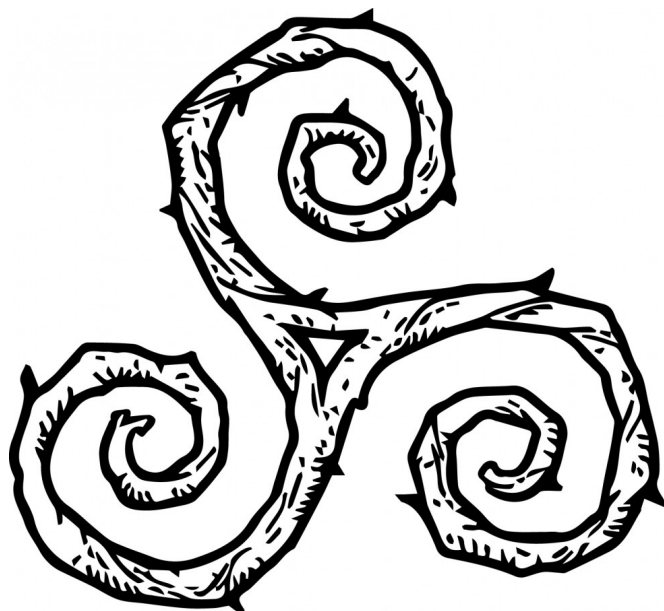


THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Waldelfen

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023

Bis der „Gold“-Status erreicht ist, ist dieses Buch das offizielle und wird nur während der jährlichen Aktualisierungen zur Ausgeglichenheit verändert, die für gewöhnlich hauptsächlich die Punktkosten betreffen.

Armeesonderregeln	2	Armeeorganisation	7
Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	8
Vererbter Zauber	3	Reittiere für Charaktermodelle	11
Sippen	4	Kern	13
Aspekte der Natur	4	Elite	15
Besondere Gegenstände	5	Pfeile aus dem Nichts	18
Schnellreferenz	20		



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel. Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: the-ninth-age.com. Eine Anleitung, wie die Einheiten-Einträge zu lesen sind, kann im Regelbuch gefunden werden.

Alle Änderungen sind hier zu finden: the-ninth-age.com/archive.html

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with L^AT_EX.

Armeesonderregeln

Der Wald Folgt

Direkt nachdem ermittelt wurde, wer zuerst aufstellt (nach Schritt 1 der Aufstellungsphase), **musst** du einen einzelnen Wald platzieren:

- Vollständig innerhalb deiner Hälfte des Schlachtfeldes
- Nicht in Kontakt mit anderen Geländestücken außer offenem Gelände
- Weiter als 6" entfernt vom Mittelpunkt des Spielfeldes, wenn Haltet die Stellung gespielt wird, und mehr als 6" entfernt von allen Markern, die für Sekundärziele verwendet werden.

Dieses Geländestück darf nicht länger als 27 cm und nicht breiter als 19 cm sein. Alle Wälder auf dem Schlachtfeld gelten als Gefährliches Gelände (1) für alle Einheiten.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Baumsänger

Jedes Modell mit einer oder mehreren Instanzen von Baumsänger darf unmittelbar nach jeder befreundeten Magiephase einmalig 1 Schleiermarke abwerfen. Tut es dies, wähle ein Wald-Geländestück innerhalb von 24" um das Modell mit Baumsänger, das sich nicht in Kontakt mit einer Einheit befindet. Bewege diesen Wald bis zu 6" in einer geraden Linie. Diese Bewegung endet unmittelbar bevor der Wald in Kontakt mit Einheiten oder anderen Geländestücken außer offenem Gelände kommt. Jeder Wald darf nur einmal pro Magiephase durch Baumsänger bewegt werden.

Ermutigende Zweige

Eine Einheit, in der mehr als die Hälfte der Modelle Ermutigende Zweige hat, erhält **Unnachgiebig**, während sich mehr als die Hälfte der Modelle in der Einheit mit dem Mittelpunkt ihres Bases innerhalb eines Waldes befindet.

Waldgeist

Das Modell erhält **Exklusiv (Waldgeist)**, **Furchtlos** und **Magische Attacken**.

Waldläufer

Das Modell erhält **Geländeerfahren (Wald)**. Falls sich eine Einheit, die vollständig aus Modellen mit Waldläufer besteht, zu Beginn einer Nahkampfphase mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit dem Mittelpunkt ihrer Bases innerhalb eines Waldes befindet, **müssen** alle Modellteile ohne Angeschirrt für die Dauer dieser Nahkampfrunde Verwundungswürfe von '1' mit ihren Nahkampfwaffenattacken wiederholen.

