

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.

WARSCROLL KEY

- 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.



ARALOTH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Loren	20"	3	3+	4+	-1	1
Skaryn's Sharp Beak	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starlight Spear	2"	4	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Araloth ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Starlight Spear und einem magischen Bow of Loren bewaffnet. Stets begleitet ihn sein enger Vertrauter, der Falke Skaryn, der mit seinem Sharp Beak Araloths Feinden die Augen auspickt.

FÄHIGKEITEN

Der Augendieb: Wenn ein feindliches Modell durch Skaryn's Sharp Beak Verwundungen erleidet und nicht getötet wird, hat Skaryn eines der Augen des Modells ausgepickt. Für den Rest der Schlacht muss dein Gegner von allen Treffwürfen des betroffenen Modells 1 abziehen.

Gunst der Göttin: Araloth hat die Liebe und die Gunst seiner Göttin. Für Araloth kannst du jeden misslungenen Schutzwurf wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Tapfersten der Tapferen: Wenn Araloth diese Fähigkeit einsetzt, können bis zu deiner nächsten Heldenphase **WANDERERS** deiner Armee, die sich in der Kampfchockphase innerhalb von 18" um ihn befinden, seinen Bravery-Wert anstelle ihres eigenen verwenden. Zusätzlich gilt: Solltest du für den Kampfchocktest einer dieser Einheiten eine 1 würfeln, darf die Einheit sofort nachrücken und attackieren, ganz als wäre es die Nahkampfphase.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, HERO, GLADELORD, ARALOTH

GLADE CAPTAIN BATTLE STANDARD BEARER



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

BESCHREIBUNG

Ein Glade Captain Battle Standard Bearer ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Sword of Loren bewaffnet und trägt ein magisches Banner von Athel Loren, das die Feenkönigin Ariel persönlich gewebt hat.

FÄHIGKEITEN

Noch mit dem letzten Atemzug: Glade Captains haben geschworen, ihr Reich bis zu ihrem letzten Atemzug zu verteidigen. Wenn ein Glade Captain in der Nahkampfphase getötet wird, darfst du mit ihm sofort eine Nachrücken-Bewegung durchführen und eine feindliche Einheit attackieren, sofern sich eine in Reichweite befindet, auch dann, wenn er in dieser Phase bereits ausgewählt wurde, zu attackieren. Erst danach wird der Glade Captain als Verlust entfernt.

Banner von Athel Loren: Eine Strähne vom Haar der Feenkönigin selbst ist in dieses Banner gewoben, und dadurch ist ein wenig von ihrem magischen Schutzzauber auf das Banner übergegangen. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn eine **WANDERER**-Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 8" um ein Banner von Athel Loren befindet, durch einen Zauber eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einem Wurf von 4 oder mehr schützt das Banner das Ziel um die Verwundung oder tödliche Verwundung wird ignoriert.

In deiner Heldenphase kann ein Glade Captain seine Standarte aufpflanzen. Wenn er dies tut, darfst du den Glade Captain bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, dafür aber erstreckt sich der magische Schutz des Banners von Loren auf alle **WANDERER**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 18".

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, HERO, TOTEM, GLADE CAPTAIN BATTLE STANDARD BEARER

GLADE LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunting Falcon's Beak	18"	1	4+	4+	-	1
Bow of Loren	20"	3	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Kindred Blade	1"	3	3+	4+	-	1
Starlight Greatblade	1"	3	3+	3+	-1	D3
Starlight Spear	2"	3	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Glade Lord ist ein einzelnes Modell. Einige Glade Lords ziehen in die Schlacht mit einem magischen Bow of Loren und einem zweihändigen Starlight Greatblade, das einen Feind mit einem Schwung halbieren kann. Andere fegen mit einer Kindred Blade in der einen und einem Starlight Spear in der anderen Hand durch die Reihen der Feinde. Einige wenige Glade Lords tragen einen Bow of Loren und den tödlichen Pfeilhagel des Verderbens sowie eine kleine Kindred Blade für den Nahkampf und werden von einem Jagdfalken begleitet, der Feinde mit seinem Hunting Falcon's Beak attackiert.

FÄHIGKEITEN

Pfeilhagel des Verderbens: Einmal pro Spiel kann ein Glade Lord mit Pfeilhagel des Verderbens diesen in deiner Fernkampfphase abfeuern. Wenn er dies tut, so führt er mit seinem Bow of Loren 3D6 Attacken durch statt 3.

Der Pfeil des Kurnous: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, wirfst du einen Würfel, falls der feindliche General für mindestens einen Glade Lord deiner Armee sichtbar ist. Bei 5 oder mehr erleidet der General eine tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Heerführer des tiefen Waldes: Wenn ein Glade Lord diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für alle **WANDERER**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 8" um ihn befinden, wenn sie attackieren, Trefferwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, HERO, GLADE LORD

GLADE LORD AUF GREAT EAGLE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Loren	20"	3	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Glade Lord's Spirit Blade	1"	4	3+	3+	-1	2
Great Eagle's Beak and Talons	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 dem Bow of Loren Pfeile auf ihre Feinde regnen zu lassen. Der Glade Lord reitet auf einem Great Eagle, der Feinde mit seinen scharfen Beaks and Talons attackiert.

