



• TRUPPENSCHRIFTROLLE •

YLTHARI



Die Thornwych Ylthari sucht unermüdlich nach Seelenschoten in der Gewalt des Nagash, und indem sie Lebensmagie kanalisiert, befreit sie Orte des Todes von jenen, die dem Großen Nekromanten dienen.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Rankenstab	1"	1	3+	3+	-1	W3
Bösartige Dornen	1"	3	4+	4+	-	1
Schnappende Mandibeln	1"	1	4+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ylthari ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit einem Rankenstab und Bösartigen Dornen bewaffnet.

BEGLEITER: Ylthari wird von einem Spite begleitet, der mit Schnappenden Mandibeln attackiert. Im Sinne der Regeln wird der Spite wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Lebenskraft und Zorn: Ylthari und ihre Wächter sind erst vor Kurzem erwacht und noch voller Leben – und voller Zorn.

Für Attacken durch dieses Modell darfst du Verwundungswürfel von 1 wiederholen.

MAGIE

Ylthari ist ein **ZAUBERER**. Sie kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Lebensentzug*.

Lebensentzug: Ylthari entfesselt eine schneidende Entladung magischer Energie, die den Feind niedermäht wie die Sense das Korn.

Lebensentzug hat einen Zauberwert von 6. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine für die Zauberbende sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12" um sie und wirf sechs Würfel. Für jede 5+ erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, SYLVANETH, OAKENBROW, HELD, ZAUBERER, THORNWYCH, YLTHARI



• TRUPPENSCHRIFTROLLE •

YLTHARIS WÄCHTER



Yltharis Wächter stammen aus uralten Seelenschoten aus dem Reich des Todes und waren einst Unterhändler und Gesandte. Nun aber verlangt es sie nur noch nach Rache für ihr getötetes Volk, und Zorn und Bitterkeit verleihen ihnen immergrüne Kraft.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Revenant-Bogen	24"	2	4+	3+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Verzauberte Zweihandklinge	1"	4	3+	3+	-1	1
Beschützer-Gleve	1"	2	4+	3+	-1	2
Revenant-Bogen	1"	1	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Yltharis Wächter sind eine Einheit aus 3 Modellen. Gallanghann ist mit einer Beschützer-Gleve bewaffnet, Skhathael ist mit einer Verzauberten Zweihandklinge bewaffnet und Ahnslaine ist mit einem Revenant-Bogen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Krieger-Erinnerungen: *Tree-Revenants sind durchdrungen von Echos aus dem Leben ihrer Vorgänger, und wenn sie in den Krieg ziehen, können sie auf Jahrhunderte Kampferfahrung zurückblicken.*

Wirf zu Beginn der Nahkampfphase einen Würfel für jede befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit, die sich innerhalb von 3" um feindliche Einheiten befindet. Bei 3+ kämpft die jeweilige Einheit zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler Einheiten wählen, die in dieser Nahkampfphase kämpfen.

ten wählen, die in dieser Nahkampfphase kämpfen. Danach kann die Einheit in dieser Nahkampfphase nicht noch einmal kämpfen, es sei denn eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihr, mehr als einmal zu kämpfen.

Lebenskraft und Zorn: Ylthari und ihre Wächter sind erst vor Kurzem erwacht und sind noch voller Leben – und voller Zorn.

Für Attacken durch diese Einheit darfst du Verwundungswürfel von 1 wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, SYLVANETH, OAKENBROW, TREE-REVENANTS, YLTHARIS WÄCHTER

NIGHTVAULT EINHEIT	GRÖSSE MIN	GRÖSSE MAX	PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN
Ylthari	1	1	180	Ylthari ist eine Anführerin.	Einzigartig. Diese Einheiten müssen für insgesamt 180 Punkte gemeinsam gewählt werden, sind aber eigenständige Einheiten.
Yltharis Wächter	3	3			