



DIE HÖFE DER WEBER ARMEELISTE



Weit im Westen der Hundert Königreiche, jenseits der Cairngall-Bergkette im Norden und der Bitteren See im Süden, liegt ein urzeitliches Land, wo die Rufe exotischer Vögel und das unaufhörliche Rascheln der Blätter die Grenze des menschlichen Einflussbereichs markieren. Tief im Inneren dieser Länder, die von ihren Bewohnern als Faerann bezeichnet werden, herrschen die Höfe der Weber, die alten Verwandten der Spires. Aufgeteilt in vier Jahreszeiten-Höfe – Frühling, Sommer, Herbst und Winter – verehren die Weber ihre angeborene Gabe der Lebensbindung und nutzen sie, um fast jeden Aspekt ihrer Kultur zu formen. Sie betrachten Eä als göttliches Geschenk und nehmen ihre Pflicht, es zu pflegen und zu schützen, mit größter Ernsthaftigkeit wahr.

Da sie in der Lage waren, die Lebenskraft zweier Wesen miteinander zu verbinden, begannen die Weber schnell, eine Verbindung zu dem Land aufzubauen, das sie heilen wollten. Daher ist es heute fast unmöglich, ein Mitglied der Höfe der Weber physisch zu beschreiben. Man könnte an einer schönen Jungfrau des Herbst-Hofes mit Rehaugen, Haaren wie einem Gewirr aus Dornen und Rosen und gespaltenen Hufen anstelle von Füßen vorbeigehen, während sie sich mit einem schlanken Mann des Frühlings-Hofes unterhält, dessen langer Hals und gefiederter Oberkörper in einem Papageienkopf enden, dessen Beine jedoch mit feinem Fell bedeckt sind und sich zu raubvogelartigen Krallen verjüngen. In der Nähe steht ein Urzeitlicher des Herbstes, der sich wiederholt mit demselben Baumhain verbunden hat und zu einer hoch aufragenden humanoiden Gestalt geworden ist, die von Moos, Rinde und Waldabfällen umhüllt ist und mit einer Stimme spricht, die wie hundert brechende Äste klingt. So fremdartig solche Beispiele auch erscheinen mögen, sie werden von denen des Hohen Hofes in den Schatten gestellt – mystische und spirituelle Führer der Höfe der Weber, denen es irgendwie gelungen ist, ihre Gabe der Lebensbindung zu nutzen, um sich mit den Elementarkräften von Eä selbst zu verbinden.

Wie die Jahreszeiten wechselt auch die Macht der einzelnen Höfe. Der Hof des Frühlings dominierte jahrhundertlang und leitete die Wiederherstellung von Faerann nach dem Bruch, dem Fall und dem langen Winter. Aber Jahrhunderte der Langeweile haben den Glanz ihrer Errungenschaften getrübt, und die anderen Höfe werden unruhig. Intrigen und Verschwörungen nehmen in allen Höfen zu, und es wurde bereits damit begonnen, zu eruieren, welcher Hof sich durchsetzen und welche Agenda es verfolgen wird. In solchen Zeiten fungierte die Stimme – die einst unangefochtene spirituelle Führerin, die sie weg von den Spires führte – als vereinigende Kraft oder zumindest als Katalysator für Zurückhaltung. Aber ihre Worte, so sagt man, sind zu leisem Flüstern geworden, und ein Thema steht über allen anderen: die Nyktimantie – die Schließung der Grenzen von Faerann, die beim Tanz der Sterne unter den Oberhäuptern der Höfe diskutiert wurde. Doch während der nächste Tanz der Sterne näher rückt, werden die Gerüchte laut, dass die Stimme aufgrund ihrer umfangreichen Bindungen verloren gegangen ist, vielleicht für immer. Und die Höfe bereiten sich darauf vor, ihre Pläne für die Zukunft der Weber und der Welt insgesamt voranzutreiben ...

ARMEELISTEN

Die Truppen, die du auf das Schlachtfeld bringst, wählst du anhand einer Armeeliste aus. Um ein faires und ausgewogenes Spiel zu ermöglichen, wählst ihr Armeelisten mit gleichen Punktwerten aus.

PUNKTWERTE (Punkte values)

Jede Verbundbasis in einem Conquest-Spiel hat einen Punktwert, der ihren Gesamtwert auf dem Schlachtfeld darstellt. Verbundbasen mit höheren Punktwerten sind im Allgemeinen bessere oder flexiblere Kämpfer, während jene mit niedrigen Punktwerten weniger effektiv oder nur unter bestimmten Umständen nützlich sind.

Die Punktwerte deiner Armee entsprechen der Summe aus den Gesamt-Punktwerten jedes Regiments oder **[CHARAKTER]** in deiner Armee sowie den Aufwertungen, die du für diese Verbundbasen gekauft hast. Je höher der Punktwert, desto tödlicher ist die Armee, die du ausgewählt hast. Indem ihr Armeen gleicher Punktwerte wählt, stellen du und dein Gegner sicher, dass es eine faire, herausfordernde Schlacht gibt.

GRÖSSE DER SCHLACHT (size of battle)

Standardmäßig empfehlen wir Schlachten mit 2.000 Punkten – dies ergibt im Allgemeinen genügend Truppen für eine abendfüllende Partie. Es gibt jedoch keinen Grund, nicht auch eine punktemäßig größere oder kleinere Konfrontation zu wählen. Spiele mit einem kleineren Punktwert von z.B. 1.000 sind sogar eine hervorragende Möglichkeit, die Regeln zu lernen.

EINE ARMEE AUFSTELLEN (building an army)

Eine Armee besteht aus zwei Arten von Einheiten: **[CHARAKTER]**-Verbundbasen und Regimentern. Du kannst eine beliebige Anzahl von beiden in deine Armee aufnehmen, vorausgesetzt folgende Regeln sind eingehalten:

DER KRIEGSHERR (the warlord)

Du musst eine **[CHARAKTER]**-Verbundbasis als Kriegsherrn bestimmen – dein Avatar auf dem Schlachtfeld.

KRIEGSTRUPPS (warbands)

Jede **[CHARAKTER]**-Verbundbasis in deiner Armee (inklusive des Kriegsherrn) muss durch einen Kriegstrupp aus Regimentern begleitet werden. Normalerweise kannst du aus einer bestimmten Anzahl möglicher Regimenter frei wählen. Jedoch muss der Kriegstrupp immer mindestens ein Regiment des Typs der anführenden **[CHARAKTER]**-Verbundbasis beinhalten (also Infanterie, Kavallerie oder Bestien). Dadurch ist sichergestellt, dass sich deine **[CHARAKTER]**-Verbundbasis zu Beginn der Schlacht einem Regiment anschließen kann.

Jedes Regiment wird aus dem Abschnitt “Regimenter” der Armeeliste ausgewählt. Je nach **[CHARAKTER]** für die es ausgewählt wird, zählt es als “Haupttrupp” (mainstay) oder als “Eingeschränkte Auswahl” (restricted). Jeder Kriegstrupp einer **[CHARAKTER]**-Verbundbasis darf bis zu vier Regimenter enthalten.

Ein Kriegstrupp kann bis zu vier “Haupttrupps” enthalten. Eine “Eingeschränkte Auswahl” ist begrenzter, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei “Eingeschränkte Auswahlen” enthalten. Dies können zwei gleiche Regimenter sein oder zwei unterschiedliche Regimenter aus der Liste. Eine weitere Begrenzung ist, dass du für jede “Eingeschränkte Auswahl” in deinem Kriegstrupp einen “Haupttrupp” wählen musst.

Somit hat ein Kriegstrupp, der zwei “Eingeschränkte Auswahlen” hat, immer auch zwei “Haupttrupps”. Beachte, dass ein Regiment für eine **[CHARAKTER]**-Verbundbasis als “Haupttrupp” wählbar ist, während es eventuell für eine andere als “Eingeschränkte Auswahl” gilt. Prüfe den Armeelisteneintrag der **[CHARAKTER]**-Verbundbasis, um sicher zu sein.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN (optional upgrades)

Viele **[CHARAKTER]**-Verbundbasen und Regimenter haben zusätzliche optionale Aufwertungen, die man für sie erwerben kann, wie z.B. Sonderfähigkeiten, Kommando-Modelle oder sogar zusätzliche Verbundbasen (im Falle von Regimentern). Wenn du eine dieser Aufwertungen erwirbst, addiere einfach die Punktkosten zu denen der **[CHARAKTER]**-Verbundbasis oder des Regiments, für welche(s) die Aufwertung erworben wurde.