Attackenattribute

Meisterschütze – Schießen

Unmittelbar bevor sie mit einem Waldlangbogen schießen, dürfen alle Modelle in einer Einheit mit Meisterschütze wählen, ob sie entweder den Rüstungsdurchschlag ihrer Waffe um 2 erhöhen, oder +2 auf Trefferwürfe bis zum Ende der Phase erhalten.

Rüstkammer

Elfenumhang – Rüstung

Kombiniert mit Leichter Rüstung erhält der Träger +1 Rüstung. Ein Elfenumhang kann nicht verzaubert werden.

Aufspießende Wurzeln – Schusswaffe

Reichweite 12", Schüsse D6+1, Str 4, RD 1, **Marschieren und Schießen, Schnell Schussbereit**, ignoriert Trefferwurfmodifikatoren durch Gelände. Wenn das Ziel in Kontakt mit einem Wald ist, wird die Stärke auf 5 und der Rüstungsdurchschlag auf 2 **gesetzt**.

Waldlangbogen – Schusswaffe

0-55 Modelle mit Waldlangbogen pro Armee.

Langbogen. Attacken mit einem Waldlangbogen erhalten Rüstungsdurchschlag 1 und **Schnell Schussbereit**. Werden die Attacken aus kurzer Reichweite ausgeführt, erhalten sie Str 4.

Waldklingen – Nahkampfwaffe

Waffenpaar. Attacken mit Waldklingen erhalten +1 Rüstungsdurchschlag.

Waldlanze – Nahkampfwaffe

Leichte Lanze. Attacken mit einer Waldlanze erhalten +1 Rüstungsdurchschlag.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V Umarmung des Waldes ⟨4+⟩ {7+}	18"	Unterstützung	Ein Zug	Platziere einen Wald unter dem Ziel (dies kann durch das Platzieren eines Markers neben der Zieleinheit ersetzt werden). Dieser Wald reicht immer bis an die Einheitenbegrenzung der Zieleinheit (selbst wenn sich die Einheit bewegt oder ihre Formation ändert). {Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit der Zieleinheit müssen unmodifizierte Trefferwürfe von '6' wiederholen.}

Sippen

Sippen dürfen innerhalb einer Armee mehrfach gewählt werden.

Waldspäher 60 Pkt

0–2 pro Armee. Nur Modelle zu Fuß. Kann nicht vom Armeestandartenträger gewählt werden.

Das Modell erhält **Meisterschütze** und **Kundschafter**.

Die Anzahl der Schüsse eines vom Modell getragenen Waldlangbogens wird auf 3 **gesetzt**. Wenn er von einem Prinzen des Waldes getragen wird, so wird die Anzahl der Schüsse stattdessen auf 4 **gesetzt**.

Wilder Jäger 60 Pkt

Nur Modelle auf Elfenpferd oder Riesenhirsch.

Der Modellteil des Waldprinzen oder des Fürsten des Waldes erhält **Schlachtfokus**, **Vernichtender Angriff (+2 Att)**, **Furchtlos**, **Raserei** und **Leichte Truppen**.

Gestaltwandler 50 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Das Modell erhält **Exklusiv**, **Vorhut** und **Zähigkeit (4+)** und seine Marschreichweite wird auf 20" **gesetzt**.

Klingentänzer 45 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Das Modell erhält **Exklusiv (Klingentänzer-Sippe, Klingentänzer)**, **Furchtlos**, **Tänze von Cenyryn** (siehe Klingentänzer-Einheit) und **Rettungswurf (6+)**.

Die Einheit des Modells erhält **Schnelle Bewegung**. Das Modell kann keine Schusswaffen nutzen und profitiert nicht von Rüstung (weder gewöhnlicher noch verzauberter).

Wächter des Waldes 20 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Das Modell erhält **Hass** und +1 Rüstung.

Aspekte der Natur

Jeder Aspekt der Natur ist Einzigartig.

Giftige Sporen 60 Pkt

Die Einheit des Modells erhält **Todesstoß**.

Schlingranken 60 Pkt

In einem Duell **müssen** Gegner erfolgreiche Treffwürfe gegen das Modell wiederholen.