FLIEGEN

Ein Glade Lord auf Great Eagle kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Tod aus dem Himmel: Wenn ein Glade Lord auf Great Eagle im selben Zug angegriffen hat, führt er mit seinen Beak and Talons 6 Attacken durch statt 4.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Himmelsjagd: Wenn ein Glade Lord auf Great Eagle diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **WANDERER**-Einheit innerhalb von 16". In deiner nächsten Angriffsphase darfst du 2 zum Angriffswurf dieser Einheit addieren. Wenn du eine Einheit **WARHAWK RIDERS** gewählt hast, darfst du in deiner nächsten Angriffsphase stattdessen 4 auf den Angriffswurf der Einheit addieren.

KEYWORDS

ORDER, AELF, GREAT EAGLE, WANDERER, HERO, GLADE LORD

GLADE LORD AUF GREAT STAG



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bow of Loren	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 Bow of Loren, um ihre Feinde aus der Ferne zu erschießen. Der Glade Lord reitet auf einem majestätischen Great Stag, der Feinde mit seinen Mighty Antlers attackiert.

FÄHIGKEITEN

Auf die Hörner nehmen: Die Great Stag's Mighty Antlers verdoppeln ihren Damage-Wert, wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Wilden Jagd: Wenn ein Glade Lord auf Great Stag diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **WANDERER**-Einheit innerhalb von 16". In deiner nächsten Angriffsphase darfst du 2 zum Angriffswurf dieser Einheit addieren. Wenn du eine Einheit **WILD RIDERS** gewählt hast, darfst du in deiner nächsten Angriffsphase stattdessen 4 auf den Angriffswurf der Einheit addieren.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, 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: Feindliche Einheiten innerhalb von 3" um einen Forest Dragon können in der Nahkampfphase erst dann gewählt werden, zu attackieren, wenn alle anderen Einheiten ihre Attacken durchgeführt haben.

Sippschild: Für einen Glade Lord auf Forest Dragon kannst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Fürst von hoher Geburt: Wenn ein Glade Lord auf Forest Dragon diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **WANDERER**-Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du alle Trefferwürfe von 1 und alle Verwundungswürfe von 1 dieser Einheit wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, WANDERER, HERO, MONSTER, GLADE LORD

MOUNTED GLADE LORD



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

BESCHREIBUNG

Ein Mounted Glade Lord ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Starlight Hunting Spear und einem Kindred Shield bewaffnet. Er reitet auf einem mächtigen Vollblüter der Asrai, der Feinde mit seinen Stamping Hooves zerschmettert.

FÄHIGKEITEN

Stoß des Jägers: Wenn der Mounted Glade Lord im selben Zug angegriffen hat, hat der Starlight Hunting Spear einen Damage-Wert von D3 statt 1.

Sippenschild: Für einen Mounted Glade Lord darfst du Schutzwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Jagd: Wenn ein Mounted Glade Lord diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **WANDERER**-Einheit innerhalb von 16". In deiner nächsten Angriffsphase darfst du 2 zum Angriffswurf dieser Einheit addieren. Wenn du eine Einheit **GLADE RIDERS** gewählt hast, darfst du in deiner nächsten Angriffsphase stattdessen 4 auf den Angriffswurf der Einheit addieren.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, HERO, GLADE LORD

ORION, KING IN THE WOODS



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

BESCHREIBUNG

Orion, King in the Woods, ist ein einzelnes Modell. Er ist mit seinem großen Bogen Hawk's Talon bewaffnet und schleudert den Spear of Kurnous, der in seine Hand zurückkehrt, damit er ihn auch im Nahkampf führen kann. Orion trägt den Umhang der Isha und das Horn der Wilden Jagd.

FÄHIGKEITEN

Umhang der Isha: In jeder deiner Heldenphasen wird bei Orion 1 Verwundung geheilt. Zusätzlich darf Orion wie ein Wizard in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu banen versuchen.

Horn der Wilden Jagd: Für Orion und alle **WANDERER**-Einheiten, die sich zu Beginn der Angriffsphase innerhalb von 8" um ihn befinden, darfst du den Angriffswurf wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

König des Waldes: Wenn Orion diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für alle **WANDERER**-Einheiten deiner Armee Verwundungswürfe von 1 wiederholen, sofern sie sich innerhalb von 16" um Orion befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, HERO, MONSTER, ORION

HUNTING HOUNDS



MELEE WEAPONS

Savage Teeth

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	4+	-	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: Hunting Hounds führen 3 Attacken statt 2 durch, wenn sie sich innerhalb von 6" um **ORION** befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren.

MAGIE

WANDERER-WIZARDS kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Hunde beschwören*. **ORION** kann wie ein Wizard in jeder deiner Heldenphase einmal versuchen, diesen Zauber zu wirken.

