



Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

**BuildInstructions.com**

WARHAMMER  
AGE OF SIGMAR

START COLLECTING!

# IDONETH DEEPKIN





- READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER
- LEER ANTES DE MONTAR • LIES DIES ZUERST
- LEGGI PRIMA QUESTO

**ENG** BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

**FRE** AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

**SPA** POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

**GER** VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

**ITA** PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

## • EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES • EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS • ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel



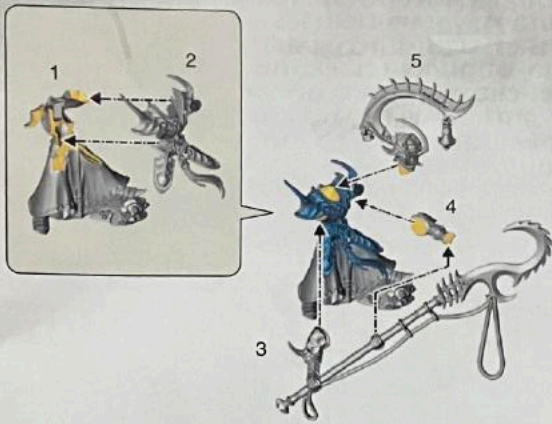
- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



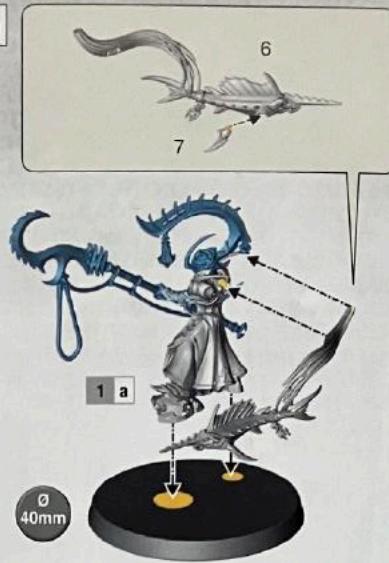
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

# 1 ISHARANN SOULRENDER

1 a



1 b

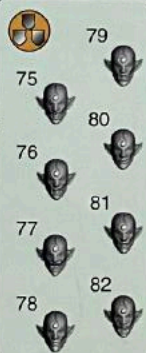


# 2 - 12 NAMARTI THRALLS

2 a



2 b



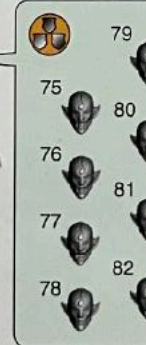
2 c



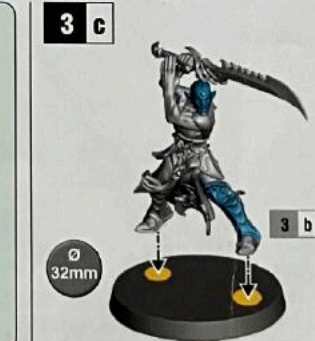
3 a



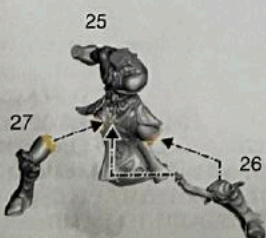
3 b



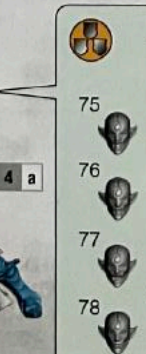
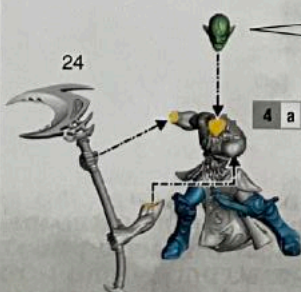
3 c



4 a



4 b



4 c



**5 a**

**5 b**

**5 c**

79  
75  
80  
76  
81  
77  
82  
78

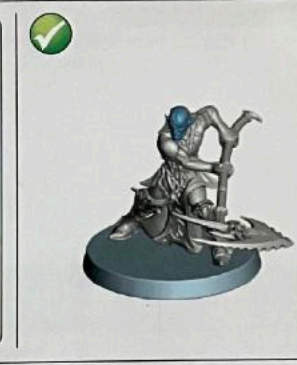


**6 a**

**6 b**

**6 c**

79  
75  
80  
76  
81  
77  
82  
78



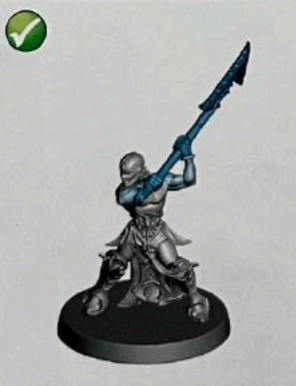
**7 a**

79  
75  
80  
76  
81  
77  
82  
78

**8 a**

79  
75  
80  
76  
81  
77  
82  
78

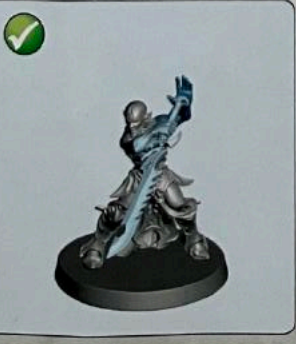
**7 b**



**8 b**



**7 a**



**8 a**



**9 a**

49  
51  
52  
53

72  
73  
74

Ø 32mm

**9 b**

47  
50

9 a



**9 a**

48  
53

9 a



**10 a**

57  
59  
60

72  
73  
74

Ø 32mm

**10 b**

54  
58

10 a



**10 a**

56  
55

10 a



**11 a**

7  
9  
10

72  
73  
74

Ø 32mm

**11 b**

5  
8

11 a



**11 a**

6  
11

11 a



**12 a** x10

62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71

**12 b**

2 - 11

85  
86  
87  
88  
89  
90

**12 a**

83  
84

12 a





- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD · CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR · WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