Vernarbte Rinde 60 Pkt

Alle Dryaden in der Einheit des Modells erhalten **Hass**.

Eichenkrone 10 Pkt

Das Modell erhält **Schnelle Neuformierung**.

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Ehre des Jägers 75 Pkt

Verzauberung: Speer.

Attacken mit dieser Waffe erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag. Falls der Träger mindestens eine nicht verhinderte Verwundung mit dieser Waffe verursacht, erhalten der Träger und alle R&G-Modelle in der Einheit des Trägers bis zum Ende der Nahkampfphase **Ablenkend**.

Zweig von Wyscan 75 Pkt

Verzauberung: Waldlangbogen.

Schüsse **immer** auf 1 gesetzt, Str 4 [5], RD 2 [10], **Flächenattacke (1×5)**, **[Multiple Lebenspunktverluste (2)]**, **Nachladen!**

Macht der Eichen 65 Pkt

Verzauberung: Nahkampfwaffe.

Attacken mit dieser Waffe erhalten +3 Stärke.

Klagelied des Wächters 45 Pkt

Kann nicht von Zauberern gewählt werden.

Verzauberung: Waldlangbogen.

Schüsse werden **immer** auf 4 gesetzt. Schussattacken, die mit dieser Waffe ausgeführt werden, werden **Giftattacken**.

Geist des Wirbelwindes 40 Pkt

Verzauberung: Waldklingen.

Der Träger erhält +1 Attackewert und Attacken mit dieser Waffe erhalten +1 Stärke und **Todesstoß**.

Rüstungsverzauberungen

Schützende Rinde 40 Pkt

Nur Infanterie-Modelle.

Verzauberung: Leichte Rüstung.

Der Träger erhält +1 Rüstung, **Rettungswurf (5+)**, **Furchtlos**, **Brennbar** und **Magische Attacken**.

Bannerverzauberungen

Banner der Täuschung 60 Pkt

Am Ende von Schritt 4 der Aufstellungsphase (vor dem Aufstellen von Kundschaftern) darf der Besitzer die Einheit des Trägers vom Schlachtfeld entfernen und sie an anderer Stelle wieder aufstellen (angeschlossene Charaktermodelle müssen Teil der Einheit bleiben; dies beeinflusst nicht die Anzahl der restlichen Einheiten für den Wurf um den ersten Zug).

Banner des Jägers 45 Pkt

Die Einheit des Trägers erhält **Vernichtender Angriff (Ablenkend)**.

Banner des Lautlosen Nebels 35 Pkt

0–2 pro Armee.

Die Einheit des Trägers erhält leichte Deckung. Gegnerische Einheiten innerhalb von 3" um die Einheit des Trägers profitieren nicht von einem Musiker.

Artefakte

Hagelschuss 70 Pkt

Nur Prinz des Waldes und Fürst des Waldes.

Nur eine Benutzung. Dieses Artefakt wird als Schusswaffe mit folgendem Profil benutzt:

Reichweite 30", Schüsse 3D6, Str 4, RD 1, **Magische Attacken**. Die Zielgenauigkeit wird auf 2+ **gesetzt**. Wenn auf Kurze Reichweite geschossen wird, erhält die Waffe +1 Rüstungsdurchschlag. Meisterschütze kann nicht zusammen mit Hagelschuss benutzt werden.

Spiegel des Nebelwanderers 60 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Nur eine Benutzung. Kann am Ende einer beliebigen befreundeten Bewegungsphase aktiviert werden, wenn die Einheit des Trägers ausschließlich aus Infanterie-Modellen in Standardgröße besteht, nicht im Nahkampf gebunden ist und sich vollständig in einem Wald-Geländestück befindet, in dem sich keine gegnerischen Modell befinden. Wende folgende Regeln an:

1. Die Einheit des Trägers verliert Punktzahl bis zum Beginn der nächsten Phase.
2. Entferne die Einheit des Trägers vom Schlachtfeld.
3. Stelle sie unmittelbar wieder auf die Schlachtfeld mit Besonderer Hinterhalt (Zentrum eines Wald-Geländestücks). Falls die Einheit nicht platziert werden kann, wird sie an der Stelle, an der sie entfernt wurde, als zerstört betrachtet.

Geheiligte Saat 55 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Nur eine Benutzung. Der Spieler darf dieses Artefakt am Ende einer beliebigen befreundeten Bewegungsphase aktivieren und ein Wald-Geländestück im Kontakt mit dem Träger und mindestens 1" von gegnerischen Einheiten und anderen Geländestücken entfernt platzieren. Der Durchmesser des Waldes **darf** 6" nicht überschreiten.