HUNDE BESCHWÖREN

Hunde beschwören hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kannst du eine Einheit aus bis zu 5 Hunting Hounds innerhalb von 8" um den Zauberden aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich in deiner nächsten Bewegungsphase aber nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, HUNTING HOUNDS

WILD RIDERS



MELEE WEAPONS

Hunting Spear

Steed's Horns and Hooves

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

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Wild Riders besteht aus 5 oder mehr Modellen. Wild Riders durchbohren ihre Feinde mit Hunting Spears. Sie reiten Rosse des Kurnous, die mit ihren Steed's Horns and Hooves attackieren.

WILD HUNTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Wild Hunter. Ein Wild Hunter führt mit seinem Hunting Spear 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 in Deckung, 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 den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt.

FÄHIGKEITEN

Ruf der Wilden Jagd: Wild Riders müssen keine Kampfschocktests ablegen, wenn sie sich innerhalb von 18" um **ORION** befinden.

Wut des Kurnous: Wild Riders können im selben Zug rennen und angreifen. Wenn ein Wild Rider im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu allen Verwundungswürfen des Hunting Spears eines Wild Riders addieren.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, WILD RIDERS

THE SISTERS OF TWILIGHT AUF FOREST DRAGON



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Talon of Dawn		20"	1	3+	3+	-1	D6
Talon of Dusk		20"	2D6	3+	5+	-1	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sisters' Twilight 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 Sisters of Twilight auf Forest Dragon sind ein einzelnes Modell. Das Modell besteht aus den Zwillingsschwestern Naestra und Arahan und ihrem aufbrausenden Forest Dragon Ceithin-Har. Jede Schwester führt einen Twilight Spear. Naestra verschießt Pfeile mit ihrem Bogen Talon of Dawn, Arahan mit ihrem Bogen Talon of Dusk. Ceithin-Har 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 Sisters of Twilight auf Forest Dragon können fliegen.

FÄHIGKEITEN

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

Stürmische Bestie: Wenn sich dieses Modell zu Beginn deiner Angriffsphase innerhalb von 12" um feindliche Modelle befindet, musst damit einen Angriff versuchen.

Talon of Dawn: Wenn das Ziel dem **CHAOS** angehört, darfst du beim Attackieren mit der Talon of Dawn 1 zu deinem Verwundungswurf addieren.

Talon of Dusk: Wenn das Ziel der **ORDER** angehört, darfst du beim Attackieren mit der Talon of Dusk 1 zu deinem Verwundungswurf addieren.

Verknüpftes Schicksal: Wirf in jeder deiner Heldenphase einen Würfel. Ist das Wurf Ergebnis ungerade, so geschieht nichts; ist das Wurf Ergebnis gerade, so heilt dieses Modell eine Anzahl Verwundungen, die dem Wurf Ergebnis entspricht.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, WANDERER, HERO, MONSTER, SISTERS OF TWILIGHT

SPELLWEAVER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blows of Mystic Power	1"	3	4+	3+	-	1
Heartwood Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Steed's Stamping Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Spellweaver ist ein einzelnes Modell. Einige Spellweavers tragen einen Heartwood Staff, andere schlagen ihre Feinde mit Blows of Mystic Power.

VOLLBLÜTIGES ROSS

Einige Spellweavers reiten auf vollblütigen Rossen in die Schlacht. In diesem Fall hat der Spellweaver einen Move-Wert von 14" statt 6" und erhält die Attacke Steed's Stamping Hooves.

FÄHIGKEITEN

Uralte Segen: Einmal pro Spiel kann dieses Modell diese uralten Segen einsetzen, wenn es einen Zauber zu bannen versucht. Wenn es das tut, so gelingt der Bannversuch automatisch.

MAGIE

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

SEGEN DES LEBENS

Der Spellweaver spricht in der Zunge der alten Tage und bringt den Gefallenen neues Leben. *Segen des Lebens* hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine **WANDERERS**-Einheit innerhalb von 16". Du darfst der Einheit D3 schon getötete Modelle wieder hinzufügen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, HERO, WIZARD, SPELLWEAVER

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. Ein Shadowdancer 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 ein Shadowdancer eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 hat die Magie der Tätowierungen des Shadowdancers den Hieb abgelenkt und die Verwundung oder tödliche Verwundung wird ignoriert.

Schattentänze des Loec: Zu Beginn deiner Heldenphase kann ein Shadowdancer einen der folgenden Schattentänze des Loec aufführen. Ein Shadowdancer kann nicht in zwei aufeinander folgenden Schlachtrunden denselben Tanz wählen, und die Wirkung jedes Tanzes hält bis zu deiner nächsten Heldenphase an.

Der Todeswirbel: Die Weaving Blade dieses Modells verwundet bei 3+ statt 4+ und hat einen Rend-Wert von -1 statt „-“.

Der Klingenturm: Dieses Modell führt mit seiner Weaving Blade 4 Attacks durch statt 2.

Die Schattenspirale: Der Save-Wert dieses Modells beträgt 4+ statt 6+.

