



KRIEGSSCHAREN DER ASURYANI

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Asuryani 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 das Schlüsselwort **<CRAFTWORLD>** finden. Dies ist ein Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

<CRAFTWORLD>

Die meisten Einheiten der Asuryani gehören zu einer Craftworld. Manche Datenblätter geben an, welcher Craftworld die Einheit angehört, aber wo das nicht der Fall ist, hat sie das Schlüsselwort **<CRAFTWORLD>**. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, von welcher Craftworld sie stammt. Du ersetzt dann einfach jedes **<CRAFTWORLD>**-Schlüsselwort auf dem Datenblatt durch den Namen der von dir gewählten Craftworld.

Wenn du zum Beispiel einen Spiritseer in deine Armee aufnimmst und entschieden hast, dass er von der Craftworld Iyanden stammt, wird sein **<CRAFTWORLD>**-Schlüsselwort zu **IYANDEN** geändert und seine Fähigkeit *Geisterzeichen* lautet: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **IYANDEN-SPIRIT-HOST**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“

ELDRAD ULTHRAN



Eldrad Ulthran ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Scharfrichter; Stab von Ulthamar. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Eldrad Ulthran	7"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Scharfrichter	Schwer	18"	1	8+	9+	Hexenfeuer
Stab von Ulthamar	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Runen des Farseers: Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist, kannst du einmal pro Schlacht am Ende der Befehlsphase dein Kommandooptionen-Deck durchsuchen und eine Asuryani-Kommandooptionskarte deiner Wahl auf die Hand nehmen. Mische dann das Kommandooptionen-Deck und lege es verdeckt hin.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, ULTHWÉ

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, FARSEER, ELDRAD ULTHRAN

FARSEER



4



Ein Farseer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hagun Zar.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hagun Zar	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Skyrunner-Jetbike haben (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Skyrunner-Jetbike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 17 Zoll
 - hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 5+
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER, FLIEGEN, FARSEER SKYRUNNER**
 - hat sie nicht die folgenden Schlüsselwörter: **INFANTERIE**

FÄHIGKEITEN

Runen des Farseers: Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist, kannst du einmal pro Schlacht am Ende der Befehlsphase dein Kommandooptionen-Deck durchsuchen und eine Asuryani-Kommandooptionkarte deiner Wahl auf die Hand nehmen. Mische dann das Kommandooptionen-Deck und lege es verdeckt hin.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, FARSEER

WARLOCK CONCLAVE



3



Ein Warlock Conclave ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann 5 Modelle (**Macht 6**) oder 10 Modelle (**Macht 12**) enthalten. Sie ist ausgerüstet mit: Zerstörungsschlag; Hagun Zar & Runenspeere.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Zerstörungsschlag	Handfeuerwaffe	12"	Träger	10+	10+	Hexenfeuer
Zwillingsshuriken-katapulte	Handfeuerwaffe	12"	x2	8+	11+	-
Hagun Zar & Runenspeere	Nahkampf	Nahkampf	x2	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Skyrunner-Jetbikes haben (**Macht +3**). Wenn diese Einheit Skyrunner-Jetbikes hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 17 Zoll
 - hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 5+
 - ist sie außerdem ausgerüstet mit Zwillingsshurikenkatapulten
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER, FLIEGEN, WARLOCK SKYRUNNER CONCLAVE**
 - hat sie nicht die folgenden Schlüsselwörter: **WARLOCK CONCLAVE, INFANTERIE**

FÄHIGKEITEN

Konklave der Macht: Wenn diese Einheit 5 oder mehr Modelle enthält, addiere 2 zu Verwundungswürfen für Attacken dieser Einheit. Wenn diese Einheit 10 Modelle enthält, addiere stattdessen 4 zu Verwundungswürfen für Attacken dieser Einheit.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, WARLOCK, WARLOCK CONCLAVE

PRINCE YRIEL



Prince Yriel ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zwielichtspeer. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Prince Yriel	7"	2+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Zwielichtspeer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	3+	3+	-

FÄHIGKEITEN

Das Auge des Zorns: Einmal pro Schlacht, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit und wirf einen W12; lege bei 4+ der feindlichen Einheit einen Explosionsmarker an.