Horn der Wilden Jagd 35 Pkt

Nur eine Benutzung. Kann aktiviert werden, wenn eine befreundete Einheit innerhalb von 8" einen Wurf für ihre Angriffsreichweite verpatzt. Dieser Wurf darf wiederholt werden.

Amryls Glyphe 30 Pkt

Kann nicht von Modellen mit Waldgeist gewählt werden.

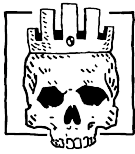
Der Träger erhält **Kann nicht niedergetrampelt werden**. Wenn er in einem Duell kämpft, erhält der Träger +3 Defensivfertigkeit.

Trommeln von Cenyryn 10 Pkt

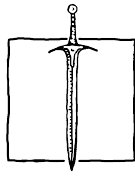
Nur Modelle zu Fuß.

Nur eine Benutzung. Kann aktiviert werden, wenn die Einheit des Trägers einen Angriff ansagt. Das Ziel des Angriffs darf als einzige Angriffsreaktion Angriff Annehmen wählen, es sei denn, es flieht bereits. Wird die gegnerische Einheit im Anschluss durch andere Einheiten angegriffen, darf sie Angriffsreaktionen wie üblich ansagen.

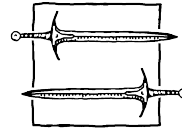
Armeeorganisation



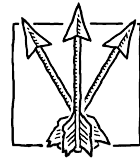
Charaktermodelle
Max. 40%



Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Pfeile aus dem Nichts
Max. 35%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Prinz des Waldes

210 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	7	3	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Prinz des Waldes	4	7	4	2	9	Blitzartige Reflexe, Treffsicher
Optionen			Pkt-	Reittiere		Pkt-
Eine einzelne Sippe			beliebig	Elfenross mit Leichte Truppen		35
Besondere Gegenstände			bis zu 200	Königsadler		115
Leichte Rüstung			5	Riesenhirsch		115
Schild			5	Drache		440
Elfenumhang			10			
Waldlangbogen (0+)			5			
Nur eine Auswahl:						
Speer	5	Zweihandwaffe		15		
Lanze	15	Waldlanze		20		
Waldklingen	15					



Fürst des Waldes

135 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard

Typ Infanterie

Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	6	3	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Fürst des Waldes	3	6	4	1	7	Blitzartige Reflexe
Optionen				Pkt -	Reittiere	
Armeestandartenträger				50	Elfenross mit Leichte Truppen	
Eine einzelne Sippe				beliebig	Riesenhirsch	
Besondere Gegenstände				bis zu 100	Königsadler	
Leichte Rüstung				5		
Schild				5		
Elfenumhang				10		
Waldlangbogen (1+)				5		
Nur eine Auswahl:						
Speer		5	Waldklingen		15	
Lanze		10	Waldlanze		15	
Zweihandwaffe		10				



Druide

115 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Baumsänger, Waldläufer, Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Druide	1	4	3	0	5
Magie-Optionen			Pkt-	Optionen	
Zauberadept			95	Besondere Gegenstände	
Meisterzauberer			265	Falls Meisterzauberer	
				Waldlangbogen (3+)	
				Waldklingen	
Druidenkult			Reittiere		Pkt-
Kosmologie			Elfenross		30
Schamanismus			Königsadler		50
			Waldeinhorn		50
			Drache (nur Meisterzauberer)		380



Ältester der Baumväter

445 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 75×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	9	Baumsänger, Unnachgiebig, Waldgeist, Waldläufer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	4	6	4	
					Brennbar, Rettungswurf (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ältester der Baumväter	3	4	5	2	2
Magie-Optionen			Pkt-	Optionen	
Zaubernovize			25	Einen einzelnen Aspekt der Natur	
Zauberadept			120	Ein einzelnes Artefakt* (nur Zauberer)	
Meisterzauberer			305	*Darf nicht Edelstein des Drachenfeuers auswählen	
Druidenkult			Weissagung		



Avatar der Natur

585 Pkt

Einzelmodell 0–1 Einheit/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 75×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Baumsänger, Unnachgiebig, Waldgeist, Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	6	6	6	4	Brennbar, Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Avatar der Natur	6	6	7	4	3	Zerschmettern, Aufspießende Wurzeln (3+)