MAGIE

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

SCHATTENBRÜCKE

Schattenbrücke hat einen Zauberwert von 5+. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine **WANDERER**-Einheit deiner Armee innerhalb von 18". In ihrer nächsten Bewegungsphase kann die gewählte Einheit fliegen und verdoppelt die Entfernung, die sie sich bewegen kann.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, 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. Wardancers 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

Schattentänze des Loec: Zu Beginn deiner Heldenphase kann diese Einheit einen der folgenden Schattentänze des Loec aufführen. Eine Einheit kann nicht in zwei aufeinander folgenden Schlachtrunden denselben Tanz wählen, und die Wirkung jedes Tanzes hält bis zu deiner nächsten Heldenphase an.

Der Todeswirbel: Die Weaving Blade der Wardancers verwundet bei 3+ statt 4+ und hat einen Rend-Wert von -1 statt „-“.

Der Klingenturm: Die Wardancers führen mit ihren Weaving Blades 3 Attacken durch statt 2.

Die Schattenspirale: Der Save-Wert der Wardancers beträgt 4+ statt 6+.

Schützende Tätowierungen: Werf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Wardancer eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 hat die Magie der Tätowierungen des Wardancers den Hieb abgelenkt und die Verwundung oder tödliche Verwundung wird ignoriert.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, WARDANCERS

WAYWATCHER LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Waystalker Bow	20"	3	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Waystalker Blade	1"	3	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Waywatcher Lord ist ein einzelnes Modell. Sein Geschick mit seinem Waystalker Bow ist so groß, dass er mit tödlicher Wirkung sowohl schnelle als auch gezielte Schüsse abgeben kann. Er trägt auch eine Waystalker Blade, um seiner Beute den Todesstoß zu versetzen.

FÄHIGKEITEN

Unsichtbarer Jäger: Wenn sich dieses Modell in Deckung befindet, zieht dein Gegner in der Fernkampfphase von allen Trefferwürfen, die es zum Ziel haben, 1 ab.

Falkenäugiger Schütze: Wenn ein Waywatcher Lord mit seinem Waystalker Bow schießt, kann er sich entweder für *schnelle Schüsse* oder *gezielte Schüsse* entscheiden (er kann nicht in derselben Phase beide einsetzen).

Schnelle Schüsse: Ein Waywatcher Lord, der *schnelle Schüsse* abgibt, führt mit seinem Waystalker Bow eine zusätzliche Attacke durch und darf für jeden Trefferwurf von 6 oder mehr mit seinem Waystalker Bow eine zusätzliche Attacke durchführen.

Gezielte Schüsse: Ein Waywatcher Lord, der *gezielte Schüsse* abgibt, verdoppelt den Damage-Wert seines Waystalker Bows. Jedes Mal, wenn dieses Modell beim Abgeben *gezielter Schüsse* beim Verwundungswurf 6 oder mehr erzielt, wird der Schuss mit einem Rend-Wert von -2 statt „-“ abgehandelt.

Einsamer Schütze: Wenn ein Waywatcher Lord sich in seiner vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat und als Ziel für seine Fernkampftackten einen **HERO** oder ein **MONSTER** wählt, addierst du 1 zu seinen Trefferwürfen.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, HERO, WAYWATCHER LORD

WAYWATCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai 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 Asrai Longbows schnelle oder präzise Schüsse abgeben und tragen für den Gnadenstoß ein Paar Glade Knives.

WAYWATCHER SENTINEL

Der Anführer dieser Einheit ist ein Waywatcher Sentinel. Ein Waywatcher Sentinel führt mit seinem Asrai Longbow 2 Attacken durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Falkenäugiger Schütze: Wenn ein Waywatcher mit seinem Asrai Longbow schießt, kann er sich entweder für *schnelle Schüsse* oder *gezielte Schüsse* entscheiden (er kann nicht in derselben Phase beide einsetzen).

Schnelle Schüsse: Ein Waywatcher, der *schnelle Schüsse* abgibt, führt mit seinem Asrai Longbow eine zusätzliche Attacke durch und darf für jeden Trefferwurf von 6 oder mehr mit seinem Longbow eine zusätzliche Attacke mit seinem Longbow durchführen.

Gezielte Schüsse: Ein Waywatcher, der *gezielte Schüsse* abgibt, verdoppelt den Damage-Wert seines Asrai Longbows. Jedes Mal, wenn ein Waywatcher beim Abgeben *gezielter Schüsse* beim Verwundungswurf 6 oder mehr erzielt, wird der Schuss mit einem Rend-Wert von -2 statt „-“ abgehandelt.

Unsichtbarer Jäger: Wenn sich diese Einheit in Deckung befindet, zieht dein Gegner in der Fernkampfphase von allen Trefferwürfen, die sie zum Ziel haben, 1 ab.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, WAYWATCHERS

GLADE GUARD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai Longbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Glade Blade	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Glade Guard besteht aus 10 oder mehr Modellen. Glade Guards sind mit Glade Blades bewaffnet und verschießen mit ihren Asrai Longbows tödliche Pfeilsalven.

