

REICHE DER HOCHELFEN



Dieses Dokument enthält Regeln und Hintergrund für ausgewählte neue Charaktermodelle, Einheiten und Magische Gegenstände aus Warhammer: The Old World – Arcane Journal – High Elf Realms. Diese Regeln können zusätzlich zu jenen in der Armeeliste der Reiche der Hochelfen in Strahlende Heere eingesetzt werden.

REICHE DER HOCHHELFEN

CHRACIANISCHES KRIEGSHEER

Diese Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste der Reiche der Hochelfen aus Warhammer: The Old World – Strahlende Heere und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.



Wenn du eine Armee des Chracianischen Kriegsheers bei Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste in Strahlende Heere verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee des Chracianischen Kriegsheers darstellen:

Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

Charaktermodelle

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Prinz oder Erzmagier der Hochelfen pro 1.000 Punkte
- 0-1 Chracianischer Häuptling oder Sturmweber pro 1.000 Punkte
- Edle der Hochelfen

Kern

Mindestens 33 % des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- Elfische Speerträger, Elfische Bogenschützen und Chracianische Waldläufer
- 0-1 Einheit Weiße Löwen von Chrace pro 1.000 Punkte

Elite

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Weiße Löwen von Chrace, Löwenstreitwagen von Chrace
- 0-1 Einheit Kriegslöwen pro 1.000 Punkte

Selten

Bis zu 33 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Einheit Löwengarde
- 0-1 Schattenkrieger oder Schwestern von Avelorn pro 1.000 Punkte
- 0-2 Riesenadler pro 1.000 Punkte
- 0-1 Adlerklaue-Speerschleuder pro 1.000 Punkte

Armeestandartenträger

Ein einzelner Edler der Hochelfen oder Chracianischer Häuptling deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben.

Magische Gegenstände

Jedes Modell, das die Option hat, Magische Gegenstände zu erwerben, kann Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände der Reiche der Hochelfen erwerben.



SONDERREGELN DES CHRACIANISCHEN KRIEGSHEERS

Auf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung aller Armeesonderregeln, die für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste des Chracianischen Kriegsheers verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln der Reiche der Hochelfen auf Seite 184 in Strahlende Heere. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln der Reiche der Hochelfen.

Chracianischer Stolz

Die Elfen von Chrace sind harte Krieger und nicht daran gewöhnt, die Befehle Außenstehender zu befolgen. Entsprechend übergeben Armeen aus Chrace selten das Kommando an Prinzen aus fremden Ländern.

Charaktermodelle in einer Berichtigten Armee des Chracianischen Kriegsheers, die eine Elfenehrung erhalten können, können nur eine der folgenden wählen:

- Schattenpirscher
- Chracianischer Jäger
- Reinherzig

Beachte, dass Chracianische Häuptlinge für die Belange, sich Einheiten der Weißen Löwen von Chrace anzuschließen, gelten, als hätten sie die Elfenehrung Chracianischer Jäger.

Verborgene Pfade

Die Elfen von Chrace kennen sich alle im Wald aus und sind erfahrene Fährtenleser, sodass sie auf verborgenen Pfaden feindliches Gebiet durchqueren und ihre Gegner überraschen können.

0-1 Einheit Elfische Speerträger oder Elfische Bogenschützen pro 1.000 Punkte in einer Berichtigten Armee des Chracianischen Kriegsheers können für +1 Punkt pro Modell die Sonderregel *Durch Deckung bewegen* haben.

Außerdem kannst du einmal pro Spiel, wenn du würfelst, um zu ermitteln, ob eine Einheit mit der Sonderregel *Überfall*, die sich gegenwärtig als Verstärkung in Reserve befindet, ankommt, einen Modifikator von +1 oder -1 auf das Ergebnis anwenden.

Krieger von Chrace

Wer sich das Recht verdient hat, den Pelz eines chracianischen Weißen Löwen zu tragen, tut das voller Stolz, und in den Reihen der Bürgermiliz von Chrace gibt es viele, die sich dieses Recht verdient haben.

Einheiten Elfischer Speerträger oder Elfischer Bogenschützen in einer Berichtigten Armee des Chracianischen Kriegsheers können für +10 Punkte pro Einheit die Sonderregel *Löwenpelz* haben.

Krieger der Wildnis

Die Armeen von Chrace streben danach, ihre Feinde an einem Ort ihrer Wahl zur Schlacht zu stellen, voller Zuversicht, dass der holprige Boden, den sie vorziehen, den Vormarsch des Gegners behindern wird.

Sobald die Spieler das Gelände aufgestellt haben, kann ein Spieler des Chracianischen Kriegsheers ein Stück schwieriges Gelände aufstellen, das an der breitesten Stelle zwischen 8 und 12 Zoll misst. Es kann irgendwo auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, aber nicht in der Aufstellungszone des Gegners und nicht innerhalb von 6 Zoll um ein besonderes Geländestück (beachte, dass dieses Geländestück anders als die meisten Geländestücke innerhalb von 12 Zoll um die Schlachtfeldmitte aufgestellt werden kann, sofern die Gegenwart eines besonderen Geländestücks dies nicht verhindert).



REICHE DER HOCHFELDEN

SEEGARDE-GARNISON

Diese Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste wurde entworfen, um zusammen mit der Armeeliste der Reiche der Hochelfen aus Warhammer: The Old World – Strahlende Heere und den Abschnitten „Einheiten bilden“ und „Warhammer-Armeen“ aus dem Regelbuch für Warhammer: The Old World verwendet zu werden.

Wenn du eine Armee der Seegarde-Garnison bei Warhammer: The Old World einsetzen möchtest, kannst du beim Schreiben deiner Aufmarschliste die Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste unten statt der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste in Strahlende Heere verwenden. Auf den folgenden Seiten findest du neue Profile und Regeln für bestimmte Modelle deiner Armee, die die einzigartigen Einheiten einer Armee der Seegarde-Garnison darstellen:

Berüchtigte-Armee-Zusammenstellungsliste

Charaktermodelle

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Seegarde-Garnison-Befehlshaber und Sturmweber
- 0-1 Drachemagier, Edler oder Magier der Hochelfen pro 1.000 Punkte

Kern

Mindestens 33 % des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

- Seegarde von Lothorn und Schiffskompanie
- 0-1 Einheit Schattenkrieger pro 1.000 Punkte

Elite

Bis zu 50 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Himmelssegler von Lothorn
- 0-2 Riesenadler pro 1.000 Punkte
- 0-3 Adlerklaue-Speerschleudern pro 1.000 Punkte

Selten

Bis zu 33 % des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Ellyrianische Grenzreiter
- 0-1 Flammensäulen- oder Frostherz-Phönix pro 1.000 Punkte
- Meerwyrmer

Armeestandartenträger

Ein einzelner Edler der Hochelfen oder Seegarde-Garnison-Befehlshaber deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Armeestandartenträger aufgewertet werden. Zusätzlich zu den Punkten, die er für gewöhnlich für Magische Gegenstände ausgeben kann, kann ein Armeestandartenträger eine einzelne Magische Standarte ohne Punktebegrenzung erwerben.