— Optionen — Pkt —
Einen einzelnen Aspekt der Natur beliebig



Dryadenälteste

100 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Baumsänger, Waldgeist, Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	6	4	0	Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Dryadenälteste	3	6	4	1	7	Hass

— Magie-Optionen — Pkt — — Optionen — Pkt —
Zaubernovize 25 Einen einzelnen Aspekt der Natur beliebig
Zauberadept 120



Druidenkult



Weissagung



Hirte des Dickichts

250 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Infanterie
Base 40×40 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	9	Ein Hirte und seine Herde, Ermutigende Zweige, Waldgeist, Waldläufer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	5	5	3	Brennbar, Rettungswurf (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Hirte des Dickichts	4	5	5	3	4

— Optionen — Pkt —
Armeeestandartenträger 50
Einen einzelnen Aspekt der Natur beliebig

— Modellregeln —

Ein Hirte und seine Herde: Universalregel.

Das Modell kann sich keiner Einheit anschließen, die ein anderes Modell mit dieser Sonderregel beinhaltet.

Reittiere für Charaktermodelle



Elfenross

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	18"	C			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Elfenross	1	3	3	0	4	Angeschirrt



Riesenirsch

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	8"	16"	C			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	5	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Riesenirsch	2	4	4	1	4	Angeschirrt



Waldeinhorn

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	10"	20"	C	Geländeerfahren, Magieresistenz (1), Sura's Vorbote		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	4	C+1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Waldeinhorn	2	5	4	1	5	Angeschirrt, Magische Attacken

—Modellregeln—

Sura's Vorbote: Universalregel.

Solange die Einheit des Modells vollständig aus Kavallerie-Modellen besteht, platziere ein Wald-Geländestück unter der Einheit (dies kann durch das Platzieren eines Markers neben der Zieleinheit ersetzt werden). Dieser Wald reicht immer bis an die Einheitenbegrenzung der Zieleinheit (selbst wenn sich die Einheit bewegt oder ihre Formation ändert).



Königsadler

Höhe **Groß**
 Typ **Kavallerie**
 Base 50×50 mm
 0–2 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
Boden	2"	4"	C	Fliegen (9", 18"), Leichte Truppen	
Fliegen	9"	18"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	4	C+1	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Königsadler	3	5	5	1	4 Angeschirrt



Drache

Höhe **Gigantisch**
 Typ **Bestie**
 Base 50×100 mm
 0–1 Reittier/Armee

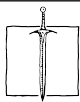
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
Boden	7"	14"	C	Einigkeit im Denken , Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen	
Fliegen	7"	14"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	5	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Drache	5	5	6	3	3 Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)

Modellregeln

Einigkeit im Denken: Universalregel.

Das Modell erhält **Baumsänger**. Beginnt das Modell darüber hinaus eine Nahkampfrunde mit dem Zentrum seines Base in einem Wald, **muss** das Reittier Verwundungswürfe von 1 bei seinen Nahkampfwaffenattacken für die Dauer der Nahkampfrunde wiederholen.

Kern (Min. 25%)



Wächter des Waldes

160 Pkt + 12 Pkt/zusätzlichem Modell 15–50 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Punktend, Waldläufer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wächter des Waldes	1	5	3	0	5 Blitzartige Reflexe
Optionen			Pkt-	Kommandoabteilung	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion	10
Elfenumhang und Waldklingen			kostenlos	Musiker	10
Speer und Schild			kostenlos	Standartenträger	10
				Bannerverzauberung	beliebig



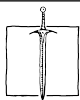
Waldschützen

225 Pkt + 17 Pkt/zusätzlichem Modell 10–30 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Punktend, Waldläufer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Waldschütze	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Waldlangbogen (3+)
Kommandoabteilung			Pkt-	Kommandoabteilung	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Bannerverzauberung	beliebig



Heidereiter

165 Pkt + 25 Pkt/zusätzlichem Modell 5–15 Modelle 0–3 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm



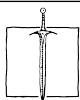
Einheiten mit einer Aufwertung, die mit [PN] markiert ist, zählen gegen das Punktelimit von Kategorie Pfeile aus dem Nichts.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	18"	8	Punktend, Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	4	3	1	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Heidereiter	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD), Waldlanze
Elfenross	1	3	3	0	4	Angeschirrt
Optionen			Pkt -	Kommandoabteilung		Pkt -
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion		10
Schild			kostenlos	Musiker		10
Heidejäger			(0-10 Modelle/Einheit)	Standartenträger		10
[PN]			7/Modell	Bannerverzauberung		beliebig
Hinterhalt (nur Heidejäger)			2/Modell	Optionale Modellregeln		

Optionale Modellregeln

Heidejäger: Universalregel.

