

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

WOOD ELVES



WARSCROLLS
KOMPENDIUM

EINLEITUNG

Aelfische Völker streifen in nomadischen Kriegerscharen durch die Wälder der Reiche der Sterblichen. Angeführt von mächtigen Helden und Magiern bringen diese Wanderer ihren Feinden den Tod, wo immer sie diese antreffen.

Die Aelf der tiefen Wälder sind Diener der Ordnung und sie verbindet ein seltsames Band mit den Sylvaneth. Doch sie sind auch launenhafte und tödliche Wanderer, die nicht zögern, jeden bluten zu lassen, der ihnen ein Leid zufügen will.

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 nachspielt.

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.



GLADE CAPTAIN BATTLE STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS

Swiftblade

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

BESCHREIBUNG

Ein Glade Captain Battle Standard Bearer ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Swiftblade bewaffnet und trägt ein magisches Banner der Wälder.

FÄHIGKEITEN

Noch mit dem letzten Atemzug: Wenn dieses Modell in der Nahkampfphase getötet wird, darfst du, bevor es entfernt wird, mit ihm sofort nachrücken und dann attackieren.

Banner der Wälder: In deiner Heldenphase darfst du ansagen, dass dieses Modell seine Standarte aufpflanzt. Wenn du dies tust, darfst du dieses Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 10". Bei 4+ halbiere den Move-Wert der Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase (aufgerundet).

KEYWORDS

ORDER, AELF, HERO, TOTEM, GLADE CAPTAIN BATTLE STANDARD BEARER

GLADE LORD AUF GREAT EAGLE



MISSILE WEAPONS

Greatwood Bow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
20"	3	3+	4+	-1	1

MELEE WEAPONS

Glade Lord's Spirit Blade

Great Eagle's Beak and Talons

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

BESCHREIBUNG

Ein Glade Lord auf Great Eagle ist ein einzelnes Modell. Einige Glade Lords fliegen mit einer Spirit Blade bewaffnet in den Kampf, andere ziehen es vor, mit einem Greatwood Bow Pfeile auf ihre Feinde regnen zu lassen. Der Glade Lord reitet auf einem Great Eagle, der Feinde mit Beak and Talons attackiert.

FÄHIGKEITEN

Tod aus dem Himmel: Erhöhe den Attackswert der Waffe Beak and Talons des Great Eagles um 2, wenn dieses Modell in diesem Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

FLIEGEN

Ein Glade Lord auf Great Eagle kann fliegen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, GREAT EAGLE, HERO, GLADE LORD

GLADE LORD AUF GREAT STAG



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Greatwood Bow	20"	3	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Kindred Blade	1"	3	3+	4+	-	1
Starlight Spear	2"	3	3+	3+	-1	1
Great Stag's Mighty Antlers	1"	3	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Glade Lord auf Great Stag ist ein einzelnes Modell. Der Glade Lord ist mit einer Kindred Blade und einem Starlight Spear bewaffnet. Manche Glade Lords tragen auch einen Greatwood Bow, um Feinde aus der Ferne zu erschließen. Der Glade Lord reitet auf einem majestätischen Great Stag, der Feinde mit seinen Mighty Antlers attackiert.

FÄHIGKEITEN

Auf die Hörner nehmen: Addiere 1 zum Damage-Wert der Great Stag's Mighty Antlers, wenn dieses Modell in diesem Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, AELF, HERO, GLADE LORD

GLADE LORD AUF FOREST DRAGON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starlight Spear	2"	4	3+	4+	-1	1
Dragon's Gaping Maw	3"	2	4+	*	-2	D6
Dragon's Dagger-like Talons	2"	*	4+	3+	-1	2

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Gaping Maw	Dagger-like Talons
0-2	14"	2+	6
3-4	12"	3+	5
5-7	10"	3+	4
8-9	8"	4+	3
10+	6"	4+	2

BESCHREIBUNG

Ein Glade Lord auf Forest Dragon ist ein einzelnes Modell. Der Glade Lord kämpft mit einem langen Starlight Spear und trägt einen Sippschild. Der Forest Dragon, auf dem er reitet, attackiert mit seinem Gaping Maw und seinen Dagger-like Talons und kann einen einschläfernden Atem speien, der Feinde verlangsamt und verwirrt.

FLIEGEN

Ein Glade Lord auf Forest Dragon kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Einschläfernder Atem: Solange sie sich innerhalb von 3" um einen Forest Dragon befinden, können feindliche Einheiten in der Nahkampfphase erst dann gewählt werden, zu attackieren, wenn alle anderen Einheiten ihre Attacken durchgeführt haben.