Der Pfad des Befehls: Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist, kannst du dem Kontingent dieser Einheit verdeckt zwei Befehle geben statt einen, wobei du einen Befehlsmarker für jeden davon anlegst. Nachdem alle Befehle aufgedeckt wurden, lege einen dieser Befehlsmarker ab; das Kontingent wird behandelt, als wäre ihm dieser Befehl nicht gegeben worden.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, IYANDEN

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, AUTARCH, PRINCE YRIEL

ILIC NIGHTSPEAR



Illic Nightspear ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Leerenbringer; Energieschwert. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Illic Nightspear	7"	2+	2+	1	1	7	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Leerenbringer	Schwer	48"	1	4+	6+	Scharfschütze
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Tarnung

Bringer des wahren Todes: Wiederhole Treffer- und Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit, die Einheiten der **NECRONS** als Ziel haben.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, ALAITOC

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, RANGER, ILLIC NIGHTSPEAR

AUTARCH



5



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Autarch	7"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Autarch-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen haben:
 - Skyrunner-Jetbike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Skyrunner-Jetbike hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 17 Zoll
 - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER, FLIEGEN**
 - nicht das folgende Schlüsselwort: **INFANTERIE**
 - Warpsprunggenerator (**Macht +2**). Wenn diese Einheit einen Warpsprunggenerator hat, hat sie:
 - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen, Warpsprunggenerator**
 - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL**
 - Falkenflügel (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Falkenflügel hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen, Aufstieg**
 - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**

FÄHIGKEITEN

Der Pfad des Befehls: Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist, kannst du dem Kontingent dieser Einheit verdeckt zwei Befehle geben statt einen, wobei du einen Befehlsmarker für jeden davon anlegst. Nachdem alle Befehle aufgedeckt wurden, lege einen dieser Befehlsmarker ab; das Kontingent wird behandelt, als wäre ihm dieser Befehl nicht gegeben worden.

Aufstieg: Wenn diese Einheit Falkenflügel hat, kann sie, wenn sie eine Bewegungsaktion durchführt, aufsteigen, statt sich zu bewegen. Wenn sie das tut, wird sie vom Schlachtfeld entfernt und in der Taktischen Reserve platziert. Wenn die Einheit als Verstärkung ankommt, stelle sie irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist. Eine Einheit kann nicht aufsteigen, wenn sie in diesem Zug auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wenn sich feindliche Einheiten in Basekontakt mit ihr befinden oder wenn ihr Explosionsmarker anliegen.

Warpsprunggenerator: Wenn diese Einheit einen Warpsprunggenerator hat, kann sie statt einer Bewegungsaktion einen Warpsprung durchführen. Liegen ihr Explosionsmarker an, musst du zuerst den Schaden dafür abhandeln wie in der Schadensphase. Wird die Einheit nicht zerstört, entferne sie vom Schlachtfeld und stelle sie irgendwo auf dem Schlachtfeld wieder auf, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist; dann wirf einen W12; lege dieser Einheit bei einer 1 einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, AUTARCH

AVATAR OF KHAINE



Der Avatar of Khaine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kreischender Klinge (Fernkampf); Kreischender Klinge (Nahkampf). Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Avatar of Khaine	7"	2+	2+	2	2	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kreischende Klinge (Fernkampf)	Schwer	12"	1	9+	5+	Titanenkiller
Kreischende Klinge (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	5+	Titanenkiller

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (5+)

Khaines Gegenwart: Moraltests für befreundete **ASURYANI**-Einheiten werden automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, CHARAKTERMODELL, DAEMON, AVATAR OF KHAINE

ASURMEN



Asurmen ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Jagdkatapulten; Schwert des Asur. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Asurmen	7"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Jagdkatapulte	Handfeuerwaffe	18"	Träger	9+	10+	-
Schwert des Asur	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Hand des Asuryan: Addiere 1 zu Schutzwürfen für befreundete **ASPECT-WARRIOR**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Addiere zusätzlich 1 zu Schutzwürfen für befreundete **DIRE-AVENGERS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Dadurch kann ein Schutzwurf nicht über 4+ hinaus verbessert werden.

