

# DIE ARMEE DER HOCHELFEN

Wir haben die Armeelisten der Hochelfen so gestaltet, daß Spieler ihre Armeen entsprechend eines vorher vereinbarten Punktwertes zusammenstellen können. Es gibt keine absolute Obergrenze, was die Größe der Armee anbelangt, aber 1000 Punkte sind in etwa der kleinste Punktwert, mit dem sich noch eine sinnvolle Armee ausheben läßt. Kämpfe mit 2000 Punkten auf jeder Seite dauern durchschnittlich einen ganzen Nachmittag, während Euch 3000 Punkte mit genug Truppen ausstatten, um einen ganzen Tag lang zu spielen.

Die meisten Spieler bevorzugen den schrittweisen Ausbau ihrer Armeen, beginnend mit 1000 Punkten und einer anschließenden Vergrößerung um jeweils etwa 500 Punkte. Dadurch wird es einfacher, zukünftige Ausgaben zu planen und die Spieler haben Zeit, ihre Modelle zu bemalen und auf dem Spielfeld auszuprobieren, bevor sie sich entscheiden, was sie als nächstes hinzufügen wollen.

Bei einem normalen Spiel beginnen beide Spieler mit Armeen gleicher Punktgrößen - zum Beispiel auf jeder Seite 2000 Punkte. Vor dem Spiel stellt sich jeder Spieler eine Armee mit dem entsprechenden Punktwert zusammen. Der Hochelfenspieler verwendet die Armeelisten der Hochelfen, während sein Gegner die Liste seiner eigenen Armee verwendet. Der Gesamtwert einer Armee kann durchaus unter den vorher vereinbarten Punkten liegen, da es oft nichts mehr gibt, das du für die letzten übrigen Punkte erwerben könntest.

Der nachfolgenden Liste kannst du entnehmen, welchen maximalen Anteil des Gesamtpunktwerts deiner Armee du in Charaktermodelle, Regimenter, Monster und Verbündete investieren darfst. Alle Armeen unterliegen bestimmten Beschränkungen, die sicherstellen, daß sie ausgeglichen sind und nicht ausschließlich aus Monstern und Kriegsmaschinen bestehen.

## CHARAKTERMODELLE

Das Punktebudget für Charaktermodelle beinhaltet auch die Punkte für die Rüstungen, Waffen, magischen Gegenstände und eventuell Reittiere der Charaktermodelle.

**Monster als Reittiere:** Falls ein Charaktermodell auf einem Monster reitet, mußt du den Punktwert des Monsters zum Punktwert des Charaktermodells hinzuzaddieren und diese Punkte auch bei den insgesamt für Charaktermodelle erlaubten Punkten berücksichtigen. Das Monster-Punktebudget gilt nur für Monster ohne Reiter.

**Streitwagen:** Wenn ein Charaktermodell in einem Streitwagen fährt, werden dessen Punktkosten zu denen des Charaktermodells addiert und im Budget für Charaktermodelle abgerechnet.

**Ausrüstung:** Du kannst ein Charaktermodell mit allen Waffen und Rüstungen ausstatten, die ihm laut Ausrüstungsliste am Ende dieses Kapitels erlaubt sind. Die Punktwerte dieser Gegenstände sind die Standardkosten für normale Modelle. Champions eines Regiments mußt du genauso wie die anderen Modelle ihres Regiments ausrüsten, mit der einzigen Ausnahme, daß sie zusätzlich einen magischen Gegenstand besitzen dürfen.

**Magische Gegenstände:** Ein Charaktermodell darf magische Gegenstände aus den entsprechenden Kartensätzen der Ergänzungsbox *Warhammer Magie* auswählen. Den Punktwert für die Gegenstände findest du auf den zugehörigen Karten. Charaktermodelle dürfen nicht mehr als die folgende Maximalzahl an magischen Gegenständen besitzen:



Charaktermodell	Maximale Anzahl magischer Gegenstände
<b>Helden</b>	
Champion	1
Held	2
General	3
<b>Magier</b>	
Hochelfenmagier	1
Obermagier	2
Großmagier	3
Meistermagier	4

## REGIMENTER

**Regimentsgröße:** Normale Modelle sind in Einheiten organisiert, die wir als *Regimenter* bezeichnen. Regimenter müssen aus mindestens fünf Modellen bestehen, solange die Armeeliste nicht ausdrücklich eine andere Mindestanzahl vorgibt. Die Mindestanzahl aus fünf Modellen beinhaltet ihren Anführer, Standartenträger, Musiker und Champion, falls sie über diese verfügt.

**Anführer:** Alle Einheiten haben einen Anführer, der genauso wie die normalen Krieger der Einheit ausgerüstet ist und auch die gleichen Profilwerte hat. Er kostet genauso viel wie ein normales Modell dieses Regiments und dient ausschließlich dazu, das Regiment durch ein aus der Masse herausragendes Individuum anführen zu lassen.

**Standartenträger und Musiker:** Jedes Regiment darf einen Standartenträger und/oder Musiker enthalten. Die Punktkosten für diese Modelle betragen normalerweise das doppelte der Kosten für einen normalen Krieger. Einige besondere Regimenter bilden eine Ausnahme zu dieser Regel, näheres hierzu findet sich in der Armeeliste. Bei



Standartenträgern und Musikern gehen wir davon aus, daß sie gleichen Waffen und Rüstungen wie ihre Mitstreiter tragen und dementsprechend wie normale Modelle dieses Regiments kämpfen.

**Magische Standarten:** Einige Regimenter dürfen eine magische Standarte aus *Warhammer Magie* mit sich führen. Natürlich mußt du, bevor du eine magische Standarte einsetzen darfst, einen Standartenträger für die Einheit auswählen. Die Punktkosten für magische Standarten zählen zum Punktebudget für Regimenter.

**Champions:** Du kannst deine Einheiten von Champions anführen lassen, die maximal einen magischen Gegenstand besitzen dürfen. Mit Ausnahme dieses Gegenstands mußt du dem Champion allerdings genau dieselbe Ausrüstung geben wie dem Rest des Regiments. Wenn du möchtest, können Champions die Einheit anführen, sie können aber auch zusätzlich zu einem anderen Anführermodell eingesetzt werden.

Champion dürfen ihre Einheit unter keinen Umständen verlassen. Die Punkte für die Champions und ihre gesamte Ausrüstung zählen zum Punkteanteil für Charaktermodelle und nicht zum Punktebudget für Regimenter.

## MONSTER

Monster sind Bestien, die neben den gewöhnlichen Truppen in die Schlacht ziehen. Sie wurden auf magische Weise gefügig gemacht, abgerichtet oder fühlen sich der Armee auf irgendeine Weise verpflichtet. Als Reittiere von Charaktermodellen dienende Monster bezahlst du allerdings nicht aus diesem Punktebudget - die Kosten solcher Monster mußt du wie oben beschrieben aus dem Budget für Charaktermodelle bezahlen.

## VERBÜNDETE

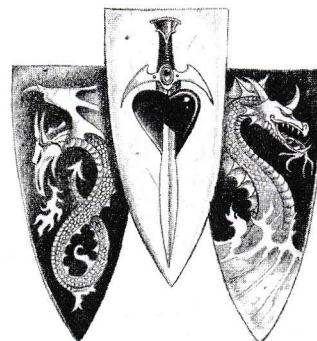
Die Armee der Hochelfen darf bis zu einem Viertel ihrer Gesamtpunktkosten für Verbündete verwenden. Verbündete werden aus den entsprechenden Armeebüchern ausgewählt. Du kannst Verbündete aus mehreren verschiedenen Armeelisten mit in die Schlacht führen, solange ihre Punktkosten nicht mehr als ein Viertel der Gesamtpunktkosten deiner Armee betragen. Verbündete bieten dir eine gute Gelegenheit, deine Miniaturensammlung zu erweitern und neue Miniaturen auf dem Spielfeld auszuprobieren.

Bei der Auswahl deiner Verbündeten kannst du zwischen Charaktermodellen, Einheiten oder Kriegsmaschinen auswählen. Die sonst üblichen Punktkostenanteile gelten nicht innerhalb des Verbündetenkontingents, andere Beschränkungen gelten aber weiterhin. Monster darfst du nur dann als Verbündete auswählen, wenn ein verbündetes Charaktermodell auf ihnen reitet.

## BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Im Anschluß an die Armeeliste findet sich das Kapitel der Besonderen Charaktermodelle. Diese stellen berühmte Persönlichkeiten aus der Geschichte der Elfenkönigreiche dar, einige mit Sonderregeln und magischen Gegenständen, die nur sie selbst besitzen dürfen. Wenn du willst, kannst du diese Charaktermodelle in deine Armee aufnehmen. Ihre Punktkosten werden vom Budget für Charaktermodelle bezahlt.

Es existiert die ungeschriebene Regel, daß sich die Spieler vorher einigen, ob sie besondere Charaktermodelle einsetzen wollen oder nicht. Viele Spieler bevorzugen das Spielen ohne besondere Charaktermodelle oder reservieren deren Einsatz für besondere Gelegenheiten, da es sich bei ihnen um mächtige Persönlichkeiten handelt, die dem Spiel unweigerlich ihren Stempel aufdrücken.



## BESCHRÄNKUNGEN

Die Armeeliste bietet dem Spieler eine umfangreiche Auswahlmöglichkeit aus Charaktermodellen, Regimentern, Monstern usw. Meistens gibt es dabei keine Einschränkung, was die Anzahl dieser Charaktermodelle, Regimenter, etc. anbelangt. Zum Beispiel darfst du soviele Regimenter aus Silberhelmen aufstellen, wie du willst.

Manche Regimentstypen und Charaktermodelle stehen dir allerdings nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung. Sollte es Beschränkungen hinsichtlich der Verfügbarkeit von Charaktermodellen oder speziellen Einheiten geben, steht dies ausdrücklich in der Armeeliste. Du mußt z.B. immer einen General einsetzen, darfst aber niemals mehr als diesen einen haben.

## DAS EIGENSCHAFTENPROFIL

Die Profilwerte folgen einem Standardformat und beinhalten alle wichtigen Werte. Sie enthalten jedoch weder Bewegungseinschränkungen durch Rüstungen noch die Rüstungswürfe der Modelle, da diese je nach Ausrüstung unterschiedlich ausfallen. Bei den Kavalleriemodellen findest du immer zwei Profile, eines für den Reiter und eines für das Reittier.

- B = Bewegung
- KG = Kampfgeschick
- BF = Ballistische Fertigkeit
- S = Stärke
- W = Widerstandsfähigkeit
- LP = Lebenspunkte
- I = Initiative
- A = Attacken
- MW = Moralwert

## RÜSTUNG

Da die Rüstungswürfe stark von der Ausrüstung eines Modells abhängen, sind sie nicht im normalen Fertigkeitsprofil aufgeführt. In der folgenden Tabelle sind die möglichen Rüstungswürfe zusammengefaßt:

Rüstung	RW	RW für Kavallerie
keine	keiner	6+
Schild oder leichte Rüstung	6+	5+
Schild und leichte Rüstung oder nur schwere Rüstung	5+	4+
Kavallerie mit Roßharnisch		zusätzlich +1

## AUSRÜSTUNGSLISTE

Die folgende Ausrüstungsliste führt alle normalen Waffen und Rüstungen auf, die einem Hochelfencharakter zur Verfügung stehen. Magische Gegenstände kannst du aus den Karten in *Warhammer Magie* auswählen. Champions tragen immer die gleiche Ausrüstung wie ihr Regiment. Alle Waffen, die ein Charaktermodell trägt, müssen an der Miniatur zu erkennen sein.

### AUSRÜSTUNGSLISTE

#### WAFFEN

Eine Handwaffe wie ein Schwert, eine Axt oder ein Streitkolben . . . . . kostenlos

Lanze für einen Reiter . . . . .	2
Speer . . . . .	1
Hellebarde . . . . .	2
Zweihändiges Schwert oder Axt . . . . .	2
Bogen . . . . .	2
Langbogen . . . . .	3

#### RÜSTUNG

Schild . . . . .	1
leichte Rüstung . . . . .	2
schwere Rüstung (Ithilmor) . . . . .	3
Roßharnisch für Elfenroß . . . . .	4

## PUNKTEVERTEILUNG

### Charaktermodelle 0-50%

Du darfst maximal die Hälfte des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Charaktermodelle ausgeben. Hierzu zählen auch Monster, auf denen Charaktermodelle reiten.

### Regimenter 25%+

Du mußt mindestens ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Regimenter ausgeben. Beachte, daß du Champions unter der Kategorie Charaktermodelle abrechnen mußt, obwohl sie zur Einheit gehören.

### Kriegsmaschinen 0-25%

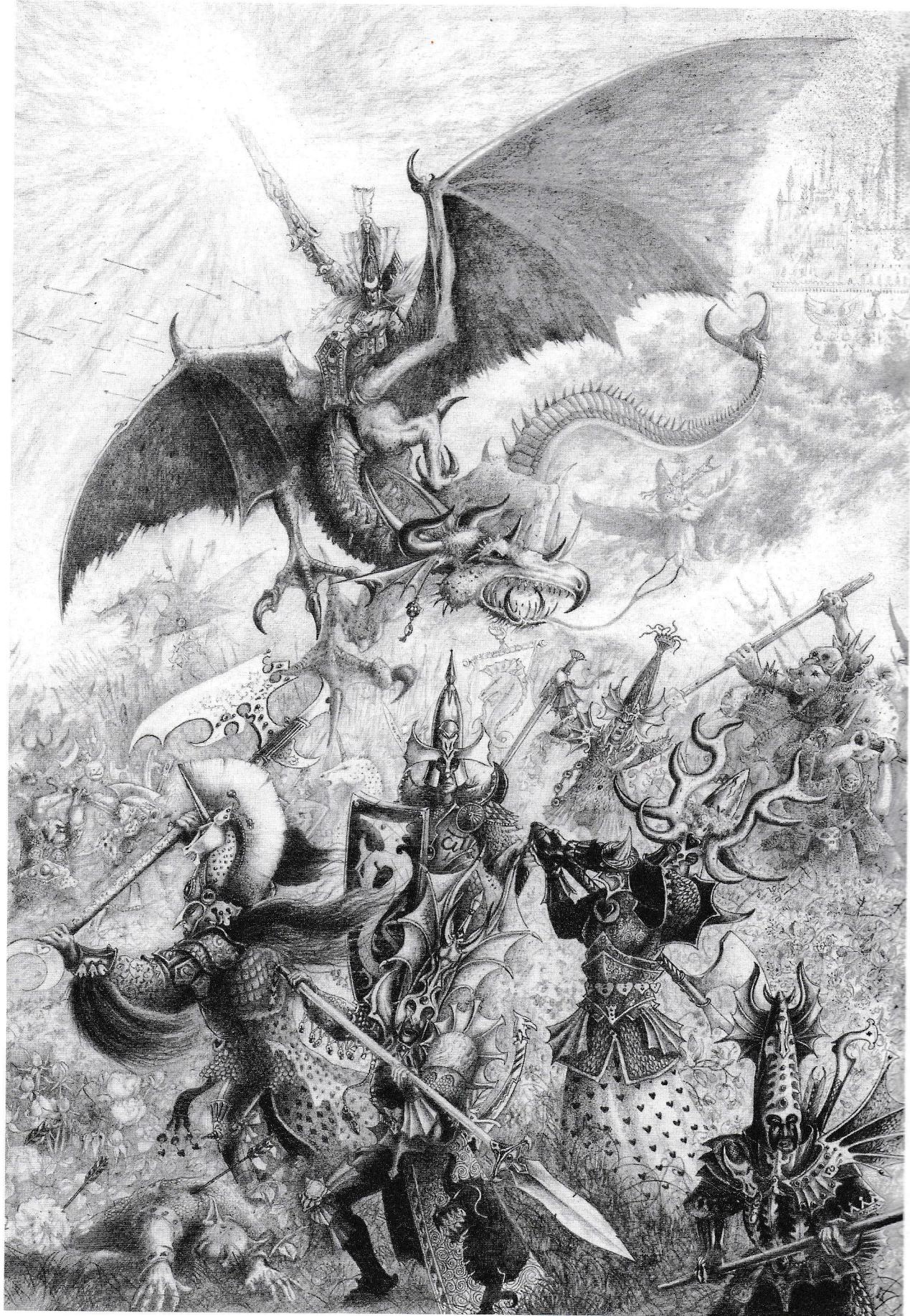
Du darfst maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes deiner Armee für Kriegsmaschinen ausgeben. Beachte, daß du einen von einem Charaktermodell gefahrenen Streitwagen unter der Kategorie Charaktermodelle abrechnen mußt.