Sippschild: Wiederhole für dieses Modell misslungene Schutzwürfe.

Sternenlicht-Angriff: Addiere 1 zum Damage-Wert des Starlight Spears des Glade Lords, wenn dieses Modell in diesem Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, AELE, DRAGON, HERO, MONSTER, GLADE LORD

GLADE LORD AUF PUREBRED STEED



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starlight Hunting Spear	2"	4	3+	3+	-1	1
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Glade Lord auf Purebred Steed ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Starlight Hunting Spear und einem Sippenschild bewaffnet. Er reitet auf einem mächtigen Purebred Steed, das Feinde mit Stamping Hooves zerschmettert.

FÄHIGKEITEN

Stoß des Jägers: Erhöhe den Damage-Wert des Starlight Hunting Spears des Glade Lords auf D3, wenn dieses Modell in diesem Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Sippenschild: Wiederhole für dieses Modell misslungene Schutzwürfe.

KEYWORDS

ORDER, AELF, HERO, GLADE LORD

AVATAR OF THE HUNT



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hawk's Talon	24"	6	3+	3+	-1	1
Hunting Spear	12"	1	3+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunting Spear	3"	4	3+	3+	-2	3

BESCHREIBUNG

Ein Avatar of the Hunt ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Bogen Hawk's Talon bewaffnet und schleudert einen Hunting Spear, der in seine Hand zurückkehrt, damit er ihn auch im Nahkampf führen kann. Er trägt den Blätterumhang und das Horn der Wilden Jagd.

FÄHIGKEITEN

Blätterumhang: In deiner Heldenphase darfst du 1 Verwundung heilen, die diesem Modell zugewiesen wurde. Außerdem darf dieses Modell in der gegnerischen Heldenphase wie ein Wizard versuchen, einen Zauber zu bannen.

Horn der Wilden Jagd: Wenn du für dieses Modell und für befreundete **HUNTING HOUNDS**, die sich zu Beginn der Angriffsphase innerhalb von 8" um dieses Modell befanden, die Angriffsreichweite ermittelst, darfst du den Wurf wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, HERO, MONSTER, AVATAR OF THE HUNT

HUNTING HOUNDS



MELEE WEAPONS

Savage Teeth

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Hunting Hounds besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Hounds beißen Feinde mit ihren Savage Teeth.

FÄHIGKEITEN

Hunde der Wilden Jagd: Addiere 1 zum Attacks-Wert der Savage Teeth dieser Einheit, solange sie sich innerhalb von 6" um befreundete Avatars of the Hunt befindet.

KEYWORDS

ORDER, HUNTING HOUNDS

TWILIGHT SISTERS AUF FOREST DRAGON



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dawnbow		20"	1	3+	3+	-1	D6
Duskbow		20"	2D6	3+	5+	-1	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Twilight Sisters' Spears		2"	6	3+	4+	-1	1
Dragon's Gaping Maw		2"	2	4+	*	-2	D6
Dragon's Dagger-like Talons		2"	*	4+	3+	-1	2

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Gaping Maw	Dagger-like Talons
0-2	14"	2+	6
3-4	12"	3+	5
5-7	10"	3+	4
8-9	8"	4+	3
10+	6"	4+	2

BESCHREIBUNG

Die Twilight Sisters auf Forest Dragon sind ein einzelnes Modell. Jede Twilight Sister führt einen Spear. Eine Sister attackiert mit einem Dawnbow, die andere mit einem Duskbow. Der Forest Dragon tötet Feinde mit seinem Gaping Maw und seinen Dagger-like Talons. Er kann außerdem einen einschläfernden Atem ausstoßen, der Feinde verlangsamt und verwirrt.

FLIEGEN

Die Twilight Sisters auf Forest Dragon können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Einschläfernder Atem: Solange sie sich innerhalb von 3" um dieses Modell befinden, können feindliche Einheiten in der Nahkampfphase erst dann gewählt werden, zu attackieren, wenn alle anderen Einheiten ihre Attacken durchgeführt haben.

Stürmische Bestie: Befindet sich dieses Modell zu Beginn deiner Angriffsphase innerhalb von 12" um feindliche Modelle, musst du versuchen, mit dem Modell anzugreifen.

Dawnbow: Addiere 1 zu den Verwundungswürfen für den Dawnbow dieses Modells, wenn das Ziel eine Einheit des **CHAOS** ist.