Shurikensturm: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacks dieser Einheit und befreundeter **DIRE-AVENGERS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PHÖNIXKÖNIG, ASURMEN

BAHARROTH



Baharroth ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Falkenklau; Gleißender Klinge. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Baharroth	14"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Falkenklau	Handfeuerwaffe	24"	Träger	9+	10+	-
Gleißende Klinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Strahlende Sonne: Addiere 1 zum Moralwert befreundeter **ASPECT-WARRIOR**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Addiere zusätzlich 1 zum Moralwert befreundeter **SWOOPING-HAWKS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Flammende Wut: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit und befreundeter **SWOOPING-HAWKS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Aufstieg: Diese Einheit kann, wenn sie eine Bewegungsaktion durchführt, aufsteigen, statt sich zu bewegen. Wenn sie das tut, wird sie vom Schlachtfeld entfernt und in der Taktischen Reserve platziert. Wenn die Einheit als Verstärkung ankommt, stelle sie irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist. Eine Einheit kann nicht aufsteigen, wenn sie in diesem Zug auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wenn sich feindliche Einheiten in Basiskontakt mit ihr befinden oder wenn ihr Explosionsmarker anliegen.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, PHÖNIXKÖNIG, BAHARROTH

FUEGAN



Fuegan ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Feuerpike; Axt des Feuers. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fuegan	7"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Feuerpike	Schwer	1	1	10+	4+	-
Axt des Feuers	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	4+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Vernichtung gewiss: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacks dieser Einheit, die **SCHWERE** oder **SUPERSCHWERE** Einheiten als Ziel haben.

Unbeirrbar fokussiert: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacks dieser Einheit und befreundeter **FIRE-DRAGONS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PHÖNIXKÖNIG, FUEGAN

JAIN ZAR



8



Jain Zar ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stiller Tod; Klinge der Zerstörung. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Jain Zar	12"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stiller Tod	Schwer	12"	1	7+	8+	-
Klinge der Zerstörung	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Terrortruppen

Schrei des Ewigen Krieges: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit und befreundeter **HOWLING-BANSHEES**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Banshee-Kampfmaske: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen feindlicher Einheiten ab, die diese Einheit als Ziel haben.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PHÖNIXKÖNIG, JAIN ZAR

KARANDRAS



Karandras ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Skorpionschere; Stich des Skorpions. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Karandras	7"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stich des Skorpions	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-
Skorpionschere	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Schocktruppen

Der Schattenjäger: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit und befreundeter **STRIKING-SCORPIONS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Tödliche Schatten: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen dieser Einheit, die Einheiten als Ziel haben, die ein einnehmbares Geländestück besetzen.

Tod durch eintausend Stiche: Führe für jede Attacke dieser Einheit, die eine **LEICHTE** Einheit als Ziel hat, zwei Attacken durch statt eine.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PHÖNIXKÖNIG, KARANDRAS

SPIRITSEER



4



Ein Spiritseer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Seherstab.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Seherstab	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Geisterzeichen: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter <CRAFTWORLD>-SPIRIT-HOST-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, SPIRITSEER

MAUGAN RA



Maugan Ra ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Maugetar (Fernkampf); Maugetar (Nahkampf). Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Maugan Ra	6"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Maugetar (Fernkampf)	Schwer	36"	2	6+	9+	-
Maugetar (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Der Schnitter: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacks dieser Einheit und befreundeter **DARK-REAPERS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Unvermeidlicher Tod: Unmodifizierte Trefferwürfe von 2+ für Attacks mit Fernkampfwaffen dieser Einheit sind immer erfolgreich.

