

# DUNKELELFEN-REFERENZSEITEN

## DUNKELELFEN

| PROFIL     | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Dunkelfelf | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |
| Champion   | 5 | 5  | 5  | 4 | 3 | 1  | 7 | 2 | 8  |
| Held       | 5 | 6  | 6  | 4 | 4 | 2  | 8 | 3 | 9  |
| General    | 5 | 7  | 7  | 4 | 4 | 3  | 9 | 4 | 10 |

*Haß* auf Hochelfen.

## ZAUBERER DER DUNKELELFEN

| PROFIL          | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Zauberer        | 5 | 4  | 4  | 3 | 4 | 1  | 7 | 1 | 8  |
| Oberzauberer    | 5 | 4  | 4  | 4 | 4 | 2  | 7 | 1 | 8  |
| Großzauberer    | 5 | 4  | 4  | 4 | 4 | 3  | 8 | 2 | 8  |
| Meisterzauberer | 5 | 4  | 4  | 4 | 4 | 4  | 9 | 3 | 9  |

*Haß* auf Hochelfen. Erhalten Zaubersprüche der Schwarzen Magie vor allen anderen Zauberern.

## ASSASSINEN

| PROFIL    | B | KG | BF | S | W | LP | I  | A | MW |
|-----------|---|----|----|---|---|----|----|---|----|
| Assassine | 5 | 9  | 9  | 4 | 4 | 1  | 10 | 2 | 10 |

*Haß* auf Hochelfen. Versteckt sich in Infanterieregimentern. Treffer verursachen W3 Schadenspunkte. Darf keine Einheiten anführen. Darf bei gelungenem Moral-Test seine aufgeriebene Einheit verlassen.

## HEXENKRIEGERINNEN

| PROFIL         | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Hexenkriegerin | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |
| Hexenchampion  | 5 | 5  | 5  | 4 | 3 | 1  | 7 | 2 | 8  |
| Hexenheldin    | 5 | 6  | 6  | 4 | 4 | 2  | 8 | 3 | 9  |
| Hexenkönigin   | 5 | 7  | 7  | 4 | 4 | 3  | 9 | 4 | 10 |

*Haß* auf Hochelfen. Hexenkriegerinnen unterliegen den Regeln für *Raserei*. Vergiftete Waffen bieten einen Stärkebonus von +1.

## SCHWARZE REITER

| PROFIL           | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Schwarzer Reiter | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |

*Haß* auf Hochelfen. Dürfen sich in lockerer Formation bewegen. *Zusätzliche Marschbewegung*. Dürfen als Reaktion auf einen Angriff *Schießen und Flüchten*. Ignorieren die Treffermodifikation von -1 für Schießen nach Bewegung.

## KUNDSCHAFTER

| PROFIL       | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|--------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Kundschafter | 5 | 4  | 5  | 3 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |

*Haß* auf Hochelfen. Dürfen sich in *lockerer Formation* bewegen. Besondere Aufstellungsregeln.

## SCHWARZE KORSAREN

| PROFIL | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|--------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Korsar | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |

*Haß* auf Hochelfen. Drachenumhänge verleihen Trägern einen unmodifizierten Rüstungswurf von 5+.

## STADTGARDE

| PROFIL       | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|--------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Stadtgardist | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |

*Haß* auf Hochelfen. Kämpfen in *kombinierter Formation*.

## ELITETRUPPEN DER DUNKELELFEN

| PROFIL            | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Echsenritter      | 5 | 5  | 4  | 3 | 3 | 1  | 7 | 1 | 8  |
| Schwarzer Gardist | 5 | 5  | 4  | 3 | 3 | 1  | 7 | 1 | 8  |
| Henker            | 5 | 5  | 4  | 4 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |

*Haß* auf Hochelfen. Jeder Verwundung durch die Axt eines Henkers verursacht den Verlust von W3 Lebenspunkten.