Wenn du zusätzliche Verbundbasen kaufen kannst, werden die Kosten zusammen mit dem Punktwert oben rechts im Eintrag der Armeeliste angezeigt.

Darüber hinaus enthalten viele Regimenter Kommando-Modelle als Teil ihres Armeelisteneintrags. Diese können unter der Rubrik „Kommando-Modelle“ des Eintrags gefunden werden.

SONDERREGELN UND ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (special rules and supremacy abilities)

Bestimmte Regeln, wie die, die du durch den Erwerb von Meisterschaften, Charakter-Aufwertungen und Überlegenheitsfähigkeiten erhältst, können dir Zugriff auf einzigartige Fähigkeiten geben, die über die bloße Aufwertung von Eigenschaften eines [Charakters] bzw. Regiments hinausgehen und stattdessen einem ganzen Kriegstrupp oder sogar der gesamten Armee zugute kommen .

Dabei stellt sich die Frage, ob diese Fähigkeiten „immer aktiv“, „aktivierbar“ oder nur anwendbar sind, solange sich die Charakter-Verbundbasis oder das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Deswegen steht nach solchen Regeln immer eine Bezeichnung, die angibt, wie diese Regeln angewendet werden. Die Bezeichnungen lauten wie folgt:

Immer aktiv: Diese Fähigkeit ist immer aktiv, egal ob sich der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld oder im Verstärkungsbereich befindet oder vernichtet ist.

Aktivierbar: Diese Fähigkeit kann nur 1-mal pro Schlacht angewendet werden und der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment muss sich dazu auf dem Schlachtfeld befinden. Einmal aktiviert, halten die Effekte der Fähigkeit bis zum Ende der Runde an, egal ob der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment in der Zwischenzeit vom Schlachtfeld entfernt wurde.

Schlachtfeld: Diese Fähigkeit gilt als aktiv, solange sich der [**CHARAKTER**] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

DIE WEBER (the weavers)

Die Verbannten, die aus den feurigen Nachwehen der Drachenkriege hervorgingen und mit der Zeit zu den Webern wurden, haben nichts mehr mit den elenden Flüchtlingen gemein, die unter den Flügeln der Drachen Schutz suchten. Von den Drachen geschützt, aufgezogen und geleitet, gaben die Weber ihre alten Gewohnheiten auf und wandten sich Eä und der unbändigen Lebenskraft zu, die es in sich barg. Durch ihre Gabe der Lebensbindung verbanden sie sich mit ihr, wurden durch sie verändert und verändern sie nun ihrerseits.

Die Schlachtfeldrollen der Jahreszeiten-Höfe sind wie folgt: [**HOF DES FRÜHLINGS**], [**HOF DES SOMMERS**], [**HOF DES HERBSTES**] und [**HOF DES WINTERS**]. Darüber hinaus werden die Begriffe Frühling, Sommer, Herbst und Winter als Bezeichnungen für Zaubersprüche und Fähigkeiten verwendet, um sie mechanisch und thematisch mit ihren jeweiligen Jahreszeiten-Höfen zu verbinden.

SIL TAFAIN UND DER KREISLAUF DER JAHRESZEITEN (sil tafain and the cycle of seasons)

Regimenter der Höfe der Weber ignorieren Effekte von behinderndem Zonen-Gelände.

Nachdem ein verbündetes Regiment der Höfe der Weber eine Nah- oder Fernkampffaktion gegen ein gegnerisches Regiment durchgeführt hat, **erhält das verbündete Regiment einen Saatmarker**. Das Regiment kann immer nur maximal 3 Saatmarker besitzen. Sollte es einen vierten erhalten wird dieser sofort abgelegt. Wird ein verbündetes Regiment zerstört, darfst du dessen Saatmarker auf andere Regimenter innerhalb von 12 Zoll verteilen.

Die Armee folgt einem **Kreislauf der Jahreszeiten** - einer thematischen Darstellung der Vielschichtigkeit der Höfe der Weber und ihres nahtlosen Übergangs von einer Jahreszeit zur nächsten.

Am Ende der ersten Überlegenheitsphase der ersten Runde wird eine Jahreszeit ausgewählt, von der aus der Kreislauf beginnt. Beginnend mit der zweiten Runde wechselt am Ende einer jeden Überlegenheitsphase die Jahreszeit gemäß der unten aufgeführten Reihenfolge:

Frühling -> Sommer -> Herbst -> Winter -> Der Kreislauf beginnt von vorn

Beispiel: Wenn du zu Beginn Winter ausgewählt hast, ändert sich am Ende der Überlegenheitsphase der zweiten Runde die Jahreszeit zu Frühling.

Anmerkung: Wenn dein Gegner ebenfalls eine Armee der Höfe der Weber ins Feld führt, Verfolgen beide ihren eigenen separaten Kreislauf der Jahreszeiten.

UNGEZÜGELTES WACHSTUM (rampant growth)

Je nachdem, in welcher Jahreszeit sich der Kreislauf gerade befindet, erhalten alle verbündeten Regimenter, die zu einem passenden Hof gehören, bis zum Ende der Runde jahreszeitliche Boni, die als **Jahreszeiteffekte** (seasonal effects) bezeichnet werden:

Frühling – Das Erwachen der Natur (verdant awakening)

Alle verbündeten [**Hof des Frühlings**]-Regimenter erhalten einen Bonus von +2 auf ihren Marschwert.

Sommer – Vergeltung durch Sonnenfeuer (sunfire reprisal)

Alle verbündeten [**Hof des Sommers**]-Regimenter erhalten die Sonderregel 'Schock' (shock).

Herbst – Entschlossenheit der Ernte (harvest's resolve)

Alle verbündeten [**Hof des Herbstes**]-Regimenter erhalten die Sonderregel 'Ausdünnung' (culling).

Winter – Frostgebundene Trotzigkeit (frostbound defiance)

Alle verbündeten [**Hof des Winters**]-Regimenter erhalten die Sonderregel 'Furcht' (dread).

Ausdünnung (culling): Gegnerische Regimenter, deren Stärke unter der Startstärke liegt, dürfen erfolgreiche Moraltests gegen Aufpralltreffer und Nahkampfangriffe von Regimentern mit dieser Sonderregel wiederholen. Verfügt das gegnerische Regiment nicht über einen Entschlossenheitswert, erleidet es stattdessen 3 zusätzliche Treffer.

Anmerkung: Für diese Treffer gelten weiterhin die Sonderregeln des Regiments.

Darüber hinaus haben alle verbündeten Regimenter Zugang zum [Befehlskarten-Ereignis] 'Aufblühen' (bloom), das zusätzlich zu allen anderen genutzt werden kann.

Aufblühen (bloom) [Befehlskarten-Ereignis]: Wenn das Regiment über Saatmarker verfügt, kannst du diese einsetzen, um einen der unten aufgeführten Effekte zu erhalten. Darüber hinaus können Regimenter Zugang zu weiteren, einzigartigen Blüheffekten haben, entweder aufgrund ihrer eigenen angeborenen Fähigkeiten oder weil ihnen diese auf andere Weise verliehen wurden.

1 SAATMARKER

Bis zum Ende der Runde erhält die Kommandoverbundbasis des Regiments +2 auf seinen Attackenwert und, falls es die Sonderregel 'Salve (X) (barrage x)) besitzt, darauf ebenfalls +2.

2 SAATMARKER

Blüheffekt des Kriegsherren (warlord's bloom effect) - aufgeführt bei der Überlegenheitsfähigkeit des entsprechenden Kriegsherren.

3 SAATMARKER

Erhalte bis zum Ende der Runde die zur laufenden Jahreszeit passende Schlachtfeldrolle.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

MHOR SIDHE

Sensenblüte (reaper's bloom)

„Hüte dich vor der Sensenblüte, sie ist ein Zeichen des Aussterbens.

Denn in der Zeit der roten Blätter werden die Samen mit purpurrotem Wasser getränkt.“

[Immer aktiv]:

- Blüheffekt des Kriegsherren (warlord's bloom effect): Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).

[Aktivierbar er Teil der Fähigkeit]:

- Die aktuelle Jahreszeit gilt für alle Zwecke als Herbst. Dies ändert nicht die aktuelle Jahreszeit im Kreislauf der Jahreszeiten.
- Bis zum Ende der Runde ändert sich der **Blüheffekt des Kriegsherren** wie folgt: Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Spalten (+2)' (cleave (+2)).

RHUN SIDHE

Subtile Aussaat (subtle sow)

„Freue dich und staune, Kind des Frühlings, warte auf das Weinen deiner Feinde!