### Monster 0-25%

Du darfst maximal ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Monster ausgeben. Beachte, daß du Monster, die von Charaktermodellen geritten werden, unter der Kategorie Charaktermodelle abrechnen mußt.

### Verbündete 0-25%

Du darfst maximal ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Verbündete ausgeben. Du kannst dich mit mehreren Völkern gleichzeitig verbünden. Hochelfen dürfen sich mit Bretonia, dem Imperium, den Zwergen und den Waldelfen verbünden.



# CHARAKTERMODELLE

**Deine Armee darf zu höchstens 50 % ihres Gesamtpunktwerts aus Charaktermodellen bestehen, die du aus der nachstehenden Liste oder aus den besonderen Charaktermodellen auswählen darfst. Deine Armee muß immer einen General enthalten. Ansonsten darfst du im Rahmen deines Punktebudgets eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen auswählen.**

## EIN HOCHELFEN GENERAL . . . 160 Punkte

*Die Armee muß einen General enthalten, der sie anführt. Dieser General könnte ein Hochelfenprinz oder vielleicht sogar der Phönixkönig selbst sein.*

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	5	7	7	4	4	3	9	4	10
Elfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

**Ausrüstung:** Der General ist mit einem Schwert bewaffnet.

**Waffen/Rüstung:** Der General darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstungen der Ausrüstungsliste ausgestattet werden.

**Reittier:** Der General darf auf einem Elfenroß (+ 3 Punkte), oder auf einem Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten. Stattdessen darf er auch auf einem Streitwagen fahren, wobei er dann einen der Streitwagenlenker ersetzt. Die Kosten für das Reittier bzw. den Streitwagen samt Besatzung werden zu den Kosten des Generals hinzugaddiert.

**Magische Gegenstände:** Der General darf bis zu drei magische Gegenstände besitzen, die du aus den für ihn geeigneten Karten auswählen kannst.

## 0-1 ARMEESTANDARTE . . . . . 98 Punkte

*Die Armee darf eine Armeestandarte zusammen mit ihrem Standartenträger enthalten.*

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Armeestandarte	5	5	5	4	3	1	7	2	8
Elfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5



**Ausrüstung:** Der Armeestandartenträger ist mit einem Schwert bewaffnet und führt die Armeestandarte mit sich.

**Waffen/Rüstung:** Der Armeestandartenträger darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstungen der Ausrüstungsliste ausgestattet werden.

**Reittier:** Der Armeestandartenträger darf auf einem Elfenroß (+ 3 Punkte), oder auf einem Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten. Stattdessen darf er auch auf einem Streitwagen fahren, wobei er dann einen der Streitwagenlenker ersetzt. Die Kosten für das Reittier bzw. den Streitwagen samt Besatzung werden zu den Kosten des Armeestandartenträgers hinzugaddiert.

**Magische Gegenstände:** Der Armeestandartenträger darf maximal einen magischen Gegenstand besitzen. Dies darf auch eine magische Standarte sein.



## HELDEN . . . . . 104 Punkte

*Deine Armee darf so viele Helden enthalten, wie du willst und es deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Helden beeindrucken durch außerordentlichen Mut und überragende Kampfesstärke.*

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Held	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Elfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

**Ausrüstung:** Ein Held ist mit einem Schwert bewaffnet.

**Waffen/Rüstung:** Ein Held darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstungen der Ausrüstungsliste ausgestattet werden.

**Reittier:** Ein Held darf auf einem Elfenroß (+ 3 Punkte), oder auf einem Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten. Stattdessen darf er auch auf einem Streitwagen fahren, wobei er dann einen der Streitwagenlenker ersetzt. Die Kosten für das Reittier bzw. den Streitwagen samt Besatzung werden zu den Kosten des Helden hinzugaddiert.

**Magische Gegenstände:** Ein Held darf maximal zwei magische Gegenstände besitzen, die du aus den für ihn geeigneten Karten auswählen kannst.

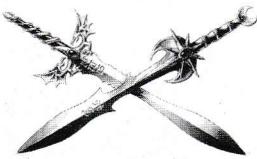
**CHAMPIONS** ..... 48 points

Jedes Regiment darf einen Champion enthalten, der genauso wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muß. Champions sind besonders mutige und fähige Krieger, die aus dem Regiment ausgewählt wurden, um es anzuführen.

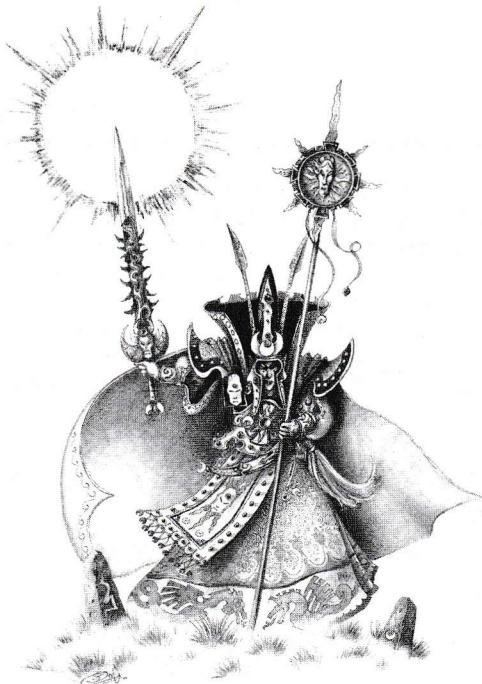
Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Champion	5	5	5	4	3	1	7	2	8

**Ausrüstung:** Champions müssen immer genauso ausgerüstet werden wie der Rest ihres Regiments (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste). Champions von berittenen Regimentern reiten auf Elfenrössern, die genauso ausgerüstet sind wie die anderen Elfenrösser des Regiments (Elfenroß +3 Punkte).

**Magische Gegenstände:** Ein Champion darf einen magischen Gegenstand aus den entsprechenden Karten auswählen. Wenn es sich dabei um eine magische Rüstung oder Waffe handelt, ersetzt diese die vom Regiment vorgeschriebene Ausrüstung.



**Sonderregeln:** Ein Champion ist Mitglied seines Regiments und deshalb gelten alle Sonderregeln dieses Regiments auch für ihn. Wenn er eine Einheit Tiranoc Streitwagen begleitet, fährt er auf einem Streitwagen mit (siehe den Abschnitt 'Kriegsmaschinen' in diesem Kapitel). In diesem Fall ersetzt er eins der Besatzungsmitglieder, und die Kosten für den Streitwagen werden zu denen des Champions addiert.

**MAGIER**

Deine Armee darf so viele Magier enthalten, wie du willst und es deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Die Punktkosten der Magier variieren mit ihrer Stufe, wie in untenstehender Tabelle angegeben.

Hochelfenmagier dürfen Zauberprüche der Weißen Magie oder der Kampfmagie einsetzen. Genaueres hierzu findet sich in der Warhammer Magiebox.

Hochelfenmagier ..... 59 Punkte

Obermagier ..... 121 Punkte

Großmagier ..... 219 Punkte

Meistermagier ..... 328 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Magier	5	4	4	3	4	1	7	1	8
Obermagier	5	4	4	4	4	2	7	1	8
Großmagier	5	4	4	4	4	3	8	2	8
Meistermagier	5	4	4	4	4	4	9	3	9
Elfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

**Ausrüstung:** Ein Magier ist mit einem Schwert bewaffnet.

**Waffen/Rüstung:** Ein Hochelfenmagier darf kein Rüstungen tragen und auch keine zusätzlichen oder alternativen Waffen führen - dies wäre eine Beleidigung der magischen Traditionen.

**Reittier:** Ein Magier darf auf einem Elfenroß (+ 3 Punkte), oder auf einem Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) reiten. Stattdessen darf er auch auf einem Streitwagen fahren, wobei er dann einen der Streitwagenlenker ersetzt. Die Kosten für das Reittier bzw. den Streitwagen samt Besatzung werden zu den Kosten des Magiers hinzugaddiert.

**Magische Gegenstände:** Magier dürfen mit magischen Gegenständen ausgestattet sein, die du aus den entsprechenden Magiekarten der Warhammer Magiebox auswählen darfst. Ein Magier darf einen, ein Obermagier zwei, ein Großmagier drei und ein Meistermagier vier magische Gegenstände bei sich tragen.



# REGIMENTER

Eine Hochelfenarmee besteht aus einem harten Kern aus Stadtsoldaten, die mit Speeren und Bögen bewaffnet sind und von den Eliteregimentern der verschiedenen Länder Ulthuans unterstützt werden. Deine Armee muß zu mindestens 25 % ihres Gesamtpunktwertes aus Regimentern der folgenden Liste bestehen. Der Anteil der Regimenter darf auch höher liegen, wenn du das wünscht. In einigen Fällen darfst du nur ein einzelnes Regiment einer bestimmten Truppenart auswählen – zum Beispiel bei den Weißen Löwen. Dies ist bei den Beschreibungen des Regiments angegeben. Es gibt keine Einschränkung für die maximale Größe eines Regiments, es muß jedoch einschließlich des Champions (falls vorhanden) aus mindestens 5 Modellen bestehen.

## 0-1 REGIMENT DRACHENPRINZEN

**VON CALEDOR** ..... 43 Punkte pro Modell

Eine Hochelfenarmee kann eine Einheit Drachenprinzen enthalten. Die Einheit der Drachenprinzen enthält einen Standartenträger wie unten beschrieben.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drachenprinz	5	5	4	3	3	1	7	1	8
Elfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

**Ausrüstung:** Schwere Rüstung, Schild und Lanze, reiten auf Elfenrössern mit Roßharnisch.

**Rüstungswurf:** 2+

**Optionen:** Das Regiment darf eine magische Standarte bei sich tragen. Diese darf aus den entsprechenden Karten für magische Gegenstände ausgewählt werden. Durch ihren einzigartigen Status müssen die Drachenprinzen für eine magische Standarte nur halb so viele Punkte bezahlen, wie auf der Karte angegeben sind. Die Karten für magische Gegenstände befinden sich in der Warhammer Magiebox.

### SONDERREGEL

**Das Banner von Caledor:** Die Drachenprinzen müssen einen Standartenträger enthalten, der jedoch genauso viel kostet wie ein normaler Drachenprinz (keine doppelten Punktkosten, wie normal). Wenn er eine magische Standarte bei sich trägt, werden die Kosten für diese magische Standarte halbiert.



## SILBERHELME

..... 31 Punkte pro Modell  
Eine Hochelfenarmee darf beliebig viele Regimenter aus Silberhelmen enthalten.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Silberhelm	5	5	4	3	3	1	7	1	8
Elfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

**Ausrüstung:** Silberhelme trage leichte Rüstung und sind mit einer Lanze bewaffnet.

**Rüstungswurf:** 5+

**Optionen:** Jedes Regiment darf für +2 Punkte pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden und ihre leichten Rüstungen für +2 Punkte pro Modell gegen schwere Rüstungen austauschen. Jedes Regiment darf für +8 Punkte pro Modell auf Elfenrössern mit Roßharnisch reiten.

Jedes Regiment darf eine magische Standarte tragen. Diese kann aus den Karten für magische Gegenstände der Warhammer Magiebox ausgewählt werden.

### MORAI-HEG

Die alte Morai-heg ist die Effengöttin der Unterwelt. Sie ist eine uralte und verklärte Kreatur und die Hüterin der Seelen. Sie ist die Seherin, die in die Zukunft blickt und den Verlauf der Zeit anhand ihrer mit Runen besetzten Steine liest. Sie ordnet die Sterne am Himmelszelt an, auf daß die Zukunft am Nachthimmel gelesen werden kann.

Morai-heg hält das Schicksal in ihrem verweilten Griff. Sie entscheidet über das Leben und das Sterben. Sie schickt die Banshees, ihre Dienerinnen, in die Welt, deren Klagesänge den baldigen Tod vorhersagen sollen. Es wird außerdem erzählt, daß ein Eff, der den klagenden Schreien der Banshees widerstehen kann, Unsterblichkeit finden wird.

**ELLYRIANISCHE****GRENZREITER** ..... 25 Punkte pro Modell

Eine Hochelfenarmee darf beliebig viele Regimenter aus Elyrianischen Grenzreitern enthalten.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grenzreiter	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Elfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

**Ausrüstung:** Die Elyrianischen Grenzreiter tragen leichte Rüstung und sind mit einem Schwert bewaffnet.

**Rüstungswurf:** 5+

**Optionen:** Jede Einheit darf für +2 Punkte pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden. Jede Einheit darf für +4 Punkte pro Modell mit Bögen und/oder für +2 Punkte mit Speeren ausgerüstet werden.

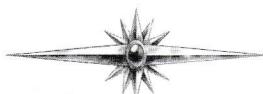
**SONDERREGELN**

**Lockere Formation:** Grenzreiter dürfen *Lockere Formation* einnehmen, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

**Zusätzliche Marschbewegung:** Grenzreiter dürfen eine einzelne Marschbewegung durchführen, nachdem beide Seiten ihre Einheiten aufgestellt haben. Genaueres hierzu findet sich im Bestiarium.

**Vorzügliche Reiter:** Grenzreiter sind erfahrene Reiter und erleiden deshalb nicht den normalen Malus von -1 für das Schießen während der Bewegung. Genaueres hierzu findet sich im Bestiarium.

**Schießen und Fliehen:** Grenzreiter dürfen als Angriffsreaktion 'Schießen und Fliehen' wählen. Genaueres hierzu findet sich im Bestiarium.

**0-1 REGIMENT****WEISSE LÖWEN** ..... 16 Punkte pro Modell

Eine Hochelfenarmee darf ein Regiment aus Weißen Löwen enthalten.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Weiße Löwen	5	5	4	4	3	1	6	1	8

**Ausrüstung:** Die Weißen Löwen tragen schwere Rüstungen. Zusätzlich tragen sie Mäntel aus dem Pelz weißer Löwen, die ihnen einen zusätzlichen Schutz gegen Schußwaffen verleiht. Sie sind mit zweihändigen Äxten bewaffnet.

**Rüstungswurf:** 5+ im Nahkampf, 4+ gegen Beschuss (wegen der Pelze der Weißen Löwen).

**Optionen:** Die Weißen Löwen dürfen zu normalen Konsten einen Standartenträger und/oder Musiker enthalten (die Kosten werden nicht verdoppelt, wie normalerweise üblich). Als persönliche Leibgarde des Phönixkönigs wird davon ausgegangen, daß sie eine Standarte in den Kampf führen, und die niedrigeren Kosten repräsentieren dies. Ihre Standarte darf eine magische Standarte sein, deren Kosten den Kosten auf der entsprechenden Karte entspricht. Siehe auch Warhammer Magie.

Die Weißen Löwen dürfen für +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausgerüstet werden. Dies ändert nichts an ihren Rüstungswürfen im Nahkampf, verleiht ihnen jedoch einen Gesamtrüstungswurf von 3+ gegen Verwundungen durch Schußwaffen.