## AKHELIAN MORRSARR GUARD

• STEPS  
• ÉTAPES · PASOS  
• SCHRITTE · FASI

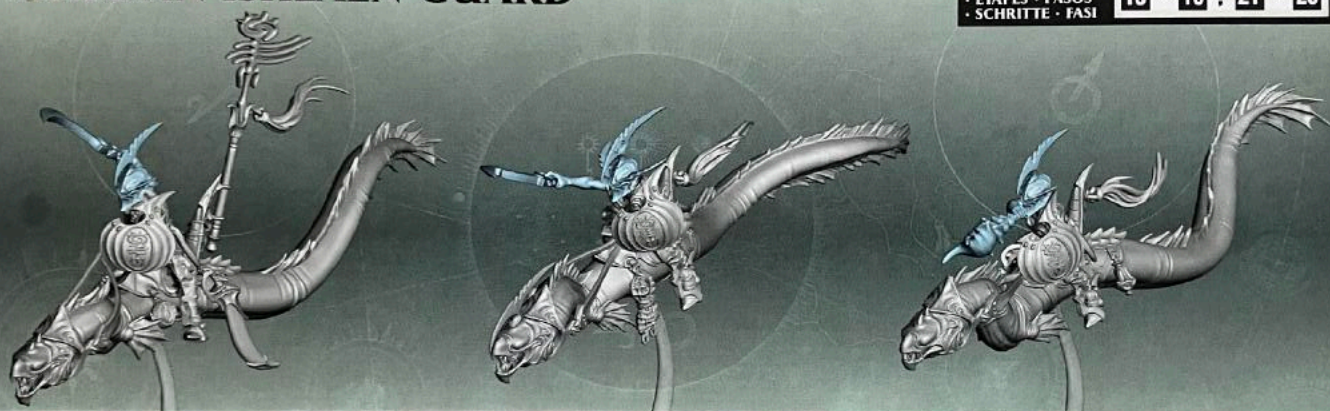
13 - 20



## AKHELIAN ISHLAEN GUARD

• STEPS  
• ÉTAPES · PASOS  
• SCHRITTE · FASI

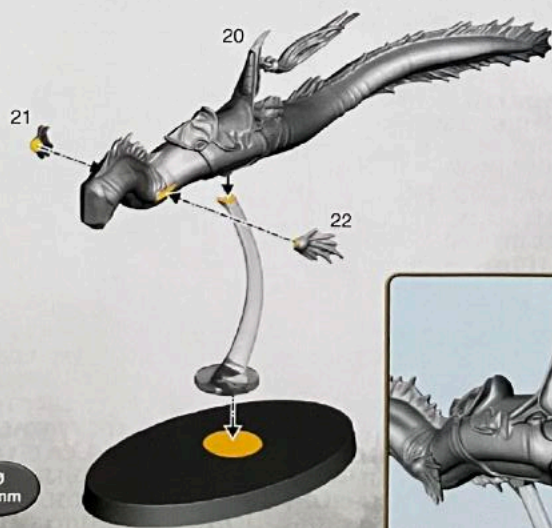
13 - 15 ; 21 - 25



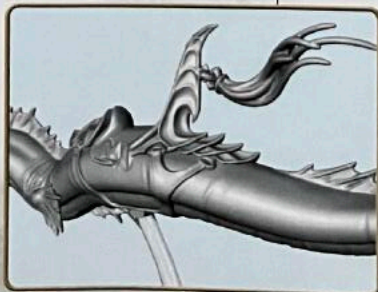
- FOLLOW STEP 13-15 FOR MORRSARR GUARD AND ISHLAEN GUARD
- SUIVRE LES ÉTAPES 13-15 POUR LA MORRSARR GUARD ET L'ISHLAEN GUARD
- SIGUE LOS PASOS 13-15 PARA LA MORRSARR GUARD Y LA ISHLAEN GUARD
- FOLGE DEN SCHRITTEN 13-15 FÜR MORRSARR GUARD UND ISHLAEN GUARD
- SEGUI LE FASI 13-15 PER LA MORRSARR GUARD E LA ISHLAEN GUARD



