das KG der Einheit sinkt für die Wirkdauer um 1.

6 Avatar des Wolfes 22+

Avatar des Wolfes ist ein Direktschadenszauber mit einer Reichweite von 24“. Die betroffene Einheit erleidet 4W6 rüstungsignorierende Verwundungen – ihr KG. Danach muss sie auf Panik testen.