**SONDERREGELN**

**Leibgarde:** Wenn sie vom General der Armee angeführt werden, gelingt den Weißen Löwen automatisch jeder auf dem Moralwert basierender Test.

**Waldbewohner:** Weiße Löwen erleiden keinen Bewegungsabzug, wenn sie sich durch Wälder hindurchbewegen.

**Löwenpelz:** Ihr weißer Löwenpelz verleiht ihnen einen Bonus von +1 auf den Rüstungswurf gegen Beschuss.

**Holzfälleräxte:** Die Weißen Löwen tragen schwere Äxte bei sich, die auf den Holzfälleräxten ihrer Heimat basieren. Ihre besondere Gewandtheit mit diesen Waffen erlaubt ihnen die Anwendung drei verschiedener Kampfarten:

**Löwenblock:** Verteidigungskampf gegen Angreifer. Gegner erleiden Malus von -1 auf ihren Trefferwurf.

**Löwensprung:** Wird beim Angreifen verwendet. Gegner verlieren in der selben Nahkampfphase eine Attacke.

**Löwenpranke:** Jede Verwundung erzeugt den Verlust von W3 Lebenspunkten.

**0-1 REGIMENT****PHÖNIXGARDE** ..... 14 Punkte pro Modell

Eine Hochelfenarmee darf ein Regiment Phönixgardisten enthalten.

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

**Ausrüstung:** Die Phönixgardisten tragen leichte Rüstungen und sind mit Hellebarden bewaffnet.

**Rüstungswurf:** 6+

**Optionen:** Die Phönixgardisten dürfen ihre leichten Rüstungen für +1 Punkt pro Modell gegen schwere Rüstungen tauschen.

Die Phönixgardisten dürfen eine magische Standarte tragen. Diese kann von den entsprechenden Karten für magische Gegenstände aus der Warhammer Magiebox ausgewählt werden. Siehe auch Warhammer Magie.

**0-1 REGIMENT SCHWERTMEISTER  
VON HOETH** ..... 16 Punkte pro Modell  
*Eine Hochelfenarmee darf ein Regiment Schwertmeister von Hoeth enthalten.*

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

**Ausrüstung:** Die Schwertmeister tragen schwere Rüstungen und sind mit Zweihandschwertern bewaffnet.

**Rüstungswurf:** 5+

**Optionen:** Die Schwertmeister dürfen für +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausgestattet werden. Dies ändert nichts an ihrem Rüstungswurf im Nahkampf, bei dem sie beide Hände für ihre Schwerter benötigen, verleiht ihnen jedoch einen Rüstungswurf von 4+ gegen Verwundungen durch Schußwaffen.

Die Schwertmeister von Hoeth dürfen eine magische Standarte bei sich tragen. Diese kann aus den magischen Standarten aus der Warhammer Magiebox ausgewählt werden. Die Kosten für magische Standarten finden sich auf den entsprechenden Karten.

**SONDERREGELN**

**Schwertmeister:** Die Schwertmeister dürfen die Einschränkungen ignorieren, mit ihren Zweihandwaffen immer erst als letzte zuschlagen zu dürfen. Genaueres hierzu findet sich im Bestiarium dieses Armeebüchs.

**Geschosse beiseiteschlagen:** Jeder Gegner, der von Vorne auf die Schwertmeister schießt, muß -1 von seinem Trefferwurf abziehen. Genaueres hierzu findet sich im Bestiarium dieses Armeebüchs.



**SEEGARDE  
VON LOTHERN** ..... 14 Punkte pro Modell  
*Eine Hochelfenarmee darf beliebig viele Regimenter der Seegarde von Lothern enthalten.*

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seegardist	5	4	4	3	3	1	6	1	8



**Ausrüstung:** Die Seegardisten tragen leichte Rüstungen und Schilder und sind mit Speeren und Bögen bewaffnet.

**Rüstungswurf:** 5+

**Optionen:** Die Seegardisten dürfen ihre leichte Rüstung für +1 Punkt pro Modell gegen schwere Rüstung tauschen. Außerdem dürfen sie ihre Bögen für +1 Punkt pro Modell gegen Langbögen tauschen.

Die Seegardisten dürfen eine magische Standarte bei sich tragen. Diese kann aus den magischen Standarten aus der Warhammer Magiebox ausgewählt werden. Die Kosten für magische Standarten finden sich auf den entsprechenden Karten.

**SONDERREGELN**

**Bürgermilizen:** Die Seegarde darf mit ihren Speeren in einem zusätzlichen Glied kämpfen und mit ihren Bögen aus zwei Gliedern schießen. Genaueres hierzu findet sich im Kapitel 'Sonderregeln'.

**HOCHELFEN  
SPEERTRÄGER** ..... 12 Punkte pro Modell

*Eine Hochelfenarmee darf beliebig viele Regimenter aus Speerträgern enthalten.*

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Speerträger	5	4	4	3	3	1	6	1	8

**Ausrüstung:** Speerträger tragen leichte Rüstungen und Schilder und sind mit Speeren bewaffnet.

**Rüstungswurf:** 5+

**Optionen:** Die Speerträger dürfen ihre leichten Rüstungen für +1 Punkt pro Modell gegen schwere Rüstungen austauschen.

Ein Regiment aus Hochelfen Speerträgern darf eine magische Standarte bei sich tragen. Diese kann aus den magischen Standarten aus der Warhammer Magiebox ausgewählt werden. Die Kosten für magische Standarten finden sich auf den entsprechenden Karten.

**SONDERREGELN**

**Bürgermilizen:** Die Speerträger der Hochelfen dürfen mit einem zusätzlichen Glied kämpfen - zwei Glieder, wenn sie sich bewegen haben und drei Glieder, wenn sie stehen. Genaueres hierzu findet sich im Kapitel 'Sonderregeln'.

**SCHATTENKRIEGER** . . . 12 Punkte pro Modell

Eine Hochelfenarmee darf nicht mehr Regimenter aus Schattenkriegern enthalten, als sie zusammen genommen an Hochelfen Speerträgern und Bogenschützen besitzt. Diese Einschränkungen gelten jedoch nicht, wenn die gegnerische Armee eine Dunkelelfenarmee ist. In dem Fall darf die Hochelfenarmee beliebig viele Regimenter aus Schattenkriegern enthalten und repräsentiert damit die Schattenkrieger, die aus ganz Ulthuan herbeiströmen, um ihre Erzfeinde zu bekämpfen.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schattenkrieger	5	4	4	3	3	1	6	1	8

**Ausrüstung:** Die Schattenkrieger sind mit Bögen, Schwertern und Schilden ausgestattet.

**Rüstungswurf:** 6+

**Optionen:** Die Schattenkrieger dürfen für +2 Punkte pro Modell mit leichter Rüstung ausgestattet werden und für +1 Punkt pro Modell ihre Bögen gegen Langbögen austauschen.

**SONDERREGELN**

**Lockere Formation:** Schattenkrieger dürfen *Lockere Formation* einnehmen, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

**Besondere Aufstellung:** Schattenkrieger dürfen sich überall außerhalb des Sichtbereichs gegnerischer Einheiten aufstellen, wie im Bestiarium dieses Buches beschrieben.

**Haß auf Dunkelälfen:** Schattenkrieger *bassen* alle Dunkelälfen, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

**Stadtmilizen:** Schattenkrieger, die in normaler Formation kämpfen, dürfen ihre Bögen aus zwei Gliedern abfeuern. Näheres hierzu findet sich im Kapitel 'Sonderregeln'.

**HOCHELFEN****BOGENSCHÜTZEN** . . . . 10 Punkte pro Modell

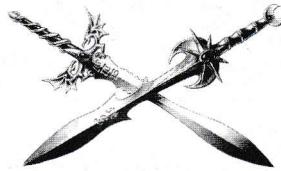
Eine Hochelfenarmee darf beliebig viele Regimenter aus Hochelfen Bogenschützen enthalten.

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

**Ausrüstung:** Die Bogenschützen sind mit Bögen und Schwertern oder ähnlichen Handwaffen bewaffnet.

**Rüstungswurf:** Keiner

**Optionen:** Die Bogenschützen dürfen für +2 Punkte pro Modell mit leichten Rüstungen ausgestattet werden und für +1 Punkt pro Modell ihre Bögen gegen Langbögen austauschen.

**SONDERREGELN**

**Bürgermilizen:** Hochelfen Bogenschützen dürfen ihre Bögen aus zwei Gliedern abfeuern. Genaueres hierzu findet sich im Kapitel 'Sonderregeln'.

# KRIEGSMASCHINEN

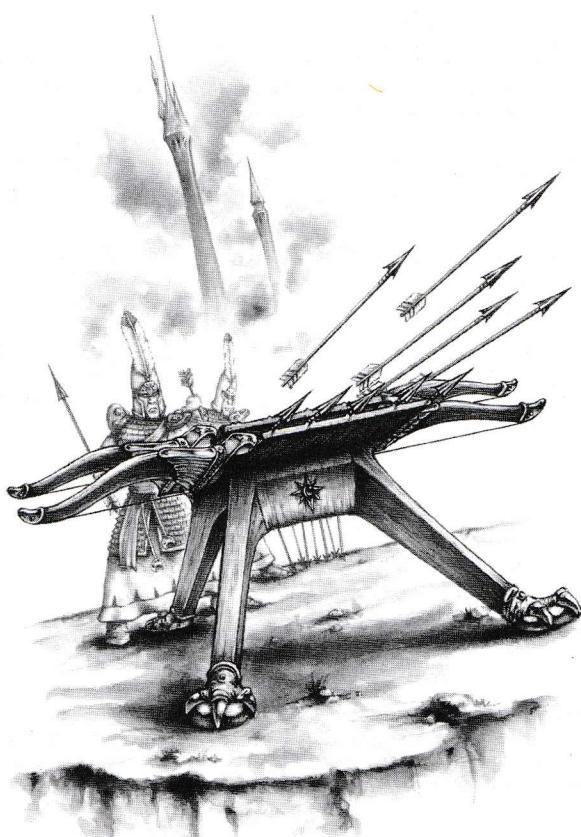
Die Hochelfen führen nur zwei Kriegsmaschinen ins Feld, aber diese beiden stellen vernichtende Waffen dar, die für die Hochelfen schon viele Schlachten gewonnen haben. Die eine Kriegsmaschinengattung ist der Streitwagen, die traditionelle Waffe des Volkes von Tirancoc, auch wenn man sie hin und wieder auch bei anderen Hochelfen antrifft. Die andere Gattung ist die Repetier-Speerschleuder, die man oft auf Hochelfenschiffen und in den Verteidigungsanlagen der Häfen findet, die aber auch häufig bei Landschlachten eingesetzt wird und dort wertvolle Fernkampfunterstützung liefert. Deine Armee darf bis zu 25% ihres Gesamtpunktwerts in Kriegsmaschinen investieren.

## REPETIER-

### SPEERSCHLEUDER . . . 100 Punkte pro Modell

Die Hochelfenarmee darf Repetier-Speerschleudern enthalten, von denen jede von 2 Hochelfen bemannet wird. Die Armee darf auf jeden Fall zwei Repetier-Speerschleudern enthalten. Ansonsten darf die Anzahl an Speerschleudern nicht die Gesamtanzahl an Einheiten von Speerträgern, Bogenschützen und Seegardisten in der Armee übersteigen. Die Kriegsmaschinen dürfen als individuelle Modelle kämpfen oder in Batterien organisiert sein, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mannschaft	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Rep. Speerschl.	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Reichw.		Stärke		RW		Schaden			
Einzelschuß		48 Zoll		5 (-1 pro Glied)		Keiner		W4	
Salvenschuß		48 Zoll		4 (-1 pro Glied)		Keiner		1	



**Ausrüstung:** Die Mannschaft trägt leichte Rüstung und ist mit Handwaffen bewaffnet.

**Rüstungswurf:** Mannschaft 6+

## TIRANOC

### STREITWAGEN . . . . . 84 Punkte pro Modell

Die Hochelfenarmee darf Tirancoc Streitwagen enthalten, die aus einem Streitwagen bestehen, der von 2 Elfenrössern gezogen und von zwei Hochelfen bemannet wird. Die Streitwagen dürfen als individuelle Modelle kämpfen oder in Schwadronen organisiert sein, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagenlenker	5	5	4	3	3	1	7	1	8
Elfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Streitwagen	-	-	-	7	7	3	1	-	-

**Ausrüstung:** Die Streitwagenlenker tragen leichte Rüstung und sind mit Schwertern und Bögen bewaffnet.

**Rüstungswurf:** Streitwagenlenker 6+

**Optionen:** Der Streitwagen darf für +20 Punkte mit Sensenrädern ausgestattet werden.

Für +1 Punkt pro Streitwagenlenker darf jeder von ihnen einen Schild tragen, und für +1 Punkt pro Streitwagenlenker dürfen sie ihre leichten Rüstungen gegen schwere Rüstungen austauschen. Für +1 Punkt pro Streitwagenlenker, dürfen diese mit Speeren ausgerüstet werden, und für +1 Punkt pro Streitwagenlenker ihre Bögen gegen Langbögen tauschen.

Vor den Streitwagen dürfen zwei zusätzliche Elfenrösser gespannt werden, eins auf jede äußere Seite. Die beiden zusätzlichen Rösser kosten je +3 Punkte.

Die Elfenrösser dürfen für +4 Punkte pro Roß mit Harnisch ausgestattet werden. Es müssen entweder alle Rösser einen Harnisch tragen oder keines.

Einer der Streitwagen der Armee darf mit einer magischen Standarte ausgerüstet werden. Die Kosten für die Standarte finden sich auf der dazugehörigen Karte. Siehe Warhammer Magie. Beachte, daß die Streitwagen zwar mit Flaggen, Bannern und anderem ausgestattet sind, diese jedoch rein dekorativen Zwecken dienen und beim Kampfergebnis keine Bonus verleihen.

Charaktermodelle dürfen normalerweise auf Streitwagen mitfahren. In diesem Fall ersetzen sie eins der Besatzungsmitglieder. Die Punkte werden nicht angeglichen, ein Charaktermodell muß also beispielsweise +84 Punkte zählen, um in einem Standartstreitwagen mitfahren zu dürfen.

# MONSTER

---

Drache .....	450 Punkte
Großer Drache .....	600 Punkte
Kaiserdrache .....	750 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drache	6	6	0	6	6	7	8	7	7
Großer Drache	6	7	0	7	7	8	7	8	8
Kaiserdrache	6	8	0	8	8	9	6	9	9

**Riesenadler** ..... 75 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riesenadler	2	7	0	5	4	3	5	2	8

**Chimäre** ..... 250 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chimäre	6	4	0	7	6	6	4	6	8

**Basilisk** ..... 150 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Basilisk	4	3	0	4	4	2	4	3	6

**Greif** ..... 150 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Greif	6	5	0	6	5	5	7	4	



**Hippogreif** ..... 145 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hippogreif	8	5	0	6	5	5	6	3	8

**Manticore** ..... 200 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Manticore	6	6	0	7	7	5	4	4	8

**Pegasus** ..... 50 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	5

**Einhorn** ..... 90 Punkte

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Einhorn	9	5	0	4	4	3	4	2	9



# BESONDRE CHARAKTERMODELLE

*Das folgende Kapitel befaßt sich mit berühmten historischen Gestalten der Elfenkönigreiche. Bei ihnen handelt es sich um Individuen, deren Ruhm durch die Jahrhunderte erhalten geblieben ist, oder deren Ruhm ihnen zu Ansehen bei der heutigen Generation der Hochelfen verholzen hat. Diese Charaktermodelle sind vollkommen einzigartig. Sie verfügen nicht über Standardprofilwerte, und viele von ihnen besitzen magische Gegenstände oder besondere Fähigkeiten, die normalen Charaktermodellen nicht zur Verfügung stehen.*

Dieses Kapitel dient drei Zwecken. Erstens bereichert es den Hintergrund der Hochelfen. Zweitens stattet es den Hochelfenspieler mit einer Auswahl an Charaktermodellen aus, deren Anwesenheit in seiner Armee einen großen Einfluß auf seinen Schlachtplan, seine taktischen Möglichkeiten und Siegchancen haben. Drittens dienen die besonderen Charaktermodelle dazu, ein Beispiel für die in einem Warhammer Spiel mögliche Vielfalt zu geben und dadurch hoffentlich zur Entwicklung eigener Charaktermodelle anzuregen.