Das Modell verliert Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD) und Punktend und erhält Waldlangbogen (3+), Vorgetäuschte Flucht, Leichte Truppen und Vorhut.



Dryaden

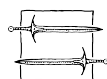
150 Pkt + 16 Pkt/zusätzlichem Modell 8–26 Modelle 0–4 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 25×25 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Punktend, Waldgeist, Waldläufer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	4	0	Rettungswurf (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Dryade	2	4	4	1	5
Optionen			Pkt-		Optionale Modellregeln
Geister der Waldlichtung		(0–15	Modelle/Einheit)		Geister der Waldlichtung: Universalregel.
			1/Modell		Das Modell erhält Leichte Truppen, Plänkler und Schwieriges Ziel (1) und verliert Punktend.
Kommandoabteilung			Pkt-		
Champion					10

Elite (Unbegrenzt)



Waldhüter

195 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell

10–30 Modelle 0–5 Einheiten/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Infanterie**
Base **20×20 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Furchtlos, Punktend, Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	5	3	0	Elfenumhang, Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Waldhüter	2	5	3	1	5	Blitzartige Reflexe, Zweihandwaffe

Optionen	Pkt -	Kommandoabteilung	Pkt -
Vorhut*	2/Modell	Champion	10
*Charaktere mit Wächter des Waldes, die sich dieser Einheit anschließen, erhalten Vorhut.		Musiker	10
		Standartenträger	10
		Bannerverzauberung	beliebig



Bestien des Dickichts

355 Pkt + 100 Pkt/zusätzlichem Modell

4–6 Modelle 0–3 Einheiten/Armee



Höhe **Groß**
Typ **Infanterie**
Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Ermutigende Zweige, Leibwache (Hirte des Dickichts), Punktend, Waldgeist, Waldläufer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	5	3	Brennbar, Rettungswurf (5+)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Bestie des Dickichts	3	4	5	2	3

Kommandoabteilung	Pkt -
Champion	10



Waldadler

95 Pkt + 29 Pkt/zusätzlichem Modell

1–5 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe **Groß**
Typ **Bestie**
Base **50×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	2"	4"	8	Fliegen (9", 18"), Geländeerfahren (Wald), Leichte Truppen	
	9"	18"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Waldadler	2	5	4	1	4



Klingentänzer

210 Pkt + 31 Pkt/zusätzlichem Modell

7–15 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	8	Furchtlos, Leichte Truppen, Magieresistenz (1), Tänze von Cenyryn , Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	6	3	0	Rettungswurf (6+), Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Klingentänzer	1	5	4	1	6	Blitzartige Reflexe, Waldklingen

Modellregeln

Tänze von Cenyryn: Universalregel.

Zu Beginn jeder Nahkampfrunde müssen Einheiten, die vollständig aus Modellen mit dieser Regel bestehen, einen der folgenden Tänze auswählen und den Effekt bis zum Ende der Nahkampfrunde anwenden. Die Einheit darf den selben Tanz nicht noch einmal wählen, bis eines der folgenden Ereignisse eingetreten ist:

- Die Einheit ist nicht länger im Nahkampf gebunden.
- Die Einheit hat einen anderen Tanz gewählt.

Kommandoabteilung

Pkt
Champion
Musiker
Standartenträger
Bannerverzauberung
beliebig

Tanz der Besessenheit

Angst und feindliche Einheiten im Basekontakt mit dem Modell haben immer einen Gliederbonus von 0.

Tanz der Sich Lichtenden Nebel

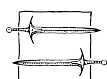
Rettungswurf (3+), –1 Stärke und –1 Rüstungsdurchschlag.

Tanz der Wirbelnden Klingen

+1 Attackewert.

Tanz des Beißenden Windes

+1 Rüstungsdurchschlag und **Todesstoß**.