Vermächtnis von Altansar: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacks dieser Einheit, die **CHAOS**-Einheiten als Ziel haben.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PHÖNIXKÖNIG, MAUGAN RA

HOWLING BANSHEES



Howling Banshees sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 12**). Sie ist ausgerüstet mit: Shurikenpistolen; Energieschwertern.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Shurikenpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Energie-schwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Terrortruppen

Banshee-Kampfmaske: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen feindlicher Einheiten ab, die diese Einheit als Ziel haben.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, HOWLING BANSHEES

STRIKING SCORPIONS



Striking Scorpions sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Shurikenpistolen; Mandiblastern; Skorpionschwertern.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Shurikenpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Mandiblastern	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	12+	-
Skorpion-schwerter	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Schocktruppen

Tödliche Schatten: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen dieser Einheit, die Einheiten als Ziel haben, die ein einnehmbares Geländestück besetzen.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, STRIKING SCORPIONS

FIRE DRAGONS



5



Fire Dragons sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 9). Sie ist ausgerüstet mit: Fusionsstrahlern; Melterbomben.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fusionsstrahler	Handfeuerwaffe	12"	x2	9+	2+	-
Melterbomben	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	2+	-

FÄHIGKEITEN

Vernichtung gewiss: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacks dieser Einheit, die SCHWERE oder SUPERSCHWERE Einheiten als Ziel haben.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FIRE DRAGONS

WRAITHBLADES



Wraithblades sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 14). Sie ist ausgerüstet mit: Geisterschwertern.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Geisteräxte	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	5+	-
Geisterschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x4	6+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Geisterschwertern kann diese Einheit mit Geisteräxten ausgerüstet sein und Energieschilde haben. Wenn diese Einheit Energieschilde hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, WRAITH-KONSTRUKT, WRAITHBLADES

WRAITHGUARD



8



Wraithguard sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 15**). Sie ist ausgerüstet mit: Wraith-Strahlern; Wraithguard-Fäusten.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Warpsensen	Handfeuerwaffe	8"	x2	4+	6+	Inferno
Wraith-Strahler	Handfeuerwaffe	12"	Träger	6+	4+	Titanenkiller
Wraithguard-Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Wraith-Strahlern kann diese Einheit mit Warpsensen ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Unbeirrbar: Diese Einheit kann sich zurückziehen und dennoch im selben Zug eine Fernkampfaktion durchführen.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, WRAITH-KONSTRUKT, WRAITHGUARD

GUARDIAN DEFENDERS



4



Guardian Defenders sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen bestehen (**Macht 8**). Für jeweils 10 Modelle, aus denen diese Einheit besteht, kann sie außerdem 1 Heavy-Weapon-Platform-Modell enthalten (**Macht +1** pro Modell). Sie ist ausgerüstet mit: Shurikenkatapulten; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Guardian Defenders (10-11 Modelle)	7"	3+	3+	2	2	5	10+
Guardian Defenders (20-22 Modelle)	7"	3+	3+	4	4	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aeldari-Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Impulslaser	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Laserlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Sternenkanone	Schwer	36"	1	8+	6+	-
Shurikenkatapulte	Handfeuerwaffe	12"	Träger	6+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Heavy-Weapon-Platform-Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Aeldari-Raketenwerfer; 1 Impulslaser; 1 Laserlanze; 1 Shurikenkanone; 1 Sternenkanone.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, GUARDIAN, GUARDIAN DEFENDERS

STORM GUARDIANS



3



Storm Guardians sind eine Einheit, die aus 8 Modellen besteht. Sie kann aus 16 Modellen (**Macht 6**) oder 24 Modellen (**Macht 9**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Shurikenpistolen; Aeldari-Klingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Storm Guardians (8 Modelle)	7"	3+	3+	2	2	5	10+
Storm Guardians (16 Modelle)	7"	3+	3+	4	4	5	10+
Storm Guardians (24 Modelle)	7"	3+	3+	6	6	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Shurikenpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Aeldari-Klingen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, GUARDIAN, STORM GUARDIANS

DIRE AVENGERS



4



Dire Avengers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 7). Sie ist ausgerüstet mit: Jagdkatapulten; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Dire Avengers (5 Modelle)	7"	3+	3+	1	1	6	8+
Dire Avengers (10 Modelle)	7"	3+	3+	2	2	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Jagdkatapulte	Handfeuerwaffe	18"	Träger	6+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Defensivtaktiken: Würfle einmal pro Schadensphase mit einem W12 statt mit einem W6, wenn du einen Schutzwurf für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe des Explosionsmarkers.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, DIRE AVENGERS

