

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

DARK ELVES



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

Die verbitterten, grausamen aelfischen Exiles ziehen durch die Reiche der Sterblichen und bringen jedem Feind, der ihren Weg kreuzt, den Tod. Diese schnellen, bösartigen Krieger geben vor, Verbündete des Sigmar zu sein, doch in Wahrheit dienen sie nur dem schattenhaften Malerion und sich selbst.

Wenn sie aus den dunklen Winkeln der Reiche auftauchen, führen die Kriegerscharen der Exiles blitzartige Überfälle, türmen Berge übel zugerichteter Leichen auf und verschwinden dann wieder so schnell, wie sie gekommen sind, wie Rauch, den ein Windhauch fortweht.

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.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.



MALEKITH, THE WITCH KING



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Destroyer	1"	3	3+	3+	-1	3
Seraphon's Claws	2"	☀	4+	3+	-1	2
Seraphon's Fearsome Jaws	3"	3	3+	☀	-2	D6

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Seraphon's Fearsome Jaws	Seraphon's Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	4+	2

BESCHREIBUNG

Malekith the Witch King ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Destroyer bewaffnet, einem schrecklichen Schwert, das er selbst geschmiedet hat. Er trägt die Mitternachtsrüstung, die ihn vor weltlichen Verletzungen bewahrt, und auf seiner Stirn den Eisernen Reif. Er reitet auf dem Black Dragon Seraphon; Seraphon ist ein mächtiges Monster und hat mit ihren Fearsome Jaws und Claws schon Könige wie Bettler getötet.

FLIEGEN

Malekith the Witch King kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Mitternachtsrüstung: Immer wenn Malekith Verwundungen oder tödliche Verwundungen erleidet, halbiert du die Anzahl der erlittenen

Verwundungen oder tödlichen Verwundungen (aufgerundet).

Giftatem: In deiner Fernkampfphase kann Seraphon eine Wolke giftigen Gases ausstoßen. Wenn sie dies tut, wählst du eine Zieleinheit, die für sie sichtbar ist und wirfst für jedes Modell der Einheit innerhalb von 6" einen Würfel. Für jede 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Absolute Macht: Wenn Malekith the Witch King diese Fähigkeit einsetzt, müssen Exiles-Einheiten deiner Armee keine Kampfschocktests ablegen, wenn sie sich in der Kampfschockphase innerhalb von 20" um ihn befinden.

MAGIE

Malekith ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Seelenräuber*.

SEELENRÄUBER

Aus den Fingern des Witch Kings winden sich schattenhafte Ranken, die seinen Opfern die Lebenskraft entziehen und ihn selbst stärken. Seelenräuber hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 14". Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Für jede so verursachte tödliche Verwundung heilt Malekith eine Verwundung.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, EXILES, HERO, WIZARD, MONSTER, MALEKITH

MALUS DARKBLADE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpsword of Khaine	2"	3	3+	3+	-1	D3
Spite's Ferocious Jaws	1"	3	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Malus Darkblade ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Warpsword of Khaine bewaffnet und von dem Dämon Tz'arkan besessen. Malus reitet auf Spite, einer für ihre Aggressivität berühmten Cold One. Spite attackiert mit seinen Ferocious Jaws.

FÄHIGKEITEN

Tz'arkan: In deiner Heldenphase kann Malus Darkblade die Macht von Tz'arkan entfesseln. Wenn er dies tut, führt er bis zu deiner nächsten Heldenphase mit dem Warpsword of Khaine 6 Attacks statt 3 durch. Solange Tz'arkan entfesselt ist, erleidet jedes Mal, wenn du für das Warpsword of Khaine beim Trefferwurf eine 1 würfelst und sich Einheiten deiner Armee innerhalb von 2" befinden, eine dieser Einheiten D3 tödliche Verwundungen, da Tz'arkan wild um sich schlägt.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Der Tyrann von Hag Graef: Wenn Malus Darkblade diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für **EXILES**-Einheiten deiner Armee Kampfschocktests wiederholen, wenn sie sich in der Kampfschockphase innerhalb von 14" um Malus Darkblade befinden.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DREADLORD, MALUS DARKBLADE

DREADLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chillblade	1"	3	3+	3+	-1	D3
Exile Blade	1"	6	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Dreadlord ist ein einzelnes Modell. Einige Dreadlords ziehen mit einer entsetzlich scharfen Exile Blade und einem Tyrannenschild in die Schlacht, andere verschmähen den zusätzlichen Schutz, den ein Schild bietet und ziehen es vor, mit einer Exile Blade in jeder Hand durch die Reihen des Feindes zu schreiten. Einige wenige Dreadlords tragen stattdessen eine einzelne, zweihändig geführte und tödliche Chillblade.

von 3" um einen Dreadlord befinden, werden sie gnadenlos in Stücke geschnitten, gehäutet oder dienen auf andere Weise als Ermahnung an alle, den Dreadlord niemals zu enttäuschen. Wenn dies geschieht, müssen andere **EXILES**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 14" um deinen Dreadlord befinden, in derselben Kampfschockphase keine Kampfschocktests mehr ablegen.

Exile Blades: Ein Dreadlord mit zwei Klingen ist ein Wirbelwind des Todes, dem nur wenige entgehen können. Für einen Dreadlord mit zwei Exile Blades darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Der Preis der Versagens: Wenn **EXILES** deiner Armee fliehen, während sie sich innerhalb

Tyrannenschild: Für einen Dreadlord mit Tyrannenschild kannst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Grausamer Tyrann: Wenn ein Dreadlord diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **EXILES**-Einheit innerhalb von 14". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für diese Einheit in der Nahkampfphase alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DREADLORD

DREADLORD AUF BLACK DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	4	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Exile Blade	1"	6	3+	4+	-	1
Lance of Spite	2"	3	3+	3+	-1	1
Black Dragon's Claws	2"	☼	4+	3+	-1	2
Black Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	☼	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Fearsome Jaws	Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	4+	2

BESCHREIBUNG

Ein Dreadlord auf Black Dragon ist ein einzelnes Modell. Viele Dreadlords ziehen mit einer Exiles Blade und einem Tyrannenschild in den Krieg, andere kämpfen mit einer Lance of Spite und einem Tyrannenschild. Wieder andere Dreadlords verschmähen den zusätzlichen Schutz, den ein Schild bietet, und tragen neben ihrer Lance of Spite oder ihrer Exile Blade eine Repeater Crossbow, um ihre Beute aus der Ferne zu erschießen. Besonders blutrünstige Dreadlords führen eine Exile Blade in jeder Hand.

Der Black Dragon des Dreadlords zerreißt Feinde mit seinen Claws und verschlingt sie mit seinen Fearsome Jaws. Black Dragons können außerdem einen tödlichen Giftatem ausstoßen, der ihre Beute erstickt.