## DUNKELELFENROSS

| PROFIL           | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Dunkelfelfenross | 9 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 5  |

## KAMPFECHSE

| PROFIL     | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Kampfechse | 8 | 3  | 0  | 4 | 4 | 1  | 1 | 2 | 3  |

Verursacht *Angst*. Kampfechsen unterliegen den Regeln für *Blödsinn*, bis sie sich das erstmal im Nahkampf befinden. Der Reiter erhält einen Bonus von +2 auf seine Rüstungswürfe.

## HARPIE

| PROFIL | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|--------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Harpie | 4 | 4  | 0  | 4 | 4 | 2  | 2 | 1 | 6  |

Harpier können *fliegen*. Die Regeln hierzu findest du im Warhammer-Regelbuch.

## KRIEGSHYDRA

| PROFIL      | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Kriegshydra | 6 | 4  | 0  | 5 | 6 | 7  | 3 | 5 | 8  |

Verursacht *Entsetzen*. Feueratem – benutz die Schablone für Drachenatem. Alle Modelle unter der Schablone erleiden bei einem Wurf Ergebnis von 4+ einen Treffer, dessen Stärke den verbleibenden Lebenspunkten der Kriegshydra entspricht.

## BLUTKESSEL

| PROFIL    | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Hüterin   | 5 | 5  | 5  | 4 | 3 | 1  | 7 | 2 | 8  |
| Wächterin | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |

Hexenkriegerinnen im Umkreis von 18 Zoll verdreifachen ihre Attacken aufgrund der *Raserei* in der ersten Nahkampfrunde und erhalten einen unmodifizierten Rettungswurf von 6+. Hüterin und Wächterinnen unterliegen den Regeln für *Raserei* und erhalten aufgrund Ihrer vergifteten Waffen einen Bonus von +1 auf ihre Stärke.

## BLUTKESSEL-TREFFERTABELLE

| WG  | Beschuß      | Nahkampf                            |
|-----|--------------|-------------------------------------|
| 1   | Hüterin      | Gegnerische Modelle können entweder |
| 2-3 | Wächterinnen | die Hüterin oder die Wächterinnen   |
|     |              | attackieren                         |
| 4-6 | Blutkessel   |                                     |

## REPETIER-SPEERSCHLEUDER

| Profil         | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Speerschleuder | - | -  | -  | - | 7 | 3  | - | - | -  |
| Mannschaft     | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 6 | 1 | 8  |

Die Mannschaft *baßt* Hochelfen. Die Waffe kann entweder einen Schuß mit einer Stärke von 5 abgeben, der W4 Schaden verursacht oder eine Salve aus vier Schüssen mit einer Stärke von 4, die einen Schadenspunkt verursachen. Wird ein Opfer in einem Regiment ausgeschaltet, so bohrt sich der Speer in das nächste Glied. Die Stärke reduziert sich pro bereits durchschlagendem Glied um eins.



## MONSTER

## BASILISK

| Profil   | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Basilisk | 4 | 3  | 0  | 4 | 4 | 2  | 4 | 3 | 6  |

Verursacht *Angst*. Kann in jeder Magiephase versuchen, ein gegnerisches Modell zu versteinern. Versteinern wird wie ein Zauberspruch gehandhabt und verfügt über eine Reichweite von 8 Zoll. Das Opfer muß unter seine Initiative würfeln oder wird versteinert und ausgeschaltet (ein Würfergebnis von 6 gilt immer als versteinert.)

## CHIMÄRE

| Profil  | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Chimäre | 6 | 4  | 0  | 7 | 6 | 6  | 4 | 6 | 8  |

Verursacht *Entsetzen*. Feueratem - verwende die Schablone für Drachenfeuer, Modelle unter Schablone werden bei 4+ getroffen und erleiden einen Treffer mit einer Stärke von 4. Kann *fliegen*.

## DRACHEN

| Profil         | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Drachen        | 6 | 6  | 0  | 6 | 6 | 7  | 8 | 7 | 7  |
| Großer Drachen | 6 | 7  | 0  | 7 | 7 | 8  | 7 | 8 | 8  |
| Kaiserdrachen  | 6 | 8  | 0  | 8 | 8 | 9  | 6 | 9 | 9  |

Verursachen *Entsetzen*. Können *fliegen*. Schuppenhaut ermöglicht einen Rüstungswurf von 5+. Atemattacke - verwende die Schablone für Drachenfeuer, Modelle unter Schablone werden bei 4+ getroffen, Effekt hängt von Art der Atemattacke ab.

