



RÄUBER AUS COMMORRAGH

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Drukhari auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie jedwede Ausrüstung und besondere Fähigkeiten, über die sie verfügt.

SCHLÜSSELWÖRTER

Auf den folgenden Datenblättern wirst du die Schlüsselwörter **<KABALE>**, **<WYCH-KULT>** und **<HAEMONCUS-ZIRKEL>** finden. Diese sind Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

<KABALE>, <WYCH-KULT> UND <HAEMONCUS-ZIRKEL>

Die meisten Drukhari auf dem Schlachtfeld gehören entweder einer Kabale, einem Wych-Kult oder einem Haemonculus-Zirkel an. Manche Datenblätter geben an, welcher Kabale, welchem Wych-Kult oder welchem Haemonculus-Zirkel die Einheit entstammt, aber wenn das nicht der Fall ist, hat das Datenblatt vielleicht das Schlüsselwort **<KABALE>**, **<WYCH-KULT>** oder **<HAEMONCUS-ZIRKEL>**. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, welcher Kabale, welchem Wych-Kult oder welchem Haemonculus-Zirkel sie entstammt. Du ersetzt dann einfach das Schlüsselwort **<KABALE>**, **<WYCH-KULT>** oder **<HAEMONCUS-ZIRKEL>** bei jedem Auftreten auf dem Datenblatt der Einheit durch den von dir gewählten Namen.

Wenn du zum Beispiel einen Archon in deine Armee aufnimmst und entschieden hast, dass der Archon der Kabale des Schwarzen Herzens entstammt, ändert sich sein Fraktionsschlüsselwort **<KABALE>** zu **KABALE DES SCHWARZEN HERZENS** und seine Fähigkeit *Großfürst* lautet: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter Einheiten der **KABALE DES SCHWARZEN HERZENS**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“



ARCHON



4



Ein Archon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Staubklinge.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Archon	8"	2+	2+	1	1	7	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Staubklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schattenfeld: Für diese Einheit abgelegte Schutzwürfe können keinesfalls wiederholt werden.

Nachdem zum ersten Mal das Ergebnis eines Schutzwurfs für diese Einheit eine 1 oder 2 war, ist der Rüstungswurf-Wert dieser Einheit für den Rest der Schlacht 8+.

Großfürst: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter Einheiten der <KABALE>, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, ARCHON

DRAZHAR

**6**

Drazhar ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Demi-Klaivar.
Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Drazhar	7"	2+	2+	1	1	7	4+
Waffe	Typ	Reichw.	A	SP	SF	Fähigkeiten	
Demi-Klaivar	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	7+	-	

FÄHIGKEITEN

Herr der Klingen: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten INCUBI-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, INCUBI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, DRAZHAR

LELITH HESPERAX

**5**

Lelith Hesperax ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Durchdringenden Klingen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lelith Hesperax	10"	2+	2+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Durchdringende Klingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Eine Klasse für sich: Du kannst für Attacken mit Nahkampfwaffen durch diese Einheit, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben, Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

Bräute des Todes: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten Einheiten des **KULTS DES STREITS**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Kein Entkommen: Wenn sich eine **INFANERIE**-Einheit innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten mit dieser Fähigkeit zurückziehen will, müssen die Spieler gegeneinander würfeln. Die Einheit kann sich nur dann zurückziehen, wenn der sie kontrollierende Spieler den Wurf gewinnt.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, KULT DES STREITS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, SUCCUBUS, LELITH HESPERAX

SUCCUBUS



4



Ein Succubus ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Wych-Kultwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Succubus	9"	2+	2+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Wych-Kultwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Bräute des Todes: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten Einheiten des <WYCH-KULTS>, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Kein Entkommen: Wenn sich eine INFANTERIE-Einheit innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten mit dieser Fähigkeit zurückziehen will, müssen die Spieler gegeneinander würfeln. Die Einheit kann sich nur dann zurückziehen, wenn der sie kontrollierende Spieler den Wurf gewinnt.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <WYCH-KULT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SUCCUBUS

URIEN RAKARTH

**5**

Urien Rakarth ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schatulle des Schindens; Haemonculus-Werkzeugen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Urien Rakarth	7"	2+	2+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schatulle des Schindens	Schwer	12"	2	9+	9+	Nur eine Verwendung
Haemonculus-Werkzeuge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	12+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Bildhauer der Qualen: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten Einheiten der **PROPHETEN DES FLEISCHES**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Meister des Schmerzes: Addiere 1 zu Schutzwürfen für befreundete Einheiten der **PROPHETEN DES FLEISCHES**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten der **PROPHETEN DES FLEISCHES** mit dieser Fähigkeit aus deiner Armee befinden.

