

SEEWACHE VON LOTHERN

Die Flotten Lothorns schützen die Küsten Eataines, doch sie sind auch auf jedem Meer der Welt zuhause und patrouillieren die Seewege, immer auf der Wacht gegen die Feinde des Elfenvolkes.

Die Flotte von Admiral Aislinn, von seinen Standesgenossen „der Bösertige“ genannt, ist in den letzten Monaten außergewöhnlich aktiv gewesen. Kleine Kampfgruppen der Seeschatten von Lothorn unternehmen Überfälle entlang der südlichen Küste Norscas, bergen verloren gegangene Artefakte, befreien Gefangene und ermorden sogar mächtige feindliche Anführer. Lord Aislinns genaue Motive sind alles andere als klar, doch seine Angriffe haben beträchtliche Verwirrung unter den Stämmen erzeugt, die sich Archaons Invasion anschließen wollten.

Die folgenden Truppen dürfen als Charaktermodelle, Kern-, Elite- oder Seltene Auswahlen in einer Seewache der Hochelfen enthalten sein:

KOMMANDANTEN	0-1 Admiral* (Prinz) Sturmweber* (Erzmagier)
HELDEN	Kapitän* (Edler) Nebelrufer* (Magier)
KERNEINHEITEN	Seegarde von Lothorn (Champions dürfen magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Punkten erhalten, eine Einheit darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Punkten erhalten). Schiffsbesatzungen (zählen nicht gegen das Minimum von Kernausswahlen).
ELITEEINHEITEN	2+ Seeschatten von Lothorn (Schattenkrieger)
SELTENE EINHEITEN	Repetierspeerschleudern Meeresdrachen, Riesenadler

* Kein Charaktermodell darf ein Elfenross erhalten; sie dürfen nur auf fliegenden Kreaturen reiten.

ADMIRAL DER SEEWACHE

Der Admiral ist ein Veteran von Jahrhunderten unkonventioneller Seekriegführung und bevorzugt besonders die Überfälle auf die feindlichen Küsten. Er findet ein beinahe grausames Vergnügen daran, die von den Seemagiern Lothorns heraufbeschworenen Nebel zu nutzen, um demoralisierende Angriffe auf seine Feinde zu führen, bevor diese eine zusammenhängende Schlachtlinie bilden können.

Nebelmeister ist ein neuer Ehrentitel der Hochelfen, den der Admiral in dieser Armee ohne zusätzliche Kosten erhält.

Unmittelbar nachdem beide Armeen vollkommen aufgestellt worden sind (inklusive Kundschafter), erhält jede Einheit der Seegarde, der Seeschatten und jede Repetierspeerschleuder eine besondere, zusätzliche Schussphase. Während dieser Schussphase ignorieren die Schützen sämtliche negativen Modifikatoren auf den Trefferwurf und dürfen jede feindliche Einheit auf dem Spielfeld beschießen, unabhängig von Reichweite, Sichtlinie und Nähe zu befreundeten Truppen (es dürfen allerdings immer noch keine Charaktermodelle in einem Regiment ähnlich großer Modelle herausgepickt werden).

Zusätzlich herrscht Aislinn mit eiserner Faust über seine Schiffe und ist automatisch der General der Armee. Wenn die Armee einen

Admiral enthält, so ist dies automatisch Aislinn, außerdem wird sie nicht von der Hochelfen-Sonderregel Hofintrigen betroffen.

MEERESDRACHE 200 Punkte

Die Magier Lothorns können die Kreaturen der Tiefe an die Oberfläche rufen und den primitiven Geistern der Monstrositäten ihren Willen aufzwingen. Der Meeresdrache ist ein seltenes Beispiel für eine solche Kreatur, die auch zu Lande kämpfen kann – und dieser entfernte Verwandte (manche meinen auch, Vorfahre) der Drachen von Caledor ist ein wahrhaft tödlicher und entsetzlicher Gegner.

	B	KG	S	W	LP	I	A	MW
Meeresdrache	6	6	5	5	5	3	5	7

SONDERREGELN

Einsetzen; Großes Ziel; Schuppenhaut (3+); Regeneration

Amphibisch: Meeresdrachen erleiden keine Bewegungsabzüge bei Bewegungen durch wasserbasierende Geländestücke – stattdessen wird ihre Bewegung im Wasser auf 10 erhöht und sie gelten nicht als Großes Ziel, solange sie sich darin befinden.

Aus der Tiefe gerufen: Du darfst so viele Meeresdrachen einsetzen, wie du Sturmweber und Nebelrufer in der Armee hast (soweit du noch genug Seltene Auswahlen offen hast). Jeder Meeresdrache wird vor der Aufstellung an einen bestimmten Magier „gebunden“ (notiere das in deiner Armeeliste).

In jedem Spielzug, in dem ein Meeresdrache einen Regenerationswurf verpatzt, muss er einen Test auf den Moralwert des Magiers ablegen, an den er gebunden ist. Verpatzt er den Test, würfelst du auf der Monsterreaktionstabelle auf Seite 105 im Warhammer-Regelbuch (das Ergebnis 5-6 stellt dabei eher dar, dass die Kreatur einfach dumpf herumsteht, sie hat ja schließlich keinen Reiter – die Wirkung bleibt aber dieselbe).