Duskbow: Addiere 1 zu den Verwundungswürfen für den Duskbow dieses Modells, wenn das Ziel eine Einheit der **ORDER** ist.

Verknüpftes Schicksal: Wirf für dieses Modell in deiner Heldenphase einen Würfel. Ist das Wurf Ergebnis ungerade, geschieht nichts. Ist das Wurf Ergebnis gerade, so heißt du eine dem Wurf Ergebnis entsprechende Anzahl Verwundungen, die diesem Modell zugewiesen wurden.

KEYWORDS

ORDER, AELE, DRAGON, HERO, MONSTER, TWILIGHT SISTERS ON FOREST DRAGON

SHADOWDANCER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
War Stave	2"	2	3+	4+	-1	1
Weaving Blade	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Shadowdancer ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mit einer Weaving Blade in der einen und einem War Stave in der anderen Hand.

FÄHIGKEITEN

Schützende Tätowierungen: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zugewiesen wird. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

Schattentanz: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ansagen, dass der Shadowdancer einen Schattentanz aufführt. Wähle einen der Tänze von der Liste unten. Der Tanz hält bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase an. Ein Shadowdancer darf nicht den gleichen Tanz in zwei aufeinanderfolgenden Schlachtrunden durchführen.

Der Todeswirbel: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für die Weaving Blade dieses Modells und ändere ihren Rend-Wert auf -1.

Der Klingenturm: Addiere 2 zum Attacks-Wert der Weaving Blade dieses Modells.

Die Schattenspirale: Addiere 2 zu den Schutzwürfen dieses Modells.

MAGIE

Ein Shadowdancer ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Ein Shadowdancer kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Schattenbrücke*.

SCHATTENBRÜCKE

Schattenbrücke hat einen Zauberwert von 5. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, kann das Modell in deiner nächsten Bewegungsphase fliegen und verdoppelt für die Dauer deiner nächsten Bewegungsphase seinen Move-Wert.

KEYWORDS

ORDER, AELE, HERO, WIZARD, SHADOWDANCER

WARDANCERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bladesinger's War Stave	2"	1	3+	4+	-1	1
Weaving Blades	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Wardancers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit Weaving Blades.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Wenn die Einheit mindestens einen Trommler enthält, darfst du den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst, wie weit die Einheit rennt.

BLADESINGER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Bladesinger. Ein Bladesinger kämpft mit Weaving Blades und einem War Stave.

FÄHIGKEITEN

Schattentanz: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ansagen, dass diese Einheit einen Schattentanz aufführt. Wähle einen der Tänze von der Liste unten. Der Tanz hält bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase an. Eine Einheit Wardancers darf nicht den gleichen Tanz in zwei aufeinanderfolgenden Schlachtrunden aufführen.

Der Todeswirbel: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für die Weaving Blades dieser Einheit und ändere ihren Rend-Wert auf -1.

Der Klingenturm: Addiere 1 zum Attacks-Wert der Weaving Blades dieser Einheit.

Die Schattenspirale: Addiere 2 zu den Schutzwürfen dieser Einheit.

Schützende Tätowierungen: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn dieser Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zugewiesen wird. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WARDANCERS

WAYWATCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Longbow	20"	1	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Glade Knives	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Waywatchers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Waywatchers können mit ihren Longbows schnelle oder gezielte Schüsse abgeben und tragen für den Gnadestoß ein Paar Glade Knives.

WAYWATCHER SENTINEL

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

FÄHIGKEITEN

Falkenäugige Schützen: Jedes Mal, wenn diese Einheit mit ihren Longbows schießt, darfst du ansagen, dass sie *schnelle Schüsse* oder *gezielte Schüsse* abgibt:

Schnelle Schüsse: Addiere bis zum Ende der Phase 1 zum Attacks-Wert der Longbows dieser Einheit. Außerdem darf ein attackierendes Modell der Einheit für jeden Trefferwurf von 6+ mit seinem Longbow eine zusätzliche Attacke ausführen.

Gezielte Schüsse: Addiere bis zum Ende der Phase 1 zum Damage-Wert der Longbows dieser Einheit. Außerdem wird bei jedem Verwundungswurf von 6+ die Attacke mit einem Rend-Wert von -2 statt „-“ abgehandelt.