Inzwischen hat es sich zu einer allgemein üblichen Regelung unter Warhammer-Spielern entwickelt, besondere Charaktermodelle nur nach vorheriger Absprache einzusetzen. Bei den meisten Turnieren, bei denen Spieler aus aller Welt gegen eine besondere Vielfalt gegnerischer Armeen antreten, sind besondere Charaktermodelle nicht erlaubt, um paradoxe Situationen zu vermeiden und die Chancen möglichst gleichmäßig zu verteilen. Wenn du also besondere Charaktermodelle in deine Armee aufnehmen willst, sollte sich dein Gegner zuvor damit einverstanden erklären.

## ALITH ANAR, der Schattenkönig

285 Punkte

*Wenn deine Armee über mindestens ein Regiment Schattenkrieger verfügt, darf sie Alith Anar als unabhängiges Charaktermodell oder als General der Armee enthalten. Wenn du Alith Anar als General verwendest, ersetzt er den General der Armeeliste.*

Nach der Vernichtung ihres Landes wurden jene Bewohner von Nagarythe, die Calador weiterhin loyal ergeben waren, zu einem ruhelosen Wandervolk. Heute werden sie selbst in Ulthuan als Außenseiter betrachtet, befleckt mit dem Verrat ihrer Brüder, eine lebende und beängstigende Erinnerung an das Böse, das in den Herzen aller Elfen schlummert. Von den alten Nagarythern wird erzählt, sie wären brutal und gnadenlos gewesen, und auch heute zählen die Schattenkrieger zu den finstersten Kämpfern der Hochelfen von Ulthuan. Man sagt, sie wären "vom Hexenkönig gezeichnet", und viele von ihnen werden zu einem gefährlichen Leben als Abenteurer jenseits der Grenzen von Ulthuan gezwungen.

Es sind viele Geschichten über Elfenhelden aus Nagarythe im Umlauf, in denen sie als tapfere und edle Krieger beschrieben werden, die beachtliche Taten vollbringen und gegen die furchtbarsten und dunkelsten Feinde antreten. Die bekanntesten Erzählungen handeln von Alith Anar, der auch als Schattenkönig bekannt ist. Alith Anars Abenteuer, die er in den Jahren nach der Zerstörung von Anlec erlebte, sind unzweifelhaft eine Mischung aus Legenden und tatsächlichen Geschehnissen. Heutzutage läßt sich unmöglich sagen, welche dieser Geschichten wahr sind und welche erfunden wurden, da die Bewohner von Nagarythe verständlicherweise einen Mantel des Schweigens über ihre traurige Geschichte gebettet haben.

Die Nagaryther mußten einen neuen Herrscher wählen, nachdem Malekith zusammen mit seiner Mutter Morathi nach Westen geflohen war. Von allen übriggebliebenen bedeutenden Familien war nur eine von der Korruption unbefleckt geblieben, die durch jahrlange unterschwellige Beeinflussung durch Morathi und ihre Brut heraufbeschworen worden war. Alith Anar war der Erbe dieser Familie: Sein Vater Eothlir war schon in jungen

Jahren im Kampf gefallen und sein Großvater Eolaran der Stolze war in den Kerkern von Anlec ermordet worden. In den zerstörten Gärten unterhalb des Drachenpasses schworen die Nagaryther Alith Anar ihre Treue und in Blutschwüren weihten sie ihr Leben der Vernichtung von Malekith und all seiner Nachfolger.

In diesen Tagen hielten sich noch viele Dunklelfen innerhalb von Ulthuan versteckt und die Schattenkrieger nahmen jede Anstrengung auf sich, diese Überreste des Bösen auszumerzen. Alith Anar gehörte zu denjenigen, die sich am meisten bei dieser Aufgabe hervortaten, und bald gab es nur noch wenige Verräter, die seinen Namen nicht kannten. Mit jedem niedergebrannten Lager der verhaßten Feinde wuchs sein Ruhm. Niemand wurde am Leben gelassen. Die Dunklelfen, die den Kampf überlebten, wurden anschließend an den Bäumen gekreuzigt, so daß alle Vorüberziehenden ihr grausiges Ende mitansehen mußten.

Nach der Schlacht am Greifenpaß nahm Alith Anar siebenhundert Dunklelfen gefangen und ließ sie an den weißen Klippen hoch über dem engen Tal festnageln. Dort hingen sie, bis sie starben und ihre Leichen blieben noch sehr viel länger dort, bis ihr Fleisch verrottete und sich ihre Knochen entlang des Weges aufstapelten. So machtvol ist dieser Ort, daß die Knochen noch heute zu sehen sind, gemeinsam mit den roten Malen, die Alith Anars Eisennägel in den Klippen hinterlassen haben.

Jahrelang führte Alith Anar seine Krieger gegen die Feinde in Ulthuan. Später marschierte er gegen die neuerrichteten Festungen von Naggaroth. Die Schattenkrieger wurden zu einem Dorn in der Seite des Hexenkönigs. Sie griffen seine Schiffe an, überfielen seine Krieger und plünderten seine Konvois. Es gab kein Wagnis, das die Schattenkrieger nicht eingingen. Man erzählt sich, daß Alith Anar in Verkleidung mit Morathi am Hofe des Hexenkönigs tanzte, bevor er den Mitternachtsstein aus ihrem Schatz entwendete. Tödlich beleidigt sandte Morathi ihre Hexenkriegerinnen aus, um ihn zu jagen, aber er überlistete diese, indem er sie dazu verleitete, mit Gift vermengtes Blut zu trinken. So entkam

er nach Ulthuan und wurde an den Lagerfeuern der Schattenkrieger zum Schattenkönig ausgerufen.

Über das Lebensende von Alith Anar läßt sich nichts genaues sagen. Seine Erben haben das umherwandernde Volk von Nagarythe seitdem regiert, aber keiner von ihnen übernahm den Titel Schattenkönig, der nur ihm zusteht. Sie sind die Aesanar, die Söhne des Anar, den wissentlich noch nicht einmal der Phönixkönig getroffen hat. An den Lagerfeuern der Schattenkrieger wird von Alith Anar immer noch wie von einem lebenden Krieger gesprochen, einem Elfen der Schatten, einem unsterblichen Geist der Vergeltung, der zu einem Leben auf Erden verdammt ist, bis der Hexenkönig endlich vernichtet wird.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Alith Anar	5	7	7	4	4	3	9	4	10

**Waffen/Rüstung:** Alith Anar trägt eine leichte Rüstung und einen Schild. Er ist mit einem Schwer und einem Langbogen bewaffnet und kämpft zu Fuß.

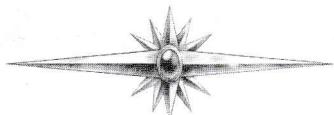
## SONDERREGELN

### Haß auf Dunklelfen und Chaos

Alith Anar *häßt* Dunklelfen und Chaos. Wenn er der General der Armee ist, hassen sämtliche Hochelfen die Truppen der Dunklelfen und des Chaos. Die einzige Ausnahme ist die Phönixgarde. Sie sind von solcher Charakterfestigkeit und edler Gesinnung, daß sie nicht einmal den übelsten Feind zu hassen vermögen.

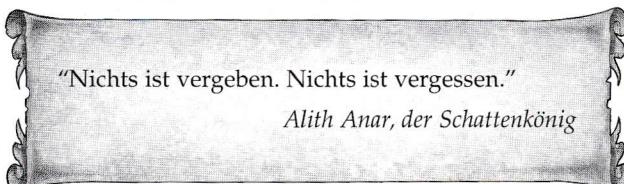
### Lockere Formation

Wenn Alith Anar eine Einheit von Hochelfen-Fußtruppen anführt, darf diese Einheit *Lockere Formation* einnehmen. Wenn Alith Anar jedoch die Einheit verläßt oder ausgeschaltet wird, während sich die Einheit in lockerer Formation befindet, muß diese wieder eine Standardformation einnehmen, sobald sie die Möglichkeit dazu erhält - vorausgesetzt, sie kann nicht schon normal *Lockere Formation* einnehmen!



### Besondere Aufstellung

Alith Anar darf sich aufstellen, nachdem alle gegnerischen Truppen plaziert wurden. Er darf überall außerhalb der Aufstellungzone des Gegners aufgestellt werden, solange er sich außerhalb der Sichtlinie gegnerischer Einheiten befindet. Wenn beide Armeen über diese besonderen Aufstellungsfähigkeiten verfügen (zum Beispiel Dunklelfen Kundschafter), werfen beide Spieler einen W6, und der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis stellt seine Truppen als erster auf. Beachte, daß ein von Alith Anar angeführtes Regiment diese Fähigkeit nicht übernimmt.



## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Alith Anar trägt immer die folgenden besonderen magischen Gegenstände bei sich. Sie sind Erbstücke seiner Familie und nur er darf sie besitzen. Er darf keine weiteren magischen Gegenstände erhalten.

### Mitternachtsstein

Verzauberter Gegenstand ..... 50 Punkte  
*Dieser Edelstein wurde Morathi von Aenarion, dem ersten und mächtigsten aller Phönixkönige, geschenkt. Er wurde von Alith Anar aus ihrem Palast gestohlen, nachdem er sämtliche magischen Schutzworrichtungen und Wachen der Hexenkönigin überlistet hatte. Morathi hat demjenigen, der ihr den Stein zurückbringt, das Geschenk der ewigen Jugend, einen ganzen Raum voller Gold und eine Nacht mit ihrer schönsten Hexenkriegerin versprochen. Doch selbst die mutigsten der Dunklelfen fürchten sich zu sehr vor dem Schattenkönig, um auf die Jagd nach ihm zu gehen.*

Der Mitternachtsstein ist von einem undurchdringlichen schwarzen Nebel umgeben und jeder, der den Träger zu treffen versucht, wird von seinen schrecklichsten Alpträumen und Visionen seines eigenen Todes und des Versagens all der Bemühungen seines Lebens heimgesucht. Im Nahkampf müssen alle gelungenen Treffer- und Schadenswürfe gegen Alith Anar wiederholt werden. Das zweite Ergebnis gilt dann jedoch unwiderruflich, selbst wenn Alith Anar getroffen oder verwundet wurde.

### Schattenkrone

Verzauberter Gegenstand ..... 15 Punkte  
*Dies ist das Symbol der rechtmäßigen Herrscher von Nagarythe, ein einfacher Silberstirnreif mit einem einzelnen Diamanten. Der Hexenkönig ist versessen auf diese Krone, da sein Anspruch auf den Thron von Nagarythe ohne sie hältlos ist. Durch die Worte "Ich bin der wahre Herrscher von Nagarythe", in Altelfisch ausgesprochen, kann Alith Anar die Zeit für einen kurzen Augenblick einfrieren und dadurch unmittelbarer Gefahr entgehen. Die Magie der Krone erlaubt Alith Anar jedoch nicht, jemanden zu verletzen, während dieser in der Zeit eingefroren ist.*

Alith Anar kann sich während seiner Bewegungsphase immer frei bewegen, selbst wenn er im Nahkampf angegriffen wird. Das bedeutet, daß er sich aus einem gefährlichen Nahkampf zurückziehen kann. Dies kann er als einzelnes Modell immer mit verdoppelter Bewegung tun.

Beachte, daß Alith Anar sich nicht aus einem Nahkampf weg bewegen darf, wenn er keinen Platz zum Zurückweichen hat, zum Beispiel, wenn er sich in der Mitte einer Einheit in Standardformation aufhält.

### Mondbogen

Magische Waffe ..... 50 Punkte  
*Dieser große Langbogen wurde aus bleitem Metall gefertigt, das im Mondlicht glitzert. Die Schattenkrieger bebauten, daß Alith Anar ihn von der Göttin Ileath erhielt. Der Bogen wurde zum Fluch unzähliger Dunklelfen und das leise Wispern der abgeschossenen Pfeile erfüllt die Herzen der Naggarothi mit Furcht.*

Der Mondbogen verfügt über eine Reichweite von 36 Zoll und kann selbst dann eingesetzt werden, wenn Alith Anar marschiert ist. Abgeschossene Pfeile verfügen über eine Stärke von 6. Wenn der Pfeil trifft und das getroffene Modell ausgeschaltet wurde, wird das Modell dahinter mit einer Stärke von 5 getroffen. Wenn dieses Modell ebenfalls ausgeschaltet wird, wird das hinter diesem stehende Modell mit einer Stärke von 4 getroffen, und so weiter. Rüstungswürfe dürfen normal durchgeführt werden.

Ein Regiment der Dunklelfen, daß durch den Mondbogen einen Verlust erleidet, muß einen sofortigen Paniktest durchführen.

# ELTHARION DER GRIMMIGE, Stadthalter von Tor Yvresse 467 Punkte

Deine Hochelfenarmee darf Eltharion den Grimmigen enthalten. Er darf die Armee anführen und ersetzt dann den General der Armeeliste. Er darf jedoch auch als unabhängiges Charaktermodell enthalten sein.

Eltharion der Grimmige ist der Stadthalter von Tor Yvresse. Er wohnt in einem Turm, der hoch über der uralten Metropole aufragt. Hin und wieder kann man ihn beim Flug auf seinem wilden und loyalen Kriegsgreifen Sturmflügel hoch über der Stadt beobachten.

Eltharion der Grimmige zählt zu den berühmtesten Helden der Hochelfen. Er ist der einzige General, der einen erfolgreichen Feldzug gegen Naggarond selbst geführt hat und diesen überlebte. Während des Feldzugs wurde er von der vergifteten Klinge einer Hexenkriegerin tödlich verwundet, aber eine Erscheinung seines toten Vaters ließ ihn ein weiteres Mal aufstehen, um Rache zu üben und Yvresse vor der Zerstörung zu bewahren. So stark war der Wille von Eltharion, daß er an der Tür ins Totenreich kehrt



machte und zurückkehrte, um sich an den Goblins zu rächen, die seine Familie getötet und das Land seiner Väter verwüstet hatten. Er bekämpfte die Goblinhorde von Grom dem Fetsack und schlug sie innerhalb der Tore von Tor Yvresse zurück. Als der vorherige Stadthalter in einem magischen Duell mit einem Goblin Schamanen starb, wurde Eltharion zum neuen Stadthalter erkoren. Während er über das Land wacht, vermag kein Unheil die Elfen von Yvresse heimzusuchen.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Eltharion	5	7	7	4	4	3	9	4	10
Sturmflügel	6	5	0	6	5	5	7	4	8

**Waffen/Rüstung:** Eltharion trägt eine schwere Rüstung. Er ist mit einer Lanze, einem Schwert und einem Langbogen bewaffnet.