LORD'S BOWMAN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Lord's Bowman. Ein Lord's Bowman führt mit seinem Asrai Longbow 2 Attacken durch statt 1.

FAHNENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Fahnenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Fahnenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit in Deckung, 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 den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt.

FÄHIGKEITEN

Asrai-Bogenschießen: Wenn eine Einheit Glade Guard aus 20 oder mehr Modellen besteht und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" befinden, addierst du 1 zu allen Trefferwürfen der Glade Guard in der Fernkampfphase.

Arkane Dolchpfeile: Einmal pro Spiel kann diese Einheit in deiner Fernkampfphase verzauberte Pfeile verschießen. Wenn sie dies tut, so beträgt der Rend-Wert ihrer Asrai Longbows bis zum Ende der Phase -3.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, GLADE GUARD

GLADE RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai Longbow	20"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai 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. Glade Riders verschießen Pfeile mit ihren Asrai Longbows oder durchbohren Feinde mit ihren Asrai Spears. Sie reiten auf Asrai-Vollblütern, die mit ihren Steed's Stamping Hooves attackieren.

GLADE KNIGHT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Glade Knight. Ein Glade Knight führt mit seinem Asrai Spear 2 Attacken durch statt 1.

FAHNENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Fahnenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Fahnenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert ihrer Modelle. Befindet sich die Einheit in Deckung, 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 den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt.

FÄHIGKEITEN

Feuer in der Bewegung: Glade Riders können im selben Zug rennen und schießen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, GLADE RIDERS

ETERNAL GUARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Asrai Spear-stave	2"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Eternal Guard besteht aus 10 oder mehr Modellen. Eternal Guards kämpfen mit langen, eleganten Asrai Spear-staves. Einige Einheiten Eternal Guard tragen überdies Waldschilde.

ETERNAL WARDEN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Eternal Warden. Ein Eternal Warden 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 in Deckung, 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 den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt.

FÄHIGKEITEN

Festung der Zweige: In deiner Heldenphase kann diese Einheit eine Festung der Zweige bilden. Wenn sie dies tut, kann sie sich bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, aber bis dahin darfst du zu allen Trefferwürfen, Verwundungswürfen und Schutzwürfen für Modelle dieser Einheit 1 addieren.

Waldschilde: Für eine Einheit mit Waldschilden darfst du misslungene Schutzwürfe von 1 wiederholen. Befindet sich eine Einheit mit Waldschilden in Deckung, darfst du stattdessen misslungene Schutzwürfe von 1 und 2 wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, ETERNAL GUARD

WILDWOOD RANGERS



MELEE WEAPONS

Ranger's Draich

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Wildwood Rangers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit eleganten Rangers' Draichs.

WILDWOOD WARDEN

Der Anführer der Einheit ist ein Wildwood Warden. Ein Wildwood Warden führt 3 Attacken statt 2 durch.

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 in Deckung, 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 den Wurf wiederholen, wenn du ermittelst wie weit die Einheit rennt.

FÄHIGKEITEN

Wächter des Wildwoods: Die Wildwood Rangers mussten die Kunst der Jagd auf die Monster erlernen, die ihre Domäne unsicher machten. Gegen **MONSTERS** haben die Rangers' Draichs einen Damage-Wert von D3 statt 1.

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, WILDWOOD RANGERS

WARHAWK RIDERS



MISSILE WEAPONS

Asrai Longbow

Range

20"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

MELEE WEAPONS

Asrai Hunting Spear

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Warhawk's Beak and Talons

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

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

FLIEGEN

Warhawk Riders können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Raubvogelangriff: Wenn ein Warhawk Rider im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu seinen Verwundungswürfeln in der Nahkampfphase addieren.

Schnelle Schwingen: Wenn eine Einheit Warhawk Riders rennt, addierst du 6" zu ihrem Move-Wert, anstatt einen Würfel zu werfen.

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

KEYWORDS

ORDER, AELE, WANDERER, WARHAWK RIDERS

SISTERS OF THE THORN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blackbriar Javelin	9"	2	4+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deepwood Coven Staff	2"	1	4+	4+	-	1
Steeds' Antlers and Thrashing Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sisters of the Thorn besteht aus 5 oder mehr Modellen. Die Sisters tragen Deepwood Coven Staffs und schleudern vom Rücken ihrer Rosse der Isha aus Blackbriar Javelins. Die anmutigen Reittiere attackieren mit ihren Antlers and Thrashing Hooves.

HANDMAIDEN OF THE THORN

Die Anführerin der Einheit ist eine Handmaiden of the Thorn. Eine Handmaiden of the Thorn führt mit ihren Deepwood Coven Staff 2 Attacken durch statt 1.

HORNBLÄSERIN

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

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 in Deckung, so addierst du stattdessen 2 zum Bravery-Wert ihrer Modelle.

MAGIE

Eine Einheit Sisters of the Thorn kann in jeder deiner eigenen 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. Sisters of the Thorn kennen die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Schild aus Dornen*.