Denn die Blüte ist da und lindert ihre Angst, doch schon bald kommt wieder die Ernte!“

[Immer aktiv]:

- Blüheffekt des Kriegsherren (warlord's bloom effect): Dieses Nicht-Monster-Regiment heilt 3 Verwundungen.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]:

- Die aktuelle Jahreszeit gilt für alle Zwecke als Frühling. Dies ändert nicht die aktuelle Jahreszeit im Kreislauf der Jahreszeiten.
- Bis zum Ende der Runde ändert sich der Blüheffekt des Kriegsherren wie folgt: Dieses Nicht-Monster-Regiment heilt 5 Verwundungen.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (supremacy abilities)

TAOSIDHE

Herrschende Jahreszeit (reigning season)

„Gelbe Blätter? Warme, beruhigende Abende? Knospende Blüten? Die Herrschaft des Raureifs?

Sieh! Der Ruhm deines Hofes, er hat deine Opfer im Blick und bald kommt der Untergang deiner Feinde.“

[Immer aktiv]:

- Einmal pro Runde: Wähle am Ende einer Verstärkungsphase ein verbündetes Nicht-Monster-Regiment. Es erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Vorhut (3)' (vanguard (3)).
- Blüheffekt des Kriegsherren (warlord's bloom effect): Das verbündete Regiment, das eine Nah- oder Fernkampffraktion gegen Regimente durchführt, die in dieser Runde noch nicht aktiviert worden sind, erhalten bis zum Ende der jeweiligen Aktion die Sonderregeln 'Tödliche Klingen' (deadly blades) und 'Tödliche Schüsse' (deadly shots)

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]:

- Die aktuelle Jahreszeit gilt für alle Zwecke als die des Hofes des Kriegsherren. Dies ändert nicht die aktuelle Jahreszeit im Kreislauf der Jahreszeiten.
- Bis zum Ende der Runde ändert sich der **Blüheffekt des Kriegsherren** wie folgt: Das befreundete Regiment, das eine Nah- oder Fernkampffraktion ausführt, erhält bis zum Ende der jeweiligen Aktion die Sonderregeln 'Tödliche Klingen' (deadly blades) und 'Tödliche Schüsse' (deadly shots).

SEANCHAS SIDHE

Fruchtfolge (crop rotation)

„Vorsicht! Vorsicht! Und vertraue niemals darauf, dass dein Feld sicher ist und ruht.

Denn während du nicht hinsiehst, schnell und geschickt, haben unsere Samen einen neuen Nährboden gefunden ...“

[Immer aktiv]:

- Am Ende der Siegphase einer jeden Runde darfst du entscheiden, alle Saatmaker von verbündeten Regimenten zu entfernen und sie wie du möchtest neu zwischen ihnen aufzuteilen.
- Der [CHARAKTER] erhält Zugang zu den Zaubersprüchen des Hofes des Sommers und des Winters.
- Der [CHARAKTER] kann während seiner Aktivierung eine zusätzliche freie Zaubern-Aktion durchführen, kann aber nur einen Zauber von jedem der Hohen Höfe sprechen.
- **Blüheffekt des Kriegsherren (warlord's bloom effect)**: Bis zum Ende der Runde erhält das Regiment die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable) und darf bei Nahkampffraktionen oder Aufpralltreffern verpatzte Trefferwürfe von "6" neu werfen.

[Aktivierbarer Teil der Fähigkeit]:

- Die aktuelle Jahreszeit gilt für alle Zwecke als die des Hofes des Kriegsherren. Dies ändert nicht die aktuelle Jahreszeit im Kreislauf der Jahreszeiten.



MHOR SIDHE

100 PUNKTE

Ein einzelnes Septum wird von einer Reihe von Fianna-Kriegstrupps geschützt, die es und sein Land verteidigen. Jeder dieser Kriegstrupps wird von einem Mhor befehligt, der vom Beifall seiner Truppen zu ihrem Anführer gewählt wurde. Diese furchtlosen, wilden und schnellen Krieger verkörpern die kriegerischen Ideale der Höfe der Weber, führen ihre jungen Krieger in den Kampf und streben nach Ruhm und Anerkennung durch die Königinnen und Gemahlinnen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	6	5	4	2	2	Sensenblüte

Sonderregeln: SPALTEN (1), BLITZSCHNELLER HIEB, ERSCHRECKEND (1)

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [HOF DES HERBSTES]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Der [CHARAKTER] erhält Zugang zu der Aktion **Saatträger (seedbearer)** (Aktion im oder außerhalb des Kampfes): Wähle ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll. Es erhält einen Saatmarker.

Herold von Everrusk (herald of everrusk): Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Erschreckend (1)' (terrifying (1)).

MHOR SIDHE

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Gaben (gifts): Kann eine einzelne Gabe der Lebensbindung für den angegebenen Punktwert erwerben.

Meisterschaften (masteries): Kann eine einzelne Meisterschaft für den angegebenen Punktwert erwerben.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Kern Skirmishers
Will-O-Wisps
Wyrđ Cavalry
Scathach Hunters

*Eingeschränkte
Auswahl:* Coill Draic
Crann Guardians
Gallowglass Warriors
Fianna Cavalry
Skoth Draic
Sciathan Riders



RHUN SIDHE

100 PUNKTE

Im Gegensatz zu den Mhor Sidhe werden die Rhun Sidhe nicht von ihren Truppen gewählt, sondern vom Anführer jedes Septums. Mit dem Schutz der Septen vor allen beseelten Eindringlingen beauftragt, nutzt ein Rhun Sidhe in erster Linie die Flora und Fauna des Landes als Fallen und Abschreckungsmittel. Sollte dies fehlschlagen, setzen diese gerissenen Krieger die ihnen zur Verfügung stehenden Kräfte mit rücksichtsloser Aggression und unerbittlicher Konzentration ein, um ihren Auftrag zu erfüllen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	3	2	5	5	4	2	2	Subtile Aussaat

Sonderregeln: SALVE (5) (16 ZOLL, SCHNELLFEUER)

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [HOF DES FRÜHLINGS]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Der [CHARAKTER] erhält Zugang zu der Aktion **Saatträger (seedbearer) (Aktion im oder außerhalb des Kampfes)**: Wähle ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll. Es erhält einen Saatmarker.

Gezielte Bestäubung (guided pollenization): Wenn das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, einen Saatmarker aufgrund einer Nah- oder Fernkampfaktion erhält, wähle ein anderes verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll, das ebenfalls einen erhält.

RHUN SIDHE

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Gaben (gifts): Kann eine einzelne Gabe der Lebensbindung für den angegebenen Punktwert erwerben.

Meisterschaften (masteries): Kann eine einzelne Meisterschaft für den angegebenen Punktwert erwerben.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Kern Skirmishers
Will-O-Wisps
Ciannir Riders
Morrowen

*Eingeschränkte
Auswahl:* Coill Draic
Crann Guardians
Skoth Draic
Gallowglass Wardens
Sciathan Riders
Wyrd Cavalry



TAOSIDHE

100 PUNKTE

Die Taosidhe sind furchtlose Anführer, standhafte Wächter und fürsorgliche Beschützer und bilden das Herz und die Seele der Weber-Septen. Diese furchtlosen Krieger, deren Aufgabe es ist, für die Sicherheit und den Wohlstand ihres Hofes zu sorgen, schützen die Faerann seit Jahrhunderten. Die Taosidhe sind nur ihren Mormaers unterstellt, verfügen jedoch über genügend Ansehen, um bei den Königinnen und ihren Gemahlinnen, den obersten Schiedsrichterinnen innerhalb der Faerann, Bittgesuche einzureichen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	1	3	4	4	4	2	2	Herrschende Jahreszeit

Der [CHARAKTER] muss eine der folgenden Schlachtfeldrollen der Jahreszeiten-Höfe auswählen: [HOF DES FRÜHLINGS], [HOF DES SOMMERS], [HOF DES HERBSTES], [HOF DES WINTERS]

Sonderregeln: -

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER]

Charakter: Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Der [CHARAKTER] erhält Zugang zu der Aktion **Saatträger (seedbearer)** (Aktion im oder außerhalb des Kampfes): Wähle ein verbündetes Regiment innerhalb von 12 Zoll. Es erhält einen Saatmarker.

TAOSIDHE

Hinterhalt pflanzen (planting an ambush) [Befehlskarten-Ereignis]: Wähle ein verbündetes Infanterie-Regiment innerhalb von 12 Zoll. Es erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregeln 'Anpirschen' (prowl) und 'Sprungangriff' (pounce).