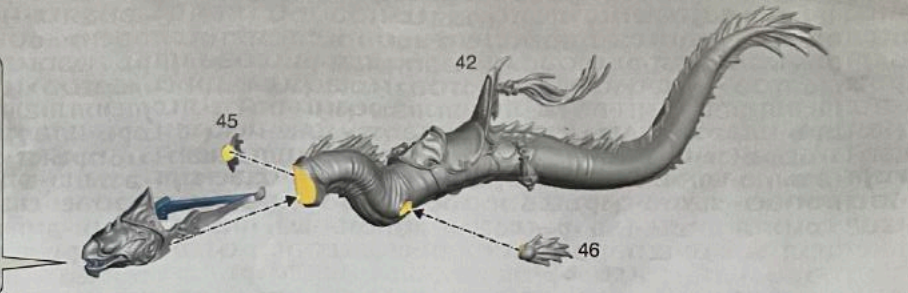
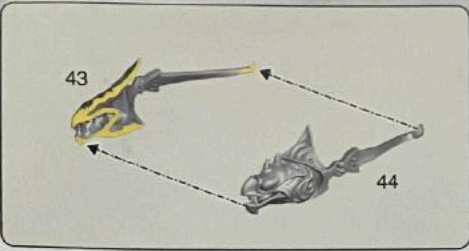
13



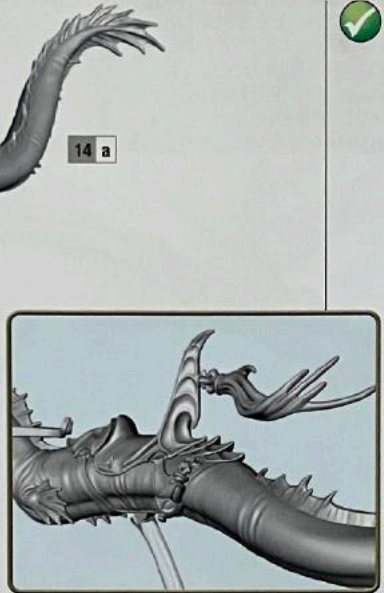
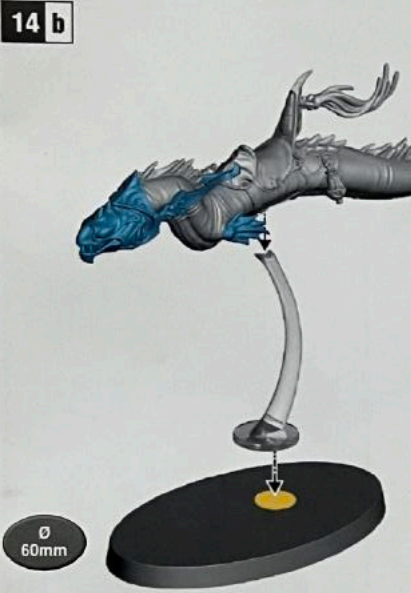
∅  
60mm



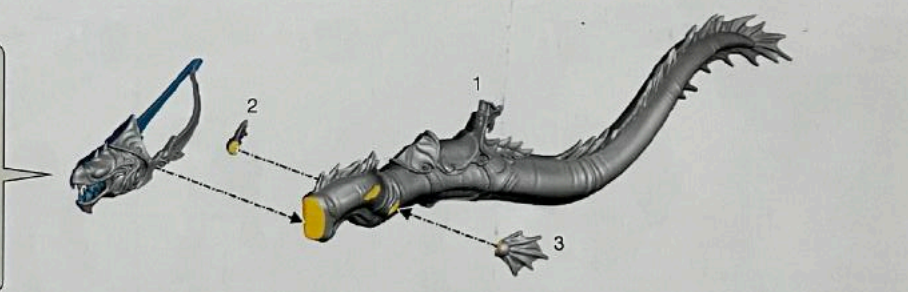
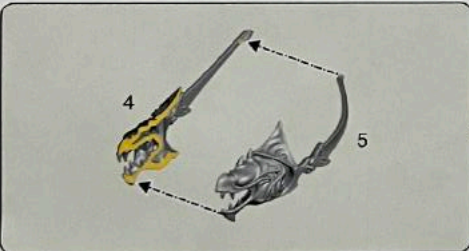
14 a



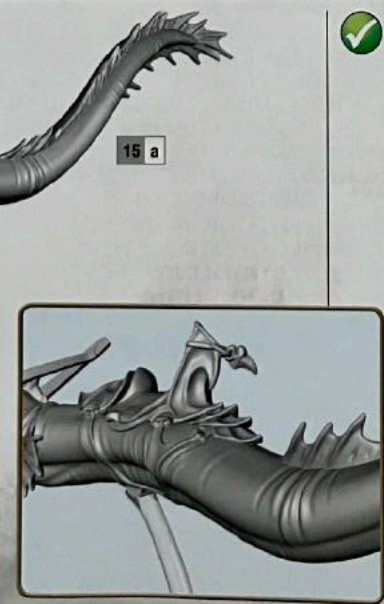
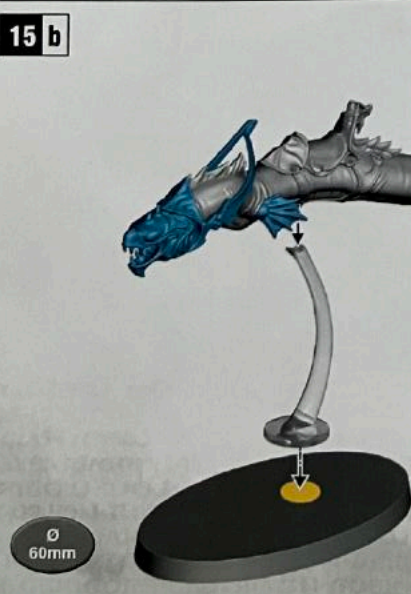
14 b