DORNENSCHILD

Die Sisters lassen Dornenranken aus dem Boden hervorbrechen und eine lebende Barriere um ihre Verbündeten bilden. *Dornenschild* hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für diese Einheit misslungene Schutzwürfe wiederholen und zusätzlich gilt: Wenn du für die Einheit in der Nahkampfphase einen erfolgreichen Schutzwurf von 6 oder mehr ablegst, erleidet die attackierende Einheit eine tödliche Verwundung, nachdem alle ihre Attacken abgehandelt wurden.

KEYWORDS

ORDER, AELF, WANDERER, WIZARD, SISTERS OF THE THORN

GREAT EAGLES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beak and Talons	2"	4	4+	3+	-	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: Wenn ein Great Eagle im selben Zug angegriffen hat, führt er 6 Attacken durch statt 4.

Davonfliegen: Am Ende der Nahkampfphase können Great Eagles sich aus dem Nahkampf lösen und davonfliegen, wenn sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um ihre Einheit befinden. Wenn sie dies tun, wirfst du drei Würfel; die Summe der Augenzahlen ist die Entfernung, über die du die Great Eagles bei ihrem Rückzug bewegen kannst. Die Great Eagles müssen diese Bewegung mehr als 3" von jeder feindlichen Einheit beenden. Wenn sie sich dazu nicht weit genug bewegen können, ziehen sie sich nicht zurück.

KEYWORDS

ORDER, GREAT EAGLES

BRANCHWRAITH



MELEE WEAPONS

Piercing Talons

Range

2"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Ein Branchwraith ist ein einzelnes Modell und attackiert mit bössartigen Piercing Talons.

FÄHIGKEITEN

Segnungen des Waldes: Ziehe von allen Trefferwürfen gegen diese Einheit 1 ab, wenn sich diese Einheit innerhalb von 3" um einen **SYLVANETH WYLDWOOD** befindet.

MAGIE

Ein Branchwraith ist ein Wizard. In jeder deiner Heldenphasen kann er bis zu einem Zauber zu wirken versuchen, und in jeder feindlichen Heldenphase kann er bis zu einem Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Zorniges Erwachen*.

ZORNIGES ERWACHEN

Zorniges Erwachen hat einen Zauberwert von 7. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, stellst du mehr als 3" entfernt vom Feind und vollständig innerhalb eines **SYLVANETH WYLDWOODS**, der sich innerhalb von 12" um den Zaubernden befindet, eine Einheit aus 2D6 Dryads auf.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, HERO, WIZARD, BRANCHWRAITH

DRYADS



MELEE WEAPONS

Wracking Talons

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dryads besteht aus 5 oder mehr Modellen. Dryads attackieren mit bössartigen Wracking Talons.

BRANCH NYMPH

Die Anführerin dieser Einheit ist eine Branch Nymph. Eine Branch Nymph führt 3 Attacken durch anstatt 2.

FÄHIGKEITEN

Segnungen des Waldes: Ziehe von allen Trefferwürfen gegen diese Einheit 1 ab, wenn sich diese Einheit innerhalb von 3" um einen **SYLVANETH WYLDWOOD** befindet.

Bezauberndes Lied: In deiner eigenen Nahkampfphase kannst du eine einzelne feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit bezaubern. Addiere 1 auf alle Trefferwürfe, die diese Einheit in dieser Nahkampfphase gegen die bezauberte feindliche Einheit durchführt.

Undurchdringliches Dickicht: Wenn sich Dryads in großer Zahl versammeln, bilden ihre sich windenden Gliedmaßen und Zweige einen Schild aus Ästen und Dornen, der sie vor den Hieben der Feinde schützt. Wenn diese Einheit mindestens 12 Modelle enthält, kannst du zu allen ihren Schutzwürfen 1 addieren.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, DRYADS

TREE KIN



MELEE WEAPONS
Bludgeoning Branches

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	3	4+	3+	-	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: Wenn sich eine Einheit Tree Kin innerhalb von 18" um einen **SYLVANETH-HERO** befindet, darfst du für die Tree Kin Trefferwürfe von 1 wiederholen.

MAGIE

Solange sich Tree Kin auf dem Spielfeld befinden, kennen alle **SYLVANETH-WIZARDS** zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Nachwachsen*.

NACHWACHSEN

Die mystischen Energien des Lebens strömen durch die Sylvaneth. Gesplitterte Rinde heilt und gebrochene Äste wachsen nach. *Nachwachsen* hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du ein Tree-Kin-Modell innerhalb von 18". Das gewählte Modell heilt D3 Verwundungen.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, TREE KIN

DURTHU



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lamentations of Despair	10"	✱	3+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Elder Wrath Sword	3"	3	3+	3+	-2	✱
Massive Impaling Talons	1"	1	3+	✱	-2	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Lamentations of Despair	Elder Wrath Sword	Massive Impaling Talons
0-2	12	6	2+
3-4	10	D6	2+
5-7	8	D6	3+
8-9	6	D6	3+
10+	4	D3	4+

BESCHREIBUNG

Durthu ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Massive Impaling Talons bewaffnet und kann außerdem mit seinem Elder Wrath Sword attackieren. Durthu kann zudem die Lamentations of Despair gegen den Feind entfesseln, einen Schwarm geisterhafter Fluchfeen, die eine Manifestation von Durthus endloser Trauer sind.