FLIEGEN

Ein Dreadlord auf Black Dragon kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Giftatem: In deiner Fernkampfphase kann ein Black Dragon eine Wolke giftigen Gases ausstoßen. Wenn er dies tut, wählst du eine Zieleinheit, die für ihn sichtbar ist und wirfst für jedes Modell der Einheit innerhalb von 6" einen Würfel. Für jede 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

Tyrannenschild: Für einen Dreadlord mit Tyrannenschild kannst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Exile Blades: Ein Dreadlord mit zwei Klängen kann noch leichter tödliche Hiebe landen. Ein Dreadlord mit zwei Exile Blades darf mit ihnen Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Lance of Spite: Wenn der Dreadlord im selben Zug angegriffen hat, hat eine Lance of Spite einen Damage-Wert von 2 statt 1.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Enttäuscht mich nicht: Wenn ein Dreadlord auf Black Dragon diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **EXILES**-Einheit deiner Armee innerhalb von 12". Für diese Einheit darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe von 1 wiederholen. Außerdem wirfst du für diese Einheit, bevor sie einen Kampfschocktest ablegt, vier Würfel. Ist die Summe der Augenzahlen größer als die Entfernung zwischen der Einheit und dem Dreadlord, so muss sie den Kampfschocktest nicht ablegen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, EXILES, HERO, MONSTER, DREADLORD

DREADLORD AUF COLD ONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hydra Blade	1"	6	3+	3+	-1	1
Cold One's Ferocious Jaws	1"	2	3+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Dreadlord auf Cold One ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Hydra Blade bewaffnet und trägt einen Tyrannenschild. Er reitet auf einer Cold One, die mit einem Klingenharnisch gerüstet ist und mit Ferocious Jaws attackiert.

FÄHIGKEITEN

Tyrannenschild: Für einen Dreadlord mit Tyrannenschild kannst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Klingenharnisch: Wann immer ein Dreadlord auf Cold One eine Angriffsbewegung beendet, wählst du ein feindliches Modell innerhalb von 1" um ihn und wirfst einen Würfel. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit des Modells eine tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Unermüdlige Jagdbestien: Wenn ein Dreadlord auf Cold One diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit **COLD ONE KNIGHTS** oder **COLD ONE CHARIOTS** innerhalb von 14". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du bei der Ermittlung der Angriffreichweite der Einheit beliebige Würfel wiederholen und 1 zum Verwundungswurf der Ferocious Jaws der Einheit addieren.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DREADLORD

DARK ELF SORCERESS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witchstaff	2"	1	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Dark Elf Sorceress ist ein einzelnes Modell. Sie trägt einen Witchstaff und einen Dolch, mit dem sie Verbündete opfern und dadurch ihre magischen Fähigkeiten verstärken kann.

FÄHIGKEITEN

Blutopfer: In deiner Heldenphase kann die Sorceress ein **EXILES**-Modell deiner Armee innerhalb von 3" opfern. Wenn sie das tut, wird das Modell getötet, dafür darfst du bis zum Ende der Heldenphase 2 zu jedem Zauberwurf dieser Sorceress addieren.

MAGIE

Eine Dark Elf Sorceress ist ein Wizard. Sie kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Wort der Schmerzen*.

WORT DER SCHMERZEN

Die Sorceress spricht einen verbotenen Namen aus und plötzlich durchfährt die größte Pein ihre Feinde. *Wort der Schmerzen* hat einen Zauberwert von 7. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine für die Sorceress sichtbare Einheit innerhalb von 16". Diese Einheit erleidet eine tödliche Verwundung und zusätzlich muss dein Gegner bis zu deiner nächsten Heldenphase von allen Trefferwürfen der Einheit 1 abziehen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS

SORCERESS AUF BLACK DRAGON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witch Rod	1"	1	4+	3+	-1	D3
Sword of Ghron	1"	3	4+	4+	-	1
Witch Lash	2"	1	3+	4+	-	1
Black Dragon's Claws	2"	☀	4+	3+	-1	2
Black Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	☀	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Fearsome Jaws	Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	4+	2

BESCHREIBUNG

Eine Sorceress auf Black Dragon ist ein einzelnes Modell. Die meisten Sorceress führen einen Witch Rod, ein magisches Symbol ihres Amtes, doch etwas kampflustigere Sorceresses bevorzugen stattdessen ein Sword of Ghron. Manche Sorceresses benutzen auch eine Witch Lash, um ihren Feinden noch mehr Pein und Leid zuzufügen. Alle Sorceresses tragen einen Dolch, mit dem sie Verbündete opfern und dadurch ihre magischen Fähigkeiten verstärken können. Der Black Dragon zerreit Feinde mit seinen Claws und verschlingt sie mit seinen Fearsome Jaws. Black Dragons können auerdem einen tdlichen Giftatem ausstoen, der ihre Beute erstickt.

FLIEGEN

Eine Sorceress auf Black Dragon kann fliegen.

FHIGKEITEN

Blutopfer: In deiner Heldenphase kann die Sorceress ein **EXILES**-Modell deiner Armee innerhalb von 3" opfern. Wenn sie das tut, wird das Modell gettet, dafr darfst du bis zum Ende der Heldenphase 2 zu jedem Zauberwurf dieser Sorceress addieren.

Giftatem: In deiner Fernkampfphase kann ein Black Dragon eine Wolke giftigen Gases ausstoen. Wenn er dies tut, whlst du eine Zieleinheit, die fr ihn sichtbar ist und wirfst fr jedes Modell der Einheit innerhalb von 6" einen Wrfel. Fr jede 6 erleidet die Einheit eine tdliche Verwundung.

MAGIE

Eine Sorceress auf Black Dragon ist ein Wizard. Sie kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Klingensturm*.

KLINGENSTURM

Die Sorceress beschwrt eine Wolke aus geisterhaften Klingen herauf, die ihre Feinde in Streifen schneiden. *Klingensturm* hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, whlst du eine fr die Sorceress sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18" und wirfst 6 Wrfel. Vergleiche die Wurfresultate mit dem besten To-Hit-Wert der Nahkampfaffen (Melee Weapons) der Einheit; jeder Wurf, der unter diesem To-Hit-Wert liegt, entspricht einer Klinge, die die Einheit nicht pariert hat, und verursacht eine tdliche Verwundung bei der Einheit.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, EXILES, HERO, WIZARD, MONSTER, SORCERESS

SORCERESS AUF COLD ONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witchstaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Cold One's Ferocious Jaws	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Sorceress auf Cold One ist ein einzelnes Modell. Sie trägt einen Witchstaff und einen Dolch, mit dem sie Verbündete opfern und dadurch ihre magischen Fähigkeiten verstärken kann. Sie reitet auf einer Cold One, die mit ihren Ferocious Jaws attackiert.

FÄHIGKEITEN

Blutopfer: In deiner Heldenphase kann die Sorceress ein **EXILES**-Modell deiner Armee innerhalb von 3" opfern. Wenn sie das tut, wird

das Modell getötet, dafür darfst du bis zum Ende der Heldenphase 2 zu jedem Zauberwurf dieser Sorceress addieren.

MAGIE

Eine Sorceress auf Cold One ist ein Wizard. Sie kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane's Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Frostwind*.