Anpirschen (prowl): Solange die Auswirkungen dieser Sonderregel gelten, trifft Folgendes zu:

- Befindet sich ein feindliches Regiment 8 Zoll oder weiter entfernt, kann es keine Sichtlinie zu diesem Regiment ziehen.
- Das Regiment wird zum Einnehmen von Zielzonen nicht berücksichtigt.
- Das Regiment erleidet einen Malus von -2 auf seinen Marschwert.
- Solange sich ein feindliches Regiment innerhalb von 8 Zoll befindet und zu irgendeinem Zeitpunkt eine Sichtlinie zu diesem Regiment ziehen kann, verliert das Regiment bis zum Ende der Runde seine Sonderregel 'Anpirschen'.
- Wenn das Regiment oder ein diesem Regiment zugeordneter **[CHARAKTER]** eine Fernkampf- oder Zaubern-Aktion ausführt, verliert es bis zum Ende der Runde seine Sonderregel 'Anpirschen'.

Sprungangriff (pounce): Verfügt das Regiment über die Sonderregel 'Anpirschen' (prowl), kann es sich zu jedem Zeitpunkt während seiner Aktivierung dafür entscheiden, diese bis zum Ende der Runde aufzugeben. Tut es dies, erhält das Regiment bis zum Ende der Runde die Sonderregeln 'Erschreckend (1)' (terrifying (1)) und 'Schildbrecher' (linebreaker).

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Gaben (gifts): Kann eine einzelne Gabe der Lebensbindung für den angegebenen Punktwert erwerben.

Meisterschaften (masteries): Kann eine einzelne Meisterschaft für den angegebenen Punktwert erwerben.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Kern Skirmishers
Fianna Cavalry
Scathach Hunters
Morrowen

Eingeschränkte Auswahl: Scaile Dancers,
Gemred Knights
Crann Guardians
Ciannir Riders
Sciathan Riders



SEANCHAS SIDHE

100 PUNKTE

Sehr zum Leidwesen ihrer Cousins in den Spires ist es den Seanchas Sidhe der Höfe der Weber gelungen, durch die Unterstützung ihrer Drachenpatronen, Zugang zu der Urkraft zu erlangen, die durch Eä tobt. Nur dank der starken Elementaraffinität der Hohen Höfe des Sommers und des Winters konnten sie Seanchas Sidhe in ausreichender Zahl aufnehmen, sodass sie im Kriegseinsatz gefährdet werden konnten, anstatt ihre traditionellen Rollen als Berater und Erzieher auszuüben.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Infanterie	-	-	2	2	4	4	3	2	2	Fruchtfolge

Der [CHARAKTER] muss eine der folgenden Schlachtfeldrollen der Jahreszeiten-Höfe auswählen, und kennt alle Zaubersprüche jenes Hofes:

[HOF DES SOMMERS] ODER [HOF DES WINTERS]

Sonderregeln: ZAUBERER (5)

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER]

Charakter: DIESE CHARAKTER-VERBUNDBASIS BESTEHT AUS 1 VERBUNDBASIS MIT 1 MODELL.

Arkane Ernte (arcane harvest): Bei einer Zaubern-Aktion kann die Seanchas Sidhe bis zu 3 Saatmarker von einem verbündeten Regiment innerhalb von 12 Zoll entfernen. Für jeden auf diese Weise entfernten Saatmarker erhält die Seanchas Sidhe bis zum Ende der Aktion die Sonderregel 'Zauberer (+1)' (wizard (+1)).

SEANCHAS SIDHE

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Gaben (gifts): Kann eine einzelne Gabe der Lebensbindung für den angegebenen Punktwert erwerben.

Meisterschaften (masteries): Kann eine einzelne Meisterschaft für den angegebenen Punktwert erwerben.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Kern Skirmishers

Will-O-Wisps

Sciathan Riders

Ciannir Riders

Wyrd Cavalry

Eingeschränkte

Auswahl:

Crann Guardians

Gallowglass Warriors

Gallowglass Wardens

Scaile Dancers,

Gemred Knights,

Fianna Cavalry

CHARAKTERE UND CHARAKTERVERBESSERUNGEN (characters and character upgrades)

Magische Gegenstände und Heraldik sind ein wichtiger Bestandteil der Kultur und Geschichte einer Fraktion. Jede Fraktion hat Zugriff auf eine Liste von Charakterverbesserungen, wie in ihrer Armeeliste beschrieben. Sofern nicht anders angegeben, darf jeder Eintrag nur einmal in deiner Armeeliste ausgewählt werden und muss nicht visuell auf dem Modell des [CHARAKTERS] dargestellt sein. Jede Charakterverbesserung verleiht dem [CHARAKTER] Fähigkeiten oder Attribute, und ihre Boni gehen verloren, sobald der [CHARAKTER] aus irgendeinem Grund aus dem Spiel entfernt wird.

GABEN DER LEBENSBINDUNG (gifts of lifebinding)

Jede Gabe darf nur einmal in der Armee enthalten sein.

Eiszeitliche Präsenz (glacial presence) 30 Punkte

Wenn gegnerische Regimenter aktiviert werden, die mit dem Regiment des [HOFES DES WINTERS], dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, im Kampf sind, erhalten sie bis zum Ende der Runde die Sonderregel Verfall (decay).

Schnelles Blühen (rapid blossoming) 25 Punkte

Die Verbindung zum Samen gilt als Ehre. Krieger, die sowohl geschickte Kämpfer als auch effektive Säer sind, sind von unschätzbarem Wert, da sie auf dem Schlachtfeld verheerenden Druck ausüben können.

Das Regiment des [HOFES DES FRÜHLINGS], dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, kann sich heilen auch wenn es gebrochen ist.

Bund der Falken (bond of falcons) 15 Punkte

Die Kunst der Falknerei erhält eine ganz neue Bedeutung, wenn man entweder die scharfen Augen eines Falken besitzt oder die Perspektive eines ganzen Regiments von gebundenen Habichten, Merlins und Falken teilt – oder, wie so oft, beides. Das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Sicherer Schuss' (sureshot).

Sonnenkrone (sun crown) 15 Punkte

Das Regiment des [HOFES DES SOMMERS], dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Makellose Schläge' (flawless strikes).

Wilder Geist (wild spirit) 15 Punkte

Wenn das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist sein [BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS] 'Aufblühen' (bloom) nutzt, kann es zusätzlich zu den eigenen auch die Saatmarker anderer verbündeter Regimenter innerhalb von 12 Zoll verwenden.

Üppige Ernte (abundant harvest) 10 Punkte

Das Regiment des [HOFES DES HERBSTES], dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, weist allen verbündeten Regimentern innerhalb von 12 Zoll einen Saatmarker zu, nachdem es ein gegnerisches Regiment zerstört hat.

Umarmung des Waldes (forest's embrace) 5 Punkte

Solange das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, sich in einem Deckungs-Zonen-Gelände gleicher oder größerer Größe befindet, erhält es die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable).

Saat des Frühlings (seed of spring) 5 Punkte

Während des Frühlings erhält das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, zu Beginn seines Schrittes 'Befehlskarten-Ereignis anwenden' einen Saatmarker.

Saat des Herbstes (seed of autumn) 5 Punkte

Während des Herbstes erhält das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, zu Beginn seines Schrittes 'Befehlskarten-Ereignis anwenden' einen Saatmarker.

Saat des Winters (seed of winter) 5 Punkte

Während des Winters erhält das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, zu Beginn seines Schrittes 'Befehlskarten-Ereignis anwenden' einen Saatmarker.

Saat des Sommers (seed of summer) 5 Punkte

Während des Sommers erhält das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, zu Beginn seines Schrittes 'Befehlskarten-Ereignis anwenden' einen Saatmarker.

MEISTERSCHAFTEN (masteries)

[**CHARAKTERE**] sind berühmte Helden oder hochbegabte Individuen, die sich deutlich von der Masse abheben. Ob durch Glück, Bildung, Training und Anstrengung oder durch andere Kräfte – [**CHARAKTERE**] haben Fähigkeiten erlernt, die sie zu etwas Besonderem machen.

Meisterschaften sind optionale Verbesserungsfähigkeiten für deine [**CHARAKTERE**] und verleihen deinem [**CHARAKTER**] zusätzliche Fähigkeiten. In der Regel kann ein [**CHARAKTER**] eine Meisterschaft auswählen, es gibt jedoch Fälle, in denen ein [**CHARAKTER**] mehr als eine erwerben kann. Dies wird im Eintrag des [**CHARAKTERS**] in der Armeeliste deutlich angegeben. Jede Meisterschaft kann nur einmal erworben werden, sofern nicht anders angegeben.

Draic-Reiter (draic rider)

40Punkte

Um eine Verbindung zu einem Draic aufzubauen, die stark genug ist, um auf ihm in die Schlacht zu reiten, bedarf es eines unerschütterlichen Willens – und diejenigen, die ihre geistige Gesundheit bewahren und am Ende der Schlacht nicht vom Draic absorbiert werden, besitzen diesen Willen.

(Nur Rhun Sidhe oder Mhor Sidhe)

- Der [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel 'Reiter' (rider) und muss sich dafür entscheiden, einen Coill Draic oder Scoth Draic in seinem Kriegstrupp zu reiten.
- Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Flankieren' (flank).

Hinterhalt (ambush)

30Punkte

Jahrtausende der Evolution und Kriegsführung werden von den Webern nicht verworfen, sondern übernommen und perfektioniert. Manchmal reicht der Instinkt eines pirschenden Raubtiers aus, um den Sieg zu erringen.

Dieser [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel 'Kraft nach vorne' (forward force).

Biss des Winters (winter's bite)

20Punkte

Die Natur des Winters macht das Kommandieren zu einer unwahrscheinlichen Angelegenheit, aber fürchtet diejenigen, die es trotz ihrer isolierten Position geschafft haben, Anerkennung zu erlangen...

Nur [CHARAKTER**] des [**HOF DES WINTERS**]:**

Der [**CHARAKTER**] ändert seinen Typ zu Kavallerie, fügt +2 zu seinem Wundenwert hinzu und erhält die Sonderregeln 'Aufprall (4)' (impact (4)), 'Brutaler Aufprall (2)' (brutal impact (2)), 'Abgehärtet (1)' (hardened (1)) und 'Trampeln (2)' (trample (2)).

Schleier des Unterholzes

veil of undergrowth)

30Punkte

Das Infanterie- oder Kavallerie-Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Offene Formation' (loose formation).

Chitin-Metamorphose

(chitinous metamorphosis)

30 Punkte

(Diese Meisterschaft kann mehr als einmal erworben werden) Es mag vielleicht widersprüchlich erscheinen, aber gerade während der ersten zeremoniellen Turniere von Sil Tafain wurden die tödlichsten und brutalsten Methoden entwickelt. Als diese Praxis jedoch zu einem grundlegenden Bestandteil der Kriegsführung der Weber wurde, war es wichtiger, den Feind zu überleben, als Punkte zu sammeln...

Der [**CHARAKTER**] ändert seinen Typ zu Bestie, erhält die Sonderregel 'Aufprall (3)' (impact (3)) und fügt seinem Nahkampf- und Attackenwert +1 hinzu.

Der Ruf der Stimme (the voice's calling)

15 Punkte

Einst führte die Stimme die Weber in die Obhut und den Schutz der Drachen, weit weg von den Machenschaften des Herrschers. Bis heute reichen ihre Momente der Stille aus, um selbst die ältesten Traditionen der Weber zum Erliegen zu bringen.

Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel 'Vorhut (4)' (vanguard (4)).

Wolkenimpfung (cloud seeding)

10 Punkte

(Diese Meisterschaft kann mehr als einmal erworben werden)

• Der [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel 'Fliegen' (fly)

• Der [**CHARAKTER**] darf nur einem verbündeten Nicht-Monster-Regiment mit der Sonderregel 'Fliegen' (fly) zugeordnet werden.

• Der [**CHARAKTER**] passt seinen Typ an den des Regiments an, dem er derzeit zugeordnet ist.

DIE HOHEN HÖFE (the high courts)

HOF DES SOMMERS (*court of summer*)

Verbreiten (disseminate) Reichweite: selbst Zauber-Level: 4

Deine nächste Befehlskarte gilt bis zum Ende der Runde als im Sommer aktiviert statt in der aktuellen Jahreszeit.

Dehydrieren (dehydrate) Reichweite: 16 Zoll Zauber-Level: 3

Wähle bis zum Ende der Runde ein gegnerisches Regiment:

- Das Regiment erleidet einen Malus von -1 auf seinen Marschwert.
- Das Regiment kann keine Würfe für die Sturmangriffsreichweite neu werfen.

Hitzeblimmern (heat haze) Reichweite: 16 Zoll Zauber-Level: 4

Das gegnerische Ziel-Regiment erleidet einen Treffer pro Erfolg.

Vermehren (propagate) Reichweite: 16 Zoll Zauber-Level: 4

Wähle ein verbündetes Regiment mit wenigstens einem Saatmarker:

- Entferne einen Saatmarker von jenem Regiment
- Drei verbündete Regimenter innerhalb von 8 Zoll zu jenem Regiment erhalten jeweils einen Saatmarker.

HOF DES WINTERS (*court of winter*)

Dunkler Winter
(dark of winter)

Reichweite: selbst Zauber-Level: 3

Deine nächste Befehlskarte gilt bis zum Ende der Runde als im Winter aktiviert statt in der aktuellen Jahreszeit.

Rüstung aus Raureif
(armor of rime)

Reichweite: 16 Zoll Zauber-Level: 2 (Skalierend)

Wähle bis zum Ende der Runde ein gegnerisches Regiment:

- Das Regiment zählt immer, als würde es sich durch behinderndes Gelände bewegen.
- Andere gegnerische Regimenter können nicht hindurchmarschieren oder einen Sturmangriff durch es hindurch machen.

Vermodernde Blüte
(mouldering bloom)

Reichweite: 16 Zoll Zauber-Level: 3

Das gegnerische Ziel-Regiment erleidet pro Erfolg einen Treffer mit der Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)).

Saat des Winters
(seed of winter)

Reichweite: 16 Zoll Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Wähle bis zum Ende der Runde ein gegnerisches Regiment:

- Das Regiment erleidet einen Malus von -1 auf seinen Entschlossenheitswert.
- Ein verbündetes Regiment des [**HOFES DES WINTERS**] innerhalb von 12 Zoll erhält die Sonderregel 'Abgehärtet (1)' (hardened (1)).





KERN SKIRMISHERS – KERN-SCHARMÜTZLER

**120 PUNKTE /
40 PRO VERBUNDBASIS**

Die durch die wiederkehrenden Überfälle von Sil Tafain gestählten und abgehärteten Kern-Scharmützler sind das Herz und die Seele jedes Fianna-Kriegstrupps. Diese jungen Krieger sind mutig, geschickt im Umgang mit Pfeil und Bogen sowie mit dem Schwert und verfügen über jugendliche Energie und rücksichtslosen Mut, die ihnen im Kampf zugutekommen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Leicht	6	2	2	4	4	2	2	1	Anführer

Befehlskarten-Ereignisse: AUFBLÜHEN

Sonderregeln: SALVE (4) (16 ZOLL)

Schlachtfeldrolle: Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der **Kriegsherr der Armee** an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Wenn dieses Regiment infolge eines Aufblühen-Befehlskarten-Ereignisses einen Saatmarker ausgibt, darf es bis zum Ende der Runde bei einer Fernkampffaktion gegen ein gegnerisches Regiment fehlgeschlagene Trefferwürfe von „6“ neu würfeln.

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Kiannun Stalker *15 Punkte*



CRANN GUARDIANS – CRANN-WÄCHTER

**180 PUNKTE / 60 PRO
VERBUNDBASIS**

Die Offenbarung des Cogarnach, des Flüsterers, ist vielleicht das größte Rätsel, mit dem die Höfe jemals konfrontiert wurden. Die Crann-Wächter sind die sichtbarste Manifestation dieses Phänomens, da Holz, Lehm, Äste und Blätter zum Leben erwachen, um das Land zu schützen. Diese hünenhaften Wächter, die teils Elementarwesen, teils Geister sind, können auf die Lebenskraft des Landes selbst zugreifen, um sich im Kampf zu stärken, und werden so zu unerbittlichen Feinden aller, die die Faerann bedrohen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Mittel	6	1	2	5	6	3	3	0	Anführer

Befehlskarten- Ereignisse:

AUFBLÜHEN

Sonderregeln:

VORHUT (3), AUFPRALL (3), SCHILD, UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle:

Dieses Regiment gehört immer zum selben Jahreszeiten-Hof wie die aktuelle Jahreszeit im Kreislauf der Jahreszeiten.

Regiment:

Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Solange sich alle Verbundbasen dieses Regiments innerhalb von Deckungs-Zonen-Gelände befinden, erhält das Regiment gegen Fernkampfangriffe die Sonderregel ‘Widerstandsfähig (2)’ (tenacious (2)).

Verwurzelte Macht (rooted might) (Aktion im oder außerhalb des Kampfes): Lege sofort einen Saatmarker auf alle anderen verbündeten Regimenter innerhalb von 8 Zoll.



SCIATHAN RIDERS – SCIATHAN-REITER

**150 PUNKTE / 50 PRO
VERBUNDBASIS**

Sciathan-Reiter sind seit jeher Vorboten von Glück und Unglück in ihrer traditionellen Rolle als Boten, und daran hat sich auch nichts geändert, seit immer mehr von ihnen in die Reihen der Armee der Höfe der Weber eintreten. Ältere Lunopeth-Motten-Reittiere können darauf trainiert werden, größere Lasten zu tragen, sodass diese Reiter ihre Freunde mit Hilfe und ihre Feinde mit dem Tod überschütten können.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Mittel	8	2	2	5	4	3	2	2	Anführer

Befehlskarten- Ereignisse:

AUFBLÜHEN

Sonderregeln:

FLIEGEN, FLEXIBLE FORMATION, BOMBENANGRIFF, AUFLÄRER

Schlachtfeldrolle:

Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der **Kriegsherr der Armee** an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment:

Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Bombenangriff (bombing run):

Einmal pro Runde: Wähle ein verbündetes Regiment, über das sich die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments mittels einer Marschieren-Aktion hinweg bewegt hat:

- Das gegnerische Regiment erleidet sofort X Treffer, wobei X drei mal die Anzahl der Verbundbasen dieses Regiments ist. Diese Treffer gelten für das gegnerische Regiment als Treffer in die Flanke und lösen keine Moraltests aus.
- Das verbündete Nicht-Monster-Regiment heilt sofort 4 Verwundungen.

Aufklärer (pathfinders): Eine durch dieses Regiment gesetzte Verstärkungslinie kann von gegnerischen Regimentern nicht zurückgesetzt werden.



CIANNIR RIDERS – CIANNIR-REITER

**150 PUNKTE / 50 PRO
VERBUNDBASIS**

Die Ciannir-Reiter sind ein relativ neues Phänomen in Sil Tafain. Mit dem Ende der Isolation des Frühlings werden alte Traditionen aufgegeben und neue Ideen ausprobiert. Wagemutige Jugendliche erobern mit jungen Lunopeth-Motten den Himmel und ignorieren dabei die Warnungen ihrer Ältesten und die Traditionen der Sciathan, um die Begeisterung des Fliegens mit dem Kampf zu verbinden. Schnell, präzise und tödlich haben diese Jugendlichen mit ihren gewagten Überfällen immer wieder ihr Können unter Beweis gestellt, auch wenn der Preis dafür eine steigende Zahl von Todesfällen während der Ausbildung ist.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Mittel	8	2	2	4	4	3	2	2	Anführer

Befehlskarten- Ereignisse:

AUFBLÜHEN

Sonderregeln:

SCHARFE SINNE, GEZIELTER SCHUSS, SALVE (3) (12 ZOLL), FLIEGEN, OPPORTUNISTEN

Schlachtfeldrolle:

Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der **Kriegsherr der Armee** an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment:

Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Saatschuss (sowing shot): Wenn dieses Regiment eine Fernkampf-Aktion in die Flanke oder Rückseite eines gegnerischen Regiments ausführt, erhält es bis zum Ende der Aktion die Sonderregel 'Panzerbrechend (1)' (armor piercing (1)).



WILL-O-WISPS - IRRLICHTER

100 PUNKTE / 40 PRO
VERBUNDBASIS

Unter der Führung des Cogarnach versammeln sich diese schwebenden Bedrohungen langsam dort, wo die gegnerischen Streitkräfte am stärksten konzentriert sind, schwärmen über das Schlachtfeld und beeinträchtigen die Sicht und Koordination der Feinde. Unzählige Schlachten wurden durch das Auftauchen dieser Kreaturen entschieden, deren Wirksamkeit und Rechtzeitigkeit ihrer Angriffe eines der ersten Anzeichen für das Erwachen des Flüsterns waren.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Leicht	6	1	1	4	5	2	2	2	Anführer

Befehlskarten- Ereignisse:

AUFBLÜHEN

Sonderregeln:

OFFENE FORMATION, TÖDLICHER UNTERGANG (2)

Schlachtfeldrolle: Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der **Kriegsherr der Armee** an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Schwarmwolke (swarm cloud):

- Verbündete Regimenter können eine Sichtlinie durch dieses Regiment ziehen.
- Diesem Regiment können keine [CHARAKTERE] zugeordnet werden.

Vorboten der Jahreszeiten (harbingers of seasons): Wenn ein verbündetes Regiment eine Fernkampf-Aktion ausführt und dabei eine Sichtlinie durch dieses Regiment zieht, dann darf das schießende Regiment einen Saatmarker ausgeben, um bis zum Ende der Aktion die Sonderregel 'Weitschuss' (longshot) zu erhalten.

DRACI UND DIE HÖFE DER WEBER (draci and the weaver courts)

Die Höfe der Weber erinnern sich an die Tage des Feuers und der Asche, als der Himmel bebte, Berge einstürzten und die Dweghom sich aus einem ganz anderen Grund erheben: An diesem Tag verschwanden die wahren Drachen. An ihrer Stelle erschienen die Draics ... seltsame drachenähnliche Wesen, geboren aus der Lebenskraft der Ferann, gefomt von ... Etwas. Sie werden grob in zwei Kategorien unterteilt.

SCOTH DRAIC

230 PUNKTE

Scoth Draci sind Wesen des reinen Lebens und der Erneuerung, deren bloße Anwesenheit das Land und die Vegetation in ihrer Umgebung zum Erwachen bringt. Sie besitzen nicht mehr Intellekt als ein Welp, teilen jedoch dessen Neugier und Verspieltheit. Oft leben sie in einer großen Sippe zusammen und nutzen ihre Gaben, um die Ernteerträge zu steigern und sogar Bäume zu ihren Behausungen zu formen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	2	3	12	18	4	3	2

Sonderregeln: SPALTEN (1), FLIEGEN, AUFPRALL (6), ERSCHRECKEND (2), ECHOS DES FLÜSTERN, AVATAR DER NATUR, MONSTROSITÄTENJÄGER, UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle: Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der Kriegsherr der Armee an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Echos des Flüsterns (echoes of whispers): Einmal pro Runde: Wenn ein verbündetes Regiment innerhalb von 8 Zoll 3 oder mehr Saatmarker durch das aktivieren eines Blüheffektes ausgibt, heilt dieses Regiment sofort 3 Verwundungen.

Avatar der Natur (avatar of nature): Wann immer dieses Regiment das Ziel einer gegnerischen Nah- oder Fernkampffaktion wird, erhält es einen Saatmarker.

DRACI UND DIE HÖFE DER WEBER (draci and the weaver courts)

Die Höfe der Weber erinnern sich an die Tage des Feuers und der Asche, als der Himmel bebte, Berge einstürzten und die Dweghom aus einem ganz anderen Grund aufstanden: An diesem Tag verschwanden die wahren Drachen. An ihrer Stelle erschienen die Draics ... seltsame drachenähnliche Wesen, geboren aus der Lebenskraft der Faerann, geformt von ... Etwas. Sie werden grob in zwei Kategorien unterteilt.



COILL DRAIC

220 PUNKTE

Coill Draics hingegen sind zurückhaltende und einsame Wesen, die einen Teil des kalten Verstandes und des umfangreichen Wissens der Drachen der alten Zeit geerbt haben. Obwohl fragmentiert und verwirrend, ist ihr Wissen über die Faerann und ihre Geschichte unübertroffen. Stolz und unnachgiebig lassen sich Coill Draics für die Verteidigung der Faerann rekrutieren, insbesondere wenn ihr Herrschaftsgebiet bedroht ist – im Gegensatz zu den unschuldigeren Scoth Draic, die erst überredet und mit Tricks zum Kampfbewegt werden müssen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	2	3	12	18	4	3	2

Sonderregeln: SALVE (9) (8 ZOLL, PANZERBRECHEND (1)), GEZIELTER SCHUSS, SPALTEN (1), FLIEGEN, AUFPRALL (6)

Schlachtfeldrolle: Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der Kriegsherr der Armee an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell.

Atem (breath): Wenn dieses Regiment eine Fernkampf-Aktion ausführt – ausgenommen alle zugeordneten [CHARAKTERE]:

- Das Regiment ignoriert die Sonderregel 'offene Formation' (loose formation).
- Jedes gegnerische Regiment innerhalb seines Frontwinkels und Salvenreichweite zählt als Ziel und erleidet deswegen Treffer, die als Treffer in die Flanke gelten. Das Regiment gilt dennoch, als hätte es nur eine einzige Fernkampf-Aktion ausgeführt und führt den Schritt 'Trefferwurf' nur einmal aus.

Dieses Regiment kann eine Fernkampf-Aktion ausführen, wenn es in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment ist, diese aber nur gegen das/die gegnerische/n Regiment/er in Kontakt richten.

Der Verschlinger (devouring moulder): Wenn dieses Regiment eine gegnerische Verbundbasis vernichtet, heilt es sofort 1 Verwundung pro Verbundbasis..



MORROWEN

160 PUNKTE / 45 PRO
VERBUNDBASIS

Alle Höfe der Weber betrachten die Morrowen mit tiefem Misstrauen und wachsender Furcht, sogar ihr heimatlicher Hof des Frühlings. Indem sie ihre Bedürfnisse denen der kollektiven Intelligenz unterordnen, ähnlich wie die Ameisen, mit denen sie eine Lebensbindung eingegangen sind, wird eine Gruppe dieser Individuen zu einer furchterregenden Kraft auf dem Schlachtfeld, da die Stärke ihrer Bindungspartner ihren Körperbau verbessert und der kollektive Wille der Gruppe individuelle Anliegen wie Angst oder Sicherheit überwältigt, wodurch eine gnadenlose Kampfmaschine entsteht, die alle Feinde unter ihrer unerbittlichen Aggression zermalmen kann.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	5	1	2	4	4	4	3	1	Anführer

Befehlskarten-Ereignisse: AUFBLÜHEN, REGENERATION (4)

Sonderregeln: SPALTEN (1), EISERNE DISZIPLIN, UNTERSTÜTZUNG (2), PARADE, UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle: [HOF DES FRÜHLINGS]

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Frühlingskraft (spring's vigor): Während der Jahreszeit Frühling

- erhält das Regiment die Sonderregel 'Unterstützung (4)' (support (4)).
- kann das Regiment geheilt werden, selbst wenn es gebrochen ist.

Partisanen (pariahs):

- Es werden keine Saatmarker durch Aktionen dieses Regiments generiert.
- [CHARAKTERE] können diesem Regiment nicht zugeordnet werden.



SCATHACH HUNTERS – SCATHACH-JÄGER

170 PUNKTE / 60 PRO

VERBUNDBASIS

In einer Zivilisation, die die Jagd und den Nervenkitzel der Treibjagd schätzt, ragen die Scathach-Jäger des Hofes des Herbstes weit über alle anderen hinaus. Diese geschmeidigen Soldaten, gekleidet in die Pracht des Waldes, sind auf dem Schlachtfeld ein beeindruckender Anblick. Die Gewalt und Kraft ihrer Angriffe stehen in krassem Gegensatz zu ihren vorsichtigen und wohlüberlegten Bewegungen, mit denen sie sich an ihre Beute heranspirschen, um maximale Verwirrung und Schaden zu gewährleisten, wenn diese geduldigen Jäger zuschlagen.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Infanterie	Mittel	6	2	3	5	4	3	2	2	Anführer

**Befehlskarten-
Ereignisse:**

AUFBLÜHEN

Sonderregeln:

TÖDLICHE KLINGEN, AUFLÄRER, OPPORTUNISTEN, OFFENE FORMATION

Schlachtfeldrolle: [HOF DES HERBSTES]

Regiment:

Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 4 Modellen.

Solange sich alle Verbundbasen dieses Regiments innerhalb von Deckungs-Zonen-Gelände befinden, erhält das Regiment gegen Fernkampfangriffe die Sonderregel 'Widerstandsfähig (2)' (tenacious (2)).

Macht von Everrusk (might of everrusk): Während der Jahreszeit Herbst:

- fügt das Regiment für einen Sturmangriff seinem Marschwert +3 hinzu.
- erhält das Regiment die Sonderregel 'Unaufhaltsam' (unstoppable).

Dieses Regiment kann den folgenden Offizier wählen:

Kiannun-Pirscher

15 Punkte



GEMRED KNIGHTS – GEMRED-RITTER

220 PUNKTE / 70 PRO
VERBUNDBASIS

Viele betrachten den Hof des Winters und sehen nur Arroganz, Grausamkeit und Brutalität. Andere argumentieren, dass die Winters so sind, wie sie sein müssen: kalt, rücksichtslos und hart. Die Gemred Knights bewachen die öden nördlichen Grenzen der Faerann in so geringer Zahl, dass sie zur Verkörperung all dieser Eigenschaften werden müssen: grausam, brutal, kalt, rücksichtslos und rau. Die Arroganz rührt einfach von ihrer furchterregenden Effektivität her.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Schwer	7	1	3	5	6	4	3	1	Anführer

Befehlskarten- Ereignisse:

AUFBLÜHEN

Sonderregeln:

SPALTEN (1), UNAUFHALTSAM, AUFPRALL (4), BRUTALER AUFPRALL (2)

Schlachtfeldrolle: Das Regiment kann immer nur die Schlachtfeldrolle [**HOF DES WINTERS**] haben.

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Herzen aus Eis (hearts of ice): Während der Jahreszeit Winter:

- verliert dieses Regiment die Sonderregel 'Unaufhaltsam' (unstoppable) und erhält stattdessen die Sonderregel 'Moloch' (juggernaut).
- erhält das Regiment die Sonderregel 'Abgehärtet (1)' (hardened (1)).



SCAILE DANCERS – SCAILE-TÄNZER

170 PUNKTE / 60 PRO
VERBUNDBASIS

Unter den unzähligen Formen von Krieg und Gewalt, die beim Hof des Sommers zu finden sind, zeichnen sich die Scaile-Tänzer als die schönsten ... und tödlichsten aus. Ihre schillernden Flügel, Facettenaugen, übernatürlichen Reflexe und peitschenartigen Schwerter verschmelzen zu einer tödlichen Darbietung akrobatischer Fähigkeiten, die den Anschein erwecken, als würden sie zwischen ihren Feinden tanzen, anstatt zu kämpfen. Die Spur roter Verwüstung, die sie hinterlassen, widerlegt diese Illusion.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Mittel	6	1	3	5	4	3	2	2	Anführer

Befehlskarten- Ereignisse:

AUFBLÜHEN

Sonderregeln:

FLIEGEN, OFFENE FORMATION, PARADE, GEGENANGRIFF, UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle: Das Regiment kann immer nur die Schlachtfeldrolle [**HOF DES SOMMERS**] haben.

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Lodernde Seelen (blazing souls): Während der Jahreszeit Sommer:

- verursacht die Sonderregel 'Gegenangriff' des Regiments Treffer bei unmodifizierten Trefferwürfen von „5“ oder „6“ anstelle der üblichen „6“.
- fügt das Regiment seinem Ausweichenwert +1 hinzu.
- fügt das Regiment seinem Attackenwert +1 hinzu.



GALLOWGLASS WARRIORS - GALLOWGLASS-KRIEGER

220 PUNKTE / 70 PRO
VERBUNDBASIS

Die Gallowglass-Krieger, die in den frühesten Zeiten der Weber-Kultur entstanden sind, sind eine Seltenheit unter den Weber-Streitkräften, da sie nicht an den rituellen Sil-Tafain-Überfällen teilnehmen. Seit jeher haben sie nur ein einziges Ziel: Dem Feind unerbittliche Gewalt entgegenzubringen. Die Gallowglass-Krieger entstanden in dem blutigen Bürgerkrieg, der die Weber-Streitkräfte nach dem Schisma zerriss, und existieren nur, um auf dem Schlachtfeld Blutvergießen und Chaos zu verursachen – eine Rolle, für die sie seit Jahrtausenden ausgebildet und gezüchtet werden.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Schwer	6	1	4	4	6	3	4	0	Anführer

**Befehlskarten-
Ereignisse:** AUFBLÜHEN

Sonderregeln: BRACHIALE GEWALT, FLIEGEN, AUFPRALL (3), UNAUFHALTSAM

Schlachtfeldrolle: Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der **Kriegsherr der Armee** an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Gnade des Schlächters (mercy of the reaper): Das Regiment hat Zugang zum folgenden Blüheffekt:
X Saatmarker von verbündeten Regimentern innerhalb von 12 Zoll: Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Spalten (X)' (cleave (X)) (bis zu einem Maximum von 3).

Brachiale Gewalt (brute force): Bei einer Nahkampf-Aktion wird der unmodifizierte Nahkampfwert des Regiments mit dem höchsten unmodifizierten Nahkampfwert des gegnerischen Ziel-Regiments verglichen. Für jeden Punkt, um den der Nahkampfwert höher ist, erhält das Regiment bis zum Ende der Aktion +1 auf seinen Attackenwert.



GALLOWGLASS WARDENS - GALLOWGLASS-WÄCHTER

210 PUNKTE / 70 PRO
VERBUNDBASIS

Die Gallowglass-Wächter, die in den frühesten Zeiten der Weber-Kultur entstanden sind, sind eine Seltenheit unter den Weber-Streitkräften, da sie durch Lebensbindung zu höheren Lebensformen erhoben und erweckt wurden. Seit jeher haben sie nur ein einziges Ziel: Dem Feind unerbittliche Gewalt entgegenzubringen. Die Gallowglass-Wächter entstanden in dem blutigen Bürgerkrieg, der die Weber-Streitkräfte nach dem Schisma zerriss, und existieren nur, um auf dem Schlachtfeld Blutvergießen und Chaos zu verursachen – eine Rolle, für die sie seit Jahrtausenden ausgebildet und gezüchtet werden.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Bestie	Mittel	6	2	2	4	6	3	4	0	Anführer

Befehlskarten-Ereignisse:

AUFBLÜHEN, WÄHLE DIE JAGDMETHODE

Sonderregeln:

FLIEGEN, AUFPRALL (3)

Schlachtfeldrolle:

Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der **Kriegsherr der Armee** an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment:

Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Überraschende Salve (ensnaring barrage): Das Regiment hat Zugang zum folgenden Blüheffekt:

2 Saatmarker: Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel 'Gezielter Schuss' (aimed shot).

Wähle die Jagdmethode (pick the quarry)[Befehlskarten-Ereignis]: Wähle:

- Das Regiment erhält Salve (3), Reichweite 14 Zoll Panzerbrechend (2) (barrage (3), range (14") armor piercing (2)).
- Das Regiment erhält Salve (5), Reichweite (16 Zoll) (barrage (5), range (16")).



WYRD KNIGHTS – WYRD-RITTER

180 PUNKTE / 50 PRO
VERBUNDBASIS

Die eigentümliche Natur des Adels und der Königsfamilien der Höfe der Weber ist eng mit der Unvergänglichkeit des Oberhauptes jedes Hofes und seines Ehegatten verbunden. Die Wyrd-Ritter sind die umherziehenden Vertreter und bewaffneten Vollstrecker der Höfe selbst. Sie meiden die Spielchen und Hinterhalte ihrer jüngeren, ungebundenen Artgenossen und ziehen es stattdessen vor, direkt in den Kampf zu galoppieren, wobei sie sich auf den Segen ihres Hofes und die Gaben des Waldes verlassen, um unter ihren auserkorenen Feinden Verwüstung anzurichten.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Mittel	8	2	3	5	4	4	2	2	Anführer

Befehlskarten- Ereignisse:

AUFBLÜHEN

Sonderregeln:

FLEXIBLE FORMATION, UNAUFHALTSAM, AUFPRALL (3)

Schlachtfeldrolle: Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der **Kriegsherr der Armee** an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment:

Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Wilde Jäger (wild hunters):

Wenn Samenmarker ausgegeben werden, um ein **[BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS]** 'Aufblühen' (bloom) auszuführen, erhält das Regiment bis zum Ende der Runde einen der folgenden Effekte:

- Das Regiment erhält die Sonderregel 'Tödliche Klingen' (deadly blades).
- Das Regiment erhält die Sonderregel 'Spalten (+1)' (cleave (+1)).
- Das Regiment erhält die Sonderregel 'Klingenwirbel' (flurry).



FIANNA CAVALRY – FIANNA-KAVALLERIE

**160 PUNKTE / 50 PRO
VERBUNDBASIS**

Die eigentümliche Natur des Adels und der Königsfamilien der Höfe der Weber ist eng mit der Unvergänglichkeit des Oberhauptes jedes Hofes und seines Ehegatten verbunden. Die Fianna-Kavallerie besteht letztendlich aus Nachkommen derjenigen, die von diesen mächtigen Oberhäuptern begünstigt wurden, deren Schutzmacht mächtig und einflussreich genug ist, um über Generationen hinweg Bestand zu haben. Angetrieben und übermäßig finanziert durch ihr Erbe, reiten sie oft auf den exotischsten Kreaturen in den Kampf und stürzen sich wie ein Blitz aus heiterem Himmel auf die Feinde der Faerann.

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modelle
Kavallerie	Mittel	8	2	2	5	4	4	2	2	Anführer

**Befehlskarten-
Ereignisse:** **AUFBLÜHEN**

Sonderregeln: **OPPORTUNISTEN, UNAUFHALTSAM, AUFPRALL (3), ANPIRSCHEN, VORHUT (4)**

Schlachtfeldrolle: Dieses Regiment gehört immer demselben Jahreszeiten-Hof wie der **Kriegsherr der Armee** an und erhält die entsprechende Schlachtfeldrolle.

Regiment: Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit je 1 Modell.

Anpirschen (prowl): Solange die Auswirkungen dieser Sonderregel gelten, trifft Folgendes zu:

- Befindet sich ein feindliches Regiment 8 Zoll oder weiter entfernt, kann es keine Sichtlinie zu diesem Regiment ziehen.
- Das Regiment wird zum Einnehmen von Zielzonen nicht berücksichtigt.
- Das Regiment erleidet einen Malus von -2 auf seinen Marschwert.
- Solange sich ein feindliches Regiment innerhalb von 8 Zoll befindet und zu irgendeinem Zeitpunkt eine Sichtlinie zu diesem Regiment ziehen kann, verliert das Regiment bis zum Ende der Runde seine Sonderregel 'Anpirschen'.
- Wenn das Regiment oder ein diesem Regiment zugeordneter **[CHARAKTER]** eine Fernkampf- oder Zaubern-Aktion ausführt, verliert es bis zum Ende der Runde seine Sonderregel 'Anpirschen'.

Sprungangriff (pounce): Verfügt das Regiment über die Sonderregel 'Anpirschen' (prowl), kann es sich zu jedem Zeitpunkt während seiner Aktivierung dafür entscheiden, diese bis zum Ende der Runde aufzugeben. Tut es dies, erhält das Regiment bis zum Ende der Runde die Sonderregeln 'Erschreckend (1)' (terrifying (1)) und 'Schildbrecher' (linebreaker).



THE WILD HUNT - DIE WILDE HORDE

VORSCHAU

Die Wilde Horde, über die nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen wird, ist allen bekannt, die sich dem Willen der Höfe der Weber widersetzt haben. Jeder Hof hat seinen eigenen Ritter, der die Ehre seines Lehnsherrn trägt und ihn in Duellen vertritt. Die Wilde Horde ist jedoch etwas ganz anderes. Jeder Hof entsendet seinen Ritter, und jeder von ihnen wird durch den vereinten Ur-Segen aller Königinnen, Könige und Ehegatten gestärkt, bevor sie auf ihre rituellen Reittiere steigen und losreiten. Das Ergebnis ist weniger eine militärische Streitmacht als vielmehr eine Naturkatastrophe, angetrieben von böswilligem Willen...



BLATH MAIDENS – BLATH-JUNGFRAUEN

VORSCHAU

Nur wenige Wesen haben eine engere Verbindung zu den Faerann als die Blath-Jungfrauen, die hingebungs-vollen Nachkommen jener ersten Weber, die, als sie die Erhabenheit des Waldes erblickten, der ihre Heimat werden sollte, schworen, nur mit den Pflanzen und Bäumen, aus denen er bestand, eine Lebensbindung einzugehen. Einige dieser Jungfrauen behaupten sogar, das Flüstern der Cogarnach zu hören, und führen ihre Schwestern in den Kampf gegen alle, die sich dem Willen der Faerann widersetzen. Da sie eng mit dem Wald selbst verbunden sind, können sie dessen Rhythmen und Formen nachahmen und sich mit einer Geschmeidigkeit von einer Form in die andere verwandeln, die ihre Feinde staunen lässt.

KOMMANDO-MODELLE (command models)

Bestimmte Regimenter haben die Möglichkeit, Kommando-Modelle zu verwenden. Jedes Regiment darf jedes Kommando-Modell nur einmal nehmen. Wenn das Kommando-Modell als Opfer entfernt wird, gehen alle Vorteile verloren. Ein Kommando-Modell wird zusätzlich zu dem Modell gekauft, das es ersetzt. Im Fall von Kavallerie- oder Bestien-Verbundbasen muss man für die Verbundbasis und das Kommando-Modell bezahlen.

Kiannun-Pirscher

15 Punkte

Jedes Mal wenn das Regiment mit diesem Offizier aktiviert wird, wähle ein gegnerisches Regiment innerhalb von 12 Zoll: Es erleidet 1 Verwundung. Dies löst keine Moraltests aus.