Magische Gegenstände

Jedes Modell, das die Option hat, Magische Gegenstände zu erwerben, kann Magische Gegenstände von der Liste der allgemeinen Magischen Gegenstände oder von der Liste der Magischen Gegenstände der Reiche der Hochelfen erwerben.



SONDERREGELN DER SEEGARDE-GARNISON

Auf dieser Seite findest du eine vollständige Beschreibung aller Armeesonderregeln, die für eine Armee gelten, für deren Zusammenstellung die Berichtigte-Armee-Zusammenstellungsliste der Seegarde-Garnison verwendet wurde. Diese gelten zusätzlich zu den Sonderregeln der Reiche der Hochelfen auf Seite 184 in Strahlende Heere. Im Falle von Widersprüchen haben die Sonderregeln unten Vorrang gegenüber den Sonderregeln der Reiche der Hochelfen.



Armee des Seefürsten

Die Kompanien der Seegarde, welche die Kolonien der Elfen verteidigen, sind extrem gut ausgebildete Soldaten. Entsprechend weigert sich der Seefürst, verhätschelte Prinzen oder lebensferne Magier seine Streitkräfte führen zu lassen.

Charaktermodelle in einer Berichtigten Armee der Seegarde-Garnison, die eine Elfenehrung erhalten können, können nur eine der folgenden wählen:

- Schattenpirscher
- Reinherzig
- Seegarde

Aus dem Nebel

Seegardisten sind erfahren im Kampf von Schiff zu Küste und geschickt darin, den Meeresnebel zu nutzen, um ihre Feinde zu verwirren.

Nach der Aufstellung, aber bevor Einheiten mit der Sonderregel *Kundschafter* aufgestellt oder Einheiten mit der Sonderregel *Vorhut* bewegt werden, kannst du sofort eine einzelne aufgestellte Einheit deiner Armee vom Schlachtfeld entfernen und irgendwo in deiner Aufstellungszone wieder aufstellen.

Aus den Sturmwolken

Die Schiffe der Flotte Ulthuans werden jederzeit von Himmelsseglern von Lothern geschützt, die unbemerkt in den Wolken segeln und stets bereit sind, sich von oben auf nichts ahnende Feinde zu stürzen.

- 0-1 Himmelssegler von Lothern pro 1.000 Punkte in einer Berichtigten Armee der Seegarde-Garnison, inklusive Himmelssegler, die als Charaktermodell-Reittiere gewählt wurden, können für +10 Punkte pro Modell die Sonderregel *Überfall* haben.

Waldhüter der Alten Welt

Die Krieger von Nagarythe arbeiten überall in der Alten Welt eng mit Garnisonen der Seegarde zusammen und ziehen den Armeen des Seefürsten voraus, um seine Feinde aus unerwarteter Richtung anzugreifen.

- 0-1 Einheit Schattenkrieger mit Einheitenstärke 10 oder weniger in einer Berichtigten Armee der Seegarde-Garnison kann kostenlos die Sonderregel *Überfall* haben.

Stolz der Flotte

An der Seite einer Schiffskompanie bildet die Seegarde das Rückgrat der Armeen des Seefürsten.

Seegarde-Einheiten in einer Berichtigten Armee der Seegarde-Garnison erhalten die Sonderregel *Hauptregiment*. Außerdem:

- 0-1 Einheit Seegarde pro 1.000 Punkte in einer Berichtigten Armee der Seegarde-Garnison können kostenlos die Sonderregel *Gut ausgebildet* haben.



Korhil Löwenmähne, Hauptmann der Weißen Löwen

Korhil darf in jede Armee der Reiche der Hochelfen aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die die Option enthält, eine oder mehrere Einheiten Weiße Löwen von Chrace aufzunehmen. Er muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Korhil Löwenmähne	5	7	5	4	3	3	6	4	9	175

Truppentyp: Schwere Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)

Basegröße: 25 x 25 mm

Einheitsgröße: 1

Ausrüstung: Handwaffe, Chayal (siehe unten), Charandis' Pelz (siehe unten) und Schwere Rüstung

Optionen:

- Kann einen Häuptlingsstreitwagen als Reittier erhalten (siehe Seite 8)..... +105 Punkte

Sonderregeln: Durch Deckung bewegen*, Elfenreflexe, Mächtige Konstitution, Mut der Zeitalter, Rasender Angriff*, Unnachgiebig

**Beachte, dass diese Sonderregeln nicht für Korhils Reittier gelten (sollte er eines haben).*

Mächtige Konstitution

Die Weißen Löwen behaupten, dass ihr Hauptmann der mächtigste Elf in ganz Ulthuan ist, und seine Kraft und Vitalität sind legendär.

Während eines Zuges, in dem er eine Angriffsbewegung von 3 Zoll oder mehr ausgeführt hat, erhält Korhil einen Modifikator von +1 auf seinen Stärkewert. Außerdem ist Korhil immun gegen die Sonderregel *Giftattacken*. Wird er von einer Attacke mit dieser Sonderregel getroffen, muss der Attackierende einen normalen Verwundungswurf ausführen.

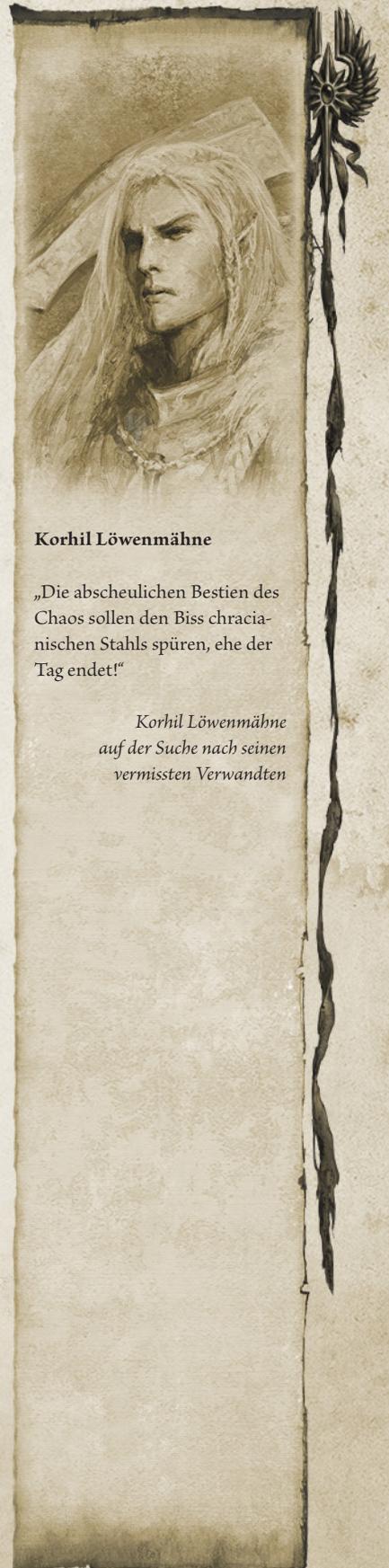
Charandis' Pelz

Als Anerkennung von Korhils Dienst und Tapferkeit wurde Charandis' Pelz für ihn zu einem prachtvollen verzauberten Umhang verarbeitet.

