

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

HIGH ELVES



WARSCROLLS
KOMPENDIUM

EINLEITUNG

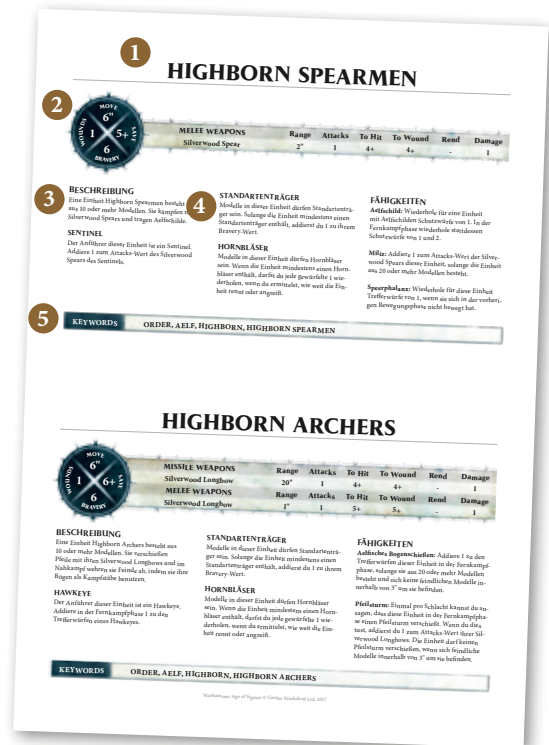
Einst waren die aelfischen Highborn mächtig. Sie herrschten stolz und majestätisch über funkelnde Städte und zahllose Wunder. Alles davon ist nun fort. Anstatt ihrer verlorenen Heimat haben die Highborn nun nur noch den endlosen Krieg gegen das Chaos.

Obwohl sie überall in den Reichen der Sterblichen Enklaven verteidigen, lebt die größte Konzentration von Highborn in Azyrheim. Hier kämpfen sie für Sigmars Bündnis und heben Milizarmeen aus, um die Flut der Dunkelheit zurückzuhalten.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.



HIGHBORN SPEARMEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Silverwood Spear	2"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Highborn Spearmen besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit Silverwood Spears und tragen Aelfschilde.

SENTINEL

Der Anführer dieser Einheit ist ein Sentinel. Addiere 1 zum Attacks-Wert des Silverwood Spears des Sentinels.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Solange die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, addierst du 1 zu ihrem Bravery-Wert.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jede gewürfelte 1 wiederholen, wenn du ermittelst, wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Aelfschild: Wiederhole für eine Einheit mit Aelfschilden Schutzwürfe von 1. In der Fernkampfphase wiederhole stattdessen Schutzwürfe von 1 und 2.

Miliz: Addiere 1 zum Attacks-Wert der Silverwood Spears dieser Einheit, solange die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht.

Speerphalanx: Wiederhole für diese Einheit Trefferwürfe von 1, wenn sie sich in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Spearmen

HIGHBORN ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Silverwood Longbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Silverwood Longbow	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Highborn Archers besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie verschießen Pfeile mit ihren Silverwood Longbows und im Nahkampf wehren sie Feinde ab, indem sie ihre Bögen als Kampfstäbe benutzen.

HAWKEYE

Der Anführer dieser Einheit ist ein Hawkeye. Addiere in der Fernkampfphase 1 zu den Trefferwürfen eines Hawkeyes.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Solange die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, addierst du 1 zu ihrem Bravery-Wert.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jede gewürfelte 1 wiederholen, wenn du ermittelst, wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Aelfisches Bogenschießen: Addiere 1 zu den Trefferwürfen dieser Einheit in der Fernkampfphase, solange sie aus 20 oder mehr Modellen besteht und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um sie befinden.

Pfeilsturm: Einmal pro Schlacht kannst du ansagen, dass diese Einheit in der Fernkampfphase einen Pfeilsturm verschießt. Wenn du dies tust, addierst du 1 zum Attacks-Wert ihrer Silverwood Longbows. Die Einheit darf keinen Pfeilsturm verschießen, wenn sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um sie befinden.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Archers

HIGHBORN SILVER HELMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Lance and Sword	1"	1	4+	4+	-	1
Aelven Purebreed's Swift Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Highborn Silver Helms besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie führen Ithilmar Lances and Swords und tragen Aelfschilde. Ihre Rosse sind robuste Aelfische Vollblüter, die mit Swift Hooves attackieren.

HIGH HELM

Der Anführer dieser Einheit ist ein High Helm. Addiere 1 zum Attacks-Wert der Ithilmar Lance and Sword des High Helms.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Solange die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, addierst du 1 zu ihrem Bravery-Wert.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du jede gewürfelte 1 wiederholen, wenn du ermittelst, wie weit die Einheit rennt oder angreift.

FÄHIGKEITEN

Aelfschild: Wiederhole für eine Einheit mit Aelfschilden Schutzwürfe von 1. In der Fernkampfphase wiederhole stattdessen Schutzwürfe von 1 und 2.

Lanzen-Angriff: Addiere 1 zu den Verwundungswürfen und zum Damage-Wert der Ithilmar Lances and Swords dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, AELF, Highborn, Highborn Silver Helms

HIGHBORN REPEATER BOLT THROWER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Bolt	36"	☀	3+	3+	-2	D3
Repeating Bolts	36"	☀	4+	3+	-1	1

WAR MACHINE CREW TABLE

Crew Within 1"	Move	Ithilmar Bolt	Repeating Bolts
2 models	4"	2	12
1 model	2"	1	6
No models	0"	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ithilmar Blade	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Highborn Repeater Bolt Thrower ist eine anmutige Kriegsmaschine, die entweder verheerende Ithilmar Bolts oder Salven kleinerer Repeating Bolts verschießt. Ihre Besatzung besteht aus einer Einheit aus 2 Highborn Crew, die mit Ithilmar Blades bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Kriegsmaschine mit Besatzung: Ein Highborn Repeater Bolt Thrower kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich seine Crew in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Der Highborn Repeater Bolt Thrower kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt.

Verschiedene Bolzen: Jedes Mal wenn ein Highborn Repeater Bolt Thrower in der Fernkampfphase abgefeuert wird, kann die Besatzung entweder Ithilmar Bolts oder eine Salve Repeating Bolts laden und verschießen. Sie kann nicht beide Typen im selben Zug laden und verschießen.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, HIGHBORN REPEATER BOLT THROWER

CREW

KEYWORDS

ORDER, AELF, HIGHBORN, CREW

GREAT EAGLES



MELEE WEAPONS

Beak and Talons

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Great Eagles besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie greifen ihre Feinde mit scharfen Beaks and Talons an.

FLIEGEN

Great Eagles können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Tod aus dem Himmel: Erhöhe den Attacks-Wert der Beaks and Talons dieser Einheit um 2, wenn die Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Davonfliegen: Am Ende der Nahkampfphase darfst du ansagen, dass diese Einheit aus dem Kampf und davonfliegt, wenn sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um diese Einheit befinden. Wenn du dies tust, so wirf drei Würfel; die Summe in Zoll gibt an, wie weit du die Einheit sofort bewegen kannst. Die Great Eagles müssen diese Bewegung mehr als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt beenden – ist dies nicht möglich, können sie nicht entkommen und dürfen sich nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, GREAT EAGLES

SEAWARDEN ZU FUSS



MELEE WEAPONS

Zephyr Trident

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

2

Ithilmar Blade

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Ein Seawarden ist ein einzelnes Modell, das mit einer Ithilmar Blade und einem Verzauberten Schild ausgerüstet ist. Manche Seawardens führen auch einen Zephyr Trident, während andere eine Seedrachenfahne tragen, um ihre Krieger anzuspornen.

FÄHIGKEITEN

Verzauberter Schild: Wiederhole für dieses Modell misslungene Schutzwürfe.

Seedrachenfahne: Ein Seawarden mit Seedrachenfahne erhält das Schlüsselwort (Keyword) **TOTEM**. Wenn **HIGHBORN**-Einheiten deiner Armee attackieren und sich dabei innerhalb von 8" um mindestens eine befreundete Seedrachenfahne befinden, addierst du 1 zu ihren Verwundungswürfen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Haltet stand! Wenn ein Seawarden diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine befreundete **HIGHBORN**-Einheit innerhalb von 16". Die gewählte Einheit darf sich in diesem Zug nicht bewegen und nicht angreifen, dafür darfst du für sie bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe, Verwundungswürfe und Schutzwürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, HIGHBORN, HERO, SEAWARDEN

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Warscroll
Alarielle the Radiant	Archmage
Alith Anar	Dragon Noble
Anointed of Asuryan	Anointed
Anointed auf Flamespyre Phoenix	Flamespyre Phoenix
Archmage auf Great Eagle	Glade Lord auf Great Eagle (siehe Kompendium der Wood Elves)
Caradryan	Anointed
Caradryan auf Ashtari	Frostheart Phoenix
Dragon Mage	Drakeseer
Dragon Princes of Caledor	Dragon Blades
Eagle Claw Bolt Thrower	Highborn Repeater Bolt Thrower
Ellyrian Reavers	Reavers
Eltharion zu Fuß	Dragon Noble
Eltharion auf Stormwing	High Warden
Handmaiden of the Everqueen	Dragon Noble
High Elf Archers	Highborn Archers
High Elf Archmage auf Dragon	Archmage auf Dragon
High Elf Mage	Archmage
High Elf Prince	Dragon Noble
High Elf Prince auf Dragon	Dragonlord
High Elf Prince auf Griffon	High Warden
High Elf Repeater Bolt Thrower	Highborn Repeater Bolt Thrower
High Elf Spearmen	Highborn Spearmen
High Elf Swordmasters of Hoeth	Swordmasters
Korhil	Dragon Noble
Korhil auf Lion Chariot	White Lion Chariot
Lion Chariot of Chrace	White Lion Chariot
Loremaster of Hoeth	Loremaster
Lothern Sea Guard	Spireguard
Lothern Sea Helm auf Skycutter	Skywarden
Lothern Skycutters	Skycutters
Mage auf Great Eagle	Glade Lord auf Great Eagle (siehe Kompendium der Wood Elves)
Mage auf Tiranoc Chariot	Chariots
Noble	Dragon Noble
Prince Althran	Dragon Noble
Prince Imrik	Dragonlord
Prince auf Tiranoc Chariot	Chariots
Prince auf Great Eagle	Glade Lord auf Great Eagle (siehe Kompendium der Wood Elves)
Silver Helms	Highborn Silver Helms
Sisters of Avelorn	Sisters of the Watch
Teclis	Archmage
Tiranoc Chariots	Chariots
Tyrion	Dragon Noble
White Lions of Chrace	White Lions

PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

HIGH ELVES EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Highborn Repeater Bolt Thrower	1	1	120	Artillerie	
Highborn Spearmen	10	40	80	Linientruppen	
Highborn Silver Helms	5	20	140	Linientruppen	
Seawarden zu Fuß	1	1	100	Anführer	
Great Eagles	1	3	60		
Highborn Archers	10	30	100		