FÄHIGKEITEN

Erderschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft Durthu auf. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell. Bei einem Wurf von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen 1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

Pfählen: Wenn Durthus Massive Impaling Talons bei einem feindlichen Modell eine Verwundung verursachen, wirfst du einen Würfel und ziehst von der gewürfelten Augenzahl 1 ab. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der verbliebenen Anzahl an Wounds des feindlichen Modells ist, stirbt das Modell.

Geisterpfade: Wenn sich Durthu zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 3" um einen SYLVANETH WYLDWOOD befindet, kann er die Geisterpfade beschreiten. Tut er dies, so entfernst du Durthu vom Schlachtfeld und stellst ihn dann innerhalb von 3" um einen anderen SYLVANETH WYLDWOOD und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen auf. Dies ist seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

Elder Wrath Sword: Wenn Durthu attackiert und sich innerhalb von 3" um einen SYLVANETH WYLDWOOD befindet, führt er D3 zusätzliche Attacken mit dem Elder Wrath Sword durch.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Baumsänger: Wenn Durthu diese Fähigkeit einsetzt, kannst du einen SYLVANETH WYLDWOOD auf das Schlachtfeld beschwören. Stelle den beschworenen Wyldwood an einem beliebigen Ort innerhalb von 30" von diesem Modell und mehr als 6" von jedem anderen Modell entfernt auf.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, HERO, MONSTER, DURTHU

TREEMAN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Strangleroots	12"	5	*	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sweeping Blows	3"	*	3+	3+	-1	D6
Massive Impaling Talons	1"	1	3+	*	-2	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Strangleroots	Sweeping Blows	Massive Impaling Talons
0-2	2+	4	2+
3-4	3+	3	2+
5-7	4+	2	3+
8-9	5+	2	3+
10+	6+	1	4+

BESCHREIBUNG

Ein Treeman ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Massive Impaling Talons bewaffnet und kann außerdem mit mächtigen Sweeping Blows oder aus der Ferne mit seinen sich windenden Strangleroots attackieren.

FÄHIGKEITEN

Pfählen: Wenn die Massive Impaling Talons eines Treemans bei einem feindlichen Modell eine Verwundung verursachen, wirfst du einen Würfel und ziehst von der gewürfelten Augenzahl 1

ab. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der verbliebenen Anzahl an Wounds des feindlichen Modells ist, stirbt das Modell.

Erderschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft der Treeman auf. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell. Bei einem Wurf von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen 1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

Geisterpfade: Wenn sich ein Treeman zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 3" um einen SYLVANETH WYLDWOOD befindet, kann er die Geisterpfade beschreiten. Tut er dies, so entfernst du den Treeman vom Schlachtfeld und stellst ihn dann innerhalb von 3" um einen anderen SYLVANETH WYLDWOOD und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen auf. Dies ist seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, TREEMAN

TREEMAN ANCIENT



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom Tendril Staff	18"	1	*	3+	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sweeping Blows	3"	*	3+	3+	-1	D6
Massive Impaling Talons	1"	1	3+	*	-2	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Doom Tendril Staff	Sweeping Blows	Massive Impaling Talons
0-2	2+	3	2+
3-4	3+	2	2+
5-7	4+	2	3+
8-9	5+	1	3+
10+	6+	1	4+

BESCHREIBUNG

Ein Treeman Ancient ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Massive Impaling Talons bewaffnet und kann außerdem mit mächtigen Sweeping Blows oder aus der Ferne mit seinem Doom Tendril Staff attackieren.

FÄHIGKEITEN

Geisterpfade: Wenn sich ein Treeman Ancient zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 3" um einen SYLVANETH WYLDWOOD befindet, kann er die Geisterpfade beschreiten. Tut er dies, so entfernst du den Treeman Ancient vom Schlachtfeld und stellst ihn dann innerhalb von 3" um einen anderen SYLVANETH WYLDWOOD und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen auf. Dies ist seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

Erderschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft der Treeman Ancient auf. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell. Bei einem Wurf von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen 1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

Pfählen: Wenn die Massive Impaling Talons eines Treeman Ancients bei einem feindlichen Modell eine Verwundung verursachen, wirfst du einen Würfel und ziehst von der gewürfelten Augenzahl 1 ab. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der verbliebenen Anzahl an Wounds des feindlichen Modells ist, stirbt das Modell.

MAGIE

Ein Treeman Ancient ist ein Wizard. In jeder deiner Heldenphasen kann er bis zu einem Zauber zu wirken versuchen, und in jeder feindlichen Heldenphase kann er bis zu einem Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkanses Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Erwecken des Waldes*.