Der Träger von Charandis' Pelz verbessert seinen Rüstungswert um 1, solange er in den Nahkampf verwickelt ist, und um 2 (bis zu einem Maximum von 2+) gegen nichtmagische Fernkampftackten. Außerdem erhält der Träger die Sonderregel *Regeneration* (5+).

	R	S	DS	Sonderregeln
Chayal	Nahkampf	S+2	-3	Todestoß, Zweihändig geführt

Anmerkung: Chayals Träger kann während der Nahkampfphase Trefferwürfe, die eine natürliche 1 ergeben, wiederholen.



Korhil Löwenmähne

„Die abscheulichen Bestien des Chaos sollen den Biss chracianischen Stahls spüren, ehe der Tag endet!“

*Korhil Löwenmähne
auf der Suche nach seinen
vermissten Verwandten*

Ishaya Vess, Wächterin der Stillen Insel

Ishaya Vess darf in jede Armee der Reiche der Hochelfen aufgenommen werden, die mit einer beliebigen Armeezusammenstellungsliste zusammengestellt wurde, die die Option enthält, eine oder mehrere Einheiten Seegarde von Lothern aufzunehmen. Sie muss wie hier angegeben eingesetzt werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Ishaya Vess	5	7	7	4	3	3	7	3	9	170

- Truppentyp:** Reguläre Infanterie (Charaktermodell mit Eigenname)
Basegröße: 25 x 25 mm
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: Handwaffe, Schwere Rüstung, Schild, Mathlanns Zorn und Kriegsbogen
Sonderregeln: Flottendisziplin, Gebieterische Stimme, Ithilmar-Waffen, Mut der Zeitalter, Präzisionstreffer, Sammelruf, Schlägt zuerst zu

Gebieterische Stimme

Ishaya hat Jahre damit verbracht, Befehle über tosende Wellen, Orkanwinde und den Lärm der Schlacht hinweg zu brüllen.

Ishayas Befehlsreichweite wird um 3 Zoll erhöht; mit anderen Worten: Ishaya Vess hat eine Befehlsreichweite von 12 Zoll. Falls sie der General deiner Armee ist, hat sie eine Befehlsreichweite von 15 Zoll.

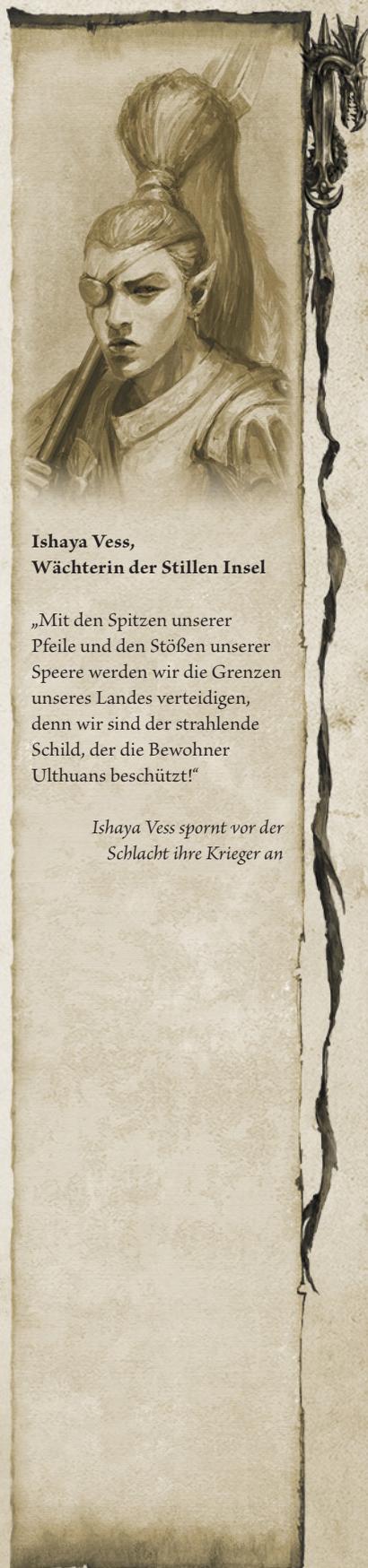
Präzisionstreffer

Ishaya hat ihren Kriegern beigebracht, die Schwachstellen in der Verteidigung ihrer Feinde zu finden, so dass sie Treffer landen können, egal wie schwer ihre Gegner gepanzert sind.

Eine Einheit der Seegarde von Lothern, der sich Ishaya Vess angeschlossen hat, verbessert den Durchschlagswert ihrer Waffen um 1.

	R	S	DS	Sonderregeln
Mathlanns Zorn	Nahkampf	S+1	-2	Magische Attacken, Rüstungsfluch (1)

Anmerkung: Während der Nahkampfphase müssen feindliche Modelle einen einzelnen erfolgreichen Trefferwurf gegen die Trägerin von Mathlanns Zorn wiederholen.



**Ishaya Vess,
Wächterin der Stillen Insel**

„Mit den Spitzen unserer Pfeile und den Stößen unserer Speere werden wir die Grenzen unseres Landes verteidigen, denn wir sind der strahlende Schild, der die Bewohner Ulthuans beschützt!“

Ishaya Vess spornst vor der Schlacht ihre Krieger an

Charaktermodell



Fürsten von Chrace

Die Elfen von Chrace stammen aus einem Land, das einst friedlich und ruhig war, aber seit langen Jahrhunderten vom Krieg und dem üblen Einfluss des Chaos heimgesucht wird. So sind sie zu zähen Kriegeren geworden und stets wachsam gegenüber den Gefahren der Wildnis. Um Regimenter solcher Elfen zu befehligen, muss ein Krieger standhaft und willensstark sein und einen kräftigen Waffenarm haben, Eigenschaften, welche die Häuptlinge der chracianischen Stämme vorbildlich verkörpern. Gehüllt in die Pelze monströser Bestien und mit den Großklingen, für die ihre Provinz berühmt ist, sind diese mächtigen Krieger auf den Schlachtfeldern der Alten Welt eine beeindruckende Erscheinung, besonders wenn sie auf einem großen Streitwagen fahren, der von wilden Löwen mit schneeweißem Pelz und rasiermesserscharfen Klauen gezogen wird.