15 a



15 b



Ø 60mm





- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

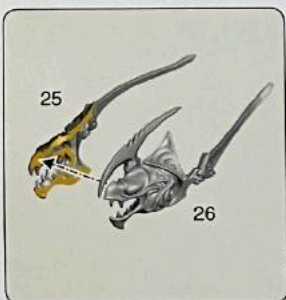
16 MORRSARR LOCHIAN PRINCE



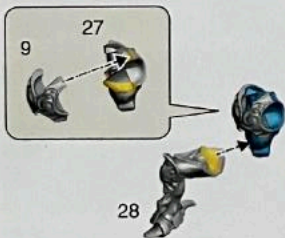
17 MORRSARR GUARD A



16 a MORRSARR LOCHIAN PRINCE



16 b



16 c



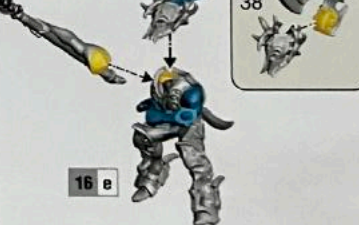
16 d



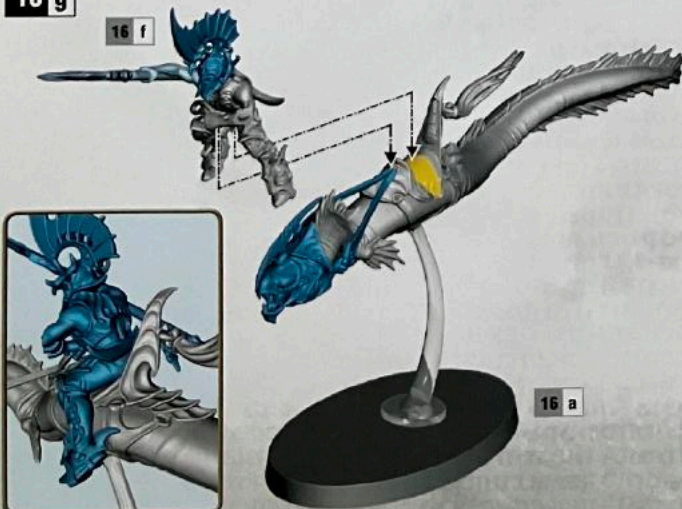
16 e



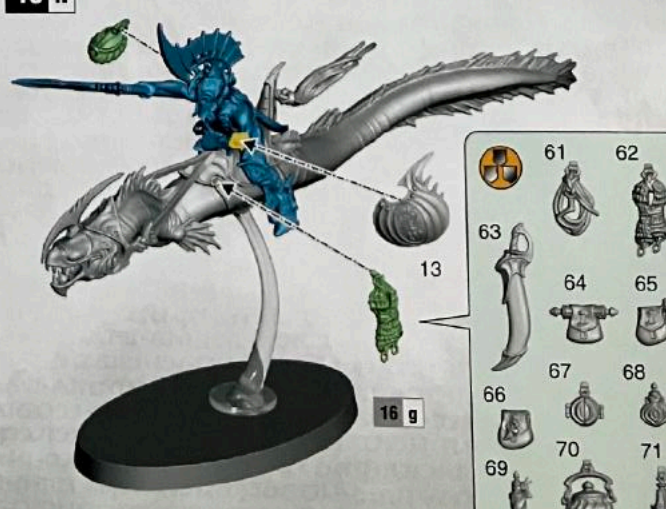
16 f

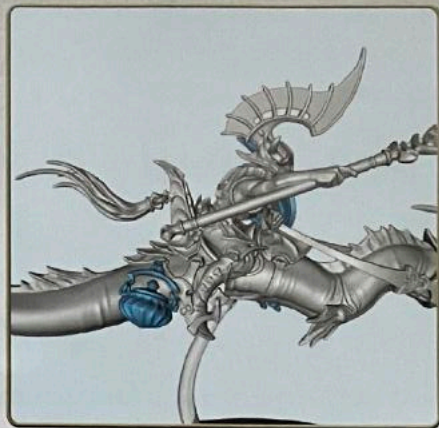
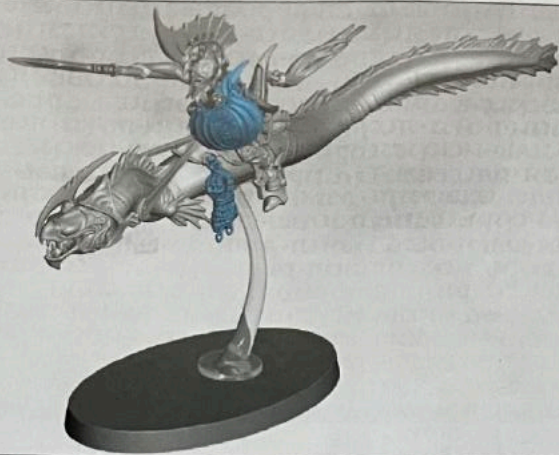


