



SYLVANETH

GEISTERSCHWINGENSCHWARM

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

◆ Höherer Waldgeist

EINHEITEN

◆ 5 Seidenschwingen-Schützen

◆ 3 Drachenkäfer-Lanzenreiter

◆ 3 Sucher-Waldgeister



Seit der Erneuerung der Ewigen Eiche vergangener Tage und dem Ritus des Lebens, den Alarielle vollzogen hat, um die Effekte des Nekrobebens rückgängig zu machen, ist überall in den Reichen der Immerkönigin das Geräusch großer, sumrender Flügel zu hören. Frevler an der Natur haben diesen Klang zu fürchten gelernt, denn oft kündigt er einen Geisterschwingenschwarm an, eine fliegende Schwadron elitärer Sylvaneth, die ausgeschildet wurden, um eine drohende Gefahr zu vernichten.

Diese schnelle Formation wird von einem geflügelten Höheren Waldgeist angeführt, dessen Kampferfahrung viele lange Jahreszeiten umfasst. Diese überragenden Befehlshaber greifen auf den reichhaltigen Erfahrungsschatz des Geisterliedes zurück, um Pfade durch das dichteste Unterholz zu finden und ihre Beute dort zu treffen, wo sie am verwundbarsten ist. Seidenschwingen-Schützen eröffnen den Kampf mit einem Hagel lebender Pfeile, die sich durch das Fleisch fressen, während Drachenkäfer-Lanzenreiter ihre Ziele mit magischen Speeren und den scharfen Mandibeln ihrer geliebten Drachenkäfer-Reittiere ausschalten. Im Anschluss an den ersten Angriff kommen die Sucher-Waldgeister, um den Überlebenden nachzustellen und ihr Leben mit kräftigen Hieben ihrer glänzenden Sicheln zu beenden.

*„Der Feind fürchtet die Schatten des Waldes bereits.
Jetzt werden wir ihn lehren, auch den weiten Himmel zu fürchten.“*

– Höherer Waldgeist Gilriss von Athelwyrd



Ein Geisterschwingenschwarm attackiert in einem schemenhaften Wirbel aus kräftigen Farben, denn die Flügel der kampflustigen Kriegsgeisterwesen schlagen so schnell, dass sie für das menschliche Auge verschwimmen.

KAMPFEIGENSCHAFTEN

☛ Einmal pro Schlachtrunde (Armee), Beginn der Schlachtrunde

ZIEL DER RACHE: *Der Geisterschwingschwarm greift stets einen Feind an, stürzt sich auf ihn, um ihn zu vernichten, und wählt dann ein neues Ziel.*

Ansage: Wenn sich keine feindliche **Beute** auf dem Schlachtfeld befindet, wähle als Ziel eine feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld.

Effekt: Das Ziel ist für den Rest der Schlacht die **Beute**.

☛ Passiv

FLIEGENDER ZUSAMMENHALT: *Diese Krieger fliegen in dichter Formation und ihre Drachenkäufer sind mit den Bewegungen ihrer Artgenossen im Einklang.*

Effekt: Diese Einheit hat eine Formationsreichweite von 2".

☛ Passiv

JAGDLIED: *Die Krieger des Geisterschwingschwarms werden von den zunehmend harmonischeren Klängen des Geisterlieds gestärkt.*

Effekt: Du erhältst jedes Mal, wenn eine feindliche **Beute** zerstört wird, 1 **Akkord**. Die folgenden kumulativen Effekte gelten, abhängig von der Anzahl an **Akkorden**, die du hast:

1 Akkord	Schlicht: Addiere 1 auf Rennenwürfe und Angriffswürfe für befreundete Einheiten, solange sie sich innerhalb von 9" um die feindliche Beute befinden.
2 Akkorde	Klangvoll: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken befreundeter Einheiten, solange sie sich innerhalb von 9" um die feindliche Beute befinden.
3+ Akkorde	Melodisch: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken befreundeter Einheiten, solange sie sich innerhalb von 9" um die feindliche Beute befinden.

REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

☛ Einmal pro Schlacht (Armee), Ende eines beliebigen Zugs

BLÄTTER IM WIND: *Diese Krieger greifen rasch an und ziehen sich dann in die Deckung des Blätterdaches zurück.*

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete Einheit im Nahkampf.

Effekt: Das Ziel kann sofort wie in deiner Bewegungsphase die Fähigkeit „Rückzug“ einsetzen, und wenn es das tut, wird ihm dadurch kein tödlicher Schaden zugefügt.

☛ Einmal pro Zug (Armee), Ende eines beliebigen Zugs

LEBENSSENDER: *Da sie aus der gewaltigen Krone der Ewigen Eiche vergangener Tage stammen, ist das harzige Blut dieser Krieger und ihrer Reittiere von der lebensspendenden Magie Ghyrans erfüllt und ihre Wunden verheilen beinahe augenblicklich.*

Effekt: Heile (3) jede befreundete Einheit.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

☛ Passiv

JAGDVORSTEHER: *Dieser Krieger verehrt den Järgergott Kurnoth ebenso sehr wie Alarielle. Für ihn ist die Verfolgung der Beute ein heiliger Akt.*

Effekt: Addiere 1 auf den Wuchtwert der Nahkampfaffen deines Generals, solange die feindliche **Beute** für ihn sichtbar und innerhalb von 9" um ihn ist.

☛ Reaktion: Du sagst für deinen General eine KÄMPFEN-Fähigkeit an

ZEPHIRBEGLEITER: *Das Band zwischen diesem Höheren Waldgeist und seinem Zephirkäufer ist so stark, dass er mit atemberaubender Geschwindigkeit zuschlagen und sich wieder zurückziehen kann.*

Effekt: Wenn dein General in diesem Zug angegriffen hat, kann er sich bis zu 2W6" bewegen, nachdem jene **KÄMPFEN**-Fähigkeit abgehandelt wurde. Er kann jene Bewegung aber nicht im Nahkampf beenden.

☛ Einmal pro Schlacht (Armee), beliebige Heldenphase

TAPFERER GEIST: *Der Höhere Geist stößt seine Gleve mit einem schrillen Kriegsschrei in Richtung des Feindes und inspiriert seine Krieger so, mit all ihrer Kraft zu kämpfen.*

Effekt: Addiere für den Rest des Zugs 1 auf Verwundungswürfe für Nahkampfattacken befreundeter Einheiten, solange sich in Nahkampfreichweite deines Generals befinden.

☛ Passiv

GERISSENER VERFOLGER: *Der Höhere Waldgeist täuscht Schwäche vor und lockt so den Feind heran, der darauf vom Schwarm umzingelt wird.*

Effekt: Solange dein General im Nahkampf ist, addiere 1 auf Angriffswürfe für befreundete Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um ihn befinden. Addiere stattdessen 2, solange dein General im Nahkampf mit der **Beute** ist.

BEWEGUNG

AUSDAUER	12"	SCHUTZ
6	4+	
2		KONTROLLE

Höhere Waldgeister fliegen hoch über dem Schlachtfeld, getragen auf den Flügeln ihres Zephirkäfer-Begleiters. Sie stürzen sich dort auf den Feind, wo er am verwundbarsten ist, und ihre majestätischen Gleven vollführen einen Tanz des Todes, bevor sie sich wieder in die Lüfte schwingen, um das nächste Opfer ihres Zorns zu suchen.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

HÖHERER WALDGEIST

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Gleve des Höheren Waldgeists	5	3+	4+	1	2	-

✦ Deine Heldenphase

KERNHOLZJAGDHORN: *Dieses Horn wuchs in den Wäldern Kurnoth-eals und aus ihm ertönt ein kräftiger Klang, der in den Adern seiner Krieger das Jagdfieber hervorruft.*

Ansage: Wähle als Ziel eine sichtbare befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit.

Effekt: Bis zum Beginn deines nächsten Zugs wirst du beim Bestimmen des Effekts der Fähigkeit „Jagdlid“ auf das Ziel behandelt, als hättest du 1 zusätzlichen Akkord.



SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE, FLIEGEN

BEWEGUNG

AUSDAUER	12"	SCHUTZ
2	5+	
1		KONTROLLE

Seidenschwingen-Schützen können dank der Zephirkäfer auf ihren Rücken fliegen. Wer von den Pfeilen dieser Plänkler getroffen wird, den erwartet ein grausiges Schicksal, denn die Pfeilspitzen enthalten gefräßige Maden, die das Ziel von innen heraus auffressen.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

SEIDENSCHWINGEN-SCHÜTZEN

 FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Seidenbogen	12"	2	3+	4+	1	1	Nahbeschuss
 NAHKAMPFWAFFEN	Attacken		Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Grausame Krallen	1		3+	4+	-	1	-

➤ Reaktion: Du sagst für diese Einheit eine FERNKAMPF-Fähigkeit an

ZEPHIRKÄFER: *Diese symbiotischen geflügelten Käfer bieten ihren Wirten unvergleichliche Mobilität, dank der sie sich rasch neu positionieren können, nachdem sie eine tödliche Salve abgefeuert haben.*

Effekt: Nachdem jene FERNKAMPF-Fähigkeit abgehandelt wurde, kann sich diese Einheit bis zu W6" bewegen. Sie kann sich während keines Teils jener Bewegung in den Nahkampf bewegen.

SCHLÜSSEL BEWEGUNG



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, FLIEGEN

BEWEGUNG

12"

AUSDAUER

5

4+

SCHUTZ

2

KONTROLLE

Die Drachenkäufer-Lanzenreiter sind Alarielles elitäre Kavallerie. Sie reiten auf flinken Drachenkäfern, deren Körper von Lebensmagie erfüllt sind, und fliegen geschickt über das Schlachtfeld, bevor sie plötzlich zum Sturzflug ansetzen und sich mit erschreckender Wucht auf die feindlichen Linien stürzen.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

DRACHENKÄFER-LANZENREITER

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Reiterlanze	3	3+	4+	1	1	Angriff (+1 Schaden)
Drachenkäufer-Mandibel	3	4+	3+	1	2	Begleiter

✂ Beliebige Angriffsphase

LANZENREITER-ANGRIFF:

Die Lanzenreiter versuchen mit ihren Waffen im Angriff den größtmöglichen Schaden zu verursachen, um ihre ausgewählten Ziele in einer Reihe blitzschneller Attacken auszuschalten.

Ansage: Wenn diese Einheit in dieser Phase angegriffen hat, wähle als Ziel eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 1" um sie.

Effekt: Wirf einen W3. Addiere 1, wenn das Ziel die feindliche Beute ist. Bei 2+ füge dem Ziel tödlichen Schaden gleich dem Ergebnis zu.



SCHLÜSSEL

KAVALLERIE, FLIEGEN

BEWEGUNG

12"

AUSDAUER

5

4+

SCHUTZ

2

KONTROLLE

Es ist die Aufgabe der Sucher-Waldgeister, die Lamentirijener Sylvaneth zu sammeln, die in der Schlacht gefallen sind, und sie in die Seelenschotenhaine zurückzubringen. Die unglaublich scharfen Sensen, die sie dafür verwenden, sind genauso gut dafür geeignet, die Schicksalsfäden jener zu durchtrennen, die die Überreste ihrer gefallenen Brüder und Schwestern bedrohen.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

SUCHER-WALDGEISTER

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Sichel der Sucher	3	3+	4+	1	1	Krit. (tödlich)
Drachenkäufer-Mandibel	3	4+	3+	1	2	Begleiter

✂ Beliebige Nahkampfphase

OHRENBETÄUBENDES BRUMMEN:

Sucher-Waldgeister kreisen über dem Getümmel, um mit ihren Sichel Kehlen zu durchtrennen und Schädel zu durchbohren. Das dröhnende Brummen der Flügel ihrer Drachenkäufer verwirrt Feinde, die sich ihnen länger im Kampf stellen.

Ansage: Wenn diese Einheit in diesem Zug nicht angegriffen hat, wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit ihr.

Effekt: Wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis den Kontrollwert des Ziels übersteigt, subtrahiere für den Rest des Zugs 1 vom Attackenwert der Nahkampfwaffen des Ziels.



SCHLÜSSEL

KAVALLERIE, FLIEGEN