ERWECKEN DES WALDES

Erwecken des Waldes hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du einen SYLVANETH WYLDWOOD innerhalb von 24" um den Zaubernden. Jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um den gewählten SYLVANETH WYLDWOOD erleidet D3 tödliche Verwundungen durch die Bäume, die zum Leben erwachen und mit ihren knorrigen Ästen und Dornenzweigen attackieren.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, WIZARD, TREEMAN ANCIENT

SYLVANETH WYLDWOOD

BESCHREIBUNG

Ein Sylvaneth Wyldwood ist ein Geländestück, das aus zwei oder mehr Citadel-Wäldern besteht. Für die Bewohner der Wälder ist er ein Zufluchtsort, doch die Geister in den Bäumen werden leicht wütend, wenn andere Kreaturen ihre Grenzen überschreiten. Dann versetzen magische Kräfte den Wyldwood geradezu in Raserei.

GELÄNDE-REGELN

Für diese Modelle gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Wyldwood: Wirf einen Würfel für jedes Modell, das eine Rennen- oder Angriffsbewegung durch den Sylvaneth Wyldwood durchführt oder darin beendet. Bei einer 1 stirbt das Modell. Würfle nicht für Modelle mit den Schlüsselworten **SYLVANETH**, **MONSTER** oder **HERO**.

Von Magie geweckt: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn innerhalb von 6" um einen Sylvaneth Wyldwood ein Zauber erfolgreich gewirkt wird (auch wenn der Zauber dann gebannt wird). Bei 5 oder mehr erwacht der Wald durch die magische Energie zum Leben und attackiert. Wenn dies geschieht, erleidet jede Einheit innerhalb von 1" um den Sylvaneth Wyldwood D3 tödliche Verwundungen. Ein auf diese Weise attackierender Wyldwood attackiert nie Einheiten der **SYLVANETH**.

KEYWORDS

SCENERY, SYLVANETH WYLDWOOD

WOOD ELVES

GUARDIANS OF THE DEEPWOOD

ORGANISATION

Die Guardians of the Deepwood bestehen aus den folgenden Einheiten und Geländestücken:

- 3 Treemen und/oder Treeman Ancients
- 2 Einheiten Dryads
- 2 Sylvaneth Wyldwoods

FÄHIGKEITEN

Waldgeister: Anstatt einen Treeman, Treeman Ancient oder eine Einheit Dryads aus diesem Warscroll Battalion auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite legen und deinem Gegner sagen, dass sie als Teil deiner Armee an den verborgenen Zufluchtsorten aufgestellt ist. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du die Einheit auf das Schlachtfeld bringen. Wenn du dich dazu entscheidest, stellst du die Einheit so auf, dass sich alle ihre Modelle innerhalb von 3" um einen **SYLVANETH WYLDWOOD** und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt befinden. Dies ist die Bewegung der Einheit in dieser Bewegungsphase.

Heilige Haine: Die Sylvaneth Wyldwoods dieses Warscroll Battalions werden aufgestellt, nachdem alle anderen Geländestücke aufgestellt wurden, aber bevor die Schlacht beginnt und die beiden Seiten ihre Armeen aufstellen. Du kannst sie beliebig auf dem Schlachtfeld platzieren.

WOOD ELVES

WANDERER HOST

ORGANISATION

Eine Wanderer Host besteht aus den folgenden Einheiten und Geländestücken:

- 1 Glade Lord
- 1 Spellsinger
- 2 Einheiten Glade Guard
- 1 Einheit Glade Riders
- 1 Einheit Eternal Guard
- 1 Einheit Wardancers, Waywatchers oder Wildwood Rangers

FÄHIGKEITEN

Wanderer in den Reichen: Wanderer Hosts reisen seit zahllosen Jahren durch die Reiche und kennen viele verborgene Pfade. Anstatt die Einheiten einer Wanderer Host auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite legen. In deiner ersten Bewegungsphase platzierst du alle diese Einheiten vollständig innerhalb von 6" um die Kanten des Schlachtfelds und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Dies ist die Bewegung der Einheiten in dieser Bewegungsphase.

Trittsichere Pirscher: Die Krieger einer Wanderer Host sind Experten darin, die Gefahren ihrer Umgebung zu erkennen und vermeiden diese instinktiv. Wenn ein Modell dieses Warscroll Battalions durch eine Gelände-Regel getötet werden würde, wirfst du einen Würfel. Bei einem Wurf von 4 oder mehr geht das Modell der Gefahr aus dem Weg und wird nicht getötet.

ERSATZ-WARSCROLLS

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

Einheit	Ersatz-Warscroll
Ariel	Spellweaver
Deepwood Scouts.....	Glade Guard
Drycha.....	Branchwraith
Glade Captain.....	Glade Lord
Sisters of Twilight auf Gwindalor.....	Glade Lord auf Great Eagle mit Bow of Loren
Spellsinger.....	Spellweaver
Spellweaver auf Unicorn.....	Spellweaver auf Vollblutross
Spellweaver auf Great Eagle.....	Glade Lord auf Great Eagle
Waystalker	Waywatcher Lord
Wood Elf Chariot.....	Tiranoc Chariot (siehe High-Elves-Kompendium)