Chracianische Häuptlinge

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Chracianischer Häuptling	5	6	4	4	3	3	5	3	9	105

Truppentyp: Schwere Infanterie (Charaktermodell)

Basegröße: 25 x 25 mm

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung

Optionen:

- Kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Zusätzliche Handwaffe..... +4 Punkte
 - Chracianische Großklinge..... +3 Punkte
- Kann einen Häuptlingsstreitwagen als Reittier erhalten +105 Punkte
- Kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von75 Punkten

Sonderregeln: Durch Deckung bewegen*, Ithilmar-Waffen, Löwenpelz, Mut der Zeitalter, Rasender Angriff*, Schlägt zuerst zu*, Unnachgiebig

**Beachte, dass diese Sonderregeln nicht für das Reittier dieses Modells gelten (sollte es eines haben).*

Häuptlingsstreitwagen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Häuptlingsstreitwagen	-	-	-	5	4	3	-	-	-	+105
Wagenlenker (x1)	-	5	4	4	-	-	4	1	-	-
Chracianischer Löwe (x2)	8	5	-	4	-	-	4	2	-	-

Truppentyp: Schwerer Streitwagen

Basegröße: 50 x 100 mm

Einheitengröße: 1

Rüstungswert: 4+

Ausrüstung:

- **Wagenlenker:** Handwaffe und Chracianische Großklinge
- **Chracianische Löwen:** Klauen und Zähne (zählen als Handwaffen)

Sonderregeln: Angst, Aufpralltreffer (W6, nur Häuptlingsstreitwagen), Elfenreflexe, Erster Angriff, Geschlossene Ränge, Mut der Zeitalter, Rüstungsfluch (1, nur Chracianische Löwen), Unnachgiebig



Seegarde-Garnison-Befehlshaber

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Seegarde-Garnison-Befehlshaber	5	6	7	4	3	2	5	3	9	90

Truppentyp: Reguläre Infanterie (Charaktermodell)
Basegröße: 25 x 25 mm
Einheitengröße: 1
Ausrüstung: Handwaffe, Kriegsbogen und Leichte Rüstung

Optionen:

- Kann einen Kavalleriespeer erhalten (sofern geeignet beritten) +2 Punkte
- Kann seinen Kriegsbogen durch einen Langbogen ersetzen +4 Punkte
- Kann einen Schild erhalten +2 Punkte
- Kann Leichte Rüstung durch Schwere Rüstung ersetzen +3 Punkte
- Kann eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Himmelssegler von Lothern +90 Punkte
 - Greif +130 Punkte
 - Riesenadler +60 Punkte
- Kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von 75 Punkten

Sonderregeln: Flottendisziplin, Ithilmar-Waffen, Mut der Zeitalter, Schlägt zuerst zu*, Versierte Bogenschützen

**Beachte, dass diese Sonderregel nicht für das Reittier dieses Modells gilt (sollte es eines haben).*

Versierte Bogenschützen

Unter einem erfahrenen Befehlshaber üben Regimenter der Seegarde mit dem Bogen und perfektionieren die Kunst, auf den Feind zu schießen, während sie Attacken ausweichen.

Sofern er nicht einen Himmelssegler von Lothern als Reittier hat, hat ein Seegarde-Garnison-Befehlshaber die Sonderregeln *Ausweichen* und *Schießen und Verschwinden*. Außerdem erhält jede Einheit der Seegarde von Lothern, der sich dieses Charaktermodell angeschlossen hat, solange das Charaktermodell in der Einheit bleibt die Sonderregeln *Ausweichen* und *Schießen und Verschwinden*.



Charaktermodell



Kommandeure der Flotte

Überallhin in der bekannten Welt segeln die Flotten Ulthuans, besuchen ferne Häfen und versorgen die weit verstreuten Außenposten von Ulthuans Flottenimperium. Diese Schiffe und die Kolonien, die sie besuchen, werden von Regimentern der Seegarde von Lothern verteidigt, die wiederum von einem erfahrenen Veteranen befehligt werden, einem Karrieresoldaten, der als Garnison-Befehlshaber bekannt ist. Anders als so viele Elfen, die nur kurz in der Bürgermiliz ihrer Heimat dienen, haben sich diese Krieger für ein Leben auf See entschieden und kämpfen an fernen Gestaden gegen Ulthuans Feinde. Viele Elfenprinzen sind als Kommandeure unbesonnen und heißblütig, doch die Veteranen der Seegarde sind gewieft und verlassen sich auf den Mut und die Disziplin ihrer Streitkräfte, um jeden Feind zu bezwingen, wo andere alles auf den glorreichen Angriff oder ein heroisches Duell setzen würden.

Charaktermodell



Sturmmagier

Der Seefürst setzt mächtige elfische Magier ein, die zu Land und zu Wasser an der Seite seiner Armeen kämpfen. Diese Magier beherrschen mächtige Zauber, und können die Elemente zu Hilfe rufen, um ihren Verbündeten zu helfen oder ihre Feinde zu verwirren. Viele dieser Magier sind Wanderer, die lange Jahre fern von Ulthuan verbracht haben. Sie reisen durch die Alte Welt und darüber hinaus, perfektionieren ihre Zauberkunst auf fernen Schlachtfeldern und erweitern ihre Gelehrsamkeit durch das Studium der Magie, die die jungen Völker der Welt einsetzen. Einigen in Ulthuan erscheinen diese Magier wild und ungehobelt, aber niemand kann ihr Können in den arkanen Künsten leugnen.

Sturmweber

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Sturmweber	5	4	4	3	3	2	4	2	9	85

Truppentyp: Reguläre Infanterie (Charaktermodell)

Basegröße: 25 x 25 mm

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Handwaffe

Magie: Ein Sturmweber ist ein Zauberer der Stufe 1. Jeder Sturmweber kennt Zauber einer der folgenden Magielehren:

- Elementarismus
- Illusion
- Schwarze Magie

Optionen:

- Kann ein Einhorn als Reittier erhalten.....+35 Punkte
- Ein Sturmweber kann:
 - ein Zauberer der Stufe 2 sein.....+30 Punkte
 - ein Zauberer der Stufe 3 sein.....+60 Punkte
- Kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von75 Punkten

Sonderregeln: Elfenreflexe, Ithilmar-Waffen, Lehre von Saphery, Mut der Zeitalter

Einhorn

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Einhorn	10	4	-	4	-	(+1)	5	2	-	+35

Anmerkung: Ein auf einem Einhorn reitendes Charaktermodell hat +1 Lebenspunkt.