Baumvater

445 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee*

Höhe Gigantisch
Typ Infanterie
Base 75×50 mm

*0–1 Einheit/Armee, falls die Armeeliste zwei oder mehr Avatare der Natur, Drachen oder Älteste der Baumväter enthält.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	8	Baumsänger, Unnachgiebig, Waldgeist, Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	5	5	6	4	Brennbar, Rettungswurf (5+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Baumvater	5	5	6	3	2	Zerschmettern, Aufspießende Wurzeln (3+)



Wilde Jäger

260 Pkt + 35 Pkt/zusätzlichem Modell **5–12 Modelle** 0–3 Einheiten/Armee

Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **25×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	9	Furchtlos, Leichte Truppen, Raserei, Waldläufer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	3	3	1	Rettungswurf (6+), Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wilder Jäger	2	5	4	1	6 Blitzartige Reflexe, Schlachtfokus, Vernichtender Angriff (+1 Att)
Elfenhirsch	1	3	4	1	4 Angeschirrt
Optionen		Pkt –		Kommandoabteilung	
Schild		3/Modell		Champion	10
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Musiker	10
Waldklingen		kostenlos		Standartenträger	10
Waldlanze		1/Modell		Bannerverzauberung	beliebig



Kriegsfalkenreiter

270 Pkt + 63 Pkt/zusätzlichem Modell **3–6 Modelle** 0–2 Einheiten/Armee

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **40×40 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden 2"	4"	9	Fliegen (9", 18"), Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut, Waldläufer	
	Fliegen 9"	18"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	2	5	4	1	Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Kriegsfalkenreiter	1	5	4	1	5 Blitzartige Reflexe, Vernichtender Angriff (+1 Att), Waldlanze
Kriegsfalke	2	5	4	2	4 Angeschirrt
Optionen		Pkt –		Kommandoabteilung	
Muss auswählen (nur eine Auswahl):				Champion	10
Plänkler und Waldlangbogen (3+)		kostenlos		Musiker	10
Schild		10/Modell		Standartenträger	10
				Bannerverzauberung	beliebig

Pfeile aus dem Nichts (Max. 35%)



Dornenjungfern

200 Pkt + 28 Pkt/zusätzlichem Modell 5–10 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	18"	9	Leichte Truppen, Waldläufer, Zauberkonklave		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	4	3	1	Rettungswurf (4+)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Dornenjungfer	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Giftattacken, Vergifteter Dorn (2+)
Elfenhirsch	1	3	4	1	4	Angeschirrt

Modellregeln

Vergifteter Dorn: Schusswaffe.

Reichweite 12", Schüsse 1, Str 3, RD 1, **Schnell Schussbereit.**

Zauberkonklave

Muss sich zwei Zauber aussuchen aus:

- *Wissen der Zeit* (Kosmologie)
- *Meister der Erde* (Druidenkult)
- *Den Geist brechen* (Schamanismus)
- *Umarmung des Waldes* (Vererbter Zauber)

Kommandoabteilung

Pkt
Champion
Musiker
Standartenträger
Bannerverzauberung
beliebig



Waldjäger

150 Pkt + 37 Pkt/zusätzlichem Modell 5–10 Modelle 0–2 Einheiten/Armee*

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

*0–1 Einheit/Armee, falls die Armee zwei oder mehr Einheiten Waldspäher enthält.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	5"	10"	8	Leichte Truppen, Plänkler, Waldläufer			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	4	3	0	Schwieriges Ziel (1)		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Waldjäger	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Giftattacken, Waldlangbogen (3+)	
Optionen			Pkt		Kommandoabteilung		Pkt
Kundschafter (0–1 Einheit/Armee)			3/Modell		Champion		10
Waldklingen			1/Modell				



Waldspäher

175 Pkt + 50 Pkt/zusätzlichem Modell

5–10 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe **Standard**

Typ **Infanterie**

Base **20×20 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	8	Kundschafter, Leichte Truppen, Plänkler, Waldläufer		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	5	3	0	Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Waldspäher	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Meisterschütze, Waldklingen, Waldlangbogen (2+)