Sollte der Magier ausgeschaltet werden, muss der Meeresdrache in jedem Spielzug auf seinen eigenen Moralwert testen; verpatzt er ihn einmal, gilt das nachfolgende Ergebnis auf der Reaktionstabelle bis zum Ende des Spiels.

Copyright © Games Workshop 2004. Die Texte, Regeln, Diagramme, Illustrationen und alle anderen Materialien in diesem PDF sind exklusives und durch das Urheberrecht geschütztes Eigentum von Games Workshop Limited. Eine einzelne Kopie darf auf einen einzelnen PC herunter geladen und dort zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch, zu Forschungs- und Bildungszwecken und als Referenz gespeichert werden. Zusätzliche Kopien dürfen ohne eine vorherige und schriftliche Genehmigung von Games Workshop Limited weder elektronisch noch anderweitig angefertigt und verbreitet werden. Alle anderen Rechte vorbehalten.

Das Emblem des zweiköpfigen imperialen Adlers, das Games Workshop Logo, Sturm des Chaos, GW, Chaos, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf und alle assoziierten Zeichen, Namen, Charaktere, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wenn zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern registriert. Alle Rechte vorbehalten.

SCHIFFSBESATZUNG9 Punkte/Modell

Die Besatzung von Aislinns Schiffen besteht aus erfahrenen Seeleuten, die oftmals die Seegarde und Seedrachen an Land begleiten, wenn deren Zahl zu gering ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seemann	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Maat	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und Schild

Optionen:

- Die Einheit darf für +1 Punkt/Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden.
- Die Einheit darf für +1 Punkt/Modell mit Speeren bewaffnet werden.
- Die Einheit darf für +2 Punkte/Modell mit Bögen bewaffnet werden.
- Werte einen Seemann für +6 Punkte zu einem Musiker auf.
- Werte einen Seemann für +12 Punkte zum Maat auf.

EINZIGARTIGE ZAUBERSPRÜCHE

Die Magier der Seewache haben sich auf äußerst mächtige Zauberkräfte spezialisiert, bei denen sie die urtümlichen magischen Aspekte des tiefen Ozeans anrufen. Nebelrufer und Sturmweber ersetzen den Spruch *Magieentzug* durch einen der folgenden Zauber, den sie frei und zusätzlich zu ihren normalen Sprüchen wählen dürfen. Alle sonstigen Zauber werden entsprechend der Regeln auf den Seiten 20 & 21 im Armeebuch Hochelfen ausgewählt.

NEBELSCHWADEN Gelingt bei 7+

Bleibt im Spiel

Ein salzig riechender Nebel wallt über das Schlachtfeld und verbüllt die Asur mit seiner körperlosen Liebkosung.

Dieser Zauber hat eine Reichweite von 24 Zoll und kann auf jede befreundete Einheit gezaubert werden, die der Magier sehen kann, selbst wenn sie sich im Nahkampf befinden sollte.

Alle gegen diese Einheit gerichteten gegnerischen Attacken aus Nahkampf oder Beschuss erleiden einen Malus von -1 auf ihren Trefferwurf. Die Attacken der durch den Nebel geschützten Einheit werden durch ihn nicht beeinflusst.

Sind sie einmal gewirkt, bleiben die Nebelschwaden an Ort und Stelle, bis sie gebannt werden, die Einheit sich bewegt (sie darf sich allerdings neuformieren oder ihre Formation ändern, ohne den Nebel zu vertreiben), der Magier beschließt, den Zauber zu beenden (was er jederzeit tun kann), einen anderen Zauber zu wirken versucht oder ausgeschaltet wird.

HERRIN DER TIEFE Gelingt bei 9+

Bleibt im Spiel

Selbst über den Lärm der Schlacht hinweg werden die Feinde der Elfen von den zutiefst verstörenden Klängen des Liedes der Ozeaniden verwirrt, und eine Vision unheilvoller Schönheit schlägt jeden einzelnen in ganz persönliche Fesseln.

Platziere ein angemessenes (menschengroßes) Modell in 6 Zoll Umkreis um den Zauberer, um den Ozeaniden darzustellen. Dieses Modell darf sich nicht bewegen und keinerlei Aktionen irgendeiner Art durchführen; genau genommen ist es eher ein Geländestück als ein Modell und gilt für Bewegungen als offenes Gelände.

Wenn eine gegnerische Einheit eine Einheit der Armee von Lothern angreifen oder beschießen möchte, muss sie zuerst die Entfernung zum Ozeaniden nachmessen. Ist der Ozeanid näher als die Zieleinheit, muss die gegnerische Einheit einen Moralwerttest ablegen. Verpatzt sie ihn, wird die feindliche Einheit von den unheimlichen Gesängen des Ozeaniden abgelenkt und führt den Angriff nicht durch bzw. schießt nicht. Besteht sie ihn, wird für den Rest des Spiels kein Ozeanid mehr irgendeinen Einfluss auf diese Einheit haben. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind.

Ist er einmal herbeigerufen worden, bleibt der Ozeanid an Ort und Stelle, bis der Zauber gebannt wird, der Magier ihn beendet (was er jederzeit tun kann), der Zauberer einen weiteren Spruch zu wirken versucht oder ausgeschaltet wird.