Verachtung des Todes: Zu Beginn der Schadensphase kannst du die Hälfte der Explosionsmarker (abgerundet) von dieser Einheit entfernen. Kleine Explosionsmarker müssen vor großen Explosionsmarkern entfernt werden.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, PROPHETEN DES FLEISCHES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, HAEMONCUS,

URIEN RAKARTH

HAEMONCUS

**5**

Ein Haemonculus ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Haemonculus-Werkzeugen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Haemonculus	7"	2+	2+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Haemonculus-Werkzeuge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	12+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Meister des Schmerzes: Addiere 1 zu Schutzwürfen für befreundete Einheiten des <HAEMONCUS-ZIRKELS>, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten des <HAEMONCUS-ZIRKELS> mit dieser Fähigkeit aus deiner Armee befinden.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <HAEMONCUS-ZIRKEL>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, HAEMONCUS

KABALITE WARRIORS



2



Kabalite Warriors sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 4**), 15 Modellen (**Macht 6**) oder 20 Modellen (**Macht 8**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Splittergewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kabalite Warriors (5 Modelle)	7"	3+	3+	1	1	6	10+
Kabalite Warriors (10 Modelle)	7"	3+	3+	2	2	6	10+
Kabalite Warriors (15 Modelle)	7"	3+	3+	3	3	6	10+
Kabalite Warriors (20 Modelle)	7"	3+	3+	4	4	6	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schattenlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Splitterkanone	Schwer	36"	1	5+	12+	Schnellfeuer
Splittergewehre	Handfeuerwaffe	24"	Träger	5+	12+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 10 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Schattenlanze; 1 Splitterkanone

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, KABALITE WARRIORS

WYCHES

**2**

Wyches sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 4**), 15 Modellen (**Macht 6**) oder 20 Modellen (**Macht 8**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Splitterpistolen; Wych-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Wyches (5 Modelle)	9"	3+	3+	1	1	6	8+
Wyches (10 Modelle)	9"	3+	3+	2	2	6	8+
Wyches (15 Modelle)	9"	3+	3+	3	3	6	8+
Wyches (20 Modelle)	9"	3+	3+	4	4	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Splitterpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	5+	12+	-
Wych-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Kein Entkommen: Wenn sich eine **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten mit dieser Fähigkeit zurückziehen will, müssen die Spieler gegeneinander würfeln. Die Einheit kann sich nur dann zurückziehen, wenn der sie kontrollierende Spieler den Wurf gewinnt.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <WYCH-KULT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, WYCHES

WRACKS

**3**

Wracks sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 5**). Sie ist ausgerüstet mit: Haemonculus-Werkzeugen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Wracks (5 Modelle)	7"	3+	3+	2	1	6	9+
Wracks (10 Modelle)	7"	3+	3+	4	2	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Haemonculus-Werkzeuge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	12+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <HAEMONCUS-ZIRKEL>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, WRACKS

LHAMEAN

**1**

Eine Lhamaean ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Shaimesh-Klinge.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lhamaean	8"	3+	3+	1	1	6	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Shaimesh-Klinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	12+	-

FÄHIGKEITEN

Hofstaat des Archons: Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um befreundete ARCHON-Einheiten der <KABALE> befindet. Diese Einheit belegt keine Auswahl in einem Kontingent, das ARCHON-Einheiten der <KABALE> enthält.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, HOFSTAAT DES ARCHONS, LHAMEAN

MEDUSAE

**2**

Eine Medusae ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Quälendem Blick (Fernkampf); Quälendem Blick (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Medusae	8"	3+	3+	1	1	6	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Quälender Blick (Fernkampf)	Schwer	9"	1	10+	10+	-
Quälender Blick (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	12+	-