Kommandoabteilung

Pkt-

Champion

10

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Prinz des Waldes	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9											Waldläufer
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	3	Rüs	0									
Prinz des Waldes	Att	4	Off	7	Str	4	RD	2	Agi	9							Blitzartige Reflexe, Treffsicher
Fürst des Waldes	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9											Waldläufer
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	3	Rüs	0									
Fürst des Waldes	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	7							Blitzartige Reflexe
Druide	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8											Baumsänger, Waldläufer, Zaubernovize
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	3	Rüs	0									
Druide	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5							Blitzartige Reflexe
Ältester der Baumväter	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9											Baumsänger, Unnachgiebig, Waldgeist, Waldläufer
Gigantisch, Infanterie	LP	6	Def	4	Wid	6	Rüs	4									Brennbar, Rettungswurf (5+)
Ältester der Baumväter	Att	3	Off	4	Str	5	RD	2	Agi	2							Zerschmettern, Aufspießende Wurzeln (4+)
Avatar der Natur	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9											Baumsänger, Unnachgiebig, Waldgeist, Waldläufer
Gigantisch, Infanterie	LP	6	Def	6	Wid	6	Rüs	4									Brennbar, Rettungswurf (5+)
Avatar der Natur	Att	6	Off	6	Str	7	RD	4	Agi	3							Zerschmettern, Aufspießende Wurzeln (3+)
Dryadenälteste	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9											Baumsänger, Waldgeist, Waldläufer
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	4	Rüs	0									Rettungswurf (5+)
Dryadenälteste	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	7							Hass
Hirte des Dickichts	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9											Ein Hirte und seine Herde, Ermutigende Zweige, Waldgeist, Waldläufer
Groß, Infanterie	LP	4	Def	5	Wid	5	Rüs	3									Brennbar, Rettungswurf (5+)
Hirte des Dickichts	Att	4	Off	5	Str	5	RD	3	Agi	4							

Reittiere für Charaktermodelle

Elfenross	Bew	9"	Mar	18"	Dis	C											
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+1									
Elfenross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4							Angeschirrt
Riesenhirsch	Bew	8"	Mar	16"	Dis	C											
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	5	Rüs	C+1									
Riesenhirsch	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4							Angeschirrt
Waldeinhorn	Bew	10"	Mar	20"	Dis	C											Geländeerfahren, Magieresistenz (1), Sura's Vorbote
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1									
Waldeinhorn	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	5							Angeschirrt, Magische Attacken
Königsadler	Bew	2"	Mar	4"	Dis	C											Fliegen (9", 18"), Leichte Truppen
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1									Schwieriges Ziel (1)
Königsadler	Att	3	Off	5	Str	5	RD	1	Agi	4							Angeschirrt
Drache	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C											Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	5	Wid	6	Rüs	4									
Drache	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	3							Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)

Kern

Wächter des Waldes	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8											Punktend, Waldläufer
Standard, Infanterie	LP	1	Def	5	Wid	3	Rüs	0									Leichte Rüstung
Wächter des Waldes	Att	1	Off	5	Str	3	RD	0	Agi	5							Blitzartige Reflexe
Waldschützen	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8											Punktend, Waldläufer
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0									
Waldschütze	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5							Blitzartige Reflexe, Waldlangbogen (3+)
Heidereiter	Bew	9"	Mar	18"	Dis	8											Punktend, Waldläufer
Standard, Kavallerie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	1									Leichte Rüstung
Heidereiter	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5							Blitzartige Reflexe, Vernichtender Angriff (+1 Str, +1 RD), Waldlanze
Elfenross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4							Angeschirrt

Pfeile aus dem Nichts

ASR MR VZ Sip AdN BG AO SR

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweit	Str	RD	Schüsse	Regeln
Aufspießende Wurzeln	-	12"	4	1	W6+1	Marschieren und Schießen Schnell Schussbereit Ignoriert Deckung Str 5 RD 2 wenn Ziel im Wald
Waldlangbogen	-	30"	3/4	1	1	Salvenfeuer Schnell Schussbereit Str 4 auf kurze Reichweite
Klagelied des Wächters	-	30"	3	1	4	Giftattacken
Zweig von Wyscan	-	30"	4 [6]	2 [10]	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (2)] Nachladen!
Hagelschuss	-	30"	4	1	3W6	Magische Attacken Zielgenauigkeit auf 2+ gesetzt +1 RD auf kurze Reichweite
Vergifteter Dorn	-	12"	3	1	1	Giftattacken Schnell Schussbereit

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Hagelschuss	2+	Charaktermodelle
Waldlangbogen	0+	Prinz des Waldes
	1+	Fürst des Waldes
	2+	Waldspäher
	3+	Druide, Waldschütze, Heidereiter, Kriegsfalkenreiter, Waldjäger
Aufspießende Wurzeln	3+	Avatar der Natur, Baumvater
	4+	Ältester der Baumväter
Vergifteter Dorn	2+	Dornenjungfer