RANGERS



5



Rangers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Ranger-Jagdgewehren; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Ranger-Jagdgewehre	Handfeuerwaffe	36"	Träger	7+	9+	Scharfschütze
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Tarnung

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, RANGERS

WINDRIDERS



5



Windriders sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 10**) oder 9 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Windriders (3 Modelle)	17"	3+	3+	1	1	5	8+
Windriders (6 Modelle)	17"	3+	3+	2	2	5	8+
Windriders (9 Modelle)	17"	3+	3+	3	3	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Impulslaser	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Zwillingsshuriken- katapult	Schwer	12"	2	8+	11+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Impulslaser; 1 Shurikenkanone; 1 Zwillingsshurikenkatapult.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, FLIEGEN, WINDRIDERS

VYPERS



5



Eine Vyper ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 10**) oder 3 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vyper (1 Modell)	16"	6+	3+	1	1	6	6+
Vypers (2 Modelle)	16"	6+	3+	2	2	6	6+
Vypers (3 Modelle)	20"	6+	3+	3	3	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aeldari-Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Impulslaser	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Laserlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Sternenkanone	Schwer	36"	1	8+	6+	-
Zwillingsshurikenkatapult	Schwer	12"	2	8+	11+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Aeldari-Raketenwerfer; 1 Impulslaser; 1 Laserlanze; 1 Shurikenkanone; 1 Sternenkanone.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Shurikenkanone; 1 Zwillingsshurikenkatapult.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, BIKER, FLIEGEN, FAHRZEUG, VYPERS

SWOOPING HAWKS



Swooping Hawks sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 12). Sie ist ausgerüstet mit: Laserblastern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Swooping Hawks (5 Modelle)	14"	3+	3+	1	1	6	8+
Swooping Hawks (10 Modelle)	14"	3+	3+	2	2	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserblaster	Handfeuerwaffe	24"	x3	8+	10+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Aufstieg: Diese Einheit kann, wenn sie eine Bewegungsaktion durchführt, aufsteigen, statt sich zu bewegen. Wenn sie das tut, wird sie vom Schlachtfeld entfernt und in der Taktischen Reserve platziert. Wenn die Einheit als Verstärkung ankommt, stelle sie irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist. Eine Einheit kann nicht aufsteigen, wenn sie in diesem Zug auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wenn sich feindliche Einheiten in Basekontakt mit ihr befinden oder wenn ihr Explosionsmarker anliegen.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, SWOOPING HAWKS

WARP SPIDERS



Warp Spiders sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modelle bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Monofilamentschleudern; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Monofilament-schleudern	Handfeuerwaffe	12"	x2	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Warpsprunggenerator: Diese Einheit kann statt einer Bewegungsaktion einen Warpsprung durchführen. Liegen ihr Explosionsmarker an, musst du zuerst den Schaden dafür abhandeln wie in der Schadensphase. Wird die Einheit nicht zerstört, entferne sie vom Schlachtfeld und stelle sie irgendwo auf dem Schlachtfeld wieder auf, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist; dann wirf einen W12; lege dieser Einheit bei einer 1 einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, SPRUNGMODUL, WARP SPIDERS

SHINING SPEARS



Shining Spears sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 16**) oder 9 Modellen (**Macht 24**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Impulslanzen (Fernkampf); Zwillingsshurikenkatapulten; Impulslanzen (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Shining Spears (3 Modelle)	17"	3+	3+	1	1	6	5+
Shining Spears (6 Modelle)	17"	3+	3+	2	2	6	5+
Shining Spears (9 Modelle)	17"	3+	3+	3	3	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Impulslanzen (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	6"	Träger	10+	5+	-
Zwillingsshurikenkatapulte	Handfeuerwaffe	12"	x2	7+	9+	-
Impulslanzen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	5+	-