16 g

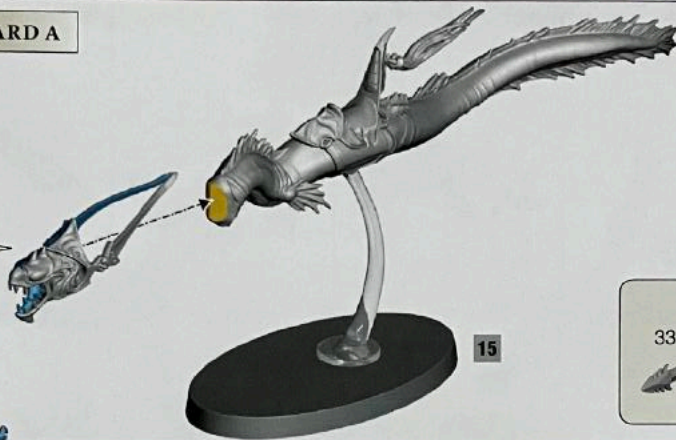
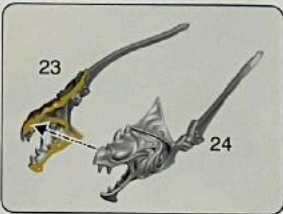


16 h

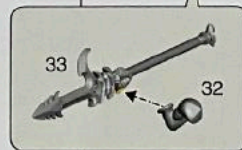
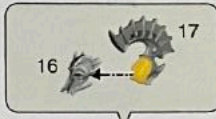




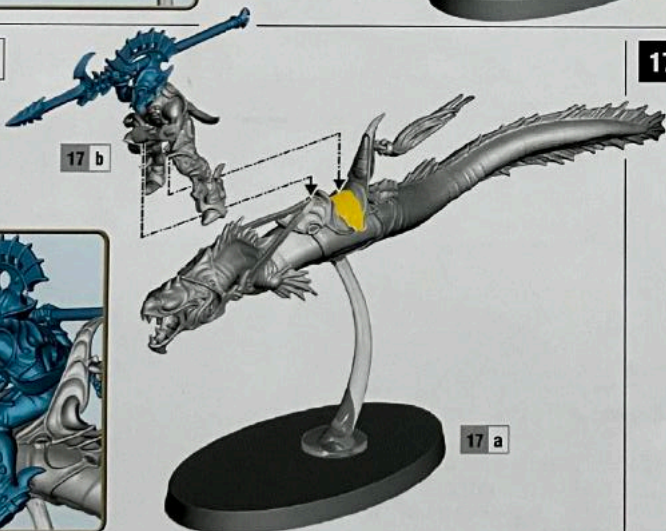
**17 a MORRSARR GUARD A**



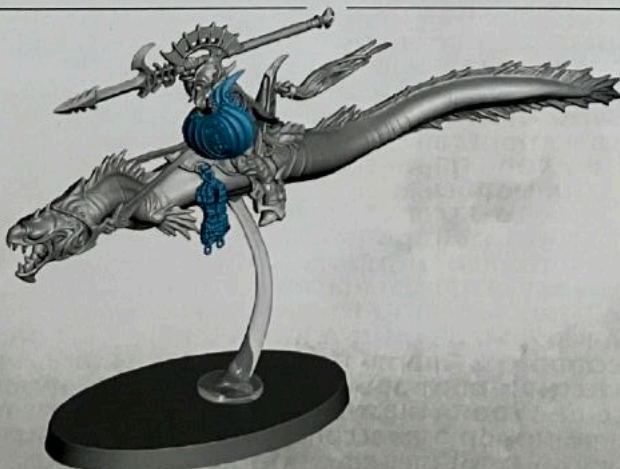
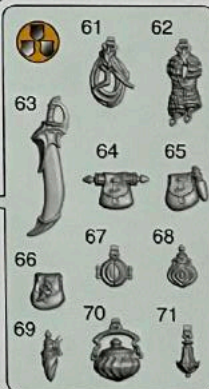
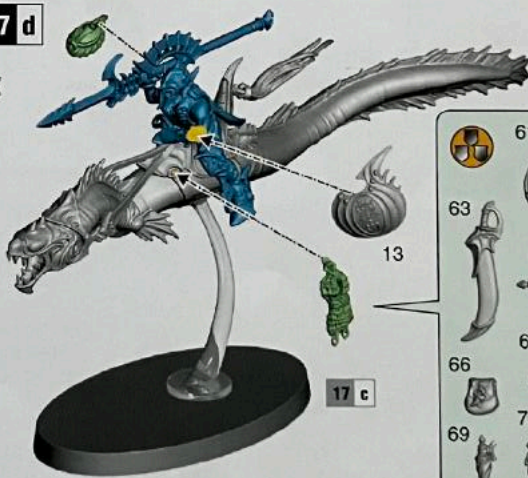
**17 b**