**Reittier:** Eltharion reitet auf seinem Greifen Sturmflügel in den Kampf.

## SONDERREGELN

### Haß auf Goblins

Eltharion mußte miterleben, wie fast seine gesamte Familie ermordet und das Land seiner Vorfäder verwüstet wurde, als die von Grom dem Fetsack angeführte Goblininvasion durch Yvresse tobte. Bis zum heutigen Tage hat er sich einen bitteren Haß auf alle Goblins erhalten, also unterliegt er den besonderen Regeln für *Haß*, wenn er gegen Goblins kämpft. Wenn er im Nahkampf Grom selbst attackiert, ist seine Wut so groß, daß er einen Bonus von +1 auf seine Trefferwürfe und seine Stärke erhält.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Eltharion darf drei magische Gegenstände bei sich tragen. Diese sind immer *Eltharions Krallenschwert*, der *Helm von Yvresse* und der *Talisman von Hoeth*. Die ersten beiden magischen Gegenstände sind einzigartig und nur er darf sie besitzen.

### Eltharions Krallenschwert

Magische Waffe ..... 50 Punkte  
*Das Krallenschwert ist ein runenverziertes Langschwert, das in Eltharions Familie schon seit uralter Zeit von einer Generation an die nächste weitergereicht wurde. Eltharion erbte das Krallenschwert von seinem Vater, nachdem dieser bei der Verteidigung seines Heims in Athel Tamarba starb.*

Mit dem Krallenschwert kann Eltharion eine Attacke eines gegnerischen Modells in direktem Kontakt parieren. Die Attacken des Gegners werden automatisch um einen Punkt gesenkt. Bei mehreren Modellen in direktem Kontakt darfst du selbst auswählen, welcher Gegner seine Attacke verlieren soll.

Alle Rüstungswürfe gegen vom Krallenschwert verursachten Schaden werden mit einem zusätzlichen Malus von -3 belegt. Zusammen mit dem normalen Modifikation durch Eltharions Stärke bedeutet dies einen Malus von -4 auf die Rüstungswürfe.

### Der Helm von Yvresse

Magische Rüstung ..... 10 Punkte  
*Der Helm von Yvresse ist das Symbol des Stadthalters von Yvresse. Er fokussiert die Gedanken seines Trägers so sehr, daß dieser eine Konzentration jenseits der Vorstellung normalsterblicher Wesen erlangt.*

Während er den Helm von Yvresse trägt, darf Eltharion jeden mißlungenen, auf dem Moralwert basierenden Test einmal wiederholen. Beachte, daß nur ein einzelner Wiederholungswurf gestattet ist, und Eltharion keinen zweiten Wiederholungswurf durchführen darf, selbst wenn ihm dieser normalerweise zusteht.

### Talisman von Hoeth

Verzauberter Gegenstand ..... 85 Punkte  
*Der Talisman von Hoeth wurde vom einstigen Stadthalter von Tor Yvresse angefertigt, um sein Wissen und seine Macht an die Uneingeweihten weiterzugeben.*

Ein Hochelfen Charaktermodell, das den Talisman von Hoeth trägt, erhält die magischen Fähigkeiten eines Stufe 2 Obermagiers. Er darf bei Spielbeginn zwei Zaubersprüche erhalten und sie genau wie ein normaler Hochelfen Obermagier einsetzen. Seine Profilwerte ändern sich dadurch jedoch nicht!

*Eine Karte für diesen Gegenstand ist in der Warhammer Magiebox enthalten.*

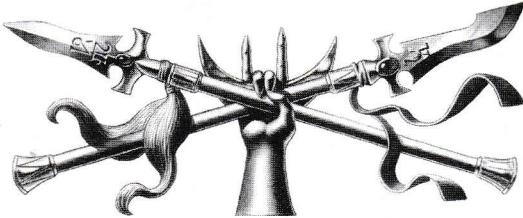
# ALARIELLE, Immerkönigin von Avelorn

475 Punkte

Alarielle ist ein besonderes Charaktermodell, das in deiner Hochelfenarmee enthalten sein kann. Ihre Punktkosten müssen aus dem Punktebudget für Charaktermodelle beglichen werden. Wie weiter unten beschrieben, verfügt Alarielle über die Kräfte einer Meistermagierin der 4. Stufe und einige zusätzliche, einzigartige Fähigkeiten. Sie kann die Armee nicht anführen, ersetzt also nicht den General. Sie kann jedoch ihre Jungferngarde anführen, wie weiter unten beschrieben.

## DIE IMMERKÖNIGIN

Ulthuan wird von der Immerkönigin mitregiert, der erwählten Vertreterin von Isha, der Elfengöttin der Erde, Pflanzen und Wälder. Alarielle ist der Name der derzeitigen Immerkönigin, die als die schönste von Isha Erwählte seit den Tagen von Astariele gilt. Wo die Immerkönigin ist, beginnen die Felder zu blühen und die Blumen aus dem Boden zu sprießen. Die weißen Vögel von Avelorn landen furchtlos auf ihrer zarten Hand und ihr silbernes Lachen erfüllt die heiligen Heine des Tals von Gaen. Ihr fließendes Haar ist wie eine goldene Wolke, und ihre Schönheit soll so betörend sein, daß sie selbst die Herzen der unsterblichen Götter erweicht. Ihre Macht über die Natur ist vollkommen – wenn sie klagt, seufzt der Himmel mit ihr, und wenn ihre Augen sich verdunkeln, grollt der Donner durch das Tal von Gaen.



Alarielles Regierungszeit gehört nicht zu den friedlichsten, und so wurden ihre Kräfte aufs Härteste getestet, als Dunkelelfenarmeen und Legionen des Chaos in Ulthuan einfielen und Avelorn überrannten. Für eine Weile verschwand Alarielle in den Kämpfen. Für die Elfen verkörpert die Immerkönigin die Seele der Isha, und ihr Verlust könnte den Untergang von Ulthuan vorhersagen. In Wirklichkeit war sie nicht gefallen, sondern von Prinz Tyrion versteckt worden. Ihre Kräfte waren jedoch stark geschwächt, während die Macht des Chaos durch die Kämpfe immer weiter zunahm. Je heftiger die Zerstörung durch das Land fegte, desto stärker wurden die Chaosmächte. Schließlich nahm die Immerkönigin an der Schlacht auf der Finuvalebene teil, wo die Streitkräfte des Chaos besiegt wurden. Die Immerkönigin und ihre Jungferngarde kehrten danach nach Avelorn zurück. Dort lebt sie bis zum heutigen Tage in Begleitung ihres Champions, Prinz Tyrion.

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

**Zaubersprüche:** Die Immerkönigin gilt als Elfen Meistermagierin mit einer zugehörigen Magiestufe von 4 und 4 Zaubersprüchen der Weißen Magie oder Kampfmagie.

**Waffen/Rüstung:** Alarielle trägt keine Waffen und keine Rüstung. Sie ist die Königin des Friedens und kann die Instrumente des Krieges nicht einmal berühren. Alarielle kämpft zu Fuß.

## SONDERREGELN

### Der Segen der Isha

In jeder Schußphase darf eine beliebige Hochelfeneinheit innerhalb von 12 Zoll um die Immerkönigin einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe im Fernkampf addieren. Außerdem darf in der Nahkampfphase eine beliebige Hochelfeneinheit innerhalb von 12 Zoll um die Immerkönigin einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe im Nahkampf addieren. Im Falle eines Nahkampfes gilt der Bonus zusätzlich in der nachfolgenden Nahkampfphase des Gegners. Beachte, daß in jeder Phase nur eine Einheit den Bonus erhalten darf, es kann jedoch jedesmal eine andere Einheit sein, wenn du möchtest. Dies ist die besondere Fähigkeit der Immerkönigin, die Macht der Isha, die durch die Welt fließt, zu fokussieren und jene, welche reinen Herzens sind, mit Mut und Hoffnung zu erfüllen.

### Vernichterin des Chaos

Die Immerkönigin strahlt Harmonie und Ordnung aus, in ihr ruht Isha's ureigene Macht. Damit steht sie genau im Gegensatz zu den Mächten des Chaos. Wächst die Macht des Chaos, so schwinden ihre eigenen Kräfte. Wächst dagegen ihre eigene Macht, wird das Chaos geschwächt. So war es immer und so wird es immer bleiben. Dämonen, die sich ihr nähern, spüren diese Macht. Sie dringt in die Magie ein, die ihre unirdischen Körper zusammenhält und an die Welt der Sterblichen bindet, und löst sie allmählich auf. So fühlen sie, wie ihre Energie allmählich ins Reich des Chaos zurückfließt, und früher oder später werden sie ganz dorthin zurückgezogen, wo sie sich wieder in gedankenloser Nichtexistenz verlieren.

Dieser Vorgang wird folgendermaßen dargestellt: Wenn sich Dämonen des Chaos zu Beginn einer Nahkampfphase innerhalb von 6 Zoll um die Immerkönigin aufhalten, erleidet jeder von ihnen bei einer 4+ auf 1W6 den Verlust von einem Lebenspunkt. Wurf für jeden Dämonen einzeln. Bei Dämonenregimentern, deren einzelne Modelle über mehr als einen Lebenspunkt verfügen, werden jedoch ganze Modelle entfernt, wie es auch mit Verwundungen im Nahkampf gehandhabt wird. Wenn die Immerkönigin im Nahkampf angegriffen wird, gelten die Verluste als Teil des Nahkampfes. Ausgeschaltete Dämonen dürfen deshalb keine Treffer mehr austeilen, und die verlorenen Lebenspunkte werden bei der Berechnung des Nahkampfergebnisses einbezogen.



Zusätzlich muß der Chaospädler zu Beginn jeder Nahkampfphase einen W6 für jeden seiner magischen Gegenstände innerhalb von 6 Zoll um die Immerkönigin werfen. Bei einer 1 wird der Gegenstand zerstört, bei einer 2 oder 3 ist er für diese Nahkampfphase unbrauchbar. Dies gilt auch für die Ermittlung des Nahkampfergebnisses und alle anderen Tests in dieser Phase (zum Beispiel beim Schlachtbanner). Beachte außerdem, daß alle magischen Gegenstände einer Chaosarmee beeinflußt werden können, ob sie nun als Chaosartefakte beschrieben werden oder nicht. Sämtliche vom Chaos berührten magischen Gegenstände sind vom Bösen durchsetzt und deshalb verwundbar. Chaosgeschenke, die im Grunde eine besondere Form von magischen Gegenständen darstellen, werden ebenfalls beeinflußt. Chaosgaben werden nicht beeinflußt.



*ALARIELLE, die Immerkönigin*

**ISHA**

Isha, die Mutter der Elfen, ist die Göttin der Fruchtbarkeit und der Natur. Sie ist die Königin der Samen und Keimlinge, die für das Wachstum der Vegetation verantwortlich sind. Sie wird wie eine Elfenfrau dargestellt, die vor Leben und Schönheit pulsiert. Sie ist die höchste Göttin der Elfen von Avelorn und die Schutzmutter der Immerkönigin. Sie erfüllt die ewigen Haine und Felder von Avelorn mit ihrem Segen, so daß der Winter hier niemals Einzug halten kann. Isha lehrt die Elfen, das Land so zu behandeln, daß es ihnen eine reiche Ernte schenkt.

Das Symbol der Isha ist das Alles Erblickende Auge, dem eine einzelne Träne für ihre sterblichen Kinder, die Elfen, entspringt. Beim Anbeginn der Zeit entschied Asuryan, daß er die Elfen zwar mit einer hohen Lebenserwartung beschenken würde, sie aber trotzdem altern und sterben müßten. Isha, die ihre Kinder, die Elfen, über all ihre anderen Schöpfungen liebte, schrie auf und weinte voller Verzweiflung.

**Die Berührung der Immerkönigin**

Die Immerkönigin verfügt über eine Attacke und ein Kampfgeschick von 10. Sie verabscheut den Kampf jedoch ganz und gar, und obwohl sie einen Schlag anbringen kann, wird dieser niemals wie eine Wunde gehandhabt. Stattdessen wird ein getroffenes gegnerisches Modell vorübergehend kampfunfähig, verwirrt durch Ishas Macht. Das getroffene Modell darf in der gleichen Nahkampfphase keine Attacken mehr durchführen. Wenn das Modell in dieser Nahkampfphase bereits attackiert hat, weil es vor Alarielle zuschlagen durfte, ist die Berührung der Immerkönigin wertlos. Wenn das gegnerische Modell aus einem Streitwagen, einem berittenen Monster oder einer Kriegsmaschine besteht, wird daß ganze Modell betroffen, der Trefferwurf muß jedoch gegen das Individuum mit dem höchsten Kampfgeschick durchgeführt werden.

**DIE JUNGFERN GARDE DER IMMERKÖNIGIN**

Wenn deine Armee Alarielle, die Immerkönigin, enthält, darf sie außerdem ein einzelnes Regiment ihrer Jungferngarde enthalten. Das Regiment muß eine Musikerin und eine Standartenträgerin enthalten, die das *Horn von Isha* und das *Banner von Avelorn* bei sich tragen. Das Regiment muß aus mindestens fünf Modellen einschließlich eines Champions bestehen. Die Punktkosten für die Jungferngarde werden vom Punktebudget für Regimenter bezahlt.

Die Jungferngarde der Immerkönigin stellt nicht nur die Boten und die Gefolgschaft der Immerkönigin dar, sondern auch die bewaffnete Verteidigung ihrer Herrin. Nur diejenigen werden ausgesucht, die am reichsten von der Natur geschenkt worden sind, die talentiertesten Sängerinnen und Musikerinnen, die schönsten, die gewandtesten und die edelsten, und über allem Anderen die loyalsten. Es ist eine unvergleichliche Ehre, der Immerkönigin zu dienen, und diejenigen, die ihre siebenjährige Dienstzeit bei ihr verrichten, entsagen allen anderen Verbindungen, selbst denen zu ihrer Familie.

Die Jungferngarde verfügt über erstklassig ausgebildete Kämpferinnen, die mit vielen verschiedenen Waffen umgehen können. Ihre Standardbewaffnung besteht aus Speeren und Langbögen und sie tragen Brustpanzer aus reinstem Ithilmars.

**Jungferngarde  
der Immerkönigin** . . . 16 Punkte pro Modell

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Jungferngarde	5	5	5	3	3	1	6	1	8

**Waffen/Rüstungen:** Die Jungferngarde trägt leichte Rüstungen und ist mit Speeren und Langbögen bewaffnet.

**Optionen:** Die Jungferngarde darf eine magische Standarte bei sich führen. Diese ist immer das *Banner von Avelorn*, das weiter unten beschrieben wird. Die Musikerin des Regiments trägt das *Horn von Isha* bei sich, das ebenfalls weiter unten beschrieben wird.

**SONDERREGELN****Immun gegen Psychologie**

Es ist fast undenkbar für die Jungferngarde, ihre Herrin im Stich zu lassen. Solange sich die Immerkönigin in ihrem Regiment aufhält, sind sie immun gegen Psychologie und führen alle Aufriebstest gegen einen unmodifizierten Moralwert von 10 durch.

**Haß**

Wenn die Immerkönigin ausgeschaltet wird, *haßt* die Jungferngarde für den Rest des Spiels alle Feinde.

**Bürgermiliz**

Die Jungferngarde gilt als Bürgermiliz, und alle Sonderregeln hierfür kommen zur Geltung.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE****Das Banner von Avelorn**

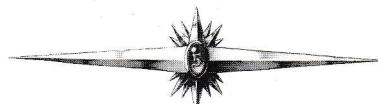
Magische Standarte ..... 25 Punkte  
*Gewoben aus lebenden Blättern und den Haaren der Jungferngarde, stellt dieses Banner eines der schönsten Kunstwerke der Elfen von Avelorn dar.*

So wunderschön ist das Banner von Avelorn, daß jeder Gegner, der die Jungferngarde angreifen will, zunächst einen Moralwerttest bestehen muß. Wenn der Test mißlingt, bleiben die Gegner an Ort und Stelle, benebelt durch die Magie des Banners. Die Jungferngarde muß ihre Reaktion auf den Angriff verkünden, bevor der Test durchgeführt wird. Beachte, daß das Banner keine Auswirkungen auf Truppen hat, die nicht am Leben sind, wie zum Beispiel die Untoten und Dämonen.