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, FLIEGEN, SHINING SPEARS

WAR WALKERS



Ein War Walker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 11**) oder 3 Modellen (**Macht 17**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Gepanzerten Füßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
War Walker (1 Modell)	10"	3+	3+	1	1	6	7+
War Walkers (2 Modelle)	10"	3+	3+	2	2	6	7+
War Walkers (3 Modelle)	10"	3+	3+	3	3	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aeldari-Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Impulslaser	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Laserlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Sternenkanone	Schwer	36"	1	8+	6+	-
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit zwei der folgenden Waffen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein: 1 Aeldari-Raketenwerfer; 1 Impulslaser; 1 Laserlanze; 1 Shurikenkanone; 1 Sternenkanone.

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, WAR WALKERS

WRAITHLORD



5



Ein Wraithlord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Wraith-Fäusten.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aeldari-Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Impulslaser	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Laserlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Sternenkanone	Schwer	36"	1	8+	6+	-
Geistergleve	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	-
Wraith-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Wraith-Faust kann diese Einheit mit 1 Geistergleve ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu zwei der folgenden Waffen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Aeldari-Raketenwerfer; 1 Impulslaser; 1 Laserlanze; 1 Shurikenkanone; 1 Sternenkanone.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, WRAITH-KONSTRUKT, WRAITHLORD

SUPPORT WEAPON



4



Eine Support Weapon ist eine Einheit, die aus 2 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Monofilamentweber; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Support Weapon (2 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Infraschallkanone	Schwer	48"	1	5+	5+	-
Monofilamentweber	Schwer	48"	2	6+	9+	Sperrfeuer
Warpkanone	Schwer	24"	1	6+	4+	Titanenkiller, Sperrfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Monofilamentweber kann diese Einheit mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Infraschallkanone; 1 Warpkanone.

FÄHIGKEITEN

Artilleriebatterie: Jede Unterstützungsauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Unterstützungsauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, ARTILLERIE, GUARDIAN, SUPPORT WEAPON

DARK REAPERS



6



Dark Reapers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 12). Sie ist ausgerüstet mit: Reaper-Raketenwerfern; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Reaper-Raketenwerfer	Handfeuerwaffe	48"	x2	6+	6+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Unvermeidlicher Tod: Unmodifizierte Trefferwürfe von 3+ für Attacks mit Fernkampfwaffen dieser Einheit sind immer erfolgreich.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, DARK REAPERS

FALCON



10



Ein Falcon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Pulsar; Shurikenkanone; Zwillingsshurikenkatapult; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Falcon	16"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aeldari-Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Impulslaser	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Laserlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Pulsar	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Sternenkanone	Schwer	36"	1	8+	6+	-
Zwillingsshurikenkatapult	Schwer	12"	2	8+	11+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Shurikenkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Aeldari-Raketenwerfer; 1 Laserlanze; 1 Impulslaser; 1 Sternenkanone.
- Statt mit 1 Zwillingsshurikenkatapult kann diese Einheit mit 1 Shurikenkanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

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

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 **PHÖNIXKÖNIG**- oder **<CRAFTWORLD>-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **WRAITHGUARD**- und **WRAITHBLADE**-Modell nimmt den Platz von 2 anderen Modellen ein. Sie kann keine **SPRUNGMODUL**-Modelle transportieren.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, FALCON

NIGHT SPINNER



9



Ein Night Spinner ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Monofilamentkanone; Zwillingshurikenkatapult; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Night Spinner	16"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Monofilamentkanone	Schwer	48"	4	6+	8+	Sperrfeuer
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Zwillingshurikenkatapult	Schwer	12"	2	8+	11+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingshurikenkatapult kann diese Einheit mit 1 Shurikenkanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

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

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, NIGHT SPINNER

FIRE PRISM



9



Ein Fire Prism ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Prismenkanone; Zwillingshurikenkatapult; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fire Prism	16"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Prismenkanone	Schwer	60"	2	6+	6+	Titanenkiller
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Zwillingshurikenkatapult	Schwer	12"	2	8+	11+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingshurikenkatapult kann diese Einheit mit 1 Shurikenkanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

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

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FIRE PRISM

WAVE SERPENT



10



Ein Wave Serpent ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingsshurikenkanone; Zwillingsshurikenkatapult; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Wave Serpent	16"	6+	3+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aeldari-Zwillingsraketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Zwillingsimpulsaser	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserlanze	Schwer	36"	2	10+	5+	-
Zwillingsshurikenkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Zwillingsshurikenkatapult	Schwer	12"	2	8+	11+	-
Zwillingssternenkanone	Schwer	36"	2	8+	6+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingsshurikenkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Aeldari-Zwillingsraketenwerfer; 1 Zwillingsimpulsaser; 1 Zwillingslaserlanze; 1 Zwillingssternenkanone.
- Statt mit 1 Zwillingsshurikenkatapult kann diese Einheit mit 1 Shurikenkanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

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

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 PHÖNIXKÖNIG- oder <CRAFTWORLD>-INFANTERIE-Modelle transportieren. Jedes WRAITHGUARD- und WRAITHBLADE-Modell nimmt den Platz von 2 anderen Modellen ein. Sie kann keine SPRUNGMODUL-Modelle transportieren.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, WAVE SERPENT

CRIMSON HUNTER



11



Ein Crimson Hunter ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Laserlanzen; Pulsar; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Crimson Hunter	20"-60"	6+	2+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserlanze	Schwer	36"	1	10+	5+	-
Pulsar	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann einen Exarch-Piloten haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Exarch-Piloten hat, hat sie die folgenden Fähigkeiten: **Blick des Scharfschützen**.

FÄHIGKEITEN

Überschall

Himmelsjäger: Du kannst Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, die Einheiten zum Ziel haben, die **FLIEGEN** können.

Blick des Scharfschützen: Wenn diese Einheit einen Exarch-Piloten hat, wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, CRIMSON HUNTER

HEMLOCK WRAITHFIGHTER



Ein Hemlock Wraithfighter ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Schwere Warpsense; Panzerrumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hemlock Wraithfighter	20"-60"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwere Warpsense	Schwer	16"	1	3+	5+	Inferno
Panzerrumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+), Terrortruppen, Überschall

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, PSIONIKER, FLIEGEN, FLUGZEUG, FAHRZEUG, WRAITH-KONSTRUKT, HEMLOCK WRAITHFIGHTER

WRAITHKNIGHT



21



Ein Wraithknight ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Schweren Wraith-Strahlern; 2 Titanischen Wraith-Kristall-Fäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Wraithknight	12"	3+	3+	4	5	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Impulslaser	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Wraith-Strahler	Schwer	36"	1	7+	3+	Titanenkiller
Shurikenkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Sonnenkanone	Schwer	48"	4	6+	6+	-
Sternenkanone	Schwer	36"	1	8+	6+	-
Titanische Geistergleve	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	4+	Titanenkiller
Titanische Wraith-Kristall-Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	2	4+	4+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schweren Wraith-Strahlern und 1 Titanischen Wraith-Kristall-Faust ausgerüstet zu sein, kann diese Einheit einen Streuschild haben und mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Sonnenkanone; 1 Titanische Geistergleve. Wenn diese Einheit einen Streuschild hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 5+.
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei der folgenden Waffen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): Impulslaser; Shurikenkanone; Sternenkanone.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, TITANISCH, WRAITH-KONSTRUKT, WRAITHKNIGHT

WEBWAY GATE



6



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

BONESINGER



3



Ein Bonesinger ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Formerpsitronom.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Bonesinger	7"	3+	3+	1	1	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Formerpsitronom	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Pfad des Formers: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine einzelne befreundete <CRAFTWORLD>-FAHRZEUG- oder <CRAFTWORLD>-WRAITH-KONSTRUKT-Einheit in Basekontakt mit ihr zu reparieren. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der <CRAFTWORLD>-FAHRZEUG- oder <CRAFTWORLD>-WRAITH-KONSTRUKT-Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu reparieren.

FRAKTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PSIONIKER, BONESINGER