**17 c**



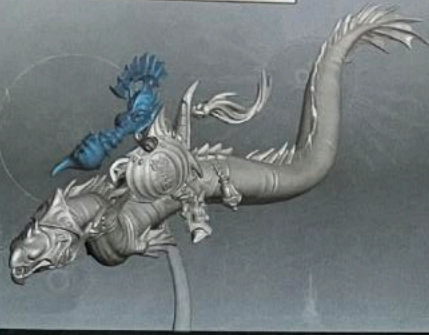
**17 d**



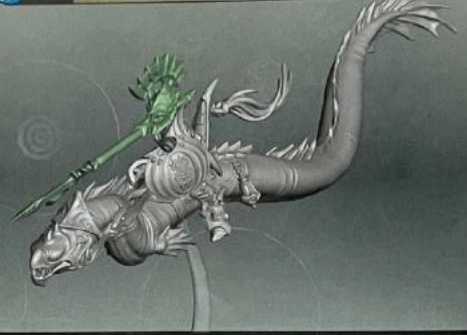


- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

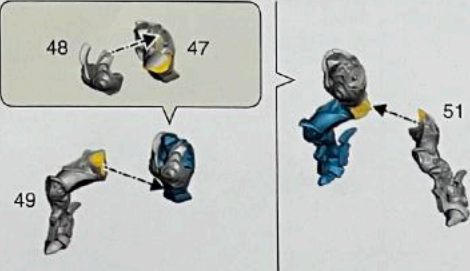
### 18 MORRSARR MUSICIAN



### 19 MORRSARR GUARD B



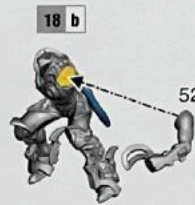
#### 18 a MORRSARR MUSICIAN



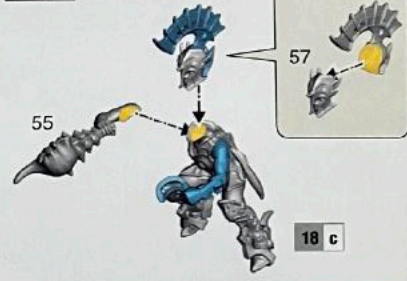
#### 18 b



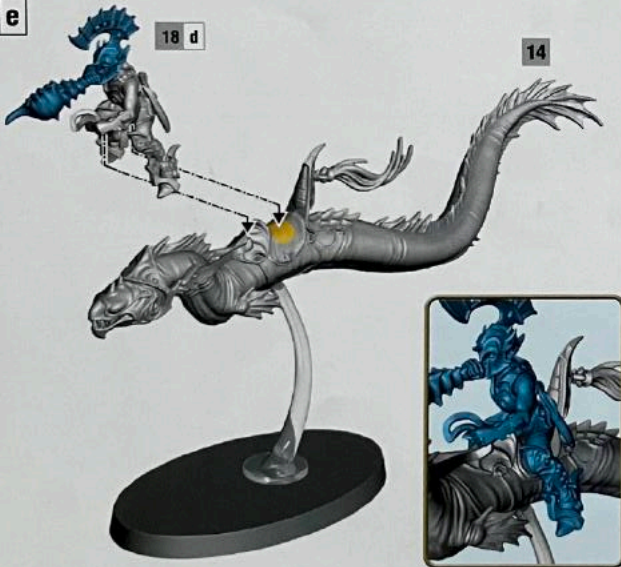
#### 18 c



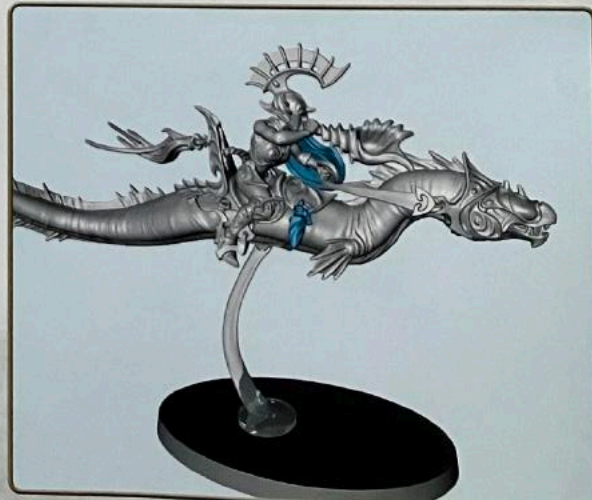
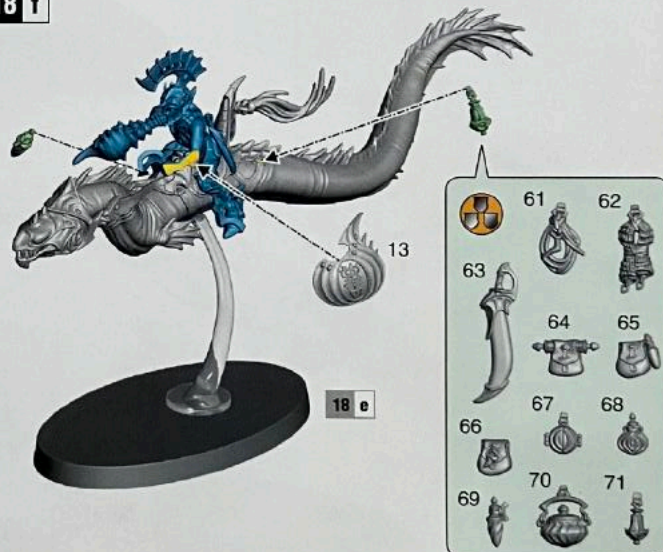
#### 18 d