FROSTWIND

Die Sorceress greift ihren Feind mit einem eiskalten Sturmwind an. *Frostwind* hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du eine für die Sorceress sichtbare Einheit innerhalb von 18". Wirf eine Anzahl Würfel, die dem Ergebnis des Zauberwurfs für diesen Zauber entspricht (wenn du den Zauber beispielsweise mit einem Ergebnis von 9 gewirkt hast, wirfst du 9 Würfel); für jede gewürfelte 6 erleidet die Zieleinheit eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS

COLD ONE KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Lance and Blade	2"	1	3+	4+	-	1
Cold One's Ferocious Jaws	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Cold One Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Cold One Knights führen Barbed Lances and Blades und tragen Dunkelschilde. Sie reiten auf widerwärtigen Cold Ones, die mit ihren Ferocious Jaws nach dem Feind beißen.

DREAD KNIGHT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Dread Knight. Ein Dread Knight führt mit Barbed Lance and Blade 2 Attacken durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Lanzen-Angriff: Wenn ein Cold One Knight im selben Zug angegriffen hat, so addierst du 1 zu Verwundungswürfen und Damage-Wert von Barbed Lance and Blade.

Dunkelschilde: Für eine Einheit mit Dunkelschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Nahkampfphase darfst du für die Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 und 2 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, COLD ONE KNIGHTS

COLD ONE CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	4	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Charioteers' Barbed Spears and Blades	2"	2	3+	4+	-	1
Cold Ones' Ferocious Jaws	1"	4	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Cold One Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Besatzung der Chariots kämpft mit ihren Charioteers' Barbed Spears and Blades oder erschießt Feinde aus der Entfernung mit einer Repeater Crossbow. Cold One Chariots werden von reptilischen Bestien gezogen, die mit ihren Cold Ones' Ferocious Jaws Feinde zerfetzen, die nicht die Streitwagenklingen getötet haben.

FÄHIGKEITEN

Streitwagenklingen: Wenn eine Einheit Cold One Chariots angreift und ihre Angriffsbewegung beendet hat, wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell, das sich innerhalb von 1" von der Einheit befindet; für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit des Modells eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, COLD ONE CHARIOTS

BEASTMASTER AUF MANTICORE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Scourge	2"	3	4+	4+	-	1
Savage Jaws and Claws	2"	3	4+	*	-1	2
Barbed Tail	2"	*	4+	3+	-	D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Savage Jaws and Claws	Barbed Tail
0-2	12"	3+	3
3-4	10"	3+	2
5-6	8"	4+	2
7-8	6"	4+	1
9+	4"	5+	1

BESCHREIBUNG

Ein Beastmaster auf Manticore ist ein einzelnes Modell. Der Beastmaster ist mit einer Great Scourge bewaffnet und trägt einen Seedrachennumhang. Sein Manticore attackiert mit seinen Savage Jaws and Claws und seinem Barbed Tail.

FÄHIGKEITEN

Verächtliche Dominanz: Wähle in deiner Heldenphase dieses Modell oder ein **MONSTER** deiner Armee innerhalb von 10". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für dieses Modell Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Seedrachennumhang: Für einen Beastmaster auf Manticore darfst du in der Fernkampfphase Schutzwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, MANTICORE, EXILES, HERO, MONSTER, BEASTMASTER

BLACK ARK FLEETMASTER



MELEE WEAPONS

Black Ark Cutlass
Murder Hook

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	4+	-	1
1"	2	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Black Ark Fleetmaster ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mit einem Black Ark Cutlass in der einen und einem Murder Hook in der anderen Hand. Er trägt einen Seedrachenumhang, dessen dicke Schuppen ihn vor feindlichen Pfeilen schützen.

FÄHIGKEITEN

Seedrachenumhang: Für einen Black Ark Fleetmaster darfst du in der Fernkampfphase Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Mörderischer Säbelfechter: Für den Black Ark Cutlass dieses Modells darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Auf sie, ihr Hunde! Wenn ein Black Ark Fleetmaster diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Exiles-Einheit innerhalb von 14". Für die gewählte Einheit darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase misslungene Trefferwürfe von 1 wiederholen. Wenn du eine Einheit **BLACK ARK CORSAIRS** gewählt hast, darfst du stattdessen misslungene Trefferwürfe von 1 und 2 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, HERO, BLACK ARK FLEETMASTER

LOKHIR FELLHEART



MELEE WEAPONS

The Red Blades

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	5	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Lokhir Fellheart ist ein einzelnes Modell. Er ist mit den Roten Klingen bewaffnet und trägt einen Seedrachenumhang und den Krakenhelm.

FÄHIGKEITEN

Die Roten Klingen: Für Lokhir Fellheart darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Seedrachenumhang: Für Lokhir Fellheart darfst du in der Fernkampfphase Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Krakenhelm: Lokhir Fellheart heilt zu Beginn jeder deiner Heldenphasen eine Verwundung.

Waghalsiger Sprung: Lokhir Fellheart kann bis zu 6" nachrücken und bewegt sich dabei über andere Modelle hinweg, wenn er dadurch bis auf ½" an einen feindlichen **HERO** gelangt.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Fangt sie lebendig! Wenn Lokhir Fellheart diese Fähigkeit einsetzt, verdoppeln jene unter seinem Kommando bis zu deiner nächsten Heldenphase ihre Bemühungen, Gefangene zu machen. Werf bis dahin jedes Mal einen Würfel, wenn innerhalb von 6" um Lokhir Fellheart, einen **BLACK ARK FLEETMASTER** oder eine Einheit **BLACK ARK CORSAIRS** deiner Armee ein feindliches Modell flieht; bei 4 oder mehr flieht aus der jeweiligen Einheit ein weiteres Modell, das von Lokhirs Corsairs für die Sklavengruben geraubt wurde.

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, HERO, BLACK ARK FLEETMASTER, LOKHIR FELLHEART

BLACK ARK CORSAIRS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Handbow	9"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vicious Blade	1"	1	4+	5+	-	1
Wicked Cutlass	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Black Ark Corsairs besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einige Einheiten Black Ark Corsairs spicken den Feind mit Bolzen aus ihren Repeater Handbows, ehe sie ihm im Nahkampf mit Vicious Blades den Garaus machen, während andere es bevorzugen mit einem Wicked Cutlass in der einen und einer Vicious Blade in der anderen Hand zu kämpfen.

REAYER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Reaver. Du darfst 1 zu allen Trefferwürfen des Reaveres addieren.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Seedrachenumhang: Für Black Ark Corsairs darfst du in der Fernkampfphase Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Blitzender Stahl: Du darfst in der Nahkampfphase 1 zu allen Trefferwürfen eines Black Ark Corsairs addieren, wenn seine Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht.

Räuber und Sklavenjäger: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn innerhalb von 6" um diese Einheit ein feindliches Modell flieht; bei einer 6 flieht aus seiner Einheit ein weiteres Modell, das von den Corsairs geraubt wurde.

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, BLACK ARK CORSAIRS

MASTER MIT BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Blade	1"	4	3+	3+	-	1
Dark Steed's Vicious Bite	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Master mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Barbed Blade bewaffnet und trägt ein Banner des Mordens.

DARK STEED

Einige Masters reiten auf einem Dark Steed in den Krieg; ein solcher Master erhöht seinen Move-Wert auf 14" und erhält die Attacke Dark Steed's Vicious Bite. Ein berittener Master kann sein Banner am Sattel seines Rosses befestigen und daher mit einer Barbed Blade in jeder Hand kämpfen; für die Barbed Blade dieses Modells darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Verrat und Macht: Wenn dein General ein **EXILE** ist, kann ein Master mit Battle Standard versuchen, ihm die Kehle durchzuschneiden, wenn er sich zu Beginn der Heldenphase innerhalb von 1" um diesen befindet. Wenn er dies tut, wirf einen Würfel; bei 1 wird der Master durch den General getötet. Anderenfalls wird der General getötet und dieses Modell reißt sein Amt an sich; es wird dein General und erhält alle Befehlsfähigkeiten, die sein ehemaliger Herr besessen hat.

Banner des Mordens: Diese magischen Standarten wurden mit dem Lebenssaft zahlloser Blutopfer getränkt, und ihre Aura erweckt ein Verlangen nach Tod und Gewalt. Du darfst für jede **EXILES**-Einheit innerhalb von 8" um ein Banner des Mordens Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie in der Nahkampfphase attackiert. In deiner Heldenphase kann ein Master dieses Banner in die Höhe recken. Tut er dies, darfst du den Master bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, dafür aber wirkt die Aura des Banners auf alle **EXILES**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 18".

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, HERO, TOTEM, MASTER WITH BATTLE STANDARD

DREADSPEARS



MELEE WEAPONS

Druchii Spear

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dreadspears besteht aus 10 oder mehr Modellen. Dreadspears sind mit Druchii Spears bewaffnet und tragen Dunkelschilde.

LORDLING

Der Anführer dieser Einheit ist ein Lordling. Ein Lordling führt 2 Attacken durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Dunkelschilde: Für eine Einheit mit Dunkelschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Nahkampfphase darfst du für die Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 und 2 wiederholen.

Stadtgarde: Wenn sich ein Dreadspear in seiner vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, darfst du 1 zu seinen Trefferwürfen addieren.

Mächtige Bastion: Du darfst 1 zu den Trefferwürfen eines Dreadspears addieren, wenn seine Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DREADSPEARS

BLEAKSWORDS



MELEE WEAPONS

Druchii Sword

Range

1"

Attacks

1

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Bleakwords besteht aus 10 oder mehr Modellen. Bleakwords sind mit Druchii Swords bewaffnet und tragen Dunkelschilde.

LORDLING

Der Anführer dieser Einheit ist ein Lordling. Ein Lordling führt 2 Attacken durch statt 1.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Blitzschneller Hieb: Jedes Mal wenn du mit einem Bleakword einen Trefferwurf von 6 oder mehr erzielst, darf das Modell sofort eine zusätzliche Attacke mit seinem Druchii Sword durchführen. Besteht seine Einheit aus 20 oder mehr Modellen, darf das Bleakword stattdessen bei einem Trefferwurf von 5 oder mehr eine zusätzliche Attacke durchführen.

Dunkelschilde: Für eine Einheit mit Dunkelschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Nahkampfphase darfst du für die Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 und 2 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLEAKSWORDS

DARKSHARDS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cruel Dagger	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Darkshards besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Darkshards sind mit schnell feuernenden Repeater Crossbows und Cruel Daggers bewaffnet. Manche Einheiten Darkshards tragen auch Dunkelschilde in der Schlacht.

GUARDMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Guardmaster. In der Fernkampfphase darfst du 1 zu den Trefferwürfen eines Guardmasters addieren.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Hagel aus Eisenspitzen: In der Fernkampfphase darfst du 1 zu den Trefferwürfen eines Darkshards addieren, wenn seine Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" befinden.

Dunkelschilde: Für eine Einheit mit Dunkelschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Nahkampfphase darfst du für die Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 und 2 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DARKSHARDS

DARK RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	3	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Spears and Swords	2"	1	4+	4+	-	1
Dark Steeds' Vicious Bites	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit aus Dark Riders besteht aus 5 oder mehr Modellen. Dark Riders sind mit tödlichen Repeater Crossbows und grausamen Barbed Spears and Swords bewaffnet und tragen Dunkelschilde. Sie reiten Dark Steeds, die mit Vicious Bites attackieren.

HERALD

Der Anführer dieser Einheit ist ein Herald. Du darfst zu allen Trefferwürfen des Heralds 1 addieren.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Angst und Schrecken verbreiten: Feindliche Einheiten innerhalb von 14" um Dark Riders geraten in Panik. Wenn eine solche Einheit einen Kampfschocktest ablegt und der Wurf des Tests eine 1 ist, darfst du einen Würfel werfen und das Wurfresultat zum Ergebnis des Kampfschocktests addieren.

Dunkelschilde: Für eine Einheit mit Dunkelschilden darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. In der Nahkampfphase darfst du für die Einheit stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 und 2 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DARK RIDERS

BLACK GUARD OF NAGGAROND



MELEE WEAPONS

Ebon Halberd

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Black Guard besteht aus 5 oder mehr Modellen. Black Guards kämpfen mit Ebon Halberds.

TOWER MASTER

Der Anführer der Einheit ist ein Tower Master. Ein Tower Master führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Wenn die Einheit mindestens einen Trommler enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Gefolge des Witch Kings: Eine Einheit Black Guards muss keine Kampfschocktests ablegen, wenn sie sich in der Kampfschockphase innerhalb von 28" um **MALEKITH** befindet.

Ewiger Hass: Für Black Guards darfst du misslungene Trefferwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, BLACK GUARD

SHADES



MISSILE WEAPONS

Repeater Crossbow

Range

16"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

MELEE WEAPONS

Barbed Sword

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Shades besteht aus 5 oder mehr Modellen. Shades sind mit Repeater Crossbows und Barbed Swords bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Ein Schatten bewegt sich ungesehen: Anstatt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite legen und ansagen, dass sie in den Schatten lauert. Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, darfst du diese Einheit an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo sie mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt ist.

Mit der Dunkelheit verschmelzen: In der Fernkampfphase muss dein Gegner 1 von jedem Trefferwurf abziehen, der eine Einheit Shades in Deckung zum Ziel hat.

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, SHADES

REAPER BOLT THROWER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Reaper Bolts

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
36"	*	4+	3+	-1	1

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Reaper Bolts
2 models	4"	12
1 model	2"	6
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Druchii Sword

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

BESCHREIBUNG

Ein Reaper Bolt Thrower besteht aus einer böserartigen Kriegsmaschine (War Machine), die tödliche Salven Reaper Bolts verschießen kann, und einer Besatzung (Crew) aus zwei Dark Elves mit Druchii Swords.

FÄHIGKEITEN

Kriegsmaschine mit Besatzung: Ein Reaper 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. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

Reaper Bolts: Reaper Bolts haben grausame Widerhaken und können fürchterliche Wunden verursachen. Wenn du für einen Reaper Bolt einen Verwundungswurf von 6 oder mehr erzielst, hat er einen Damage-Wert von 2 statt 1.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, REAPER BOLT THROWER

CREW

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, CREW

HARPIES



MELEE WEAPONS

Claws and Fangs

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Harpies besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind mit messerscharfen Claws and Fangs bewaffnet.

FLIEGEN

Harpies können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Den Schwachen nachstellen: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein feindliches Modell innerhalb von 16" um mindestens eine Harpy flieht. Bei einem Wurf von 6 fallen die Harpies über ein weiteres Modell derselben Einheit her und verschlingen es.

KEYWORDS

CHAOS, HARPIES

SCOURGERUNNER CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	4	5+	4+	-	1
Ravager Harpoon	18"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hook-spears	2"	2	4+	4+	-	1
Dark Steeds' Vicious Bites	1"	4	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Scourgerunner Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Ihre Besatzung aus Beastmasters kämpft mit grausamen Hook-spears und einem Repeater Crossbow und kann auch eine mit Widerhaken besetzte Ravager Harpoon auf ihre Beute abfeuern. Scourgerunner Chariots werden von schnellen Dark Steeds gezogen, die besonders bössartige Vicious Bites haben.

HIGH BEASTMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein High Beastmaster. Du darfst zu den Trefferwürfen eines High Beastmasters in der Fernkampfphase 1 addieren.

FÄHIGKEITEN

Bringt die Bestie zu Fall: Wenn ein Scourgerunner Chariot mit seiner Ravager Harpoon auf ein **MONSTER** schießt und der Verwundungswurf 6 oder mehr beträgt, hat die Waffe einen Damage-Wert von D6 statt D3.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, SCOURGERUNNER CHARIOTS

WAR HYDRA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fiery Breath	9"	*	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Razor-sharp Fangs	2"	*	4+	3+	-1	D3
Clawed Limbs	1"	2	3+	3+	-1	1
Handlers' Cruel Goads and Whips	2"	2	4+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Fiery Breath	Razor Sharp Fangs
0-2	8"	6	6
3-5	7"	5	5
6-7	6"	4	4
8-9	5"	3	3
10+	4"	2	2

BESCHREIBUNG

Eine War Hydra ist ein einzelnes Modell. Sie zerreit den Feind mit Razor-sharp Fangs, fegt ihn mit ihren mchtigen Clawed Limbs beiseite und schert ihn mit ihrem Fiery Breath ein. Die War Hydra wird von einem Paar Beastmaster Handlers in die Schlacht getrieben, deren Cruel Goads and Whips dem Feind das Fleisch von den Knochen schlen knnen.

FHIGKEITEN

Schlgt man einen Kopf ab, wchst ein anderer nach: Es ist beinahe unmglich, eine Hydra zu tten, denn sie regeneriert Gewebe mit erschreckender Geschwindigkeit, sodass ihr so gar abgetrennte Kpfe geschwind nachwachsen. Eine War Hydra heilt in jeder deiner Heldenphasen 3 Verwundungen.

Die Peitsche schnell bei der Hand: Bevor eine War Hydra eine Angriffsbewegung durchfhrt, knnen ihre Beastmaster Handlers sie die Peitsche schmecken lassen. Wenn sie dies tun, wirfst du beim Ermitteln der Angriffsreichweite der War Hydra drei Wrfel und legst den mit der niedrigsten Augenzahl ab. Wenn du jedoch dreimal die gleiche Augenzahl wrfelst, haben die Peitschen das Monster rasend gemacht; der Angriff schlgt fehl und das Modell erleidet eine tdliche Verwundung, da das Tier ber seine Beastmasters herfllt.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, MONSTER, BEASTMASTER, WAR HYDRA

DOOMFIRE WARLOCKS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Scimitar	1"	2	4+	4+	-	1
Dark Steed's Vicious Bite	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Doomfire Warlocks besteht aus 5 oder mehr Modellen. Die Warlocks sind mit Cursed Scimitars bewaffnet und reiten Dark Steeds, die einen bösartigen Vicious Bite haben.

MASTER OF WARLOCKS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Master of Warlocks. Ein Master of Warlocks führt mit seinem Cursed Scimitar 3 Attacken durch statt 2.

MAGIE

Eine Einheit Doomfire Warlocks kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Wenn diese Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu ihren Zauber- und Bannwürfen addieren. Doomfire Warlocks kennen die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Blitz des Verderbens*.

BLITZ DES VERDERBENS

Die Doomfire Warlocks schleudern Blitze aus schwarzen Flammen auf ihre Feinde. *Blitz des Verderbens* hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine für die zaubernde Einheit sichtbare Einheit innerhalb von 18". Die Zieleinheit erleidet D3 tödliche Verwundungen, wenn die zaubernde Einheit aus weniger als 5 Modellen besteht, D6 tödliche Verwundungen, wenn sie aus 5 bis 9 Modellen besteht, oder 6 tödliche Verwundungen, wenn sie aus 10 oder mehr Modellen besteht.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, WIZARD, DOOMFIRE WARLOCKS

KHARIBDYSS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	Hit	Wound	Rend	Damage
Fanged Tentacles	3"	*	4+	3+	-1	2
Clawed Limbs	1"	2	3+	3+	-1	1
Spiked Tail	2"	D6	4+	*	-	1
Handlers' Cruel Goads and Whips	2"	2	4+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Fanged Tentacles	Spiked Tail
0-1	7"	6	2+
2-3	6"	5	3+
4-5	5"	4	4+
6-7	5"	3	5+
8+	4"	2	6+

BESCHREIBUNG

Eine Kharibdyss ist ein einzelnes Modell. Ihre Fanged Tentacles packen ein Opfer nach dem anderen, während ihre schweren Clawed Limbs stampfen und trampeln. Eine Kharibdyss kann mit ihrem Spiked Tail gleich mehrere Feinde treffen und mit ihrem infernal Heulen Feinde in Panik versetzen. Ein Paar Beastmaster Handlers treibt sie mit Cruel Goads and Whips in die Schlacht.

FÄHIGKEITEN

Infernales Heulen: In deiner Heldenphase kann eine Kharibdyss ein infernales Heulen ausstoßen. Wenn sie dies tut, wählt du eine Einheit innerhalb von 10". Diese Einheit muss bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Knochenschmaus: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn eine Kharibdyss mit ihren Fanged Tentacles ein Modell tötet; bei einer 6 heilt sie eine Verwundung.

Die Peitsche schnell bei der Hand: Bevor eine Kharibdyss eine Angriffsbewegung durchführt, können ihre Beastmaster Handlers sie die Peitsche schmecken lassen. Wenn sie dies tun, wirfst du beim Ermitteln der Angriffsreichweite der Kharibdyss drei Würfel und legst den mit der niedrigsten Augenzahl ab. Wenn du jedoch dreimal die gleiche Augenzahl würfelst, haben die Peitschen das Monster rasend gemacht; der Angriff schlägt fehl und das Modell erleidet eine tödliche Verwundung, da das Tier über seine Beastmasters herfällt.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, MONSTER, BEASTMASTER, KHARIBDYSS

SISTERS OF SLAUGHTER



MELEE WEAPONS

Barbed Whip

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sisters of Slaughter besteht aus 5 oder mehr Modellen. Die Sisters sind mit Barbed Whips bewaffnet und tragen Klingenschilder.

HANDMAIDEN

Die Anführerin dieser Einheit ist eine Handmaiden. Sie führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARTENTRÄGERIN

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträgerinnen sein. Enthält die Einheit mindestens eine Standartenträgerin, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSERIN

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläserinnen sein. Wenn die Einheit mindestens eine Hornbläserin enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Klingenschilder: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du für diese Einheit in der Nahkampfphase einen erfolgreichen Schutzwurf von 6 oder mehr ablegst. Bei 4 oder mehr stößt eine Sister of Slaughter mit ihrem Klingenschilder zu und schneidet ihrem Angreifer die Kehle durch; die Einheit des attackierenden Modells erleidet eine tödliche Verwundung, nachdem sie alle ihre Attacken durchgeführt hat.

Tanz des Todes: In der Nahkampfphase darfst du 2 zu den Schutzwürfen dieser Einheit addieren.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, SISTERS OF SLAUGHTER

MORATHI



MELEE WEAPONS

Heartrender
Dark Pegasus' Cruel Horns

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

1

BESCHREIBUNG

Morathi ist ein einzelnes Modell. Sie kämpft mit Heartrender und reitet auf dem Dunklen Pegasus Sulephet, der mit seinen Cruel Horns attackiert.

FLIEGEN

Morathi kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Die Erste Zauberin: Du darfst zu allen Zauberwürfen von Morathi 1 addieren.

Bezaubernde Schönheit: In der Nahkampfphase muss dein Gegner 1 von allen Trefferwürfen abziehen, die Morathi zum Ziel haben.

MAGIE

Morathi ist ein Wizard. Sie kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Arnzipals schwarzes Grauen*.

ARNZIPALS SCHWARZES GRAUEN

Auf Morathis Befehl hin erscheint eine brodelnde schwarze Energiewolke, aus der schleimige Tentakel hervorschießen, die jeden packen, der das Pech hat, der Wolke zu nahe zu kommen. *Arnzipals schwarzes Grauen* hat einen Zauberwert von 7. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine für die Zauberin sichtbare Einheit innerhalb von 18" und wirfst einen Würfel. Bei 1 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung, bei 2 oder 3 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen, bei 4 oder mehr erleidet die Einheit D6 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS, MORATHI

BLOODWRACK MEDUSAE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bloodwrack Stare	10"	—————		See below	—————	
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whisperclaw	1"	4	4+	3+	-	1
Bloodwrack Spear	2"	1	3+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Bloodwrack Medusae besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jede von ihnen schlitz ihre Feinde mit ihrer Whisperclaw auf oder durchbohrt sie mit ihrem Bloodwrack Spear, der mit grausamen Widerhaken besetzt ist. Die vielleicht tödlichste Waffe einer Bloodwrack Medusa ist jedoch ihr Blick. Sollte ein Opfer ihr auch nur einen Augenblick lang in die Augen schauen, begehrt dessen Blut aufs Fürchterlichste auf und dringt durch jede Pore nach außen, bis das Opfer inmitten der entstandenen Blutlache zusammenbricht.

FÄHIGKEITEN

Bloodwrack Stare: Wenn du mit dem Bloodwrack Stare attackierst, wählst du eine sichtbare Zieleinheit in Reichweite und wirfst einen Würfel für jedes Modell der Zieleinheit. Für jeden Wurf von 6 oder mehr hat eines der Opfer närrischerweise der Medusa in die Augen gesehen und die Einheit erleidet eine tödliche Verwundung. Falls dir dein Gegner zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du das Ziel der Attacke angesagt hast, und dem Zeitpunkt, da du würfelst, direkt in die Augen gesehen hast, darfst du zu deinen Würfeln 1 addieren.

KEYWORDS

ORDER, BLOODWRACK MEDUSAE

BLOODWRACK SHRINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bloodwrack Stare	10"	See below		See below		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whisperclaw	1"	4	4+	3+	-	1
Bloodwrack Spear	2"	1	3+	3+	-1	D3
Shrinekeepers' Goadstaves	2"	☀	4+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Goadstaves	Aura of Agony
0-2	6"	6	9"
3-5	5"	5	7"
6-8	4"	4	5"
9-10	3"	3	3"
11+	2"	2	1"

BESCHREIBUNG

Ein Bloodwrack Shrine ist ein einzelnes Modell. Seine Besatzung besteht aus zwei Shrinekeepers, die jeden, der sich nähert, mit Goadstaves erstechen. Auf dem Shrine windet sich eine Bloodwrack Medusa, die Feinde mit ihrer Whisperclaw aufschlitzt oder auf ihrem Bloodwrack Spear aufspießt. Sollte ein Opfer der Medusa auch nur einen Augenblick lang in die Augen schauen, begehrt dessen Blut aufs Fürchterlichste auf und dringt durch jede Pore nach außen, bis das Opfer inmitten der entstandenen Blutlache zusammenbricht.

FÄHIGKEITEN

Bloodwrack Stare: Wenn du mit dem Bloodwrack Stare attackierst, wählst du eine sichtbare Zieleinheit in Reichweite und wirfst einen Würfel für jedes Modell der Zieleinheit. Für jeden Wurf von 6 oder mehr hat eines der Opfer nährischerweise der Medusa in die Augen gesehen und die Einheit erleidet eine tödliche Verwundung. Falls dir dein Gegner zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du das Ziel der Attacke angesagt hast, und dem Zeitpunkt, da du würfelst, direkt in die Augen gesehen hast, darfst du zu deinen Würfeln 1 addieren.

Aura der Agonie: Bloodwrack Shrines strahlen eine Aura aus, die Feinde mit Wellen der Agonie peinigt. Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel für jede feindliche Einheit in Reichweite der Aura der Agonie (Aura of Agony; die Reichweite ist in der Tabelle oben zu finden). Bei einer 6 durchfährt pure Agonie die Einheit und sie erleidet eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, BLOODWRACK MEDUSA, BLOODWRACK SHRINE

CAULDRON OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witch Elves' Sacrificial Knives	1"	☼	3+	4+	-	1
Hellebron's Deathsword	1"	2	3+	3+	-1	D3
Hellebron's Cursed Blade	1"	2	3+	4+	-	1
Death Hag's Blade of Khaine	1"	4	3+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Sacrificial Knives	Bloodshield
0-2	6"	6	9"
3-5	5"	5	7"
6-8	4"	4	5"
9-10	3"	3	3"
11+	2"	2	1"

BESCHREIBUNG

Ein Cauldron of Blood ist ein einzelnes Modell. Seine Besatzung besteht aus zwei Witch Elves, die von ihrem Podest springen, um mit ihren Sacrificial Knives zu attackieren. Die Hüterin der meisten Cauldrons of Blood ist eine Death Hag, die mit einer Blade of Khaine die Kehlen ihrer Opfer aufschlitzt und ihren Anhängerinnen und Anhängern von dem Hexenbräu aus ihrem Kelch zu trinken gibt.

HELLEBRON

Bei bis zu einem Cauldron of Blood in deiner Armee darf die Hüterin statt einer Death Hag Hellebron sein. Hellebron kämpft mit dem Deathsword und der Cursed Blade und trägt das Amulett des dunklen Feuers. Hellebron hat außerdem die Befehlsfähigkeit *Schlachtorgie*.

FÄHIGKEITEN

Blutschild: Die mächtige Magie, die den Cauldron of Blood durchströmt, verleiht ihm und allen **EXILES**-Modellen deiner Armee Schutz, solange sie sich in Reichweite des Blutschildes befinden („Bloodshield“; die Reichweite ist in

der Tabelle oben zu finden). Wenn eines der betroffenen Modelle eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, wirfst du einen Würfel. Addiere 1 zum Wurfresultat, wenn es sich bei dem Modell um einen **WITCH ELF** handelt. Ist das Ergebnis 6 oder mehr, wurde der Treffer vom Blutschild aufgefangen und die Verwundung oder tödliche Verwundung wird ignoriert.

Hexenbräu: Hexenbräu versetzt die Trinkenden in einen ekstatischen Rausch der Zerstörung, der sie selbst im Angesicht übermächtiger Feinde den Kampf fortsetzen lässt. In deiner Heldenphase können entweder die Dark Elves des Cauldrons of Blood oder eine Einheit **WITCH ELVES** innerhalb von 3" das Hexenbräu trinken. Wenn eine Einheit Hexenbräu getrunken hat, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für die Einheit alle Verwundungswürfe von 1 wiederholen und sie muss keine Kampfschocktests ablegen.

Amulett des dunklen Feuers: Hellebron kann wie ein Wizard in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen.

Stärke des Khaine: In deiner Heldenphase kann die Hüterin des Cauldrons of Blood zu Khaine beten. Wenn sie dies tut, wählst du eine **EXILES**-Einheit deiner Armee innerhalb von 14" und wirfst einen Würfel. Bei einer 1 wird das Gebet für unwürdig befunden und der Cauldron of Blood erleidet eine tödliche Verwundung. Bei 2 oder mehr wird die gewählte Einheit von der Stärke des Khaine erfüllt; bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du in der Nahkampfphase 1 zu den Verwundungswürfen der Einheit addieren.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Schlachtorgie: Wenn Hellebron diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **EXILES**-Einheit innerhalb von 14". Die Einheit wird von einer blutigen Raserei erfasst und kann in diesem Zug zweimal gewählt werden, nachzurücken und zu attackieren.

CAULDRON OF BLOOD ATTENDED BY DEATH HAG

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, TOTEM, HERO, PRIEST, WITCH ELVES, DEATH HAG, CAULDRON OF BLOOD

CAULDRON OF BLOOD ATTENDED BY HELLEBRON

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, TOTEM, HERO, PRIEST, WITCH ELVES, DEATH HAG, HELLEBRON, CAULDRON OF BLOOD

WITCH ELVES



MELEE WEAPONS

Sacrificial Knives

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Witch Elves besteht aus 5 oder mehr Modellen. Witch Elves sind mit tödlichen Sacrificial Knives bewaffnet.

HAG

Die Anführerin dieser Einheit ist eine Hag. Eine Hag führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARTENTRÄGERIN

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträgerinnen sein. Enthält die Einheit mindestens eine Standartenträgerin, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

HORNBLÄSERIN

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläserinnen sein. Wenn die Einheit mindestens eine Hornbläserin enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Rasender Eifer: Wenn diese Einheit in der Nahkampfphase attackiert und sich innerhalb von 14" um eine **DEATH HAG** deiner Armee befindet, führen alle ihre Modelle mit ihren Sacrificial Knives eine zusätzliche Attacke durch.

Sacrificial Knives: Witch Elves attackieren mit einem solchen Hagel von Schnitten und Stichen, dass einer davon meistens sein Ziel trifft. Für Witch Elves darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen. Falls die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du stattdessen alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, WITCH ELVES

HELLEBRON



MELEE WEAPONS

Deathsword

Range

1"

Attacks

2

Hit

3+

Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

Cursed Blade

Range

1"

Attacks

2

Hit

3+

Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Hellebron ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit dem Deathsword und der Cursed Blade bewaffnet. Außerdem trägt sie das Amulett des dunklen Feuers, das sie vor feindlichen Zaubern schützt.

FÄHIGKEITEN

Amulett des dunklen Feuers: Hellebron kann wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen.

Die Blutkönigin: In deiner Heldenphase kann Hellebron zu Khaine beten. Wenn sie dies tut, wählst du eine der folgenden zwei Kräfte und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 erleidet sie eine tödliche Verwundung, bei 3 oder mehr wirkt die Kraft.

Kriegsschrei des Khaine: Bis zu deiner nächsten Heldenphase müssen feindliche Einheiten, die sich in der Kampfchockphase innerhalb von 3" von Hellebron befinden, 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Tanz der Verdammnis: Hellebrons Schutzwurf verbessert sich bis zu deiner nächsten Heldenphase auf 3+.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Schlachtorgie: Wenn Hellebron diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **EXILES**-Einheit innerhalb von 14". Die Einheit wird von einer blutigen Raserei erfasst und kann in diesem Zug zweimal gewählt werden, nachzurücken und zu attackieren.

KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, HERO, PRIEST, DEATH HAG, HELLEBRON

SHADOWBLADE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poison-coated Daggers	1"	6	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Shadowblade ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem paar Poison-coated Daggers bewaffnet. Er trägt außerdem das Herz der Trauer, das bei seinem Tod explodiert und tödliche Splitter in alle Richtungen aussendet.

FÄHIGKEITEN

Meister der Verkleidung: Anstatt Shadowblade normal aufzustellen kannst du ihn zur Seite legen und ansagen, dass er versteckt aufgestellt ist. Zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase darfst du Shadowblade enthüllen; stelle ihn innerhalb von 1" um eine deiner EXILES-Einheiten auf. Er darf dann nachrücken und attackieren, selbst wenn dein Gegner an der Reihe ist, eine Einheit zu wählen, die attackiert.

Gift des Schwarzen Lotus: Um Könige und Kriegsherren zu töten, setzt Shadowblade seine tödlichsten Gifte ein. Wenn eine Attacke Shadowblades einen HERO zum Ziel hat, so ist der Damage-Wert seiner Waffe D3 statt 1.

Herz der Trauer: Wenn Shadowblade getötet wird, erleidet jede Einheit innerhalb von 3" um ihn sofort D3 tödliche Verwundungen.

Meister der Assassins: Wenn das Ziel ein HERO ist, darfst du für Shadowblades Attacken misslungene Trefferwürfe wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DARK ELF ASSASSIN, SHADOWBLADE

DEATH HAG



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Khaine	1"	4	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Death Hag ist ein einzelnes Modell. Sie führt in einer Hand eine Blade of Khaine und hält in der anderen einen mit Hexenbräu gefüllten Kelch.

FÄHIGKEITEN

Priesterin des Khaine: In deiner Heldenphase kann eine Death Hag zu Khaine beten. Wenn sie dies tut, wählst du eine der folgenden zwei Kräfte und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 wird die Death Hag für unwürdig befunden und erleidet eine tödliche Verwundung, bei 3 oder mehr wirkt die Kraft.

Rune des Khaine: Die Blade of Khaine der Death Hag hat bis zu deiner nächsten Heldenphase einen Damage-Wert von D3 statt 1.

Berührung des Todes: Wähle eine Einheit innerhalb von 3" und nimm verdeckt einen Würfel in eine deiner Hände. Bitte deinen Gegner, eine deiner Hände zu wählen; wählt er die Hand mit dem Würfel, so erleidet die von dir gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Hexenbräu: Hexenbräu wird aus dem Blut von Hag Queens destilliert und versetzt die Trinkenden in einen ekstatischen Rausch der Zerstörung, der sie selbst im Angesicht übermächtiger Feinde den Kampf fortsetzen lässt. In deiner Heldenphase kann entweder die Death Hag oder eine Einheit WITCH ELVES innerhalb von 3" von ihr das Hexenbräu trinken. Wenn eine Einheit Hexenbräu getrunken hat, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für die Einheit alle Verwundungswürfe von 1 wiederholen und sie muss keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, PRIEST, DEATH HAG

DARK ELF ASSASSIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Envenomed Throwing Blades	12"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poison-coated Blades	1"	5	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Dark Elf Assassin ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Envenomed Throwing Blades bewaffnet, um Feinde aus der Ferne zu töten, und trägt ein Paar Poison-coated Blades für den Nahkampf.

FÄHIGKEITEN

Gift des Schwarzen Lotus: Um Könige und Kriegsherrn zu töten, setzt ein Dark Elf Assassin seine tödlichsten Gifte ein. Wenn eine Attacke des Dark Elf Assassins einen **HERO** zum Ziel hat, so ist der Damage-Wert seiner Waffe D3 statt 1.

Verborgener Attentäter: Anstatt den Assassin normal aufzustellen kannst du ihn zur Seite legen und ansagen, dass er versteckt aufgestellt ist. Wenn du dies tust, notierst du verdeckt eine deiner **EXILES**-Einheiten, in der er sich ver-

steckt. Zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase darfst du den Assassin enthüllen; stelle ihn innerhalb von 1" um die gewählte Einheit auf. Der Assassin darf dann nachrücken und attackieren, selbst wenn dein Gegner an der Reihe ist, eine Einheit zu wählen, die attackiert. Wenn die Einheit, in der er sich verbirgt, vernichtet wird, bevor er enthüllt wird, ist der Assassin ebenfalls zerstört.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DARK ELF ASSASSIN

HAR GANETH EXECUTIONERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Executioner's Draich	1"	2	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Har Ganeth Executioners besteht aus 5 oder mehr Modellen. Jeder Executioner ist mit einem Executioner's Draich bewaffnet, einer Zeremonienwaffe, die er selbst geschmiedet hat und die mit einem gut geführten Hieb jedes Opfer enthaupten kann.

DRAICH MASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Draich Master. Ein Draich Master führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit zusätzlich innerhalb von 8" um einen **EXILES-HERO** deiner Armee, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Wenn die Einheit mindestens einen Trommler enthält, darfst du beim Angriffswurf einen einzelnen Würfel wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Henkerschlag: Wenn der Trefferwurf eines Har Ganeth Executioners 6 oder mehr beträgt, verursacht sein Executioner's Draich beim Ziel anstatt seines normalen Damage-Wertes 2 tödliche Verwundungen – es ist kein Verwundungswurf nötig.

KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HAR GANETH EXECUTIONERS

DARK ELVES

EXILED WARHOST

ORGANISATION

Ein Exiled Warhost besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Dreadlord,
Dreadlord auf Black Dragon oder
Dreadlord auf Cold One
- 3 Einheiten Darkshards, Bleak-
swords oder Dreadspears (in belie-
biger Kombination)
- 1 Einheit Dark Riders
- 1 Einheit Cold One Knights oder
Cold One Chariots

FÄHIGKEITEN

Geübte Mörder: Exiled Warhosts sind voll von geübten Mördern. Für diese Krieger ist das Töten ebenso ein Vergnügen und eine Kunst, wie es ihre Pflicht ist. Für Modelle eines Exiled Warhosts darfst du in der Nahkampfphase Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Aus Hass geborene Stärke: In der Seele jedes Exiles verbirgt sich ein Abgrund des Hasses, und wenn die Warhosts der Exiles in den Krieg ziehen, intensiviert sich dieser Hass nur noch. Wenn sie der Wut in sich freien Lauf lassen, wird daraus ein Quell der Kraft, der ihrer Hand Treffsicherheit verleiht. Wenn ein Modell eines Exiled Warhosts im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu jedem seiner Trefferwürfe addieren.

DARK ELVES

EXILED BLOOD CULT

ORGANISATION

Ein Exiled Blood Cult besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Death Hag oder
Cauldron of Blood
- 3 Einheiten Witch Elves
- 1 Einheit Har Ganeth Executioners

FÄHIGKEITEN

Finsteres Gift: Exiled Blood Cults führen vor der Schlacht dunkle Rituale durch und bestreichen ihre Klingen mit einem tödlichen Gift. Beträgt ein Verwundungswurf eines Modells eines Exiled Blood Cults 6 oder mehr, so verursacht die Waffe anstatt ihres normalen Damage-Wertes eine tödliche Verwundung beim Ziel.

Fest des Tötens: Frisch vergossenes Blut und die Erwartung, noch mehr zu vergießen, treibt die Krieger eines Exiled Blood Cults in eine mörderische Raserei. Sobald während der Nahkampfphase mindestens eine Einheit durch eine Einheit des Exiled Blood Cults vernichtet wurde, darfst du für den Rest dieser Nahkampfphase 1 zum Attacks-Wert aller Nahkampfwaffen (Melee Weapons) addieren, die andere Einheiten dieses Warscroll Battalions einsetzen.

ERSATZ-WARSCROLLS

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

Einheit	Ersatz-Warscroll
Dreadlord auf Dark Steed	Master mit Battle Standard auf Dark Steed
Dreadlord auf Dark Pegasus	Dreadlord auf Cold One (dieses Modell kann fliegen)
Dreadlord auf Manticore	Beastmaster auf Manticore
Dreadlord auf Cold One Chariot	Cold One Chariot
High Beastmaster auf Scourgerunner Chariot	Scourgerunner Chariot
High Beastmaster auf Manticore	Beastmaster auf Manticore
Kouran Darkhand	Dreadlord
Malekith (zu Fuß)	Dreadlord
Malekith (auf Cold One)	Dreadlord auf Cold One
Malekith (auf Cold One Chariot)	Cold One Chariot
Master	Dreadlord
Mengil's Manflayers	Shades
Supreme Sorceress	Dark Elf Sorceress
Supreme Sorceress auf Dark Steed	Supreme Sorceress auf Cold One
Supreme Sorceress auf Dark Pegasus	Morathi
Sorceress auf Manticore	Sorceress auf Black Dragon
Tullaris Dreadbringer	Dreadlord