FÄHIGKEITEN

Hofstaat des Archons: Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um befreundete **ARCHON**-Einheiten der <KABALE> befindet. Diese Einheit belegt keine Auswahl in einem Kontingent, das **ARCHON**-Einheiten der <KABALE> enthält.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, HOFSTAAT DES ARCHONS, MEDUSAE

SSLYTH

**2**

Ein Sslyth ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sslyth-Kampfklinge.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sslyth	8"	3+	3+	1	1	4	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Sslyth-Kampfklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Hofstaat des Archons: Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um befreundete **ARCHON**-Einheiten der <KABALE> befindet. Diese Einheit belegt keine Auswahl in einem Kontingent, das **ARCHON**-Einheiten der <KABALE> enthält.

Kaltblütiger Leibwächter: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **ARCHON**-Einheit der <KABALE> wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der gewählten Einheit und lege sie dieser Einheit an.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, HOFSTAAT DES ARCHONS, SSLYTH

UR-GHUL

**1**

Ein Ur-Ghul ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Klauen und Krallen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ur-Ghul	8"	3+	-	2	1	4	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Klauen und Krallen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Hofstaat des Archons: Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um befreundete ARCHON-Einheiten der <KABALE> befindet. Diese Einheit belegt keine Auswahl in einem Kontingent, das ARCHON-Einheiten der <KABALE> enthält.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, HOFSTAAT DES ARCHONS, UR-GHUL

INCUBI

**4**

Incubi sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 8**). Sie ist ausgerüstet mit: Klaivar.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Incubi (5 Modelle)	7"	3+	3+	1	1	7	6+
Incubi (10 Modelle)	7"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Klaivar	Nahkampf	Nahkampf	x3	5+	9+	-

FAHIGKEITEN

Tormentoren: Ist das Ergebnis eines Moraltests für eine feindliche Einheit, die sich innerhalb von 6 Zoll um **INCUBI**-Einheiten deiner Armee befindet, gleich dem Moralwert dieser feindlichen Einheit, misslingt dieser Moraltest.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, INCUBI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, INCUBI

MANDRAKES

**4**

Mandrakes sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 7). Sie ist ausgerüstet mit: Frostschlägen; Flimmerstahlklingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Mandrakes (5 Modelle)	8"	3+	3+	1	1	6	9+
Mandrakes (10 Modelle)	8"	3+	3+	2	2	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Frostschläge	Handfeuerwaffe	18"	Träger	6+	9+	-
Flimmerstahlklingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Tarnung

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, MANDRAKES

BEASTMASTER

**2**

Ein Beastmaster ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Peiniger.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Beastmaster	12"	3+	3+	1	1	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Peiniger	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	12+	-

FÄHIGKEITEN

Bestienmeister: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken von befreundeten **DRUKHARI-BESTIEN**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Befreundete **DRUKHARI-BESTIEN**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. **DRUKHARI-BESTIEN**-Einheiten belegen keine Auswahlen in einem Kontingen, das Einheiten mit dieser Fähigkeit enthält.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <WYCH-KULT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, GLEITER, BEASTMASTER

GROTESQUES

**5**

Grotesques sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 12**), 9 Modellen (**Macht 18**) oder 10 Modellen (**Macht 20**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Injektorhandschuhen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Grotesques (3 Modelle)	7"	3+	6+	2	2	6	8+
Grotesques (6 Modelle)	7"	3+	6+	4	4	6	8+
Grotesques (9 Modelle)	7"	3+	6+	6	6	6	8+
Grotesques (10 Modelle)	7"	3+	6+	7	7	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN	
Säurewerfer	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno	
Injektorhandschuhe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-	
Monströses Hackmesser	Nahkampf	Nahkampf	2	5+	8+	-	

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie auch mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Monströses Hackmesser; 1 Säurewerfer.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <HAEMONCUS-ZIRKEL>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, GROTESQUES