Truppentyp: Monströse Kavallerie

Basegröße: 40 x 60 mm

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Hufe und Horn (zählt als eine Handwaffe)

Sonderregeln: Bezaubernde Aura, Gegenangriff, Magische Attacken, Rüstungsfluch (2, nur Einhorn), Schnelle Bewegung, Stampfattacken (1), Zähne Haut (1)

Bezaubernde Aura

Einhörner schimmern vor magischer Kraft, und dieser glänzenden Aura wohnt auch ein umfassender Zauber inne, der jeden in der Nähe betört.

Feindliche Modelle müssen einen Moralwerttest ausführen, bevor sie in der Nahkampfphase irgendwelche Trefferwürfe gegen dieses Modell ausführen. Misslingt dieser Test, treffen nur Würfe, die eine natürliche 6 ergeben.

Wandernde Magier

Jede Armee, die mit der Großen-Heer-Zusammenstellungsliste der Reiche der Hochelfen zusammengestellt wurde, kann 0-1 Sturmweber pro 1.000 Punkte als Charaktermodell-Auswahl enthalten.

Schiffskompanie

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schiffskompanie	5	4	4	3	3	1	4	1	8	9
Seekadett	5	4	5	3	3	1	4	1	8	+5
Bootsmann	5	4	4	3	3	1	4	2	8	+5

Truppentyp: Reguläre Infanterie

Basegröße: 25 x 25 mm

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffen und Kriegsbogen

Optionen:

- Die gesamte Einheit kann Kriegsbogen durch Stoßspeere und Schilde ersetzen.....kostenlos
- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Seekadetten (Champion) aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
- Oder:
 - ein Modell zu einem Bootsmann (Champion) aufwerten+5 Punkte pro Einheit
- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+5 Punkte pro Einheit
- Die gesamte Einheit kann Leichte Rüstung erhalten.....+1 Punkt pro Modell
- 0-1 Einheit pro 1.000 Punkte kann:
 - die Sonderregel *Offene Ränge* durch *Plänkler* ersetzen.....kostenlos
 - die Sonderregel *Mut der Zeitalter* durch *Veteranen* ersetzen.....+1 Punkt pro Modell

Sonderregeln: Abteilung, Ausweichen, Elfenreflexe, Mut der Zeitalter, Offene Ränge, Schießen und Verschwinden

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Eine Schiffskompanie kann durch Elfische Bogenschützen oder Speerträger dargestellt werden, die in den Farben der Seegarde von Lothern bemalt wurden.



Infanterie



Elfische Seefahrer

Die Elfen, die die Schiffe des Seefürsten bemannen, sind erfahrene Seeleute. Darüber hinaus sind viele Angehörige der Besatzungen wegen des Wehrpflichtsystems, in dem alle Bürger den Umgang mit Langbögen und Speer lernen und zur Verteidigung ihrer Heimat kämpfen müssen, erfahrene Krieger. Als Teil ihrer Pflichten an Bord eines Schiffes wird von ihnen erwartet, dass sie weiter trainieren, wobei sie den Langbogen der Miliz durch einen kompakten Kriegsbogen ersetzen, der für die beengten Verhältnisse eines Schiffsdecks besser geeignet ist. Das ständige Üben garantiert, dass eine Schiffskompanie schnell die Verteidigung ihres Schiffes organisieren kann, sollte das nötig werden. Daher ist es nicht ungewöhnlich, dass Schiffsbesatzungen die Seegarde an Land begleiten, wenn deren Zahl nicht ausreicht.

Infanterie



Champions von Chrace

Die Löwengarde stellt einen Elitekader unter den Krieger von Chrace dar und wird wegen ihres Kampfgeschicks und ihrer Wildheit aus den Reihen der Weißen Löwen ausgewählt. Aber am bekanntesten ist die Löwengarde für ihren Dienst als elitäre Leibwache, insbesondere für den Phönixkönig, aber Kompanien der Löwengarde sind an der Seite vieler der wichtigsten Fürsten und Fürstinnen Ulthuan zu finden. In dieser Rolle reisen Regimenter dieser Elitekrieger weit umher und begleiten ihre Schutzbefohlenen durch viele ferne und feindselige Länder. Daher ist es nicht ungewöhnlich, Angehörige der Löwengarde und die Krieger von Chrace, die an ihrer Seite kämpfen, fernab von Ulthuan anzutreffen.

Löwengarde

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Löwengardist	5	6	4	4	3	1	5	1	9	18
Löwengarde-Hauptmann	5	6	4	4	3	1	5	2	9	+7

Truppentyp: Schwere Infanterie

Basegröße: 25 x 25 mm

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffen, Chracianische Großklingen und Schwere Rüstung

Optionen:

- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Löwengarde-Hauptmann (Champion) aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
 - eine Magische Standarte erwerben bis zu einem Wert von.....50 Punkten
- Ein Löwengarde-Hauptmann kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von.....50 Punkten

Sonderregeln: Champions von Chrace, Elfenreflexe, Geschlossene Ränge, Löwenpelz, Rasender Angriff, Unnachgiebig, Veteranen

Champions von Chrace

Selbst unter den Krieger von Chrace sticht die Löwengarde hervor, stets bereit, den Feind zu besiegen.

Jedes Modell in einer Einheit der Löwengarde kann Herausforderungen annehmen wie ein Charaktermodell. Außerdem kann ein Charaktermodell, das sich einer Einheit der Löwengarde angeschlossen hat, einmal pro Zug seinen „Achtung, Sir!“-Wurf wiederholen.

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Die Löwengarde ist eine Eliteeinheit der Weißen Löwen. Daher kann sie mit Modellen der Weißen Löwen von Chrace dargestellt werden, die im markanten Rot und Weiß ihrer Provinz bemalt wurden.



Chracianische Waldläufer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Chracianischer Waldläufer	5	4	4	4	3	1	4	1	8	12
Chracianischer Hauptmann	5	4	4	4	3	1	4	2	8	+7

Truppentyp: Reguläre Infanterie

Basegröße: 25 x 25 mm

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffen, Chracianische Großklingen und Leichte Rüstung

Optionen:

- Die gesamte Einheit kann:
 - Kriegsbogen erhalten.....+1 Punkt pro Modell
 - Leichte Rüstung durch Schwere Rüstung ersetzen.....+1 Punkt pro Modell
- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Chracianischen Hauptmann (Champion) aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Musiker aufwerten.....+7 Punkte pro Einheit
 - die Sonderregel *Löwenpelz* haben.....+1 Punkt pro Modell
- 0-1 Einheit kann die Sonderregel *Vorhut* ersetzen durch:
 - *Kundschafter*kostenlos
 - *Überfall*+1 Punkt pro Modell

Sonderregeln: Durch Deckung bewegen, Elfenreflexe, Mut der Zeitalter, Plänkler, Vorhut

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

In dunklen Farben bemalt, um sich besser unbemerkt durch Wälder bewegen zu können, mit Teilen aus anderen Bausätzen wie Köchern und unbedeckten Köpfen kombiniert, sind Weiße Löwen von Chrace ideal, um Chracianische Waldläufer darzustellen.