Schwarze Drachen - Opfer verliert W6 minus der Widerstandsfähigkeit (W) Lebenspunkte. Keine Rüstungswürfe erlaubt.

Rote Drachen - Treffer haben eine Stärke von 4. Kann Gebäude in Brand setzen. Verursacht doppelten Schaden bei feuerempfindlichen Zielen.

Grüne Drachen - Treffer haben eine Stärke von 3. Keine Rüstungswürfe erlaubt. Opfer muß Moraltest bestehen oder W6 Zoll zurückweichen.

Blaue Drachen - Keine Schablone, Blitz mit 12 Zoll Reichweite. Ziel wird bei einem Würfergebnis von 4+ getroffen und erleidet einen Treffer der Stärke 6. Blitz springt bei 4+ auf ein weiteres Modell in direktem Kontakt über. Blitz springt solange weiter, bis Überschlagwurf verpatzt wird.

Weißer Drachen - Opfer verliert bei einem Würfergebnis von 6 einen Lebenspunkt. Keine Rüstungswürfe erlaubt. Getroffene Modelle und Einheiten dürfen sich im darauffolgenden Spielzug nicht bewegen.

## GIGANTENSPINNE

| Profil         | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Gigantenspinne | 5 | 3  | 0  | 5 | 4 | 4  | 1 | 2 | 7  |

Verursacht *Angst*. Rüstungswurf von 4+ durch Chitinpanzer. Ignoriert schwieriges Gelände oder Hindernisse.

## GREIF

| Profil | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|--------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Greif  | 6 | 5  | 0  | 6 | 5 | 5  | 7 | 4 | 8  |

Verursacht *Entsetzen*. Kann *fliegen*.

## HIPPOGRIFF

| Profil     | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Hippogriff | 8 | 5  | 0  | 6 | 5 | 5  | 6 | 3 | 8  |

Verursacht *Entsetzen*. Kann *fliegen*.

## LINDWURM

| Profil   | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Lindwurm | 6 | 5  | 0  | 5 | 6 | 4  | 4 | 3 | 5  |

Verursacht *Entsetzen*. Kann *fliegen*. Schuppenpanzer ermöglicht einen Rüstungswurf von 5+.

## MANTICOR

| Profil   | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Manticor | 6 | 6  | 0  | 7 | 7 | 5  | 4 | 4 | 8  |

Verursacht *Entsetzen*. Kann *fliegen*.

## RIESENSKORPION

| Profil         | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Riesenskorpion | 5 | 3  | 0  | 5 | 4 | 4  | 1 | 2 | 7  |

Verursacht *Angst*. Rüstungswurf von 4+ durch Chitinpanzer. Wenn beide Attacken treffen, verdoppelt sich die Stärke beider Treffer.

## SCHWÄRME

| Profil                        | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Insekt/Frosch/Spinne/Eidechse | 4 | 3  | 0  | 3 | 2 | 5  | 1 | 5 | 10 |
| Skorpione                     | 4 | 3  | 0  | 4 | 2 | 5  | 1 | 5 | 10 |
| Schlangen                     | 3 | 3  | 0  | 4 | 2 | 5  | 1 | 5 | 10 |
| Ratten                        | 6 | 3  | 0  | 3 | 2 | 5  | 1 | 5 | 10 |
| Fledermäuse                   | 8 | 3  | 0  | 3 | 2 | 5  | 1 | 5 | 10 |

Schwärme werden wie Monster mit 5 LP und 5 A behandelt. Immun gegen Psychologie und Auftrieb-Tests. Keine Rüstungswürfe gegen Verwundungen durch Spinnen und Insekten möglich. Frösche ignorieren Sümpfe und Gewässer. Fledermäuse können *fliegen*.

## SCHWARZER PEGASUS

| Profil            | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|-------------------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Schwarzer Pegasus | 8 | 3  | 0  | 4 | 4 | 3  | 4 | 2 | 5  |

Kann *fliegen*.