CLAWED FIENDS

**2**

Ein Clawed Fiend ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 3 Modellen (**Macht 5**) oder 6 Modellen (**Macht 10**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Klauenfäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Clawed Fiend (1 Modell)	10"	4+	-	1	1	4	9+
Clawed Fiends (3 Modelle)	10"	4+	-	3	3	4	9+
Clawed Fiends (6 Modelle)	10"	4+	-	6	6	4	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Klauenfäuste	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Bestialisches Wüten: Diese Einheit erleidet keine Abzüge dafür, kritisch beschädigt zu sein. Solange ihr mindestens ein Schadensmarker anliegt, addiere 1 zu ihrem Attackenwert.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, CLAWED FIENDS

KHYMERAE

**1**

Khymerae sind eine Einheit, die aus 2 Modellen besteht. Sie kann aus 4 Modellen (**Macht 2**), 6 Modellen (**Macht 3**), 8 Modellen (**Macht 4**), 10 Modellen (**Macht 5**) oder 12 Modellen (**Macht 6**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Klauen und Krallen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Khymerae (2 Modelle)	10"	3+	-	1	1	4	9+
Khymerae (4 Modelle)	10"	3+	-	2	2	4	9+
Khymerae (6 Modelle)	10"	3+	-	3	3	4	9+
Khymerae (8 Modelle)	10"	3+	-	4	4	4	9+
Khymerae (10 Modelle)	10"	3+	-	5	5	4	9+
Khymerae (12 Modelle)	10"	3+	-	6	6	4	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Klauen und Krallen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, DAEMON, KHYMERAE

RAZORWING FLOCKS



Razorwing Flocks sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 4**), 9 Modellen (**Macht 6**) oder 12 Modellen (**Macht 8**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Messerscharfen Federn.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Razorwing Flocks (3 Modelle)	12"	4+	-	2	1	4	10+
Razorwing Flocks (6 Modelle)	12"	4+	-	4	2	4	10+
Razorwing Flocks (9 Modelle)	12"	4+	-	6	3	4	10+
Razorwing Flocks (12 Modelle)	12"	4+	-	8	4	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Messerscharfe Federn	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, FLIEGEN, SCHWARM, RAZORWING FLOCKS

REAVERS



4



Reavers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 8**), 9 Modellen (**Macht 12**) oder 12 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Splittergewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Reavers (3 Modelle)	20"	3+	3+	1	1	6	8+
Reavers (6 Modelle)	20"	3+	3+	2	2	6	8+
Reavers (9 Modelle)	20"	3+	3+	3	3	6	8+
Reavers (12 Modelle)	20"	3+	3+	4	4	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hitzelanze	Schwer	18"	1	9+	6+	-
Schattenkatapult	Schwer	18"	1	10+	5+	-
Splittergewehre	Handfeuerwaffe	24"	Träger	5+	12+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 3 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Schattenkatapult; 1 Hitzelanze.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, **<WYCH-KULT>**

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, FLIEGEN, REAVERS

HELLIONS



5



Hellions sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 9**), 15 Modellen (**Macht 13**) oder 20 Modellen (**Macht 17**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Splitterwaffensystemen; Hellion-Gleven.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hellions (5 Modelle)	14"	3+	3+	1	1	6	9+
Hellions (10 Modelle)	14"	3+	3+	2	2	6	9+
Hellions (15 Modelle)	14"	3+	3+	3	3	6	9+
Hellions (20 Modelle)	14"	3+	3+	4	4	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Splitterwaffen-systeme	Handfeuerwaffe	18"	x2	5+	12+	-
Hellion-Gleven	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Zuschlagen und verschwinden: Wenn sich diese Einheit zurückzieht, verdopple ihren Bewegungswert. Wenn sich diese Einheit zurückzieht, kann sie diese Bewegungsaktion in Basekontakt mit feindlichen Modellen beenden.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <WYCH-KULT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, GLEITER, HELLIONS

SCOURGES

**4**

Scourges sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Scourges (5 Modelle)	14"	3+	3+	1	1	6	7+
Scourges (10 Modelle)	14"	3+	3+	2	2	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Hitzelanze	Schwer	18"	1	9+	6+	-
Impulsblaster	Schwer	24"	1	12+	4+	-
Schattenkatapult	Schwer	18"	1	10+	5+	-
Schattenlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Shredder	Schwer	12"	2	6+	8+	-
Splitterkanone	Schwer	36"	1	5+	12+	Schnellfeuer
Splitterkarabiner	Handfeuerwaffe	18"	x2	5+	12+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu vier der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +2** pro Shredder oder Splitterkanone; **Macht +1** pro andere Waffe):
1 Schattenkatapult; 1 Schattenlanze; 1 Impulsblaster; 1 Hitzelanze; 1 Shredder; 1 Splitterkanone.
- Besteht diese Einheit aus 10 Modellen oder ist sie nicht mit Schweren Waffen ausgerüstet, ist sie außerdem mit Splitterkarabinern ausgerüstet.

FAHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, SCOURGES

TALOS



7



Ein Talos ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Splitterkanonen; 2 Grausamen Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Talos	8"	3+	4+	2	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hitzelanze	Schwer	18"	1	9+	6+	-
Impulsblaster	Schwer	24"	1	12+	4+	-
Schmerzprojektor	Schwer	18"	3	5+	12+	-
Splitterkanone	Schwer	36"	1	5+	12+	Schnellfeuer
Zwillingssäure- werfer	Schwer	8"	2	7+	10+	Inferno
Grausame Handwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Splitterkanonen kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 2 Impulsblaster; 2 Hitzelanzen; 1 Schmerzprojektor.
- Statt mit 1 Grausamen Handwaffe kann diese Einheit mit 1 Zwillingssäurewerfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schmerzmaschinen: Jede Unterstützungsauswahl in einem Kontingent erlaubt dir, bis zu drei dieser Einheiten in deine Armee aufzunehmen statt einer. Jede als eine Unterstützungsauswahl gewählte Einheit muss, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird, zur gleichen Zeit wie und innerhalb von 6 Zoll um jede andere Einheit derselben Auswahl aufgestellt werden.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <HAEMONCUS-ZIRKEL>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, TALOS

CRONOS

**5**

Ein Cronos ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Seelensauber; Seelensaugtentakel.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Cronos	8"	4+	3+	2	2	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Seelensauber	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Seelenstrudel	Schwer	18"	1	6+	9+	-
Seelensaugtentakel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Seelenstrudel ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FÄHIGKEITEN

Schmerzmaschinen: Jede Unterstützungsauswahl in einem Kontingent erlaubt dir, bis zu drei dieser Einheiten in deine Armee aufzunehmen statt einer. Jede als eine Unterstützungsauswahl gewählte Einheit muss, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird, zur gleichen Zeit wie und innerhalb von 6 Zoll um jede andere Einheit derselben Auswahl aufgestellt werden.

Seelensonde: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **DRUKHARI**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <HAEMONCUS-ZIRKEL>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, CRONOS

RAVAGER



7



Ein Ravager ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
3 Schattenlanzen; Jagdklingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ravager	14"	4+	3+	1	2	5	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schattenkanone	Schwer	36"	1	5+	10+	-
Schattenlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Jagdklingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schattenlanze kann diese Einheit mit 1 Schattenkanone ausgerüstet sein.
- Statt mit 2 Schattenlanzen kann diese Einheit mit 2 Schattenkanonen ausgerüstet sein.
- Statt mit 3 Schattenlanzen kann diese Einheit mit 3 Schattenkanonen ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schweben: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, RAVAGER

RAIDER

**6**

Ein Raider ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Schattenlanze; Jagdklingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Raider	14"	4+	3+	1	2	5	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schattenkanone	Schwer	36"	1	5+	10+	-
Schattenlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Jagdklingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schattenlanze kann diese Einheit mit 1 Schattenkanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Offen

Schweben: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **DRUKHARI-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **GROTESQUE**-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein. Sie kann keine **SCOURGE**- oder **GLEITER**-Einheiten transportieren.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE> oder <WYCH-KULT> oder <HAEMONCUS-ZIRKEL>
SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, RAIDER

VENOM

**6**

Ein Venom ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Splitterkanone; Zwillingssplittergewehr; Jagdklingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Venom	16"	4+	3+	1	1	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Splitterkanone	Schwer	36"	1	5+	12+	Schnellfeuer
Zwillingssplittergewehr	Handfeuerwaffe	24"	Träger	5+	12+	Schnellfeuer
Jagdklingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingssplittergewehr kann diese Einheit mit 1 Splitterkanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Offen

