

HOCHELFEN REFERENZSEITE

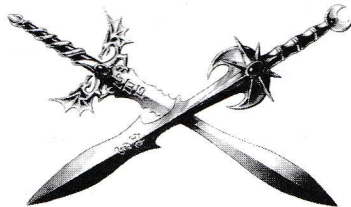
HOCHELFEN

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hochelf	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Champion	5	5	5	4	3	1	7	2	8
Held	5	6	6	4	4	2	8	3	9
General	5	7	7	4	4	3	9	4	10

HOCHELFENMAGIER

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

Hochelfenmagier dürfen Kampfmagie oder Weiße Magie verwenden. Ein Magier darf einen magischen Gegenstand erhalten, ein Obermagier zwei, ein Großmagier drei und ein Meistermagier vier magische Gegenstände.



SILBERHELM

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

ELLYRIANISCHE GRENZREITER

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

Lockere Formation. Dürfen eine freie Bewegung durchführen, nachdem beide Seiten aufgestellt haben. Erleiden keine -1 auf Schuß bei gleichzeitiger Bewegung. Können bei Angriffen schießen & fliehen.

DRACHENPRINZEN VON CALEDOR

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

Müssen Standartenträger beinhalten. Magische Standarten kosten nur die halbe Punktzahl.

SEEGARDE VON LOTHERN

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

Können mit einem zusätzlichen Glied Speeren kämpfen und mit zwei Gliedern Bögen schießen.



SCHATTENKRIEGER

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

Lockere Formation. Haben *Hafs* auf Dunklelfen. Können außerhalb der Sicht des Feindes platziert werden, nachdem dieser aufgestellt hat. Können mit Bögen aus zwei Gliedern schießen.

SCHWERTMEISTER VON HOETH

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

Müssen mit Zweihandwaffen nicht zuletzt zuschlagen. Gegnerischer Beschuß von vorn erleidet Malus von -1.

PHÖNIXGARDE

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

TIRANOC STREITWAGEN

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

WEISSE LÖWEN

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

Schaffen automatisch Moralwerttests wenn vom General angeführt. Dürfen sich ohne Abzug durch Wald bewegen. Extra +1 auf Rüstungswurf gegen Beschuß. Holzfälleraxt ermöglicht 3 besondere Kampffarten – siehe Sonderregeln.