**Das Horn von Isha**

Verzauberter Gegenstand ..... 25 Punkte  
*Das Horn von Isha besteht aus einer einzigen perlweißen Muschel, deren Klang Ishas Gunst berbeiruft.*

Einmal pro Spiel, zu Beginn einer Nahkampf- oder Schußphase, darf der Hochelfenspieler entscheiden, daß die Musikerin in das Horn bläst. Dies erlaubt allen Mitgliedern der Jungferngarde, entweder 2 Attacken (in der Nahkampfphase) oder 2 Schüsse (in der Schußphase) abzugeben. Beachte, daß dieser Bonus zusätzlich zu den Bürgermiliz-Regeln gilt.



## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Immerkönigin trägt die folgenden magischen Gegenstände bei sich. Diese Gegenstände sind einzigartig. Nur die Immerkönigin darf sie besitzen und darüber hinaus keine anderen magischen Gegenstände bei sich tragen. Die Punktkosten für die Immerkönigin schließen die Kosten dieser Gegenstände ein, deren Punktwerte jedoch trotzdem angegeben sind, da einige Spielregeln diese Werte als Grundlage benötigen (z. B. der *Ring des Corin*).

### Stern von Avelorn

Verzauberter Gegenstand ..... 35 Punkte  
*Auf ihrer edlen Stirn trägt die Immerkönigin ein glänzendes Diadem aus Itbilmar, in das ein einzelner, strahlender Edelstein eingesetzt wurde, den Aenarion Astarielle bei ihrer Zusammenkunft über gab. Dies ist kein normaler Edelstein – der Legende nach handelt es sich um einen Stern, den Isha vom Himmel holte und in einem magischen Kristall band.*

Zu Beginn ihres Spielzugs darf Alarielle die Macht des Sterns von Avelorn einsetzen, um einem Charaktermodell der Hochelfen innerhalb von 12 Zoll verlorene Lebenspunkte zurückzugeben. Sie darf diese Fähigkeit auch auf sich selbst anwenden, wenn sich keine verwundeten Charaktermodelle der Hochelfen in 12 Zoll Umkreis aufhalten, sie wird zunächst jedoch jeden anderen sich selbst vorziehen. Würf einen W6 für jeden Lebenspunkt, den das Charaktermodell verloren hat. Für jedes Wurfergebnis von 4 oder höher erhält das Charaktermodell einen Lebenspunkt zurück.

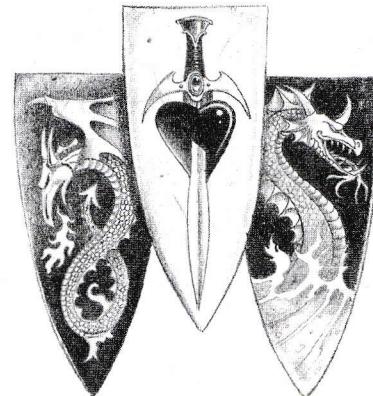
Beachte, daß der Stern von Avelorn nur Charaktermodelle heilen kann, die noch am Leben sind - es vermag nur die Wunden der Verletzten zu heilen, nicht einen Toten wiederzubeleben.

### Der Schildstein von Isha

Schutzaufgekant ..... 60 Punkte  
*Über ihrer Brust trägt Alarielle einen Edelstein von unvergleichlicher Kunstfertigkeit. Dies ist der Schildstein von Isha, so alt wie Ulthuan selbst und pulsierend vor innerer Energie. Er ist magisch an die Aura der Immerkönigin gebunden, und nur sie kann die in ihm rubende magische Energie aktivieren. Der Stein schützt diejenigen, die von reinem Herzen sind und läßt Schläge und Geschosse gleichermaßen abprallen.*

Der Stein beschützt sowohl Alarielle, als auch ihre Jungferngarde, wenn sie von dieser begleitet wird. Die Immerkönigin und ihre Leibgarde erhalten dadurch einen besonderen Rettungswurf von 4+ gegen jeden erlittenen Lebenspunktverlust. Beachte, daß dies ein besonderer Rettungswurf ist und kein normaler Rüstungswurf, er wird deshalb nicht durch die Stärke des Attackierenden modifiziert oder von Attacken negiert, die keinerlei Rüstungswurf erlauben. Der Wurf wird bei den Kämpferinnen der Jungferngarde nur durchgeführt, wenn deren normaler Rüstungswurf versagt. Für Alarielle, die ansonsten keine Rüstung trägt, stellt er den einzigen Schutz dar.

Beachte, daß der Schildstein nur Alarielle und ihre Jungferngarde schützt. Er funktioniert nicht bei anderen Charaktermodellen, die sich ihrem Regiment anschließen, oder anderen Regimentern, denen sich Alarielle anschließt.

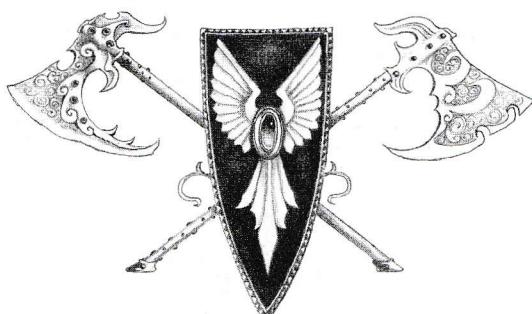


### Der Stab von Avelorn

Arcana Magica ..... 50 Punkte  
*Der Stab von Avelorn ist das Symbol von Alarielles Herrschaft über das Land von Avelorn. Er ist ein uraltes Erbstück, das von einer Immerkönigin an die nächste weitergegeben wird, so wie es schon vor der Zeit der Phönixkönige geschah. Der Stab absorbiert die magische Energie, die durch das Land fließt und speichert sie, wodurch er Alarielle ermöglicht, sie zum eigenen Gebrauch einzusetzen. In uralten, vergangenen Zeiten wurden mit Hilfe des Stabes große magische Werke vollbracht. Heute stellt er nur noch einen Schatten seiner einstigen Macht dar, da die Energie von Avelorn durch den Mahlstrom abgesaugt wurde, der während des Abspaltungskrieges entstand. Nichtsdestotrotz bleibt er eine mächtige Erinnerung an vergangene Tage, als die Elfenmagier wie Giganten durch die Welt marschierten und sie sich untertan machen.*

Bei der Verteilung der Zauberspruchkarten zu Spielbeginn werden zunächst drei Karten an den Stab von Avelorn ausgeteilt. Diese müssen von der gleichen Magieform sein, wie die von Alarielle eingesetzte - entweder Weiße Magie oder Kampfmagie. Der Spieler darf einige oder alle der gezogenen Zaubersprüche im Stab speichern – er muß nicht alle Sprüche speichern, wenn er dies nicht will. Die Sprüche verbleiben für die Dauer des Spiels im Stab. Zaubersprüche, die nicht im Stab gespeichert wurden, gehen zurück in den Kartenstapel, und dieser wird neu gemischt, bevor das normale Austeilen beginnt. Alarielle erhält ihre vier Zaubersprüche nach den normalen Regeln und kann somit über bis zu sieben Zaubersprüche verfügen.

Die Zaubersprüche im Stab können von Alarielle auf die folgende Weise eingesetzt werden: In seiner eigenen Magiephase kann der Hochelfenspieler verkünden, daß er einen Zauberspruch aus dem Stab anwenden will. Der Spruch wird dann automatisch ausgesprochen, es werden keine Energiekarten benötigt. Sobald der Spruch angewendet wurde, kann er nicht mehr in den Stab zurückkehren. Alarielle kann ihn jedoch auf ihre eigene Hand nehmen, wenn sie dafür einen anderen eigenen Zauberspruch ablegt. Die Zaubersprüche im Stab können alle in der gleichen Magiephase losgelassen werden oder über mehrere Magiephasen verteilt. Alarielle darf niemals mehr als vier Zaubersprüche gleichzeitig auf der Hand halten. Sobald ein Spruch auf sie übertragen wird, kann sie in auf normale Weise einsetzen. Alarielle darf einen Zauberspruch nicht in derselben Magiephase erneut einsetzen, in der sie ihn auf die Hand genommen hat.



**BELANNAER, Lehrmeister von Hoeth**

555 Punkte

Deine Armee darf Belannaer, den Lehrmeister von Hoeth, enthalten, wenn sie mindestens ein Regiment Schwertheister von Hoeth enthält. Belannaer kann als General oder auch als unabhängiges Charaktermodell eingesetzt werden. Wenn du Belannaer als General einsetzt, ersetzt er den General der Armeeliste.

Im Herzen des Königreiches von Saphery steht der Weiße Turm, in dem sich der Schrein von Hoeth, dem Elfengott der Weisheit befindet. Hier lagert auch die größte Bibliothek der Welt, eine Ansammlung unzähliger historischer und magischer Schriftwerke, Grimoires und Codizes, die über zwei Jahrtausende lang von den Generationen der Lehrmeister angesammelt wurden. Der älteste lebende Lehrmeister ist Belannaer der Weise, der in seiner Macht nur noch vom Hüter des Weißen Turms, dem Hohen Lehrmeister Teclis selbst, übertroffen wird.

Belannaer suchte den Turm von Hoeth das erste Mal als junger Prinz im Gefolge von Bel-Hathor auf. Bei diesem ersten Mal drehte sich der Turmpfad in sich selbst und Belannaer fand sich bald an seinem Ausgangspunkt wieder. So leicht gab er sich jedoch nicht geschlagen. Er versuchte es erneut, diesmal mit mehr Entschlossenheit. Dies führte ihn jedoch nur noch schneller und erschöpfter an seinen Ausgangspunkt zurück. In seinem Zweifel, den Turm jemals erreichen zu können, versuchte er die Weisheit in seinem eigenen Herzen zu finden und wandte sich vom Turm ab. Doch nun stellte er zu seiner Überraschung fest, daß die nadeldünne Gestalt des Turms überall vor ihm aufragte, wohin er sich auch wandte. Dies war Belannaers erster Schritt auf dem Pfad der Weisheit.

Als die Norse mit ihren Raubzügen begannen, war Belannaer einer der Magier, deren Zaubersprüche die Küste von Ulthuan in ein verwirrendes, magisches Labyrinth verwandelten und es Eindringlingen fast unmöglich machten, die elfischen Königreiche zu erreichen. Später begleitete er Finubar auf seinen Reisen nach Osten in die



Alte Welt und nahm an seiner Wiederentdeckung des verlorenen Volkes der Waldelfen und der ersten Kontaktaufnahme mit den Menschen teil. Belannaer wurde zu einem großen Magier und Lehrer der arkanen Künste für alle Sucher wahren Wissens. In seinen jungen Jahren studierte Teclis selbst bei ihm und sog dessen Wissen in sich auf, bis er seinen eigenen Meister übertraf. Als Teclis entschied, den Weißen Turm zu verlassen, um seinen Bruder Tyrion zu suchen, war es Belannaer, der den damaligen Hohen Lehrmeister Cyeos überredete, Teclis mit der Kriegskrone von Saphery auszustatten und ihn von seinen Pflichten im Turm zu entbinden.

In diesen Tagen sitzt Belannaer im Weißen Turm und blickt auf ein ganzes Leben des Studiums zurück. Er ist sich

schmerzlich bewußt, daß seine Dienste noch nicht beendet sind. Er fühlt, daß eine größere Herausforderung vor ihm liegt, und daß seine Fähigkeiten aufs Härteste getestet werden, bevor es ihm erlaubt ist, seinen Frieden zu finden. Eine seiner vielen Aufgaben besteht darin, die Informationen der Schwertmeister auszuwerten, die Ulthuan auf der Suche nach Dunkelfenspionen durchforsten. Wenn die Feinde des Weißen Turms zuschlagen, wird er bereitstehen und mit den Schwertmeistern an seiner Seite in den Kampf ziehen.

Truppentyp	M	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Belannaer	5	6	4	4	4	4	9	4	10

**Waffen/Rüstung:** Belannaer ist mit einem Schwert bewaffnet. Er kämpft zu Fuß.

**Zaubersprüche:** Belannaer ist ein Meistermagier und verfügt über 4 Zaubersprüche. Er kann entweder Weiße Magie oder Kampfmagie einsetzen.

## SONDERREGEL

### Glanz von Hoeth

Belannaer wird so sehr von seiner Magie durchdrungen, daß er und das Regiment, in dem er sich aufhält, von einem magischen Schimmer umgeben sind, der den Blickwinkel verzerrt. Gegnerische Truppen sind kaum in der Lage, die Entfernung richtig abzuschätzen, und sehen ihr Ziel vor ihnen zurückweichen. Um dies zu repräsentieren, muß eine Einheit, die einen Angriff gegen Belannaer oder sein Regiment ansagt, ihre maximale Angriffsreichweite um die Differenz zweier Würfelwürfe (0 bis 5 Zoll) reduzieren. Wenn du zum Beispiel eine 3 und eine 6 würfst, ziehe 3 Zoll von der Angriffsreichweite der Gegner ab. Wenn ihre Reichweite nicht mehr ausreicht, um ihren Angriff erfolgreich durchführen zu können, werden sie vom Glanz verwirrt und der Angriff mißlingt, als wären sie außerhalb der Angriffsreichweite. Der Hochelfenspieler muß seine Reaktion auf den Angriff festlegen, bevor die Wirkung des Glanzes ermittelt wird und das Feuer von Einheiten, die Stehen und Schießen, wird normal durchgeführt.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Belannaer trägt vier magische Gegenstände bei sich. Dies sind der *Sternenmantel*, die *Klinge von Bel-Korhadis*, das *Buch des Phönix* und der *Stab des Cyeos*. Diese magischen Gegenstände sind einzigartig, und nur Belannaer darf sie besitzen.

### Sternenmantel

Verzauberter Gegenstand ..... 45 Punkte

Der Lehrmeister von Hoeth trägt einen verzauberten Mantel. Die Runen auf diesem Kleidungsstück erzählen von den Tugenden der Weisheit, Zurückhaltung und Selbstkontrolle. Sie warnen, daß Gewalt keinen Pfad der Weisheit darstellt. Diejenigen, die den Träger angreifen, fühlen die gesamte Last der Welt auf sich ruhen, und ihre Schläge lassen Stärke und Entschlossenheit vermissen.

Alle Schußwaffen- und Nahkampfattacken gegen Belannaer werden mit einer um 2 reduzierten Stärke durchgeführt (mit einem Minimum von 1). Zusätzlich bannt der Mantel automatisch den ersten Zauberspruch, der in einem Spiel gegen Belannaer oder ein Regiment, in dem er sich aufhält, ausgesprochen wird. Wenn der Zauberspruch jedoch mit Totaler Energie ausgesprochen wurde, wird er nicht gebannt - der Mantel bannt dann den nächsten darauf folgenden Zauberspruch.

### Klinge von Bel-Korhadis

Magische Waffe ..... 60 Punkte

Diese Schwert war die Waffe von Bel-Korhadis, dem Phönixkönig, der den Bau des Weißen Turms von Hoeth veranlaßte. Die Klinge von Bel-Korhadis wird normalerweise an die höchste Spitze des Turms geheftet, wo ihre Spitze in der Stunde des Drachen von der untergehenden Sonne bestrahlt wird. Die Magie der Klinge nimmt die Sonnenstrahlen in sich auf und läßt das Schwert die ganze Nacht hindurch in gleißendem Licht erstrahlen. Wenn die Schwertmeister in den Kampf ziehen, nimmt Belannaer das Schwert mit sich und schwört, es nur zum Guten einzusetzen, getreu den Prinzipien des Gelehrtenkönigs.