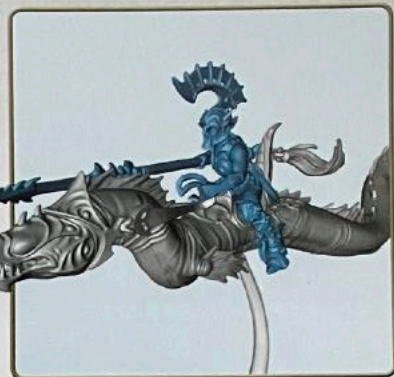
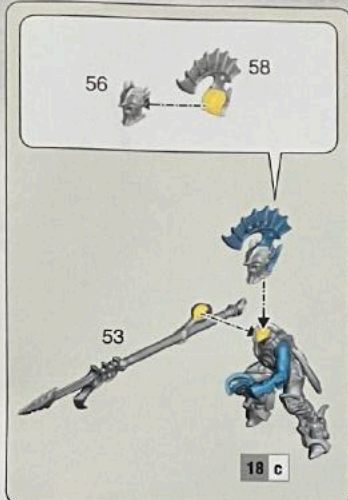
#### 18 e



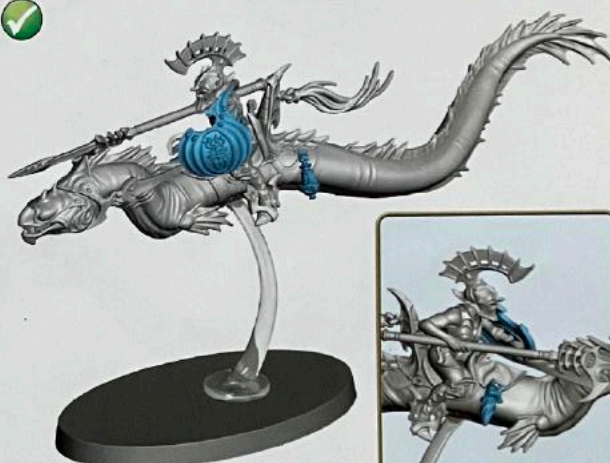
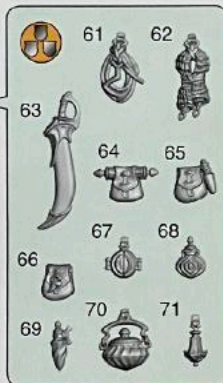
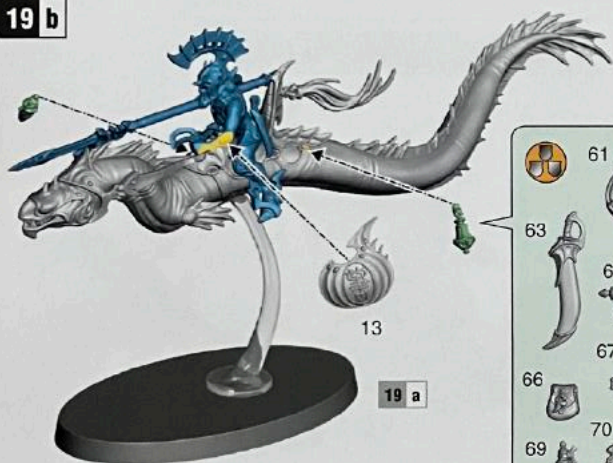
#### 18 f



**19 a MORRSARR GUARD B**



**19 b**



- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

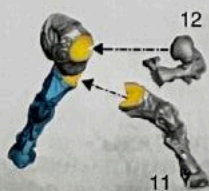
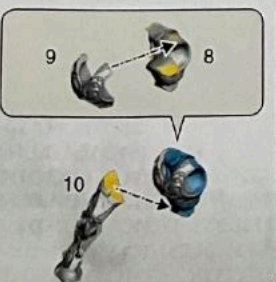
**MORRSARR STANDARD BEARER**