Infanterie



Waldkundschafter

Die Elfen von Chrace sind in ganz Ulthuan als Waldläufer, Fallensteller und Jäger bekannt, die durch die raue Landschaft ihres gebirgigen Reiches ziehen. Durch pfadlose Wälder, einst wundersam und schön, aber jetzt von finsterner Magie verdreht und verdorben, und über die Hänge feindseliger Berge verfolgen die Jäger Chraces gefährliche Kreaturen und tödliche Feinde. Aus den Reihen dieser Jäger stammen die Krieger der Weißen Löwen und der Löwengarde, doch schon bevor sie berufen werden, in solch glorreicher Gesellschaft zu kämpfen, zählen die Waldläufer von Chrace zu den edelsten ihrer Art. Oft schon haben die sorgsam gelegten Fallen und brutalen Angriffe dieser tapferen Krieger Invasionsarmeen aufgehalten.

Kavallerie



Löwen von Chrace

Nicht alle der Weißen Löwen, die durch die Berge Ulthuans pirschen, werden von den Jägern aus Chrace getötet. Die Hochelfen haben keine Freude an unnötigem Gemetzel und halten oft ihre Klagen zurück, wenn sie Jungtiere finden. Ließe man sie in der Wildnis zurück, würden sie sich sicherlich zu wilden und tödlichen Bestien entwickeln, aber mit fachkundiger Pflege werden die jungen Weißen Löwen so loyal wie Greife. Diese „zahmen“ Weißen Löwen verbinden sich rasch mit den chracianischen Jägern, die sie großziehen, und dienen später als Kriegslöwen in den Armeen Ulthuans.

Kriegslöwen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Kriegslöwe	8	5	0	4	4	1	4	2	7	18

Truppentyp: Bestien
Basegröße: 30 x 60 mm
Einheitengröße: 2-6
Ausrüstung: Klauen und Zähne (zählen als Handwaffen)
Sonderregeln: Angst, Durch Deckung bewegen, Offene Ränge, Schnelle Bewegung, Spaltender Hieb, Vorhut

Spaltender Hieb

Die Klauen eines Kriegslöwen sind so scharf wie ein Kavalleriesäbel und so hart wie der beste Stahl, so dass sie mit Leichtigkeit Rüstung durchdringen.

Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel bei einem Verwundungswurf für eine Nahkampfat tacke eine natürliche 6 wirft, hat es einen „spaltenden Hieb“ erzielt. Feindliche Modelle, deren Truppentyp „Reguläre Infanterie“, „Schwere Infanterie“, „Leichte Kavallerie“, „Schwere Kavallerie“ oder „Bestien“ ist, dürfen gegen einen Spaltenden Hieb keinen Rüstungswurf oder Regenerationswurf ausführen (Rettungswürfe dürfen wie üblich ausgeführt werden).

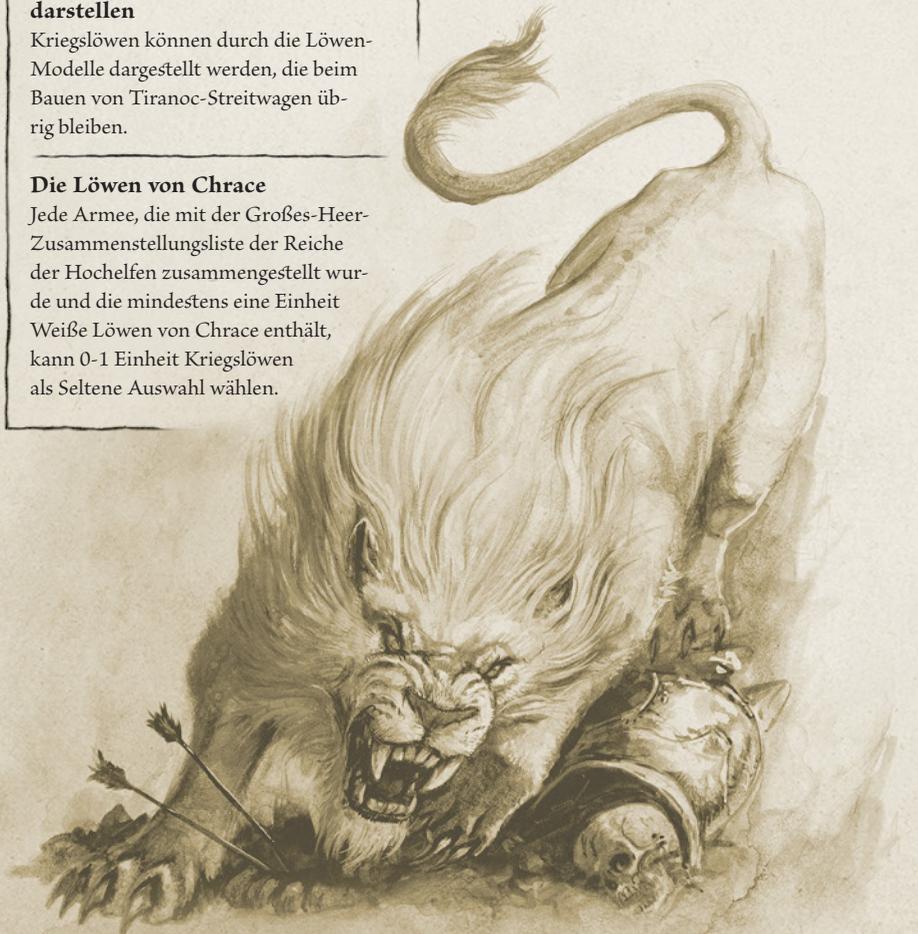
Beachte, dass diese Sonderregel nicht bei Attacken angewendet werden kann, die automatisch verwunden.

Diese Einheit in deinen Spielen darstellen

Kriegslöwen können durch die Löwen-Modelle dargestellt werden, die beim Bauen von Tiranoc-Streitwagen übrig bleiben.

Die Löwen von Chrace

Jede Armee, die mit der Großen-Heer-Zusammenstellungsliste der Reiche der Hochelfen zusammengestellt wurde und die mindestens eine Einheit Weiße Löwen von Chrace enthält, kann 0-1 Einheit Kriegslöwen als Seltene Auswahl wählen.



Meerwyrmer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Meerwurm	6	6	0	6	6	6	3	4	8	225

Truppentyp: Kampfkoloss

Basegröße: 60 x 100 mm

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Peitschende Krallen (siehe unten), Schlangenschwanz (siehe unten), Salziger Atem (siehe unten) und Schimmernde Schuppen (zählen als Schwere Rüstung)

Sonderregeln: Aufpralltreffer (W3), Entkräftende Kälte, Entsetzen, Geschlossene Ränge, Großes Ziel, Mantel des Abgrunds, Stampfattacken (W3+1)

Mantel des Abgrunds

Die erdrückende Dunkelheit der Tiefe umgibt den Meerwurm in der Schlacht.

Alle feindlichen Modelle, die in der Fernkampfphase dieses Modell als Ziel wählen, erleiden einen Modifikator von -2 auf Trefferwürfe für das Schießen auf lange Reichweite anstatt wie üblich von -1.

Entkräftende Kälte

Die Aura der Kälte eines Meerwyrms entzieht allen die Kraft, die sich zu nah heranwagen.

Solange sie sich in Basekontakt mit diesem Modell befinden, erleiden feindliche Modelle einen Modifikator von -1 auf ihren Stärkewert (bis zu einem Minimum von 1).

	R	S	DS	Sonderregeln
Peitschende Krallen Nahkampf	S	-1	Rüstungsfurch (1)	

	R	S	DS	Sonderregeln
Schlangenschwanz Nahkampf	S+2	-2	Schlägt zuletzt zu	

Anmerkung: Im Nahkampf muss dieses Modell jeden Zug eine seiner Attacken mit dieser Waffe ausführen.

	R	S	DS	Sonderregeln
Salziger Atem	-	2	-2	Atemwaffe

Anmerkung: Jede feindliche Einheit, die mindestens eine nicht verhinderte Verwundung durch diese Waffe erleidet, erleidet bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ einen Modifikator von -1 auf ihren Initiativewert.

Aus den Tiefen

Jede Armee, die mit der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste der Reiche der Hochelfen zusammengestellt wurde und die mindestens eine Einheit Seegarde von Lothorn enthält, kann 0-1 Meerwurm als Seltene Auswahl wählen.



Monster



Kreaturen aus der Tiefe

Die Magier der Armeen des Seefürsten beschwören oft Meerwyrmer und unterwerfen sie ihrem Willen. Diese seltsamen Kreaturen gehören zu den ältesten in der Alten Welt, entfernte Verwandte der mächtigen geflügelten Drachen, die einst den Himmel beherrschten. Sie haben lange, gewundene Körper, die muskelbepackt und mit Schuppen bedeckt sind, und vier kurze Gliedmaßen mit rasiermesserscharfen Klauen. Anders als Drachen haben Meerwyrmer keine Flügel und schießen stattdessen durch schlängelnde Bewegungen mit hoher Geschwindigkeit durch die Tiefen oder, wenn der Hunger sie treibt, ihre Beute zu verfolgen, über Land, zur Bestürzung aller, die glaubten, sie könnten ihnen leicht entkommen, indem sie sich ans Ufer retteten.

Magische Gegenstände



Elfisches Kunsthandwerk

Die Elfen Ulthuans zählen zu den besten Kunsthandwerkern der gesamten bekannten Welt und in Sachen Qualität und Kunstfertigkeit können es nur die Werke der Zwerge mit ihren aufnehmen. Doch während die Zwerge Waffen und Rüstungen von robuster Schönheit schmieden, sind die Elfen für die Anmut und die Eleganz ihrer Kreationen bekannt. Solche Artefakte handeln die Elfen mit den Fürsten und Königen der jüngeren Völker. Andere nehmen elfische Abenteurer und die Befehlshaber großer Heere mit sich auf ferne Schlachtfelder, um sie gegen Kreaturen des Bösen und des Chaos einzusetzen. Entsprechend sind die prächtigen Schöpfungen der Schmiede und Magier Ulthuans in allen Ecken der Alten Welt und darüber hinaus zu finden.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER REICHE DER HOCHHELFEN

Die folgenden Seiten sind eine Ergänzung der Magischen Gegenstände der Reiche der Hochelfen in Strahlende Heere. Diese Magischen Gegenstände gibt es nur in Armeen der Reiche der Hochelfen und sie können auf genau die gleiche Weise wie gewöhnliche Magische Gegenstände erworben werden, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

Besonders häufige Magische Gegenstände: Jeder Magische Gegenstand, der mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet ist, gilt als besonders häufig, wie im Regelbuch von Warhammer: The Old World beschrieben.

Magische Waffen

Waldläuferaxt.....90 Punkte

In den starken Händen eines chracianischen Champions kann diese Axt aus reinstem Ithilmar den Schädel selbst der übelsten Bestie mit nur einem Hieb spalten.

	R	S	DS	Sonderregeln
Waldläuferaxt	Nahkampf	S+3	-4	Magische Attacken, Monsterjäger, Schlägt zuletzt zu, Zweihändig geführt

Anmerkung: Nur Modelle einer Berühmten Armee des Chracianischen Kriegsheers können die Waldläuferaxt erhalten.

Bogen des Seefahrers50 Punkte

Dieser aus einem einzigen Stück Silberholz gefertigte mächtige Bogen, den Finubar einst Ulanor von der Seegarde schenkte, soll Schiffe versenken können!

	R	S	DS	Sonderregeln
Bogen des Seefahrers	30"	5	-3	Durch und durch, Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (W3), Unhandlich

Anmerkung: Der Bogen des Seefahrers zählt als Bogen von Avelorn. Der Bogen des Seefahrers schießt wie eine Speerschleuder und verwendet die Sonderregel Durch und durch (siehe Seite 223 des Regelbuchs von Warhammer: The Old World).

Sternenlanze45 Punkte

Die anmutige Form dieser aus dem Metall eines gefallenen Sterns geschmiedeten Waffe täuscht über die großartige Macht hinweg, die sie ihrem Träger verleiht.

	R	S	DS	Sonderregeln
Sternenlanze	Nahkampf	S+3	-4	Magische Attacken, Schlägt zuerst zu

Anmerkung: Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Kavallerie“ oder „Monster“. Die Sternenlanze kann nur in einem Zug eingesetzt werden, in dem der Träger angegriffen hat. In folgenden Zügen (oder wenn der Träger nicht angegriffen hat), muss das Modell stattdessen seine Handwaffe verwenden.

Meeresgoldklinge..... 40 Punkte

Diese glänzende Klinge, die in den erdrückenden Tiefen geschmiedet und von tosenden Wellen geschliffen wurde, schlägt mit der unaufhaltbaren Kraft des Ozeans selbst zu.

	R	S	DS	Sonderregeln
Meeresgoldklinge	Nahkampf	S+1	-1	Magische Attacken, Multiple Lebenspunktverluste (W3)

Anmerkung: Nur Modelle einer Berühmten Armee der Seegarde-Garnison können die Meeresgoldklinge erhalten.

Magische Rüstung

Sternenrüstung 40 Punkte

Die tiefblaue Sternenrüstung, die mit glitzernen Edelsteinen verziert ist, ist ein wundervoller Anblick.

Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Infanterie“ oder „Kavallerie“. Die Sternenrüstung ist eine Schwere Rüstung. Außerdem ist der Träger immun gegen die Sonderregel *Todesstoß*. Wird der Träger von einem Todesstoß getroffen, darf er Rüstungs- und Regenerationswürfe ausführen. Wird die Verwundung nicht verhindert, verliert er einen einzelnen Lebenspunkt.

Der Goldene Schild 30 Punkte

Dieser auf Hochglanz polierte Schild mit intarsierten Wirbelmustern verwirrt den Feind.

Der Goldene Schild ist ein Schild. Außerdem müssen feindliche Modelle, die in der Nahkampfphase ihre Attacken gegen seinen Träger richten, alle Trefferwürfe wiederholen, die eine natürliche 6 ergeben.

Talismane

Reif von Atrazar 55 Punkte

Dieses Diadem voller Edelsteine strahlt eine Aura aus, die den Träger vor Schaden bewahrt.

Der Träger des Reifs von Atrazar hat +1 Lebenspunkt in seinem Profil. Außerdem hat er, sofern der Truppentyp des Trägers „Infanterie“ oder „Kavallerie“ ist, einen Modifikator von +1 auf seinen Widerstandswert.

Heiliger Weihrauch 35 Punkte

Dieser von den Wächtern des Schreins des Asuryan gesegnete Weihrauch brennt tagelang und hüllt den Träger in den wohlriechenden Rauch des Tempels.

Jedes feindliche Modell, das in der Fernkampfphase dieses Modell oder eine Einheit, der es sich angeschlossen hat, als Ziel wählt, erleidet einen zusätzlichen Modifikator von -1 auf den Trefferwurf.

Magische Standarten

Banner der Belastbarkeit 80 Punkte

Die Macht dieses mit eintausend smaragdgrünen Drachenschuppen verzierten Banners erfüllt die Elfen, die unter ihm kämpfen.

Eine Einheit, die das Banner der Belastbarkeit trägt, hat einen Modifikator von +1 auf ihren Widerstandswert.

Das Banner von Lothern 55 Punkte

Das Banner von Lothern wird von jenen emporgehalten, die den kriegerischen Geist der Seegarde beispielhaft verkörpern.

Falls eine Einheit, die das Banner von Lothern trägt, mit Stoßspeeren ausgerüstet ist, kann die Hälfte der Modelle im dritten Glied oder der dritten Reihe (aufgerundet) eine Unterstützungsattacke ausführen (d. h. in dem Glied oder der Reihe hinter dem Glied oder der Reihe, das oder die für gewöhnlich Unterstützungsattacken ausführen kann).

Banner der Balance 25 Punkte

Das Gewebe dieses Banners ist von magischen Energien durchdrungen und mächtige Zauber sind darin eingewirkt.

Solange sie sich in Basekontakt mit einer Einheit befinden, die das Banner der Balance trägt, können feindliche Einheiten keine Treffer- oder Verwundungswürfe wiederholen. Aber die Einheit, die das Banner der Balance trägt, kann das ebenfalls nicht.

Banner der Zuversicht 20 Punkte

Diese Seidenstandarte erfüllt die Herzen jener, die unter ihr kämpfen, mit Zuversicht.

Eine Einheit, die das Banner der Zuversicht trägt, erleidet nicht den üblichen Modifikator von -1 auf Trefferwürfe, wenn sie die Angriffsreaktion Stehen und Schießen ausführt.





Verzauberte Gegenstände

Amulett des Sturms50 Punkte

Um dieses zierliche, schmucklose Silberamulett wirbeln die Winde der Magie mit dem Zorn eines Sturms und bringen feindliche Zauberer durcheinander.

Nur ein Modell in einer Berüchtigten Armee der Seegarde-Garnison kann das Amulett des Sturms erhalten. Solange sie sich innerhalb von 9 Zoll um den Träger des Amuletts des Sturms befinden, können feindliche Zauberer ihre Zauberstufe nicht zu ihren Zauberwürfen addieren.

Ring des Zorns*25 Punkte

Die Elfen Ulthuans sind bekannt für ihr Geschick, magische Ringe herzustellen, und Ringe des Zorns aus schwarzem Eisen sind bei elfischen Kriegerern sehr beliebt.

Der Träger eines Rings des Zorns kann den Zauber *Hammerhand* aus der Lehre der Kampf magie als Gebundenen Zauber mit Energiestufe 2 wirken.

Mutjuwel*15 Punkte

Diese kleinen Juwelen, die Celaer während der Herrschaft Bel-Korhadris' verzauberte, verleiht der Phönixkönig den tapfersten Helden Ulthuans zur Anerkennung ihres Mutes.

Nur ein Modell in einer Berüchtigten Armee des Chracianischen Kriegsheers kann ein Mutjuwel erhalten. Einmal pro Spiel, wenn er einen Aufriebstest ablegen muss, kann der Träger eines Mutjuwels (und seine Einheit) einen zusätzlichen W6 werfen und das höchste Ergebnis ablegen.

Arkane Artefakte

Der Wirbelsplitter50 Punkte

Der aus einem zerstörten Wegstein gehauene Wirbelsplitter kann die Winde der Magie beruhigen.

Beschränkt. Ein Zauberer kann diesen Gegenstand einsetzen, anstatt einen Bannversuch auszuführen. Wenn er das tut, wird der Zauber automatisch gebannt und es ist kein Bannwurf nötig. Außerdem werden alle gegenwärtig im Spiel befindlichen „Bleibt im Spiel“-Zauber gebannt, inklusive Zauber, die von befreundeten Zauberern gewirkt wurden.

Der Anhänger des Schwindlers 40 Punkte

Die von Anhängern des Schwindlergottes Loec getragenen Anhänger sind einfach, stecken aber voller Macht.

Beschränkt. Ein Zauberer kann den Anhänger des Schwindlers einsetzen, wenn er einen Zauberbann versucht. Wenn er das tut, wirf einen zusätzlichen W6, wenn du den Bannwurf ausführt, und lege das niedrigste Ergebnis ab. Wird der Zauber gebannt, kann der Zauberer, der versucht hat ihn zu wirken, für den Rest des Zuges nicht versuchen, weitere Zauber zu wirken. Wird aber mit zwei der geworfenen Würfel eine Doppel-1 geworfen, wird der Träger in den Künsten übertrumpft.

Stab der Festigkeit15 Punkte

Der Stab der Festigkeit absorbiert und zerstreut böartige Energie und schützt so seinen Träger.

Beschränkt. Einmal pro Spiel, wenn der Träger des Stabs der Festigkeit auf der Kontrollverlusttabelle würfeln muss, kann er sich entscheiden, das nicht zu tun.



Darf nur zum persönlichen Gebrauch heruntergeladen
und/oder ausgedruckt werden. .
© Copyright Games Workshop Limited 2024

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM