

SPEARHEAD



LICHTFÜRSTEN DER LUMINETH

STRAHLENDE PHALANX

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERALIN

◆ Scinari-Cathallar

EINHEITEN

- ◆ 5 Vanari-Auralanschützen
- ◆ 5 Vanari-Auralanschützen
- ◆ 10 Vanari-Auralanwächter
- ◆ 5 Vanari-Klingenmeister



Die Kultur der Lumineth würdigt Subtilität und Präzision mehr als den Einsatz von Gewalt. Die Aelfen aus Hysh können gewaltige Heere ausheben, wenn es nötig ist, doch sehen sie dies als geschmacklose Verschwendung von Leben. Sie halten es für besser, kleine Phalangen aus Kriegerern dorthin zu entsenden, wo deren Kampfgeschick die größte Wirkung hat – etwa um eine unbequeme Kriegerschar auszulöschen oder um eine riesige, weiß lodernde arkane Reinigungsrunen an einem wichtigen magischen Knotenpunkt in die Erde zu brennen.

Die Auralanwächter mit ihren brennenden Sonnenmetallpiken sind der Fels, an dem der Feind zerschellt, nicht etwa, indem sie diesen langwierig und blutig niederringen, sondern indem sie die Energie des Aetherquarzes einsetzen, um blitzschnell als Erste zuzustoßen. Durch die schnellen Pfeile der Auralanschützen blutet der Feind präzise dosiert aus. Der unvorsichtige Gebrauch von Aetherquarz hatte in der Vergangenheit bereits schlimme Folgen, deshalb begleitet jede dieser strahlenden Formationen ein Funke Dunkelheit: eine Scinari-Cathallar, die es versteht, die negativen Emotionen im Aetherquarz gegen den Feind zu wenden. Die Cathallar werden von den weisen Klingenmeistern bewacht, die jederzeit bereit sind, ihr Leben zum Wohl der Reichen der Sterblichen zu geben.

„Wir haben die Dunkelheit der Seele gesehen. Unsere Pflicht macht uns keine Angst – sie stärkt nur unsere Entschlossenheit.“

– Asa'nai, die Verhüllte Weise

KAMPFEIGENSCHAFTEN

⚙ Einmal pro Schlachtrunde, Beginn der Schlachtrunde

KRIEGSFACETTEN: Die Lumineth üben die Kunst des Krieges subtil, präzise und vernichtend aus.

Effekt: Du musst diese Fähigkeit zu Beginn der Schlachtrunde einsetzen. Wähle 1 **KRIEGSFACETTE**-Fähigkeit. In dieser Schlachtrunde kann jene **KRIEGSFACETTE**-Fähigkeit eingesetzt werden, aber die anderen beiden nicht.

🛡 Passiv

STRAHLENDE KOMPANIE: Das Strahlen und Funkeln dieser aelfischen Formation blendet den Feind.

Effekt: Subtrahiere 1 von den Trefferwürfen für Attacken gegen befreundete Einheiten.

SCHLÜSSEL

KRIEGSFACETTE

⚔ Einmal pro Zug (Armee), deine Heldenphase

HYSHS MACHT: Vanari erfüllen ihre Sonnenmetallwaffen mit der ihnen innewohnenden arkanen Macht.

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 2+ erzielen Attacken jener Einheit bis zum Beginn deines nächsten Zuges kritische Treffer bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+.

SCHLÜSSEL

KRIEGSFACETTE

⚔ Passiv

ÜBERLEGENE REAKTIONEN: Die Lumineth reagieren von Natur aus schneller als beinahe alle Gegner.

Effekt: Wenn die Spieler abwechselnd Einheiten wählen, die eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzen, kannst du, wenn du an der Reihe bist, eine Einheit zu wählen, 2 Einheiten statt 1 wählen. Handle die zweite **KÄMPFEN**-Fähigkeit unmittelbar nach der ersten ab.



REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.



⚙ **Passiv**

ARKANE ÜBERLEGENHEIT: *Die Cathallar dieser Strahlenden Phalanx bedient sich eines geheimen Vorrats an Aetherquarz, um ihre Zauberei zu verstärken.*

Effekt: Addiere 1 zu den Zauberswürfen eines Generals.

🛡 **Passiv**

VERBESSERTE REFLEXE: *Die geschärften Sinne dieser Krieger verleihen ihnen überlegene Reflexe.*

Effekt: Addiere bis zum Ende der Phase 1 zu Schutzwürfen befreundeter Einheiten, die durch die Fähigkeit „Überlegene Reaktionen“ eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit unmittelbar nach einer anderen befreundeten Einheit einsetzen.



VERBESSERUNGEN: Gib deiner Generalin 1 der folgenden Verbesserungen.



⚙ **Deine Heldenphase**

ÜBERWÄLTIGENDE HITZE: *Die Cathallar beschwört drückende Hitze, die dem Feind die Kraft raubt.*

Ansage: Wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 24" um deine Generalin, dann führe mit 2W6 einen Zauberswurf aus.

Effekt: Bei 7+ halbiere bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Bewegungswert jener Einheit und wirf einen Würfel. Ist das Wurfresultat gleich dem oder höher als der Schutzwert jener Einheit, füge ihr W3 tödlichen Schaden zu.

🛡 **Deine Heldenphase**

SCHUTZ VON HYSH: *Die Zauberin breitet ihre Arme aus und erzeugt ein glühendes Energiefeld, das alle nahen Verbündeten schützt.*

Ansage: Wähle eine sichtbare befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um deine Generalin als Ziel, dann führe mit 2W6 einen Zauberswurf aus.

Effekt: Bei 7+ hat das Ziel bis zum Beginn deines nächsten Zuges **RETTUNG (5+)**.

🏹 **Deine Bewegungsphase**

WEGSTEIN: *Durch diesen dunklen Felssplitter zeichnen sich nahe verborgene Pfade für den Träger deutlich ab.*

Effekt: Entferne deine Generalin vom Schlachtfeld und stelle sie dann weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf dem Schlachtfeld auf.

🏹 **Deine Bewegungsphase**

SCHNELLIGKEIT VON HYSH: *Die Cathallar verleiht ihren Verbündeten die Schnelligkeit des Lichts.*

Ansage: Wähle eine sichtbare befreundete Einheit vollständig innerhalb von 18" um deine Generalin, dann führe mit 2W6 einen Zauberswurf aus.

Effekt: Bei 5+ verdopple bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Bewegungswert jener Einheit.

SCHLÜSSEL

BASIS



Es ist die edle Pflicht einer Scinari-Cathallar, den Seelenschmerz, der in verbrauchtem Aetherquarz eingefangen ist, gegen die Feinde der Lumineth einzusetzen. Die Cathallar ist der einsame Fleck Dunkelheit in der strahlenden Linie der Lumineth, und ihre Waffe ist Verzweiflung. Ihre Bürde steht immer zwischen der Cathallar und allen anderen Lumineth, denn das Volk der Lumineth lehnt jegliche Emotion ab. Doch die Cathallar akzeptiert dies ohne Klage, denn kaum jemand kennt die Gefahren des Aetherquarz so gut wie sie.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

SCINARI-CATHALLAR

	NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Verzweifelte Berührung	3	3+	4+	-	W3	-

● Deine Heldenphase

DUNKELHEIT DER SEELE: Cathallar setzen die im Aetherquarz eingefangene negative Energie als Waffe ein.

Ansage: Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 12" um diese Einheit als Ziel, dann wirf einen Würfel.

Effekt: Subtrahiere bei 3+ in diesem Zug W6 vom Kontrollwert der Zieleinheit.



SCHLÜSSEL

HELD, ZAUBERER, INFANTERIE



Die Klingenmeister zählen zur absoluten Kriegerelite der Lumineth. Sie pflegen eine innige Verbindung mit der Essenz ihrer Waffe und betrachten das Kämpfen als eine Reihe eleganter Gleichungen. Im perfekt berechneten Winkel oder mit der exakt richtigen Kraft zuzuschlagen gilt ihnen als die größte Tugend, nicht aus Hochmut oder Ruhmsucht, sagen sie, sondern weil es sie echter Erleuchtung näherbringt. Die Klingenmeister dienen als Beschützer der Scinari-Magier, die sich ebenfalls mentaler Perfektion verschrieben haben, und sind jederzeit bereit, ihr Leben zu geben, um ihre Schutzbefohlenen zu retten.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

VANARI-KLINGENMEISTER

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Sonnenmetall-Zweihandklinge: Perfekter Streich	1	— siehe unten —				-
Sonnenmetall-Zweihandklinge: Schlaghagel	3	3+	4+	1	1	Krit. (tödlich), Anti- INFANTERIE (+1 Wucht)

Passiv

SCHWERTMEISTER: Je nach Gegner setzen die Vanari-Klingenmeister einen anderen Kampfstil ein.

Effekt: Jedes Mal, wenn diese Einheit eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzt, musst du für alle Attacken, die sie mit Sonnenmetall-Zweihandklingen ausführt, entweder das Profil **Perfekter Streich** oder **Schlaghagel** wählen. Außerdem gilt:

Benutze für eine Attacke mit dem Profil **Perfekter Streich** nicht die Attackenabfolge. Wirf stattdessen einen Würfel. Bei 2+ füge der Zieleinheit 1 tödlichen Schaden zu.

Passiv

BESCHÜTZER: Die Aufgabe der Klingenmeister ist, Scinari zu beschützen.

Effekt: Solange sich deine Generalin vollständig innerhalb der Nahkampfreichweite dieser Einheit befindet, haben sowohl diese Einheit als auch deine Generalin **RETTUNG** (5+).



SCHLÜSSEL

INFANTERIE



In der Gesellschaft der Lumineth gilt der Bogen als eine edle Waffe, denn der aelfische Sinn empfindet den Flug des Pfeils durch den strahlenden Himmel als sehr ansprechend – und weiß es außerdem zu schätzen, zum würdelosen Feind Distanz zu wahren. Die Bogenschützen der Vanari üben, bis sie auch aus großer Entfernung das Auge eines Feindes treffen. Ihre Bögen bedienen sich einer komplexen Anordnung von Sehnen, durch die sich Reichweite und Durchschlagskraft genau einstellen lassen, und der Glanz von Hysh auf ihrer Rüstung kann einen Feind, der den Hagel der Sonnenmetallpfeilspitzen überlebt, einen Moment lang blenden.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

VANARI-AURALANSCHÜTZEN



	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attaken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Auralan-Bogen	18"	2	3+	4+	1	1	Krit. (verwundet)
	NAHKAMPFWAFFEN		Attaken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Vanari-Dolch		1	3+	4+	-	1	-

Deine Fernkampfphase

IN HOHEM BOGEN: *Um weit entfernte Ziele zu treffen, zielen diese Krieger in steilem Winkel in den Himmel.*

Effekt: Addiere bis zum Ende der Phase 6" zum Reichweitenwert der **Auralan-Bögen** dieser Einheit, aber subtrahiere 1 von den Trefferwürfen für die Fernkampfattacken dieser Einheit.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG

BEWEGUNG

AUSDAUER

1

6"

4+

SCHUTZ

1

KONTROLLE

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

VANARI-AURALANWÄCHTER



⚔	NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Wächterspieß	2	3+	4+	-	1	Krit. (tödlich), Anti-Angriff (+1 Wucht)

Die Auralanwächter bilden das Rückgrat des Vanari-Militärs.

Diese Phalangen aus fähigen aelfischen Kriegeren verkörpern die Tyrion'schen Traditionen ihres Volkes: Sie schrecken nicht vor Gefahr zurück, noch zögern sie, angreifende Feinde mit ihren

Spießen zu durchbohren. Die Stärke der Wächter beruht auf ihrer Einigkeit und auf einem Maß an Disziplin, das nur die langlebigen Aelfen zu erreichen hoffen können. Gestärkt durch die Energien des Aetherquarz und ausgestattet mit dem arkanen Mondfeuer, das dem Hohen Wächter anvertraut wird, bilden sie eine stolze Festungsmauer, an der die Feinde der Ordnung zerschellen.

⚔ **Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase**

MONDFEUERAMPHORE: Der Hohe Wächter trägt ein Gefäß mit einer brennenden silbernen Flüssigkeit, die auf angreifende Feinde geworfen wird.

Ansage: Wähle als Ziel eine feindliche Einheit, die im Nahkampf mit dieser Einheit ist und in diesem Zug angegriffen hat, dann wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 2+ füge dem Ziel W3 tödlichen Schaden zu.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG