

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



WARHAMMER
LEGENDS

DARK ELVES

EINLEITUNG

Aus den eisigen Ländereien von Naggaroth strömen die grausamen Legionen der Dark Elves. Jahrtausendlang haben sie die Reichtümer der Welt geplündert und geraubtes Blut und gestohlene Schätze zum Antrieb ihrer Kriegsmaschinerie genutzt.

Von seinem eisernen Thron aus mustert der Witch King seine Armeen, welche die Zivilisation überfallen sollen. Corsairs fallen über Handelshäfen her und hinterlassen nichts als Tod, Sorceresses beschwören die schwärzeste Magie, um ihre Feinde auszulöschen, und

wahnsinnige Eiferer des Bluthändigen Gottes bahnen sich mordend ihren Weg durch ganze Königreiche. Die Ängstlichen kauern sich hinter ihren Mauern zusammen, doch wenn die Dark Elves in den Krieg ziehen, gibt es kein Entrinnen.

DIE KOMPENDIEN DER WARHAMMER LEGENDS

Jede fantastische Citadel-Miniatur ist ein einzigartiger Teil der stetig voranschreitenden Geschichte von Warhammer. Es ist eine traurige Wahrheit, dass wir nicht jedes Modell, das wir jemals hergestellt haben, bis in alle Ewigkeit verkaufen und mit Regeln unterstützen können. Während wir neue Modelle ersinnen und ihren Hintergrund in neuen Büchern mit ihrer Geschichte und ihren Regeln erkunden, müssen wir die Produktion älterer Modelle einstellen. Doch wie viele unter euch wissen wir unsere Sammlung aus Citadel-Miniaturen zu schätzen und möchten sie immer noch in unseren Spielen einsetzen, um damit glorreiche Abenteuer auf dem Tabletop-Schlachtfeld zu erleben!

Hier kommen die Kompendien der Warhammer Legends ins Spiel. Warhammer Legends bietet diesen Miniaturen eine Heimat und ist ein Platz, wo wir Regeln veröffentlichen können, damit auch deine älteren Miniaturen weiterhin eingesetzt werden können. Die Regeln, die wir hier zeigen, sind in ihrer Gestaltung endgültig und werden nur dann aktualisiert, wenn sich etwas an den Grundmechaniken von Warhammer Age of Sigmar ändert. Das bedeutet, dass Legends-Einheiten nicht für das ausgewogene Spiel entwickelt wurden (da sie beispielsweise keine jährliche Aktualisierung ihrer Punktkosten erhalten).

ARMEEN DER WELT-DIE-WAR

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen dir den Einsatz deiner Legends-Citadel-Miniaturen, um die Kriege der Welt-die-war mit den Regeln von Warhammer Age of Sigmar nachzuspielen. Sie umfassen Regeln für alle Legends-Einheiten der Dark Elves, sodass du Einheiten der Dark Elves und Armeen der Welt-die-war in deinen freien und erzählerischen Spielen einsetzen kannst.

Wir haben auch die Warscrolls für Einheiten der Dark Elves eingebunden, die in der Welt-die-war kämpften und deren Nachfolger noch immer in den Reichen der Sterblichen Krieg führen und deren Modelle somit noch immer Teil des Sortiments von Warhammer Age of Sigmar sind. Zum Beispiel ist eine Warscroll für Dark Elf Bleakswords enthalten, sodass du diese Modelle als Teil einer Armee aus der Welt-die-war verwenden kannst. Außerdem können Bleaksword-Modelle mit der Bleakswords-Warscroll aus Grand Alliance: Order eingesetzt werden, wo sie dann Teil einer Darkling-Coven-Armee aus den Reichen der Sterblichen sind.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2018



MALEKITH, THE WITCH KING OF NAGGAROTH

AUF SERAPHON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Breath	6"	-----		See below		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Destroyer	1"	6	3+	3+	-1	D3
Great Claws	2"	☀	3+	3+	-1	2
Savage Teeth	3"	3	3+	☀	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Great Claws	Savage Teeth
0-3	16"	6	2+
4-6	14"	5	3+
7-9	12"	4	3+
10-12	10"	3	4+
13+	8"	2	4+

BESCHREIBUNG

Malekith, the Witch King of Naggaroth, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Destroyer bewaffnet.

REITTIER: Seraphon attackiert mit ihrem Noxious Breath, ihren Savage Teeth und Great Claws.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Mitternachtsrüstung: Wenn eine Attacke, die dieses Modell zum Ziel hat, einen Damage-Wert von 2 oder mehr hat, ändere den Damage-Wert der Attacke zu 1.

Eiserner Reif: Addiere 2 auf die Zauber- und Bannwürfe dieses Modells.

Destroyer: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Destroyer darfst du ein vom Ziel getragenes Artefakt der Macht wählen. Das gewählte Artefakt der Macht darf nicht länger eingesetzt werden (wenn bei der Auswahl des Artefakts der Macht eine Waffe bestimmt wurde, kehrt sie in ihren Ursprungszustand zurück). Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Destroyer gegen einen WIZARD darfst du außerdem einen Zauber wählen, den dieser WIZARD kennt. Dieser WIZARD kennt diesen Zauber nicht mehr.

Noxious Breath: Verwende nicht die Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit dem Noxious Breath durchführst. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf so viele D6, wie sich für dieses Modell sichtbare Modelle der gewählten Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell befinden. Für jede 6 erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Der Preis des Versagens: Wenn einer befreundeten DARK-ELF-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell ein Kampfschocktest misslingt, flieht nur ein Modell aus der Einheit.

Überlegener Zauberspruchschild: Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird, darfst du einen Würfel werfen. Wenn du dies tust, ignoriere den Effekt des Zaubers auf dieses Modell bei 2+. War der Wurf sogar 4+, erleidet der Zauberberde zusätzlich D3 tödliche Verwundungen, nachdem der Zauber abgehandelt wurde.

MAGIE

Malekith ist ein WIZARD. Er darf in deiner Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu wirken, und er darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Klingensturm*.

KLINGENSTURM

Klingensturm hat einen Zauberwert von 7. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zauberberden, die er sehen kann. Wirf eine Anzahl von Würfeln, die der Anzahl der Modelle in der gewählten Einheit entspricht. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Absolute Macht: Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle D3 befreundete DARK-ELF-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befinden. In der folgenden Nahkampfphase darfst du für die gewählten Einheiten misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, MONSTER, WIZARD, DREADLORD, MALEKITH

HELLEBRON, THE BLOOD QUEEN OF HAR GANETH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathsword and the Cursed Blade	1"	6	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Hellebron, the Blood Queen of Har Ganeth, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit Deathsword and the Cursed Blade bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Amulett des dunklen Feuers: Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird, darfst du einen Würfel werfen. Wenn du dies tust, ignoriere den Effekt des Zaubers auf dieses Modell bei 4+.

Deathsword and the Cursed Blade: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit Deathsword and the Cursed Blade verursacht diese Attacke D3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (führe keine Verwundungs- oder Schutzwürfe durch). Bei einem unmodifizierten Schutzwurf von 6 gegen eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe (Melee Weapon), die dieses Modell zum Ziel hat, erleidet die attackierende Einheit außerdem 1 tödliche Verwundung, nachdem alle Attacken abgehandelt wurden.

Priesterin des Khaine: Dieses Modell kennt die Gebete *Rune des Khaine* und *Berührung des Todes*. In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell betet. Wenn du dies tust, wähle eines der Gebete und wirf einen Würfel. Bei 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung. Bei 2 passiert gar nichts. Bei 3+ ist das Gebet erfolgreich.

Rune des Khaine: Bis zu deiner nächsten Heldenphase haben die Nahkampfwaffen (Melee Weapons) dieses Modells einen Damage-Wert von D3 statt 1.

Berührung des Todes: Wähle eine Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und verstecke dann einen Würfel in einer deiner Hände. Dein Gegner muss eine Hand wählen. Wenn sich der Würfel in dieser Hand befindet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Hexenbräu: In deiner Heldenphase darfst du eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell wählen, die Hexenbräu trinken soll. Wenn du dies tust, darf die gewählte Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase alle misslungenen Verwundungswürfe für Attacken mit ihren Nahkampfwaffen (Melee Weapons) wiederholen und muss keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

DARK ELF, WITCH ELF, HERO, PRIEST, HELLEBRON

HELLEBRON, THE BLOOD QUEEN OF HAR GANETH

AUF CAULDRON OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathsword and the Cursed Blade	1"	6	3+	3+	-1	1
Witch Elf Hand Weapons	1"	☀	3+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Witch Elf Hand Weapons	Bloodshield
0-2	6"	8	18"
3-5	5"	7	14"
6-8	4"	6	10"
9-10	3"	5	6"
11+	2"	4	2"

BESCHREIBUNG

Hellebron, the Blood Queen of Har Ganeth, auf Cauldron of Blood ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit Deathsword and the Cursed Blade bewaffnet.

BESATZUNG: Dieses Modell hat eine Besatzung aus Witch Elves, die mit Paaren aus Witch Elf Hand Weapons attackieren. Für sämtliche Regelbelange werden sie wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Amulett des dunklen Feuers: Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird, darfst du einen Würfel werfen. Wenn du dies tust, ignoriere den Effekt des Zaubers auf dieses Modell bei 4+.

Aufprallklingen: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, darfst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Bei 2+ erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Blutschild: Die Reichweite dieser Fähigkeit kannst du der Spalte „Bloodshield“ in der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnehmen. Addiere 1 auf die Schutzwürfe befreundeter **WITCH-ELF**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb dieser Reichweite um dieses Modell befinden. Eine Einheit kann nie von mehr als einer Blutschild-Fähigkeit gleichzeitig betroffen sein.

Deathsword and the Cursed Blade: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit Deathsword and the Cursed Blade verursacht diese Attacke D3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (führe keine Verwundungs- oder Schutzwürfe durch). Bei einem unmodifizierten Schutzwurf von 6 gegen eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe (Melee Weapon), die dieses Modell zum Ziel hat, erleidet die attackierende Einheit außerdem 1 tödliche Verwundung, nachdem alle Attacken abgehandelt wurden.

Paar Witch Elf Hand Weapons: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Witch Elf Hand Weapons wiederholen.

Priesterin des Khaïne: Dieses Modell kennt die Gebete *Rune des Khaïne* und *Berührung des Todes*. In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell betet. Wenn du dies tust, wähle eines der Gebete und wirf einen Würfel. Bei 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung. Bei 2 passiert gar nichts. Bei 3+ ist das Gebet erfolgreich.

Rune des Khaïne: Bis zu deiner nächsten Heldenphase haben die Nahkampfwaffen (Melee Weapons) dieses Modells einen Damage-Wert von D3 statt 1.

Berührung des Todes: Wähle eine Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und verstecke dann einen Würfel in einer deiner Hände. Dein Gegner muss eine Hand wählen. Wenn sich der Würfel in dieser Hand befindet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Hexenbräu: In deiner Heldenphase darfst du eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell wählen, die Hexenbräu trinken soll. Wenn du dies tust, darf die gewählte Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase alle misslungenen Verwundungswürfe für Attacken mit ihren Nahkampfwaffen (Melee Weapons) wiederholen und muss keine Kampfschocktests ablegen.

Götterbild der Verehrung: Addiere 1 auf den Bravery-Wert befreundeter **WITCH-ELF**-Einheiten vollständig innerhalb von 12" um befreundete **CAULDRONS OF BLOOD**.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Schlachtorgie: Du darfst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit und vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Die gewählte Einheit darf sofort eine Nachrücken-Bewegung durchführen und mit allen Nahkampfwaffen (Melee Weapons) attackieren, mit denen sie bewaffnet ist.

WARSCROLLS

MORATHI, THE HAG SORCERESS OF GHROND

AUF SULEPHET



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heartrender and the Darksword	1"	6	3+	3+	-1	1
Sulephet's Bite	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Morathi, the Hag Sorceress of Ghron, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit Heartrender and the Darksword bewaffnet.

REITTIER: Sulephet attackiert mit ihrem Bite.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Hekartis Segen: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ein befreundetes **DARK-ELF**-Modell innerhalb von 3" um dieses Modell wählen. Wenn du dies tust, wird das gewählte Modell getötet, aber du kannst in dieser Heldenphase 2 auf die Zauberwürfel für dieses Modell addieren.

Die Erste Zauberin: Addiere 1 auf Zauber- und Bannwürfel für dieses Modell.

Tausendundein dunkler Segen: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken ab, die dieses Modell zum Ziel haben.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **WIZARD**. Sie darf in deiner Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu wirken, und sie darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild*, *Arnzips schwarzes Grauen* und *Wort der Schmerzen*.

ARNZIPS SCHWARZES GRAUEN

Arnzips schwarzes Grauen hat einen Zauberwert von 7. Wird es erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um die Zaubernde, die sie sehen kann, und wirf einen Würfel. Bei einer 1 erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung. Bei 2-3 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. Bei 4+ erleidet die Einheit D6 tödliche Verwundungen.

WORT DER SCHMERZEN

Wort der Schmerzen hat einen Zauberwert von 7. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 16" um die Zaubernde, die sie sehen kann. Die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Zusätzlich wird bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Trefferwürfen für Attacken der Einheit abgezogen.

KEYWORDS

DARK ELF, WITCH ELF, HERO, WIZARD, MORATHI

WARSCROLLS

MALUS DARKBLADE

AUF SPITE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpsword of Khaine	1"	6	3+	2+	-2	1
Teeth and Claws	1"	3	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Malus Darkblade ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Warpsword of Khaine bewaffnet.

REITTIER: Spite attackiert mit Teeth and Claws.

FÄHIGKEITEN

Der Preis des Versagens: Wenn einer befreundeten **DARK-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell ein Kampfschocktest misslingt, flieht nur ein Modell aus der Einheit.

Seedrachenumhang: Wiederhole Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfwaffen (Missile Weapons), die dieses Modell zum Ziel haben.

Tz'arkan: Einmal pro Schlacht darfst du zu Beginn der Nahkampfphase ansagen, dass Darkblade von Tz'arkans Macht zehrt. Wenn du dies tust, addiere für die restliche Schlacht 2 auf den Attacks-Wert des Warpsword of Khaine. Außerdem musst du fortan Trefferwürfe von 1 für Attacken mit dem Warpsword of Khaine wiederholen. Bevor du jedoch diese Fähigkeit nutzt, um einen Trefferwurf von 1 für das Warpsword des Khaine zu wiederholen, musst du einer befreundeten Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell 1 tödliche Verwundung zuweisen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Enttäuscht mich nicht: Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine befreundete **DARK-ELF**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. In der folgenden Nahkampfphase darfst du misslungene Verwundungswürfe für Attacken durch diese Einheit wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, DREADLORD, MALUS DARKBLADE

WARSCROLLS

DARK ELF DREADLORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	3	4+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Great Weapon	1"	3	4+	3+	-2	2
Dark Elf Hand Weapon	1"	6	3+	4+	-	1
Dark Elf Halberd	2"	3	3+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Ein Dreadlord ist ein einzelnes Modell, das mit einer der folgenden Waffenoptionen ausgerüstet ist: Dark Elf Hand Weapon und Dark-Elf-Schild; ein Paar Dark Elf Hand Weapons; Dark Elf Halberd; oder Dark Elf Great Weapon. Ein Dreadlord darf zusätzlich zu seiner Waffenoption mit einer Repeater Crossbow bewaffnet sein.

ARMEESTANDARTE: Ein Dreadlord, ein Dreadlord auf Cold One oder eine Death Hag in der Armee darf die Armeestandarte tragen. Ziehe 1 vom Bravery-Wert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 10" um ein Modell mit einer Armeestandarte befinden.

FÄHIGKEITEN

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

Der Preis des Versagens: Wenn einer befreundeten **DARK-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell ein Kampfschocktest misslingt, flieht nur ein Modell aus der Einheit.

Paar Hand Weapons: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Hand Weapons wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Enttäuscht mich nicht: Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine befreundete **DARK-ELF**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. In der folgenden Nahkampfphase darfst du misslungene Verwundungswürfe für Attacken durch diese Einheit wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, DREADLORD

DARK ELF DREADLORD

AUF COLD ONE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	3	4+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Great Weapon	1"	3	4+	3+	-2	2
Dark Elf Hand Weapon	1"	6	3+	4+	-	1
Dark Elf Lance	2"	3	3+	4+	-	1
Teeth and Claws	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Dreadlord auf Cold One ist ein einzelnes Modell, das mit einer der folgenden Waffenoptionen ausgerüstet ist: Dark Elf Hand Weapon und Dark-Elf-Schild; Dark Elf Lance und Dark-Elf-Schild; oder Dark Elf Great Weapon. Ein Dreadlord darf zusätzlich zu seiner Waffenoption mit einer Repeater Crossbow bewaffnet sein.

REITTIER: Die Cold One dieses Modells attackiert mit ihren Teeth and Claws.

DARK STEED: Die Cold One dieses Modells darf durch ein Dark Steed ersetzt werden. In diesem Fall erhöht sich der Move-Wert dieses Modells von 10" auf 14", doch der Attacks-Wert des Reittiers wird auf 1 reduziert.

DARK PEGASUS: Die Cold One dieses Modells darf durch einen Dark Pegasus ersetzt werden. In diesem Fall erhöht sich der Move-Wert dieses Modells von 10" auf 16" und es kann fliegen, doch der Attacks-Wert des Reittiers wird auf 1 reduziert.

ARMEESTANDARTE: Ein Dreadlord, ein Dreadlord auf Cold One oder eine Death Hag in der Armee darf die Armeestandarte tragen. Ziehe 1 vom Bravery-Wert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 10" um ein Modell mit einer Armeestandarte befinden.

FÄHIGKEITEN

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

Der Preis des Versagens: Wenn einer befreundeten **DARK-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell ein Kampfschocktest misslingt, flieht nur ein Modell aus der Einheit.

Dark Elf Lance: Wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, addiere 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken mit den Dark Elf Lances dieser Einheit, verbessere den Rend-Wert der Dark Elf Lances dieser Einheit auf -1 und addiere 1 auf den Damage-Wert der Dark Elf Lances dieser Einheit.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Enttäuscht mich nicht: Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine befreundete **DARK-ELF**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. In der folgenden Nahkampfphase darfst du misslungene Verwundungswürfe für Attacken durch diese Einheit wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, DREADLORD

WARSCROLLS

DARK ELF DREADLORD

AUF BLACK DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	3	4+	3+	-	1
Noxious Breath	6"	—————		See below	—————	
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Great Weapon	1"	3	4+	3+	-2	2
Dark Elf Hand Weapon	1"	6	3+	4+	-	1
Dark Elf Lance	2"	3	3+	4+	-	1
Great Claws	2"	☀	4+	3+	-1	2
Savage Teeth	3"	3	4+	☀	-2	D6

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

BESCHREIBUNG

Ein Dreadlord auf Black Dragon ist ein einzelnes Modell, das mit einer der folgenden Waffenoptionen ausgerüstet ist: Dark Elf Hand Weapon und Dark-Elf-Schild; Dark Elf Lance und Dark-Elf-Schild; oder Dark Elf Great Weapon. Ein Dreadlord darf zusätzlich zu seiner Waffenoption mit einer Repeater Crossbow bewaffnet sein.

REITTIER: Ein Black Dragon attackiert mit seinem Noxious Breath, seinen Savage Teeth und seinen Great Claws.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Dark Elf Lance: Wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, addiere 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken mit den Dark Elf Lances dieser Einheit, verbessere den Rend-Wert der Dark Elf Lances dieser Einheit auf -1 und addiere 1 auf den Damage-Wert der Dark Elf Lances dieser Einheit.

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

Noxious Breath: Verwende nicht die Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit dem Noxious Breath durchführst. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf so viele D6, wie sich für dieses Modell sichtbare Modelle der gewählten Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell befinden. Für jede 6 erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Der Preis des Versagens: Wenn einer befreundeten **DARK-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell ein Kampfschocktest misslingt, flieht nur ein Modell aus der Einheit.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Enttäuscht mich nicht: Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine befreundete **DARK-ELF**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. In der folgenden Nahkampfphase darfst du misslungene Verwundungswürfe für Attacken durch diese Einheit wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, MONSTER, HERO, BLACK DRAGON, DREADLORD

DARK ELF SORCERESS



MELEE WEAPONS

Witchstaff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Eine Sorceress ist ein einzelnes Modell, das mit einem Witchstaff bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Hekartis Segen: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ein befreundetes **DARK-ELF**-Modell innerhalb von 3" um dieses Modell wählen. Wenn du dies tust, wird das gewählte Modell getötet, aber du kannst in dieser Heldenphase 2 auf die Zauberwürfe für dieses Modell addieren.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **WIZARD**. Sie darf in deiner Heldenphase versuchen, einen Zauber zu wirken, und sie darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Wort der Schmerzen*.

WORT DER SCHMERZEN

Wort der Schmerzen hat einen Zauberwert von 7. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 16" um die Zaubernde, die sie sehen kann. Die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Zusätzlich wird bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Trefferwürfen für Attacks der Einheit abgezogen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, WIZARD, SORCERESS

WARSCROLLS

DARK ELF SORCERESS

AUF COLD ONE



MELEE WEAPONS

Witchstaff

Teeth and Claws

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

1

4+

3+

-1

D3

1"

2

3+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Eine Sorceress auf Cold One ist ein einzelnes Modell, das mit einem Witchstaff bewaffnet ist.

REITTIER: Die Cold One dieses Modells attackiert mit ihren Teeth and Claws.

DARK STEED: Die Cold One dieses Modells darf durch ein Dark Steed ersetzt werden. In diesem Fall erhöht sich der Move-Wert dieses Modells von 10" auf 14", doch der Attacks-Wert des Reittiers wird auf 1 reduziert.

DARK PEGASUS: Der Cold One dieses Modells darf durch einen Dark Pegasus ersetzt werden. In diesem Fall erhöht sich der Move-Wert dieses Modells von 10" auf 16" und es kann fliegen, doch der Attacks-Wert des Reittiers wird auf 1 reduziert.

FÄHIGKEITEN

Hekartis Segen: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ein befreundetes **DARK-ELF**-Modell innerhalb von 3" um dieses Modell wählen. Wenn du dies tust, wird das gewählte Modell getötet, aber du kannst in dieser Heldenphase 2 auf die Zauberwürfe für dieses Modell addieren.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **WIZARD**. Sie darf in deiner Heldenphase versuchen, einen Zauber zu wirken, und sie darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Wort der Schmerzen*.

WORT DER SCHMERZEN

Wort der Schmerzen hat einen Zauberwert von 7. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 16" um die Zaubernde, die sie sehen kann. Die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Zusätzlich wird bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Trefferwürfen für Attacks der Einheit abgezogen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, WIZARD, SORCERESS

DARK ELF SORCERESS

AUF BLACK DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Breath	6"	-----		See below	-----	
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witchstaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Great Claws	2"	☀	4+	3+	-1	2
Savage Teeth	3"	3	4+	☀	-2	D6

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

BESCHREIBUNG

Eine Sorceress auf Black Dragon ist ein einzelnes Modell, das mit einem Witchstaff bewaffnet ist.

REITTIER: Ein Black Dragon attackiert mit seinem Noxious Breath, seinen Savage Teeth und seinen Great Claws.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Hekartis Segen: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ein befreundetes **DARK-ELF**-Modell innerhalb von 3" um dieses Modell wählen. Wenn du dies tust, wird das gewählte Modell getötet, aber du kannst in dieser Heldenphase 2 auf die Zauberwürfe für dieses Modell addieren.

Noxious Breath: Verwende nicht die Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit dem Noxious Breath durchführst. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf so viele D6, wie sich für dieses Modell sichtbare Modelle der gewählten Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell befinden. Für jede 6 erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **WIZARD**. Sie darf in deiner Heldenphase versuchen, einen Zauber zu wirken, und sie darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Wort der Schmerzen*.

WORT DER SCHMERZEN

Wort der Schmerzen hat einen Zauberwert von 7. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 16" um die Zaubernde, die sie sehen kann. Die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Zusätzlich wird bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Trefferwürfen für Attacken der Einheit abgezogen.

KEYWORDS

DARK ELF, MONSTER, HERO, WIZARD, BLACK DRAGON, SORCERESS

WARSCROLLS

DARK ELF HIGH BEASTMASTER

AUF MANTICORE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Spear	2"	6	3+	4+	-	1
Teeth and Claws	2"	3	4+	☀	-1	2
Lashing Tail	2"	☀	4+	3+	-	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Teeth and Claws	Lashing 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 Dark Elf High Beastmaster auf Manticore ist ein einzelnes Modell, das mit einem Dark Elf Spear bewaffnet ist.

REITTIER: Der Manticore dieses Modells attackiert mit seinen Teeth and Claws und seinem Lashing Tail.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Aufstacheln: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ein befreundetes **DARK-ELF-MONSTER** innerhalb von 10" um dieses Modell wählen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für Attacken des gewählten Modells Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Dark Elf Spear: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken mit den Dark Elf Spears dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Seedrachenhang: Wiederhole Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfwaffen (Missile Weapons), die dieses Modell zum Ziel haben.

KEYWORDS

DARK ELF, MONSTER, HERO, MANTICORE, BEASTMASTER

DARK ELF HIGH BEASTMASTER

AUF SCOURGERUNNER CHARIOT



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ravager Harpoon	18"	1	4+	3+	-1	D3
Dark Elf Repeater Crossbow	16"	4	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beastmaster's Dark Elf Spear	2"	6	3+	4+	-	1
Crew's Dark Elf Spear	2"	2	3+	4+	-	1
Dark Steeds' Teeth	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Dark Elf High Beastmaster auf Scourgerunner Chariot ist ein einzelnes Modell, das mit Dark Elf Repeater Crossbows, einer Ravager Harpoon und einem Dark Elf Spear bewaffnet ist.

BESATZUNG: Dieses Modell hat eine Dark-Elf-Besatzung, die mit einem Dark Elf Spear attackiert. Für sämtliche Regelbelange wird die Besatzung wie ein Reittier behandelt.

REITTIERE: Jeder Scourgerunner Chariot wird von zwei Dark Steeds gezogen, die sich mit ihren Teeth zur Wehr setzen. Für sämtliche Regelbelange werden sie wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Aufstacheln: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ein befreundetes **DARK-ELF-MONSTER** innerhalb von 10" um dieses Modell wählen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für Attacken des gewählten Modells Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Dark Elf Spear: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken mit den Dark Elf Spears dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Seedrachenumhang: Wiederhole Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfaffen (Missile Weapons), die dieses Modell zum Ziel haben.

Die Bestie muss fallen: Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke mit einer Ravager Harpoon, die ein **MONSTER** zum Ziel hat, ist der Damage-Wert dieser Attacke D6 statt D3.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, SCOURGERUNNER CHARIOT, BEASTMASTER

WARSCROLLS

DARK ELF BLACK ARK FLEETMASTER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Hand Weapons	1"	6	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Black Ark Fleetmaster ist ein einzelnes Modell, das mit einem Paar Dark Elf Hand Weapons bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Paar Hand Weapons: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Hand Weapons wiederholen.

Seedrachenumhang: Wiederhole Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfaffen (Missile Weapons), die dieses Modell zum Ziel haben.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Auf sie, ihr Hunde! Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine befreundete **BLACK-ARK**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. In der folgenden Nahkampfphase darfst du für die gewählte Einheit misslungene Trefferwürfe wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, BLACK ARK, FLEETMASTER

SHADOWBLADE, THE DEATH THAT WALKS UNSEEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Weapons	8"	2	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Hand Weapons	1"	6	3+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Shadowblade, the Death that Walks Unseen, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Poisoned Throwing Weapons und Poisoned Hand Weapons bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Tanz der Verdammnis: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zugeteilt wird. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

Herz der Trauer: Wenn dieses Modell getötet wird, erleidet jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell D3 tödliche Verwundungen, bevor es entfernt wird.

Meister der Verkleidung: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es an die Seite stellen und ansagen, dass es in Verkleidung als Reserveeinheit aufgestellt wird. Zu Beginn der Nahkampfphase darfst du beliebige Reserveeinheiten in Verkleidung auf dem Schlachtfeld aufstellen. Dabei muss jede solche Reserveeinheit innerhalb von 3" um ein feindliches Modell einer Einheit, die bei der Aufstellung aus mindestens 3 Modellen bestand, platziert werden. Reserveeinheiten in Verkleidung, die nicht vor Beginn der vierten Schlachtrunde aufgestellt wurden, werden getötet.

Trank der teuflischen Stärke: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Nahkampfphase ansagen, dass dieses Modell den Trank einnimmt. Wenn du dies tust, darfst du in dieser Phase misslungene Verwundungswürfe für Attacks dieses Modells wiederholen, und alle Nahkampfwaffen (Melee Weapons) dieses Modells haben statt ihres normalen Rend-Wertes in dieser Phase einen Rend-Wert von -3.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, KHAINITE ASSASSIN, SHADOWBLADE

WARSCROLLS

LOKHIR FELLHEART, KRAKENLORD OF KAROND KAR



MELEE WEAPONS

The Red Blades

Range

3"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Lokhir Fellheart, Krakenlord of Karond Kar, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit den Red Blades bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Krakenhelm: In deiner Heldenphase darfst du D3 Verwundungen heilen, die diesem Modell zugewiesen sind.

Krakenlord of Karond Kar: Ziehe 1 vom Bravery-Wert feindlicher Einheiten innerhalb von 12" um dieses Modell ab. Addiere 1 auf den Bravery-Wert befreundeter **BLACK-ARK**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Red Blades: Für Attacken mit den Red Blades darfst du Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Seedrachenhang: Wiederhole Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfaffen (Missile Weapons), die dieses Modell zum Ziel haben.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Auf sie, ihr Hunde! Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine befreundete **BLACK-ARK**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. In der folgenden Nahkampfphase darfst du für die gewählte Einheit misslungene Trefferwürfe wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, BLACK ARK, FLEETMASTER, LOKHIR FELLHEART

WARSCROLLS

DARK ELF DEATH HAG



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witch Elf Hand Weapon	1"	4	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Death Hag ist ein einzelnes Modell, das mit einer Witch Elf Hand Weapon bewaffnet ist.

ARMEESTANDARTE: Ein Dreadlord, ein Dreadlord auf Cold One oder eine Death Hag in der Armee darf die Armeestandarte tragen. Ziehe 1 vom Bravery-Wert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 10" um ein Modell mit einer Armeestandarte befinden.

FÄHIGKEITEN

Priesterin des Khaine: Dieses Modell kennt die Gebete *Rune des Khaine* und *Berührung des Todes*. In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell betet. Wenn du dies tust, wähle eines der Gebete und wirf einen Würfel. Bei 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung. Bei 2 passiert gar nichts. Bei 3+ ist das Gebet erfolgreich.

Rune des Khaine: Bis zu deiner nächsten Heldenphase haben die Nahkampfwaffen (Melee Weapons) dieses Modells einen Damage-Wert von D3 statt 1.

Berührung des Todes: Wähle eine Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und verstecke dann einen Würfel in einer deiner Hände. Dein Gegner muss eine Hand wahlen. Wenn sich der Würfel in dieser Hand befindet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Hexenbräu: In deiner Heldenphase darfst du eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell wählen, die Hexenbräu trinken soll. Wenn du dies tust, darf die gewählte Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase alle misslungenen Verwundungswürfe für Attacken mit ihren Nahkampfwaffen (Melee Weapons) wiederholen und muss keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

DARK ELF, WITCH ELF, HERO, PRIEST, DEATH HAG

DARK ELF DEATH HAG

AUF CAULDRON OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Death Hag's Witch Elf Hand Weapon	1"	4	3+	4+	-	1
Crew's Witch Elf Hand Weapons	1"	☀	3+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Witch Elf Hand Weapons	Bloodshield
0-2	6"	8	18"
3-5	5"	7	14"
6-8	4"	6	10"
9-10	3"	5	6"
11+	2"	4	2"

BESCHREIBUNG

Eine Death Hag auf Cauldron of Blood ist ein einzelnes Modell, das mit einer Witch Elf Hand Weapon bewaffnet ist.

BESATZUNG: Dieses Modell hat eine Besatzung aus Witch Elves, die mit Paaren aus Witch Elf Hand Weapons attackieren. Für sämtliche Regelbelange werden sie wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Aufprallklingen: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, darfst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Bei 2+ erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Blutschild: Die Reichweite dieser Fähigkeit kannst du der Spalte „Bloodshield“ in der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnehmen. Addiere 1 auf die Schutzwürfe befreundeter **WITCH-ELF**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb dieser Reichweite um dieses Modell befinden. Eine Einheit kann nie von mehr als einer Blutschild-Fähigkeit gleichzeitig betroffen sein.

Paar Witch Elf Hand Weapons: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Witch Elf Hand Weapons wiederholen.

Priesterin des Khaine: Dieses Modell kennt die Gebete *Rune des Khaine* und *Berührung des Todes*. In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell betet. Wenn du dies tust, wähle eines der Gebete und wirf einen Würfel. Bei 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung. Bei 2 passiert gar nichts. Bei 3+ ist das Gebet erfolgreich.

Rune des Khaine: Bis zu deiner nächsten Heldenphase haben die Nahkampfwaffen (Melee Weapons) dieses Modells einen Damage-Wert von D3 statt 1.

Berührung des Todes: Wähle eine Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und verstecke dann einen Würfel in einer deiner Hände. Dein Gegner muss eine Hand wählen. Wenn sich der Würfel in dieser Hand befindet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Hexenbräu: In deiner Heldenphase darfst du eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell wählen, die Hexenbräu trinken soll. Wenn du dies tust, darf die gewählte Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase alle misslungenen Verwundungswürfe für Attacken mit ihren Nahkampfwaffen (Melee Weapons) wiederholen und muss keine Kampfschocktests ablegen.

Götterbild der Verehrung: Addiere 1 auf den Bravery-Wert befreundeter **WITCH-ELF**-Einheiten vollständig innerhalb von 12" um befreundete **CAULDRONS OF BLOOD**.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Schlachtorgie: Du darfst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit und vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Diese Einheit darf sofort eine Nachrücken-Bewegung durchführen und mit allen Nahkampfwaffen (Melee Weapons) attackieren, mit denen sie bewaffnet ist.

DARK ELF KHAINITE ASSASSIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Weapons	8"	2	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Hand Weapons	1"	3	3+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Khainite Assassin ist ein einzelnes Modell, das mit Poisoned Throwing Weapons und Poisoned Hand Weapons bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Meister der Verkleidung: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es an die Seite stellen und ansagen, dass es in Verkleidung als Reserveeinheit aufgestellt wird. Zu Beginn der Nahkampfphase darfst du beliebige Reserveeinheiten in Verkleidung auf dem Schlachtfeld aufstellen. Dabei muss jede solche Reserveeinheit innerhalb von 3" um ein feindliches Modell einer Einheit, die bei der Aufstellung aus mindestens 3 Modellen bestand, platziert werden. Reserveeinheiten in Verkleidung, die nicht vor Beginn der vierten Schlachtrunde aufgestellt wurden, werden getötet.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, KHAINITE ASSASSIN

WARSCROLLS

DARK ELF DREADSPEARS



MELEE WEAPONS

Dark Elf Spear

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

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dark Elf Dreadspears besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Spears bewaffnet sind und Dark-Elf-Schilde tragen.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacks wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

Unbezwingbare Festung: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacks dieser Einheit, wenn sie sich in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat. Wenn die Einheit aus mindestens 20 Modellen besteht, addiere stattdessen 2 auf die Trefferwürfe.

KEYWORDS

DARK ELF, DREADSPEARS

DARK ELF BLEAKSWORDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Hand Weapon	1"	1	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dark Elf Bleakswords besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Hand Weapons bewaffnet sind und Dark-Elf-Schilde tragen.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

Schneller Stoß: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für die Hand Weapon eines Bleakswords verursacht die Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf für jeden Treffer durch. Wenn die Einheit aus mindestens 20 Modellen besteht, verursacht die Attacke 2 Treffer bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+ statt nur bei einer 6.

KEYWORDS

DARK ELF, BLEAKSWORDS

WARSCROLLS

DARK ELF DARKSHARDS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Repeater Crossbow	16"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Hand Weapon	1"	1	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dark Elf Darkshards besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Repeater Crossbows und Dark Elf Hand Weapons bewaffnet sind. Die Modelle dieser Einheit dürfen zusätzlich Dark-Elf-Schilde erhalten.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

Bolzenhagel: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen (Missile Weapons) dieser Einheit wiederholen, solange sie aus mindestens 20 Modellen besteht.

KEYWORDS

DARK ELF, DARKSHARDS

DARK ELF BLACK ARK CORSAIRS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Repeater Handbow	9"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Hand Weapon	1"	1	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Black Ark Corsairs besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen ausgerüstet: Paar Dark Elf Hand Weapons; oder Dark Elf Repeater Handbow und Dark Elf Hand Weapon.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Gefürchtete Plünderer: Wenn einer feindlichen Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit ein Kampfschocktest misslingt, addiere 1 auf die Anzahl der Modelle, die fliehen.

Paar Hand Weapons: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Dark Elf Hand Weapons wiederholen.

Seedrachenumhang: Wiederhole Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfwaffen (Missile Weapons), die diese Einheit zum Ziel haben.

KEYWORDS

DARK ELF, BLACK ARK, CORSAIRS

WARSCROLLS

DARK ELF DARK RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Repeater Crossbow	16"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Spear	1"	1	3+	4+	-	1
Dark Steed's Teeth	1"	1	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dark Riders besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen ausgerüstet: Dark Elf Spears; Dark Elf Spears und Dark-Elf-Schilde; Dark Elf Repeater Crossbows und Dark Elf Spears; Dark Elf Repeater Crossbows, Dark Elf Spears und Dark-Elf-Schilde.

REITTIERE: Die Dark Steeds der Einheit attackieren mit ihren Teeth.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

Dark Elf Spear: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken mit den Dark Elf Spears dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

DARK ELF, DARK RIDERS

DARK ELF WITCH ELVES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witch Elf Hand Weapons	1"	3	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Witch Elves besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Witch Elf Hand Weapons bewaffnet sind.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGERIN: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf eine Standartenträgerin sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträgerinnen enthält.

MUSIKERIN: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf eine Musikerin sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musikerinnen enthält.

FÄHIGKEITEN

Rasender Eifer: Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Witch Elf Hand Weapons dieser Einheit, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um mindestens einen befreundeten **WITCH-ELF-HERO** aufhält.

KEYWORDS

DARK ELF, WITCH ELF, WITCH ELVES

DARK ELF COLD ONE KNIGHTS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Lance	2"	1	3+	4+	-	1
Teeth and Claws	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Cold One Knights besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Lances bewaffnet sind und Dark-Elf-Schilde tragen.

REITTIERE: Die Cold Ones dieser Einheit attackieren mit ihren Teeth and Claws.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Dark Elf Lance eines Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Dark Elf Lance: Wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, addiere 1 auf die Verwundungswürfe für Attacks mit den Dark Elf Lances dieser Einheit, verbessere den Rend-Wert der Dark Elf Lances dieser Einheit auf -1 und addiere 1 auf den Damage-Wert der Dark Elf Lances dieser Einheit.

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacks wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

KEYWORDS

DARK ELF, COLD ONE KNIGHTS

DARK ELF BLACK GUARD OF NAGGAROND



MELEE WEAPONS

Dark Elf Halberd

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Black Guard besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Halberds bewaffnet sind.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Elite-Leibwache: Du darfst für Attacken dieser Einheit Trefferwürfe von 1 wiederholen, wenn sich ein befreundeter **MALEKITH** auf dem Schlachtfeld befindet.



KEYWORDS

DARK ELF, BLACK GUARD

DARK ELF SHADES



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Repeater Crossbow	16"	3	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Hand Weapon	1"	1	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Shades besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Repeater Crossbows und Dark Elf Hand Weapons bewaffnet sind.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Ein Schatten bewegt sich ungesehen: Anstatt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie an die Seite stellen und ansagen, dass sie sich als Reserveeinheit in den Schatten verborgen hält. Am Ende deiner ersten Bewegungsphase musst du in den Schatten verborgene Reserveeinheiten irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, jedoch weiter als 9" entfernt von feindlichen Einheiten.

KEYWORDS

DARK ELF, SHADES

MENGIL'S MANFLAYERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Repeater Crossbow	16"	3	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Great Weapon	1"	2	4+	3+	-2	2

BESCHREIBUNG

Mengil's Manflayers bestehen aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Repeater Crossbows und Dark Elf Great Weapons bewaffnet sind.

MENGIL MANHIDE: Ein Modell dieser Einheit muss Mengil Manhide sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert von Mengil Manhides Nahkampfwaffen (Melee Weapons) und 1 auf Mengil Manhides Wounds-Wert.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Ein Schatten bewegt sich ungesehen: Anstatt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie an die Seite stellen und ansagen, dass sie sich als Reserveeinheit in den Schatten verborgen hält. Am Ende deiner ersten Bewegungsphase musst du in den Schatten verborgene Reserveeinheiten irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, jedoch weiter als 9" entfernt von feindlichen Einheiten.

Standarte von Kalad: Addiere 1 auf Schutzwürfe für diese Einheit gegen Attacken mit Fernkampfwaffen (Missile Weapons), solange diese Einheit Standartenträger enthält.



KEYWORDS

DARK ELF, MENGIL'S MANFLAYERS

DARK ELF COLD ONE CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Repeater Crossbow	16"	4	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Spears	2"	2	3+	4+	-	1
Teeth and Claws	1"	4	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Cold One Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Repeater Crossbows und Dark Elf Spears bewaffnet sind.

REITTIERE: Jeder Cold One Chariot wird von zwei Cold Ones gezogen, die mit Teeth and Claws attackieren. Für sämtliche Regelbelange werden sie wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Dark Elf Spear: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken mit den Dark Elf Spears dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Sensen: Wirf für jede feindliche Einheit einen Würfel, die sich innerhalb von 1" um ein Modell dieser Einheit befindet, nachdem das Modell eine Angriffsbewegung durchgeführt hat. Bei 4+ erleidet die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen. Besteht diese Einheit aus mehreren Modellen, so würfle nach der Angriffsbewegung jedes einzelnen Modells, ob tödliche Verwundungen verursacht werden, aber weise die tödlichen Verwundungen erst zu, wenn sich alle Modelle dieser Einheit bewegt haben.

KEYWORDS

DARK ELF, COLD ONE CHARIOTS

DARK ELF HAR GANETH EXECUTIONERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Great Weapon	1"	2	4+	3+	-2	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Har Ganeth Executioners besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Great Weapons bewaffnet sind.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Standartenträger sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträger enthält.

MUSIKER: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Musiker sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

Hieb des Henkers: Jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für Attacken mit den Dark Elf Great Weapons dieser Einheit fügt dem Ziel 2 tödliche Verwundungen zu und die Attackenabfolge für die jeweilige Attacke endet (führe weder Verwundungswürfe noch Schutzwürfe durch).



KEYWORDS DARK ELF, HAR GANETH EXECUTIONERS

WARSCROLLS

DARK ELF REAPER BOLT THROWERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reaper Bolts (Single Shot)	36"	1	3+	3+	-2	D3
Reaper Bolts (Rapid Fire)	24"	6	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Hand Weapon	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Reaper Bolt Thrower besteht aus einem Bolt Thrower und einer Besatzung aus zwei Dark Elves. Der Bolt Thrower beschießt seine Ziele mit Reaper Bolts, während die Dark Elves mit Dark Elf Hand Weapons bewaffnet sind. Der Bolt Thrower und seine Besatzung werden als einzelnes Modell behandelt, welches das oben angegebene Profil verwendet. Die Besatzung muss innerhalb von 1" um den Bolt Thrower bleiben.

FÄHIGKEITEN

Reaper Bolts: Bevor du mit Reaper Bolts attackierst, wähle für diese Fernkampfatacke entweder das Profil für den Einzelschuss (Single Shot) oder die Salve (Rapid Fire) aus den Profilen der Fernkampfwaffen (Missile Weapons).

KEYWORDS

DARK ELF, REAPER BOLT THROWER

WARSCROLLS

HARPIES



MELEE WEAPONS

Teeth and Claws

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Harpies besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Teeth and Claws bewaffnet sind.

FLIEGEN: Diese Einheit kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Den Schwachen nachstellen: Wenn der Kampfschocktest einer feindlichen Einheit misslingt, während sie sich innerhalb von 3" um diese Einheit befindet, addiere D3 zur Anzahl der fliehenden Modelle.

KEYWORDS

DARK ELF, HARPIES

DARK ELF SCOURGERUNNER CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf 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
Dark Elf Spears	2"	2	3+	4+	-	1
Dark Steeds' Teeth	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Scourgerunner Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Repeater Crossbows, Ravager Harpoons und Dark Elf Spears bewaffnet sind.

REITTIERE: Jeder Scourgerunner Chariot wird von zwei Dark Steeds gezogen, die mit ihren Teeth attackieren. Für sämtliche Regelbelange werden sie wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Dark Elf Spear: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken mit den Dark Elf Spears dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Die Bestie muss fallen: Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke mit einer Ravager Harpoon, die ein **MONSTER** zum Ziel hat, ist der Damage-Wert dieser Attacke D6 statt D3.

KEYWORDS

DARK ELF, SCOURGERUNNER CHARIOTS

DARK ELF 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
Mauling Claws	1"	6	3+	3+	-1	D3
Vicious Teeth	2"	*	3+	3+	-1	2
Dark Elf Hand Weapons	2"	2	3+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Fiery Breath	Vicious Teeth
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 ist mit Fiery Breath, Mauling Claws und Vicious Teeth bewaffnet, ihre Beastmaster Handlers mit Dark Elf Hand Weapons.

FÄHIGKEITEN

Die Peitsche schnell bei der Hand: Bevor du für dieses Modell einen Angriffswurf durchführst, kannst du ansagen, dass die Beastmaster Handlers ihre Peitschen verwenden. Wenn du dies tust, wirf 3D6 für den Angriffswurf und nimm die beiden Würfel mit den höchsten Augenzahlen, um das Ergebnis des Angriffswurfes zu bestimmen. Wenn du allerdings die Peitschen verwendest und dreimal die gleiche Augenzahl würfelst, darf dieses Modell keine Angriffsbewegung durchführen und erleidet 1 tödliche Verwundung.

Schlägt man einen Kopf ab, wächst ein anderer nach: In deiner Heldenphase darfst du 3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

KEYWORDS

DARK ELF, MONSTER, WAR HYDRA

DARK ELF KHARIBDYSS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Jagged teeth	3"	✱	4+	3+	-1	2
Tearing Claws	1"	2	3+	3+	-1	1
Spiked Tail	2"	2D6	4+	✱	-1	1
Dark Elf Hand Weapons	2"	2	3+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Jagged Teeth	Spiked Tail
0-3	7"	6	2+
4-6	6"	5	3+
7-9	5"	4	4+
10-12	4"	3	5+
13+	3"	2	6+

BESCHREIBUNG

Eine Kharibdyss ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit Jagged Teeth, Tearing Claws und Spiked Tail bewaffnet, ihre Beastmaster Handlers mit Dark Elf Hand Weapons.

FÄHIGKEITEN

Infernales Heulen: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du eine feindliche Einheit innerhalb von 10" um dieses Modell wählen. Ziehe bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 vom Bravery-Wert der gewählten Einheit ab.

Knochenschmaus: Am Ende der Nahkampfphase darfst du für jedes feindliche Modell, das durch Attacken dieses Modells getötet wurde, 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Die Peitsche schnell bei der Hand: Bevor du für dieses Modell einen Angriffswurf durchführst, kannst du ansagen, dass die Beastmaster Handlers ihre Peitschen verwenden. Wenn du dies tust, wirf 3D6 für den Angriffswurf und nimm die beiden Würfel mit den höchsten Augenzahlen, um das Ergebnis des Angriffswurfs zu bestimmen. Wenn du allerdings die Peitschen verwendest und dreimal die gleiche Augenzahl würfelst, darf dieses Modell keine Angriffsbewegung durchführen und erleidet 1 tödliche Verwundung.

KEYWORDS

DARK ELF, MONSTER, KHARIBDYSS

DARK ELF BLOODWRACK MEDUSA



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
Bladed Claw	1"	4	3+	3+	-	1
Serpent Tails	2"	D6	4+	4+	-	1
Bloodwrack Spear	2"	2	3+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Bloodwrack Medusa ist ein einzelnes Modell, das mit ihrem Bloodwrack Stare, einer Bladed Claw, Serpent Tails und einem Bloodwrack Spear bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Bloodwrack Stare: Verwende nicht die normale Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit dem Bloodwrack Stare durchführst. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf so viele D6, wie sich für dieses Modell sichtbare Modelle der gewählten Einheit innerhalb von 10" um dieses Modell befinden. Für jede 6 erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

KEYWORDS

DARK ELF, BLOODWRACK MEDUSA

BLOODWRACK SHRINE



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
Vicious Claw	1"	4	3+	3+	-	1
Serpent Tails	2"	D6	4+	4+	-	1
Bloodwrack Spear	2"	2	3+	3+	-1	D3
Crew's Witch Elf Spears	2"	☀	3+	4+	-	1

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

BESCHREIBUNG

Ein Bloodwrack Shrine ist ein einzelnes Modell, das mit Bloodwrack Stare, Vicious Claw, Serpent Tails und Bloodwrack Spear bewaffnet ist.

BESATZUNG: Dieses Modell hat eine Besatzung aus Witch Elves, die mit Witch Elf Spears attackieren. Für sämtliche Regelbelange werden sie wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Aura der Agonie: Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 7" um befreundete **BLOODWRACK SHRINES**. Wenn das Wurfresultat gleich oder höher als der in der Spalte „Aura of Agony“ der Schadenstabelle (Damage Table) angegebene Mindestwurf ist, erleidet die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Aufprallklingen: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, darfst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Bei 2+ erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Bloodwrack Stare: Verwende nicht die normale Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit dem Bloodwrack Stare durchführst. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf so viele D6, wie sich für dieses Modell sichtbare Modelle der gewählten Einheit innerhalb von 10" um dieses Modell befinden. Für jede 5+ erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Witch Elf Spear: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken mit den Witch Elf Spears dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

DARK ELF, WITCH ELF, WAR MACHINE, BLOODWRACK SHRINE

DOOMFIRE WARLOCKS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dark Elf Poisoned Scimitar	1"	2	4+	4+	-1	1
Dark Steed's Teeth	1"	1	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit aus Doomfire Warlocks besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die mit Dark Elf Poisoned Scimitars bewaffnet sind.

REITTIERE: Die Dark Steeds dieser Einheit attackieren mit ihren Teeth.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert des Dark Elf Poisoned Scimitars eines Champions.

FÄHIGKEITEN

Verfluchter Zirkel: Addiere 1 auf Zauber- und Bannwürfe für diese Einheit, solange sie aus mindestens 10 Modellen besteht.

MAGIE

Diese Einheit ist ein **WIZARD**. Sie darf in deiner Heldenphase versuchen, einen Zauber zu wirken, und sie darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Feuer des Verderbens*.

Feuer des Verderbens: *Feuer des Verderbens* hat einen Zauberwert von 6. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden, die er sehen kann. Die gewählte Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen, wenn die Einheit des Zaubernden aus weniger als 5 Modellen besteht, D6 tödliche Verwundungen, wenn sie aus 5 bis 9 Modellen besteht, und 6 tödliche Verwundungen, wenn sie aus 10 oder mehr Modellen besteht.

KEYWORDS

DARK ELF, WIZARD, DOOMFIRE WARLOCKS

DARK ELF SISTERS OF SLAUGHTER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witch Elf Hand Weapon	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit der Sisters of Slaughter besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit einer Witch Elf Hand Weapon und einem Dark-Elf-Schild bewaffnet sind.

CHAMPION: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attacks-Wert der Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Champions.

STANDARTENTRÄGERIN: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf eine Standartenträgerin sein. Addiere 1 auf den Bravery-Wert einer Einheit, solange sie Standartenträgerinnen enthält.

MUSIKERIN: Ein einzelnes Modell dieser Einheit darf eine Musikerin sein. Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für eine Einheit, solange sie Musikerinnen enthält.

FÄHIGKEITEN

Tanz des Todes: In der Nahkampfphase kann diese Einheit zum Kämpfen gewählt werden und nachrücken, wenn sie sich innerhalb von 6" um eine feindliche Einheit befindet statt innerhalb von 3". Außerdem darf sich diese Einheit beim Nachrücken bis zu 6" weit bewegen statt bis zu 3".

Dark-Elf-Schild: Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacks wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben, solange sie Modelle mit einem Dark-Elf-Schild enthält.

KEYWORDS

DARK ELF, WITCH ELF, SISTERS OF SLAUGHTER