Schweben: Entfernungen werden vom und zum Rumpf dieser Einheit gemessen, obwohl sie ein Base hat.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 5 befreundete **DRUKHARI-INFANERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **GROTESQUE**-, **SCOURGE**- oder **GLEITER**-Einheiten transportieren.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE> oder <WYCH-KULT> oder <HAEMONCULUS-ZIRKEL>
SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, VENOM

RAZORWING JETFIGHTER



10



Ein Razorwing Jetfighter ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Schattenkanonen; Razorwing-Raketen; Zwillingssplittergewehr; Klingenflügeln.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Razorwing Jetfighter	20-72"	6+	3+	1	2	5	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Razorwing-Raketen	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schattenkanone	Schwer	36"	1	5+	10+	-
Schattenlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Splitterkanone	Schwer	36"	1	5+	12+	Schnellfeuer
Zwillingssplittergewehr	Handfeuerwaffe	24"	Träger	5+	12+	Schnellfeuer
Klingenflügel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schattenkanonen kann diese Einheit mit 2 Schattenlanzen ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Zwillingssplittergewehr kann diese Einheit mit 1 Splitterkanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Überschall

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE> oder <WYCH-KULT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, RAZORWING JETFIGHTER

VOIDRAVEN BOMBER



9



Ein Voidraven Bomber ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Nachtlanzen; Klingenflügeln.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Voidraven Bomber	20-72"	6+	3+	1	2	5	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Nachtlanze	Schwer	36"	1	9+	4+	-
Schattensense	Schwer	24"	1	4+	9+	-
Voidraven-Raketen	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Klingenflügel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Nachtlanzen kann diese Einheit mit 2 Schattensensen ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit Voidraven-Raketen ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FÄHIGKEITEN

Überschall

Unlichtbombe: Einmal pro Schlacht, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, wähle eine feindliche Einheit, an der sie sich während dieser Bewegungsaktion innerhalb von 1 Zoll vorbeibewegt hat. Wurf zwei W6; lege der feindlichen Einheit für jede 2+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: AELDARI, DRUKHARI, **<KABALE>** oder **<WYCH-KULT>**

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, VOIDRAVEN BOMBER

WEBWAY GATE



Ein Webway Gate ist eine Einheit, die aus 1 Modell aus zwei separaten Teilen besteht. Wenn du diese Teile aufstellst, platziere sie so, dass sie einen Torbogen bilden, bei dem die Füße 5 Zoll voneinander entfernt sind.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Webway Gate	-	-	-	-	3	-	5+

FÄHIGKEITEN

Schimmernde Ankunft: Wenn diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann sie irgendwo aufgestellt werden, wo sie weiter als 12 Zoll von der Aufstellungszone deines Gegners und feindlichen Einheiten sowie weiter als 3 Zoll von allen anderen Geländestücken und dem Mittelpunkt aller Missionszielmarker entfernt ist.

Webway Gate: Diese Einheit ist nie außer Befehlsreichweite: ihr wird nie ein „Außer Befehlsreichweite“-Marker angelegt. Wenn du Entfernungen zu und von dieser Einheit misst, miss zum und vom nächsten Punkt dieser Einheit. Diese Einheit kann nicht von Kommandooptionen oder den Fähigkeiten anderer Einheiten betroffen werden. Wird ein Webway Gate zerstört, entferne beide Teile vom Schlachtfeld.

Angriff aus dem Netz: Nachdem diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, können befreundete **AELDARI**-Einheiten (außer Befestigungen), die noch nicht aufgestellt wurden, als Taktische Reserve in einem Zweig des Netzes der Tausend Tore aufgestellt werden statt auf dem Schlachtfeld. Während des Schritts „Verstärkungen aufstellen“ kann aus jedem befreundeten Webway Gate eine Einheit in einem Zweig des Netzes der Tausend Tore als Verstärkung herauskommen; eine Einheit, die aus einem Webway Gate herauskommt, muss vollständig innerhalb von 3 Zoll um das Webway Gate und weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufgestellt werden. Nicht mehr als die Hälfte der Einheiten in deiner Armee kann als Taktische Reserve aufgestellt werden.

FRAKTION: AELDARI

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, GEBÄUDE, WEBWAY GATE