Unsichtbare Jäger: Wenn sich diese Einheit in Deckung befindet, ziehe 1 von Trefferwürfen ab, die sie zum Ziel haben.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WAYWATCHERS

GLADE RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Longbow	20"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Riding Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Glade Riders besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie verschießen Pfeile mit Longbows und stechen Feinde mit Riding Spears nieder. Sie reiten Purebred Steeds, die mit Stamping Hooves nach dem Feind treten.

GLADE KNIGHT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Glade Knight. Addiere 1 zum Attacks-Wert des Riding Spears des Glade Knights.

FAHNENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Fahnenträger sein. Solange die Einheit mindestens einen Fahnenträger enthält, addierst du 1 zu ihrem Bravery-Wert. Befindet sich die Einheit in Deckung, so addierst du stattdessen 2 zu ihrem Bravery-Wert.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Solange die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, darfst du den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt.

FÄHIGKEITEN

Feuer in der Bewegung: Diese Einheit kann im selben Zug rennen und schießen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, GLADE RIDERS

WARHAWK RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Longbow	20"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunting Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Warhawk's Beak and Talons	2"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Warhawk Riders besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Rider ist mit einem Hunting Spear und einem Longbow bewaffnet. Ihre Warhawks stürzen sich auf ihre Beute und attackieren sie mit Beak and Talons.

FLIEGEN

Warhawk Riders können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Raubvogelangriff: Addiere 1 zum Damage-Wert der Hunting Spears dieser Einheit, wenn sie in diesem Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Schnelle Schwingen: Wenn du mit dieser Einheit eine Rennen-Bewegung durchführst, gilt dafür immer eine 6 als gewürfelt – es wird nicht gewürfelt.

Durch die Reihen fegen: Wenn diese Einheit in der Nahkampfphase ihre Attacken durchgeführt hat und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden, darf sie sofort 6" weit nachrücken und erneut attackieren.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WARHAWK RIDERS

GREAT EAGLES



MELEE WEAPONS

Beak and Talons

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

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

FLIEGEN

Great Eagles können fliegen.

FÄHIGKEITEN

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

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

KEYWORDS

ORDER, GREAT EAGLES

TREE KIN



MELEE WEAPONS

Bludgeoning Branches

Range

2"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tree Kin besteht aus 3 oder mehr Modellen. Tree Kin kämpfen mit ihren großen Bludgeoning Branches.

FÄHIGKEITEN

Für den Krieg erwacht: Addiere 1 zu den Trefferwürfen für die Bludgeoning Branches dieser Einheit, wenn die Einheit in diesem Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

KEYWORDS

ORDER, TREE KIN

ERSATZ-WARSCROLLS

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

Einheit	Warscroll
Araloth	Nomad Prince
Ariel	Spellweaver
Ceithin-Har/Forest Dragon	Twilight Sisters auf Forest Dragon
Deepwood Scouts	Glade Guard
Drycha	Branchwraith
Durthu	Spirit of Durthu
Glade Captain	Nomad Prince/Shadowdancer/Waystrider
Glade Lord	Nomad Prince/Shadowdancer/Waystrider
Orion, the King in the Woods	Avatar of the Hunt
Sisters of Twilight auf Gwindalor	Glade Lord auf Great Eagle mit Greatwood Bow
Spellsinger	Spellweaver
Spellweaver auf Great Eagle	Glade Lord auf Great Eagle
Spellweaver auf Purebred Steed	Glade Lord auf Purebred Steed
Spellweaver auf Unicorn	Glade Lord auf Purebred Steed
Treeman Ancient	Treelord Ancient
Treeman	Treelord
Waystalker	Waywatcher
Waywatcher Lord	Waywatcher
Wood Elf Chariot	Chariots

PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

WOOD ELVES EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Glade Riders	8	24	200	Linientruppen	
Glade Captain Battle Standard Bearer	1	1	80	Anführer	
Glade Lord	1	1	100	Anführer	
Glade Lord auf Great Eagle	1	1	120	Anführer	
Glade Lord auf Great Stag	1	1	100	Anführer	
Glade Lord auf Purebred Steed	1	1	100	Anführer	
Shadowdancer	1	1	100	Anführer	
Avatar of the Hunt	1	1	380	Anführer, Koloss	
Glade Lord auf Forest Dragon	1	1	340	Anführer, Koloss	
Twilight Sisters auf Forest Dragon	1	1	420	Anführer, Koloss	
Great Eagles	1	3	60		
Hunting Hounds	1	5	20		
Tree Kin	3	12	100		
Wardancers	5	30	60		
Warhawk Riders	1	6	40		
Waywatchers	5	15	80		