Normale Rüstung vermag der Klinge von Bel-Korhadis nicht zu widerstehen, aber magische Rüstung wirkt normal.

Zusätzlich darf Belannaer einmal pro Spiel zu Beginn einer Nahkampfphase die Strahlen der Sonne entlassen. Er greift dann immer als erster an, unabhängig von der Initiative oder eventuellen Angriffen, und verfügt über 1W6 zusätzliche Attacken. Wenn Belannas Gegner ebenfalls als erster zuschlagen darf (weil er zum Beispiel das Schwert des ersten Schlags besitzt), wird ein Würfel geworfen, um zu ermitteln, wer als erstes attackieren darf.

### Das Buch des Phönix

Verzauberter Gegenstand ..... 75 Punkte

Das Buch des Phönix erzählt die uralte Legende von Asuryan - eine allegorische Geschichte, die vom Schicksal aller Zivilisationen berichtet, von der Geburt, dem Wachstum, der Blütezeit, dem Niedergang und der abschließenden Zerstörung.

Zu Beginn des Spiels darf Belannaer einen der Verse aus dem Buch rezitieren. Die Auswirkungen dauern das gesamte Spiel an, solange das Buch nicht auf irgendeine Weise vernichtet oder wirkungslos gemacht wird (zum Beispiel durch den Ring des Corin oder den Zerstörer).

**Der Vers der Wiedergeburt.** Wenn Belannaer ausgeschaltet wird, geht er augenblicklich in Flammen auf (die einen Treffer der Stärke 6 bei allen Modellen in direktem Kontakt verursachen) und kehrt mit W3 Lebenspunkten wieder ins Leben zurück. Wenn Belannaer ausgeschaltet wurde, weil er im Nahkampf aufgerieben und bei der Verfolgung eingeholt wurde, kommen diese Treffer nicht zur Anwendung. Nach der Wiedergeburt darf er in einer anderen Hochelfeneinheit auf dem Spielfeld plaziert werden. Der Vers wirkt nur einmal pro Spiel. Wenn Belannaer ein weiteres Mal ausgeschaltet wird, kann er nicht noch einmal wiederbelebt werden.

**Der Vers der Flammenden Ewigkeit.** Dieser Vers erlaubt Belannaer, einen seiner Zaubersprüche einmal pro eigener Magiephase ohne die Aufwendung von Energiekarten auszusprechen. Er kann in jeder Magiephase frei wählen, welchen Zauberspruch er kostenlos aussprechen will, es muß nicht immer der gleiche sein.

**Der Vers der Zerstörung.** Dieser Vers verdoppelt Belannas Stärke für die Dauer des Spiels von 4 auf 8.

### Stab des Cyeos

Arcana Magica ..... 25 Punkte

Der alte Hobe Lehrmeister hinterließ seinem meistgeliebten Lehrling ein einzigartiges Artefakt - einen magischen Stab, den er eigenhändig schnitzte.

Der Stab von Cyeos versorgt Belannas Sprüche mit größerer Kraft. Jeder Zauber, den der Lehrmeister ausspricht, gilt als um eine Energiekarte verstärkt. Dadurch wird es schwerer, den Spruch zu bannen. Es können auch noch weitere Energiekarten eingesetzt werden, um den Spruch den normalen Regeln folgend weiter zu verstärken.

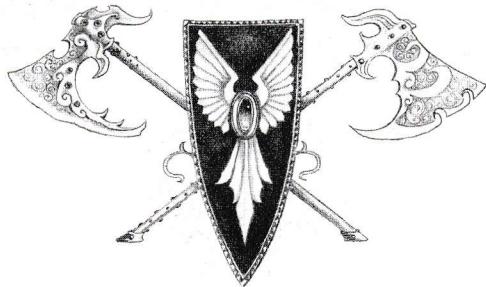
# KORHIL, Hauptmann der Weißen Löwen

198 Punkte

Wenn deine Armee ein Regiment der Weißen Löwen beinhaltet, darf sie Korhil als Champion dieses Regiments enthalten. Korhil ersetzt dann den normalen Champion aus der Armeelisten.

Als der Hauptmann der Weißen Löwen von Uriel Giftklinge, einem Assassinen der Dunklelfen, getötet worden war, kam die Leibgarde des Phönixkönigs zusammen, um einen neuen Anführer aus ihren Reihen zu wählen. Ihre Auswahl fiel, unter dem Segen und der Zustimmung des Phönixkönigs, auf den Kämpfer Korhil.

Es war Korhil, der den großen Löwen Charandis gejagt und gefangen hatte. Dieser Löwe war eine besonders gefährliche, riesige und wilde Kreatur, die in den magiebeladenen Bergen der Annulii vom Chaos mutiert worden war. Obwohl der Löwe zuvor viele unschuldige Elfen gerissen und zahlreiche Krieger getötet hatte, stürzte sich Korhil mutig auf die Bestie und bezwang sie mit bloßen Händen. Kurz darauf geriet er in einen richtigen Kampf, als eine Dunklelfenbande mordend und plündernd durch Chrace zog, bis sie zu Korhils Dorf kam. Dort erschlug er den Anführer der Bande, Saurios Nachtklinge, im Zweikampf und erntete dadurch großen Ruhm. Saurios war nämlich ein großer Schwertkämpfer gewesen, der seine Ausbildung von den Assassinen von Naggaroth erhalten hatte, während Korhil noch fast ein Junge war.



Die Weißen Löwen sehen in Korhil den stärksten Elfen von ganz Ulthuan, und das kann sehr wohl der Wahrheit entsprechen, da er ohne Zweifel zu den größten seines Volkes gehört. Trotzdem ist er kein herumstolpernder Riese, sondern schwingt seine lange Axt mit einem Geschick und einer Eleganz, die selbst seine Begleiter der Weißen Löwen tolpatzig erscheinen lässt. Sein Edelmuth und sein elegantes Auftreten haben ihm eine Menge Freunde unter den Herrschern von Ulthuan und auch anderer Völker beschert.

Korhil dient seinem Herrscher, dem Phönixkönig Finubar dem Seefahrer, mit ungebrochener Loyalität und rettete ihm schon einige Male das Leben. Dies ist seine Pflicht, und dafür verlangt er keine andere Belohnung, als an der Seite seines Herrn in vorderster Linie in den Kampf zu ziehen.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Korhil	5	7	6	5	4	2	8	3	9

**Waffen/Rüstung:** Korhil trägt eine schwere Rüstung und den magischen Pelz des großen Löwen Charandis. Zusammen verleiht ihm dies einen Rüstungswurf von 4+ im Nahkampf und 3+ gegen Schußwaffen. Siehe auch *Pelz von Charandis*.

## SONDERREGELN

### Waldbewohner

Die Bewohner von Chrace gelten als hervorragende Waldläufer, deren Fähigkeiten sie den Waldfallen der Alten Welt ebenbürtig machen. Um dies zu repräsentieren, erleiden die Weißen Löwen keine Bewegungsabzüge, wenn sie sich durch Wälder hindurchbewegen.

### Waldläuferaxt

Korhil kann seine Axt Chayal in den drei Kampfarten der Weißen Löwen einsetzen: *Block*, *Sprung* oder *Pranke*. Da das gesamte Regiment seine Äxte in der gleichen Art einsetzen muß, übernimmt Korhil automatisch die entsprechende Kampfart. Genaue Beschreibungen der Kampfarten finden sich bei den Regeln der Weißen Löwen im Bestiarium.

### Leibgarde

Korhil ist der Hauptmann der Weißen Löwen und wird deshalb bei Spielbeginn zusammen mit seinen Truppen aufgestellt, so wie andere Anführer und Champions. Wenn ein anderes Charaktermodell die Weißen Löwen begleitet, darf es direkt neben Korhil platziert werden und Korhil fungiert als dessen Leibwächter. Wenn mehrere Charaktermodelle die Weißen Löwen begleiten, mußt du zu Beginn des Spiels entscheiden, welches von diesen Korhil beschützen soll. Solange das beschützte Charaktermodell bei den Weißen Löwen und neben Korhil steht, darf kein Gegner dieses Charaktermodells attackieren - sämtliche Attacken werden stattdessen auf Korhil umgeleitet (auch magische und Attacken von Kriegsmaschinen). Beachte, daß diese Regel nicht gilt, wenn Korhils Schützling eine Herausforderung ausspricht oder annimmt.

Ein General der Armee, der die Weißen Löwen begleitet, die von Korhil angeführt werden, kann nicht attackiert werden, solange Korhil lebt. Durch die Leibwachen-Regel der Weißen Löwen gelingt dies automatisch jeder Aufrieb- und Moralwerttest, solange der General am Leben ist. Das bedeutet, daß es unmöglich ist, den General zu verletzen oder die Weißen Löwen aufzureißen, solange Korhil nicht ausgeschaltet wird, was ihn zu einem wichtigen Teil der Hochelfenarmee macht.

### LOEC

Loec der Schattentänzer ist der Elfengott des Lachens. Er ist der große Täuscher, der Schutzgott der Tänze, Lieder und Spiele. Die Elfenlegenden berichten davon, wie er immer wieder die Seelen der Toten vor der Verschlingung durch die Chaosgötter bewahrt, in dem er sie um ihren Preis betrügt. Loec erscheint den Elfen als schlanker Jüngling, der durch das Nichts tanzt. Sein Lachen erfaßt die Seelen und Geister, die dort herumtreiben. Die Götter des Bösen und des Chaos jagen ihn, während er tanzt, aber er ist unermüdlich und scharfsinnig, und kann niemals gefangen werden. Aber auch er hat seine dunkleren Seiten. Er ist der Gott der Schatten, des üblichen Betrugs, der Vergeltung und des dunklen Verlangens. Die Elfen, die im verlorenen Nagarythe ihr Leben fristen, verehren ihn, da sie nach Rache dürsten und die Heimlichkeit und Dunkelheit benötigen, um ihre Vergeltung üben zu können.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Korhil besitzt zwei magische Gegenstände, bei denen es sich immer um die *Axt Chayal* und den *Pelz von Charandis* handeln muß.

### Die Axt Chayal

Magische Waffe ..... 65 Punkte

Die Axt Chayal (was übersetzt *Pranke des Löwen* bedeutet) ist ein einzigartiger magischer Gegenstand, der seit der Gründung der Weißen Löwen von einem Hauptmann an den nächsten weitergegeben wurde. Sie erhöht die Stärke des Trägers um +2, zwingt ihn jedoch nicht, als letzter zuzuschlagen, wie es die normalen Äxte der Weißen Löwen tun. Außerdem treffen automatisch alle Schläge, wenn der Trefferwurf für die erste Attacke gelingt – die Axt läßt gnadenlos einen Treffer nach dem nächsten auf die Gegner niederprasseln.

Die Axt Chayal kann in allen drei Kampfarten eingesetzt werden, die den Weißen Löwen zur Verfügung stehen: *Block* (Gegner -1 auf den Trefferwurf), *Sprung* (-1 gegnerische Attacke) und *Pranke* (Jede Verwundung verursacht 1W3 LP Schaden). In jeder Nahkampfphase verwendet das gesamte Regiment die gleiche Kampfart.

### Der Pelz von Charandis

Magische Rüstung ..... 10 Punkte

Nachdem Korhil den großen Löwen Charandis erschlagen hatte, zog er ihm das Fell ab und trug es danach stolz auf seinen Schultern. Jahre später wurde es in einen kostbaren Mantel umgenäht und vom Lehrmeister Finreir verzaubert, um Korhil als Geschenk des Phönixkönigs selbst überreicht zu werden. Der Umhang verleiht einen +2 Rettungswurfbonus gegen Beschuß und einen +1 Rettungswurfbonus im Nahkampf. Dies verleiht Korhil insgesamt einen Rettungswurf von 3+ bzw. 4+.

Außerdem beschützt die Verzauberung Korhil vor allen Giften, einschließlich dem Schwarzen Gift der Dunkelfen- assassinen, den vergifteten Waffen der Hexenkriegerinnen und den geifernden Klingen der Skavenassassinen. Vergiftete Waffen verlieren alle besonderen Vorteile, gelten ansonsten aber noch als normale Waffen ihres Typs.

## CARADRYAN, Hauptmann der Phönixgarde

73 Punkte

*Deine Armee darf Caradryan, den Hauptmann der Phönixgarde, als Champion einer Einheit Phönixgardisten beinhalten.*

Caradryan von Eataine war der Sohn eines großen Handelsprinzen. Gutaussend, reich, mächtig und arrogant, entsprach er voll und ganz dem Archetypen eines Hochelfenaristokraten. Er war nachlässig, verwöhnt, eingebildet und prahlerisch.

Caradryans Leben änderte sich, als er zum Schrein des Asuryan pilgerte, so wie es von allen Elfenadligen wenigstens einmal im Leben erwartet wird. Dort schlich er sich, angetrieben durch Arroganz und Neugier, in die heilige Kammer der Tage. Was er in dieser Kammer erlebte, weiß niemand – als er aus ihr heraustrat, hatte er sich jedoch vollkommen verändert. Auf seiner Stirn prangte die glühende Rune des Asuryan und markierte ihn als Diener des Erschaffergottes. Warum Asuryan Caradryan als Instrument seines Willens auswählte, bleibt rätselhaft, aber Caradryan gab all seine weltlichen Besitztümer auf, um seinen Dienst als Phönixgardist anzutreten, und hat seither kein Wort mehr gesprochen.

Caradryan verbringt seine Tage in tiefer Meditation in der Kammer der Tage, während er die feurigen Runen liest, die von der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft berichten. Über die Jahre kam er den Gedanken Asuryans immer näher, bis er vom uralten Elfengott das Mal des Hauptmanns der Phönixgarde erhielt. Nun führt er die Phönixgarde durch Zeiten des Friedens und des Krieges. Er nimmt seine Befehle von keinem weltlichen Meister entgegen und erscheint nur durch den Willen Asuryans auf dem Schlachtfeld. In seiner Hand liegt Stärke und die Weisheit des Asuryan strahlt aus seinem Antlitz.



Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Caradryan	5	5	5	4	3	1	7	2	9

**Waffen/Rüstungen:** Caradryan trägt eine schwere Rüstung. Er ist mit einem Schwert und einer Hellebarde bewaffnet und kämpft zu Fuß.

**Magische Gegenstände:** Caradryan trägt keine magischen Gegenstände bei sich.

## SONDERREGEL

### Mal des Asuryan

Wenn Caradryan im Nahkampf ausgeschaltet wird, spricht er zum letzten Mal in seinem Leben, indem er mit seinem letzten Atemzug nach Asuryan ruft. Dies wird den Zorn des Gottes auf seinen Gegner herabufen. Das Modell, daß Caradryan ausschaltete, muß unverzüglich einen Moralwerttest bestehen oder wird von Asuryan erschlagen, unabhängig von verbliebenen Lebenspunkten und Rettungswürfen.

**TYRION, Hochelfenprinz**

425 Punkte



*Deine Armee darf den Hochelfenprinzen Tyrion enthalten. Er darf die Armee anführen oder als unabhängiges Charaktermodell agieren. Wenn er die Armee anführt, ersetzt er den General in der Armeeliste.*

Tyrion ist der Champion der Immerkönigin, der Sieger der Finuvalebene und der berühmteste Hochelfenheld dieses Zeitalters. Er ist groß, stolz und schön, stark und weise, ein geborener Anführer der Elfen und Abkömmling des ersten Phönixkönigs Aenarion. Er hat zahllose Hochelfenarmeen in den Kampf geführt und blieb immer siegreich. In Ulthuan genießt er höchstes Ansehen, und alle Feinde zittern bei der Erwähnung seines Namens.

Im Kampf führt Tyrion die magische Ausrüstung seiner fernen Vorfahren und reitet auf Malhandir, dem Letzten aus der Blutlinie des Vaters aller Pferde. Er ist ein unbewusster Kämpfer, die Hoffnung von Ulthuan – die Wiedergeburt von Aenarion dem Verteidiger.

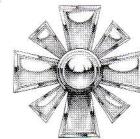
Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tyrion	5	8	7	4	4	3	10	4	10
Malhandir	12	4	0	4	3	1	5	2	7

**Waffen/Rüstung:** Tyrion trägt die Drachenrüstung von Aenarion. Er ist mit dem mächtigen Runenschwert Sonnenklinge bewaffnet.

**Reittier:** Tyrion reitet auf Malhandir.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE**

Prinz Tyrion trägt drei magische Gegenstände bei sich. Diese sind immer *Aenarions Drachenrüstung*, die *Sonnenklinge* und das *Herz von Avelorn*. Diese Gegenstände sind einzigartig und nur Tyrion darf sie besitzen.

**Sonnenklinge - Tyrions Runenschwert**

Magische Waffe ..... 125 Punkte  
*In dieses Schwert wurde die gleißende Hitze der Sonne eingeschmiedet. Weißglühende, schwelende Feuerrunen ziehen sich die ganze Klinge entlang und verbeißen ihren Opfern flammende Vernichtung.*

Die Sonnenklinge addiert +3 auf Tyrions Stärke. Jede Verwundung verursacht den Verlust von W3 Lebenspunkten.

Beim Einsatz gegen Dämonen verwundet jeder Treffer der Sonnenklinge automatisch und verursacht den Verlust von W3 Lebenspunkten.

Einmal pro Spiel darf Tyrion in der Schußphase einen mächtigen Feuerstrahl aus der Sonnenklinge entlassen. Verwende die Flammenschablone der Warhammer Grundbox und plaziere das breite Ende über die Gegner. Jedes Modell unter der Schablone wird bei einer 4+ getroffen und erleidet einen Stärke 3 Treffer.

**Aenarions Drachenrüstung**

Magische Rüstung ..... 75 Punkte  
*Diese mächtige Rüstung wurde vor langer Zeit in Vauls Schmiede angefertigt. In den Tagen der großen Kriege gegen das Chaos beschützte sie Aenarion, den ersten Phönixkönig von Ulthuan.*

Mit seiner Drachenrüstung und auf seinem gerüsteten Pferd Malhandir verfügt Aenarion über einen Rüstungswurf von 1+. Der Träger der Drachenrüstung darf keinen Schild führen.

Wenn Tyrion seinen Rüstungswurf nicht schafft, darf er einen zusätzlichen besonderen Rettungswurf von 4+ durchführen. Dabei handelt es sich um einen besonderen Rettungswurf, der nicht durch Rüstungswurfmodifikationen beeinflusst werden kann und auch gegen Treffer durchgeführt werden kann, die Rüstungswürfe ignorieren.

Außerdem ist Tyrion vollkommen immun gegen alle Feuerangriffe, einschließlich magischem Feuer, Warpfeuer und so weiter.

**Herz von Avelorn**

Schutzartefakt ..... 50 Punkte  
*Das Herz von Avelorn, ein Geschenk der Immerkönigin, bewahrt seinen Träger vor feindlicher Magie.*

Das Herz verleiht Tyrion einen Rettungswurf von 4+ gegen die Auswirkungen feindlicher Zaubersprüche. Dabei handelt es sich nicht um einen Magiebann, sondern um einen besonderen Rettungswurf, der Tyrion vor den Auswirkungen eines ausgesprochenen Zauberspruches bewahrt. Siehe auch die Beschreibungen von Schutzartefakten in der Warhammer Magiebox.

Wenn Tyrion ausgeschaltet wird, zerbricht das Herz und die darin gespeicherte Energie erweckt ihn unverzüglich mit 1 Lebenspunkt wieder zum Leben. Das Herz gilt danach als zerstört.

# TECLIS, Hochelfen Meistermagier

630 Punkte

*Deine Hochelfenarmee darf Teclis, den Meistermagier der Hochelfen, als unabhängiges Charaktermodell enthalten.*

Teclis, der Hohe Lehrmeister des Weißen Turms, ist der mächtigste Hochelfenmagier seines Zeitalters. Schon in jungen Jahren wies er eine unübersehbare Begabung für die Magie auf, und heutzutage verfügt er über das höchste Verständnis der Magie, das je ein Elf erreicht hat. Magier aus ganz Ulthuan kommen herbei, um vom ihm in die Geheimnisse der arkanen Kunst eingewiesen zu werden.

Teclis hat an Kriegen teilgenommen, die in den nördlichen Chaoswüsten, in den fernen Ländern von Lustria oder auch im geheimnisvollen Cathay stattfanden. Während all dieser langen Jahre fand er niemanden, der es in der Magie mit ihm aufnehmen konnte, und selbst der Hexenkönig der Dunkelelfen mußte sich seine Unterlegenheit eingestehen. Derzeitig residiert Teclis im Weißen Turm von Hoeth und versenkt sich noch weiter in seine arkanen Studien.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Teclis	5	4	4	4	4	4	9	3	10

**Waffen/Rüstung:** Teclis ist mit dem *Schwert von Teclis* bewaffnet und kämpft zu Fuß.

**Zaubersprüche:** Als Meistermagier darf Teclis über vier Zaubersprüche verfügen. Durch die *Kriegskrone von Saphery* steigt seine Magiestufe jedoch auf 5, also darf er auch fünf Zaubersprüche besitzen.

## SONDERREGEL

### Meister der Weißen Magie

Teclis Wissen um die Weiße Magie bleibt unangefochten. Er darf sich seine Zaubersprüche vom Deck der Weißen Magie selbst aussuchen, im Gegensatz zu anderen Hochelfenmagieren, die ihre Sprüche zufällig ziehen müssen.



## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Teclis ist ein Meistermagier und darf vier magische Gegenstände besitzen. Diese sind immer der *Mondstab von Lileath*, die *Kriegskrone von Saphery*, das *Schwert des Teclis* und die *Schriftrolle von Hoeth*. Von diesen Gegenständen sind der *Mondstab von Lileath* und die *Schriftrolle von Hoeth* einzigartig und dürfen nur von Teclis eingesetzt werden.

### Der Mondstab von Lileath

Arcana Magica ..... 20 Punkte  
*Der Mondstab von Lileath ist mit der Macht der Göttin Lileath erfüllt. Ihre magische Energie fließt auch durch Teclis und stärkt seine schwache Konstitution. In Zeiten großer Bedrängnis vermag er die Göttin auch um zusätzliche Hilfe zu bitten. Dadurch kann er die volle Kraft des Stabes herbeibeschwören und einen furchtbaren Magiesturm entfesseln. Allerdings läßt dies Teclis immer stark geschwächt zurück.*

Der Mondstab kann einmal pro Spiel zu Beginn der Magiephase der Hochelfen eingesetzt werden, um W6 zusätzliche Karten der Winde der Magie zu ziehen.

Nachdem der Mondstab eingesetzt wurde, werden Teclis Kräfte stark geschwächt, und seine Profilwerte müssen halbiert und aufgerundet werden. Dies geschieht ebenfalls, wenn der Stab zerstört wird, selbst wenn Teclis seine Macht noch nicht beschworen hat.

### Kriegskrone von Saphery

Arcana Magica ..... 125 Punkte  
*Die Kriegskrone wurde von den mächtigen Meistermagiern Sapherys zur Zeit der ersten Eroberungsfeldzüge des Chaos geschmiedet. Sie verleiht ihrem Träger die Kenntnis über alles Wissen, das die Hochelfen im Laufe ihrer vieltausendjährigen Forschungen zusammengetragen haben. Dadurch wächst Teclis' Macht weit über die jedes anderen sterblichen Zauberer hinaus.*

Die Kriegskrone von Saphery erhöht die Magiestufe eines Hochelfen Meistermagiers von 4 auf 5. Nur ein Meistermagier darf die Krone tragen, kein niederer Magier kann ihre Macht beherrschen.

Ein Meistermagier der 5. Stufe verfügt über 5 Zaubersprüche und ist beim Zaubern und Bannen allen anderen Zauberern der ersten bis vierten Stufe überlegen.

*Eine Karte für diesen magischen Gegenstand befindet sich in der Warhammer Magiebox.*

### Das Schwert des Teclis

Magische Waffe ..... 100 Punkte  
*Das Schwert des Teclis ist mit knisternder Energie aufgeladen, die alle von ihm getroffenen Gegner mit magischen Blitzen zerstetzt.*

Alle Treffer mit dem Schwert des Teclis verwunden automatisch. Rüstungswürfe dürfen normal durchgeführt werden.

Einmal pro Spiel darf der Träger in einer beliebigen Nahkampfphase die volle Energie des Schwertes erwecken und einen Sturm knisternder Energie auslösen. Dieser verursacht 1W6 automatische Treffer der Stärke 6 gegen das Regiment, mit dem sich der Träger gerade im Nahkampf befindet. Die Treffer werden im gleichen Moment verursacht, in dem der Träger seinen Nahkampf durchführt, und auf dieses Weise verursachte Lebenspunktverluste werden bei der Ermittlung des Kampfergebnisses berücksichtigt.

*Eine Karte für diesen magischen Gegenstand befindet sich in der Warhammer Magiebox.*

### Schriftrolle von Hoeth

Arcana Magica ..... 55 Punkte  
*Die von den Lehrmeistern im Weißen Turm angefertigten magischen Schriftrollen verfügen über eine weitaus größere Macht als die von einfachen Zauberern.*

Teclis darf diese Schriftrolle einsetzen, um einen Zauberspruch zu bannen, während dieser gerade ausgesprochen wird. Der Hochelfenspieler teilt mit, daß er die Spruchrolle einsetzen will, und der Zauberspruch wird so gebannt, als wäre ein erfolgreicher Magiebann ausgesprochen worden. Sie darf nicht gegen Zaubersprüche eingesetzt werden, die sich bereits im Spiel befinden oder die mit Totaler Energie ausgesprochen wurden.

Alternativ dazu darf Teclis die Spruchrolle verwenden, um einen Zauberspruch auszusprechen. Für den Zauberspruch benötigt er dann keine Energiekarten, der Spruch darf jedoch nach den normalen Regeln gebannt werden.

Die Spruchrolle darf zweimal eingesetzt werden, danach ist sie verbraucht.

# PRINZ IMRIK, Herrscher der Drachen

275 Punkte

Drache .....	+450 Punkte
Großer Drache .....	+600 Punkte
Kaiserdrache .....	+750 Punkte

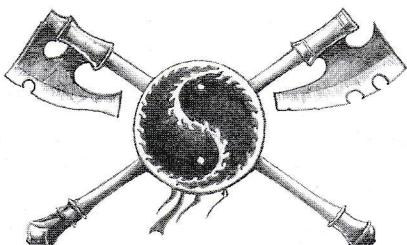
Deine Hochsenarmee darf Prinz Imrik enthalten. Er kann die Armee anführen und ersetzt dann den General aus der Armeeliste. Er kann aber auch als unabhängiges Charaktermodell agieren.

In Caledor, tief im Gebirge, das unter dem Namen Drachengrat bekannt ist, liegen die mächtigen Drachen in erkalteten Vulkanen und schlafen. Sie träumen von vergangenen Tagen, als sie durch die mit Magie angefüllte Luft von Ulthuan fegten und die Feinde der Drachenprinzen mit Feuer und Zerstörung heimsuchten. Heute haben sich die Berge abgekühlt und die Macht der Drachen ist geschwunden. Nur wenige von ihnen erwachen noch, wenn die Kriegsfanfare von Berggipfel zu Berggipfel erklingen, und das verstreute Volk von Caledor zu den Waffen rufen.

Wie die Drachen selbst nimmt auch die Linie der Drachenprinzen immer weiter ab. Prinz Imrik, Herrscher der Drachen, ist der letzte Abkömmling des Hauses von Caledor, des Phönixkönigs uralter, vergangener Zeiten. In ihm vereinigt sich die ganze Macht und der ganze Edelmut des einst so stolzen Herrscherhauses. Wenn er ruft, erscheinen nur die größten und mächtigsten Drachen, um ihm zu dienen.

Prinz Imrik gehört zu den mächtigsten Hochsenkriegern seines Zeitalters und man sagt, in ihm haben sich der Edelmut des Phönixkönigs Caledor und die Kampferfahrung des Phönixkönigs Tethlis vereinigt. Er führt seine Drachen in den Kampf und stürzt sich mit der irrsinnigen Wut eines Gewittersturms auf den Erdboden herab. Sein großes, gepanzertes Reittier packt die Opfer und zerfetzt sie eines nach dem anderen, während er die gegnerischen Linien eigenhändig mit seiner Sternenlanze durchbohrt. Nur wenige vermögen der Wucht eines solchen Angriffs zu widerstehen, und kein lebendes Wesen ist in der Lage, in seine brennenden Augen zu blicken oder sich der Stärke seines Arms zu widersetzen.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Imrik	5	8	7	4	4	3	10	4	10
Drache	6	6	0	6	6	7	8	7	7
Großer Drache	6	7	0	7	7	8	7	8	8
Kaiserdrache	6	8	0	8	8	9	6	9	9



**Waffen/Rüstung:** Imrik trägt die Rüstung von Caledor. Er ist mit einem Schwert und der magischen Sternenlanze bewaffnet.

**Reittier:** Imrik reitet immer auf einem schwarzen, roten, grünen, blauen oder weißen Drachen. Genaue Regeln zu Drachen befinden sich im Warhammer Quellenbuch.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Prinz Imrik darf drei magische Gegenstände besitzen. Diese müssen immer die Sternenlanze, die Rüstung des Caledor und das Drachenhorn sein. Die letzten beiden magischen Gegenstände sind einzigartig und stehen nur Imrik zur Verfügung.



### Sternenlanze

Magische Waffe ..... 60 Punkte  
Die Sternenlanze wurde aus dem feurigen Herzen eines gefallenen Kometen gefertigt. Ihre Spitze kann jede Rüstung durchdringen.

Die Sternenlanze verleiht Prinz Imrik einen Stärkebonus von +3, wenn er angreift. Außerdem stehen den Geroffenen keine Rüstungswürfe zu, nicht einmal für magische Rüstungen.

Eine Karte mit diesem magischen Gegenstand befindet sich in der Warhammer Magiebox.

### Drachenhorn

Verzauberter Gegenstand ..... 15 Punkte  
Wenn Prinz Imrik in den Kampf zieht, kann man den herausfordernden und stolzen Ruf seines Kriegshorns weithin vernehmen. Kein Drache kann diesem Klang widerstehen, sondern muß sich erheben und ein weiteres Mal an der Seite von Prinz Imrik kämpfen.

Einmal pro Spiel darf Imrik zu Beginn der Nahkampfphase den mächtigen Klang seines Horns erschallen lassen. Sein Drache kämpft dann in derselben Nahkampfphase mit 1W6 zusätzlichen Attacken.

### Rüstung von Caledor

Magische Rüstung ..... 30 Punkte  
Diese Rüstung ist ein Erbstück des Hauses Caledor, des mächtigsten aller Drachenprinzen. Sie besteht aus reinem Ithilmar, und nichts kann sich mit ihrer Schönheit, Leichtigkeit und Biegsamkeit messen. Und doch ist sie bei Wettem härter als jede normale Rüstung aus Stahl.

Die Rüstung von Caledor bietet einen Rüstungswurf von 2+, der nicht weiter verbessert werden kann. Dieser Rüstungswurf kann durch Stärkemodifikationen niemals schlechter als 5+ werden. Außerdem ist Imrik gegen jede Art von Drachenatem immun, einschließlich dem Feuer von roten Drachen, dem Eisnebel der weißen Drachen usw.