**MORRSARR GUARD C**



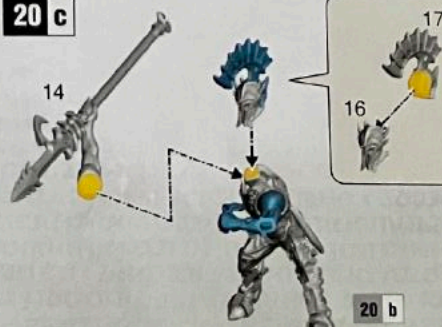
**20 a MORRSARR STANDARD BEARER**



**20 b**

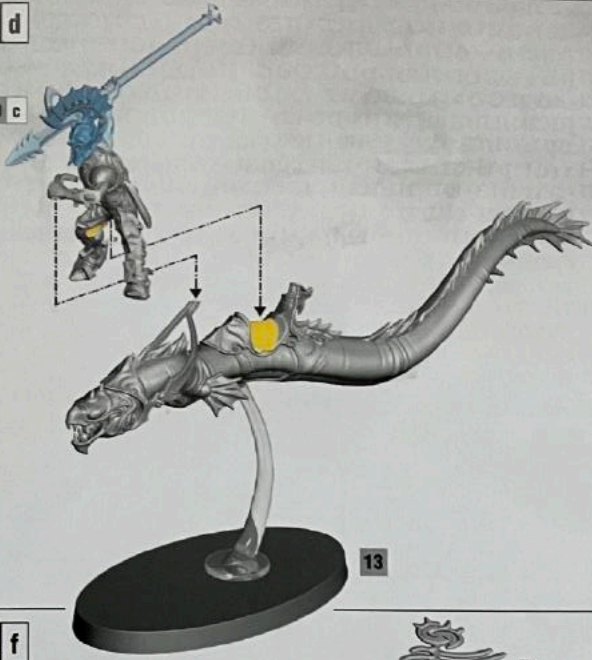


**20 c**

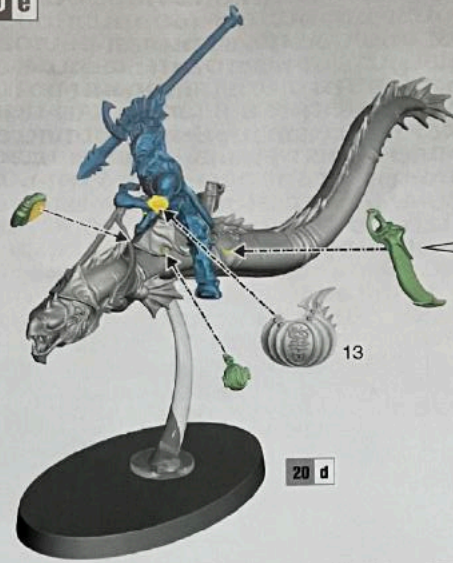


20 d

20 c



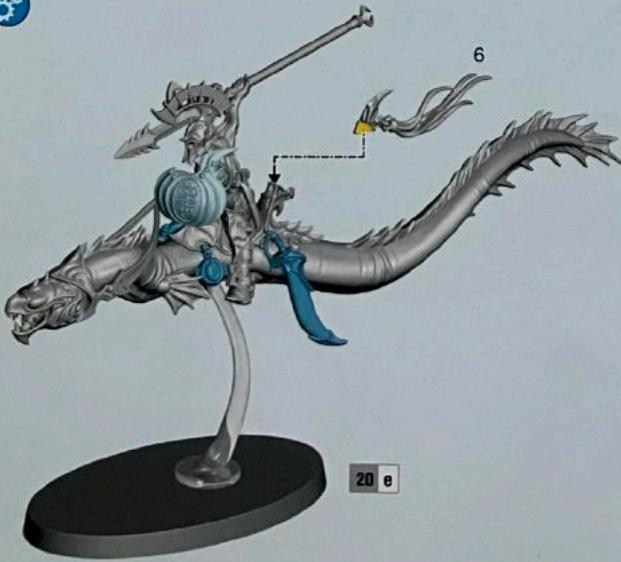
20 e



20 f



MORRSARR STANDARD BEARER



MORRSARR GUARD C

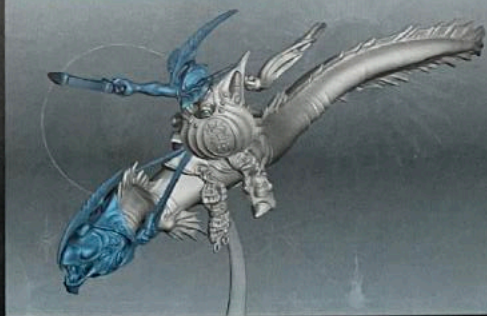


# 21 - 25 AKHELIAN ISHLAEN GUARD



- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

## 21 ISHLAEN LOCHIAN PRINCE



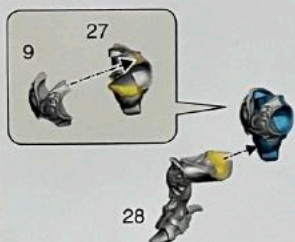
## 22 ISHLAEN GUARD A



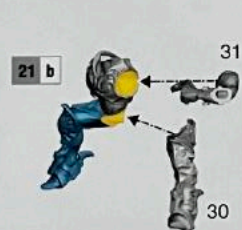
### 21 a ISHLAEN LOCHIAN PRINCE



### 21 b



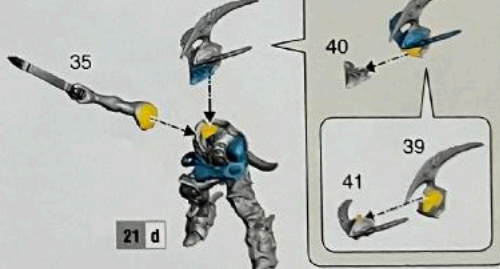
### 21 c



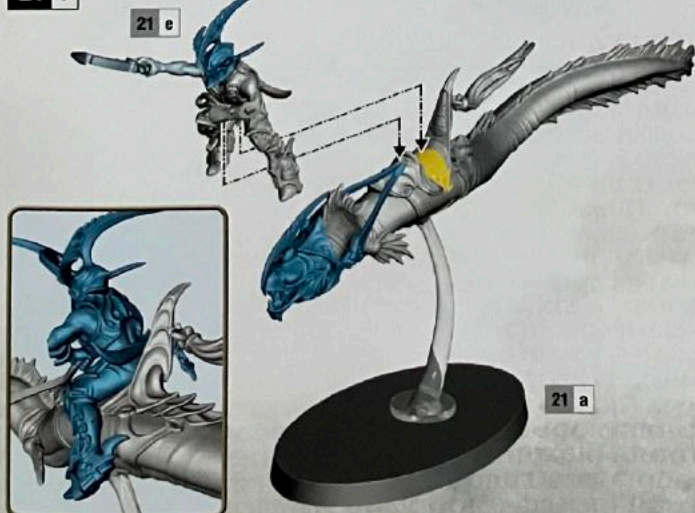
### 21 d



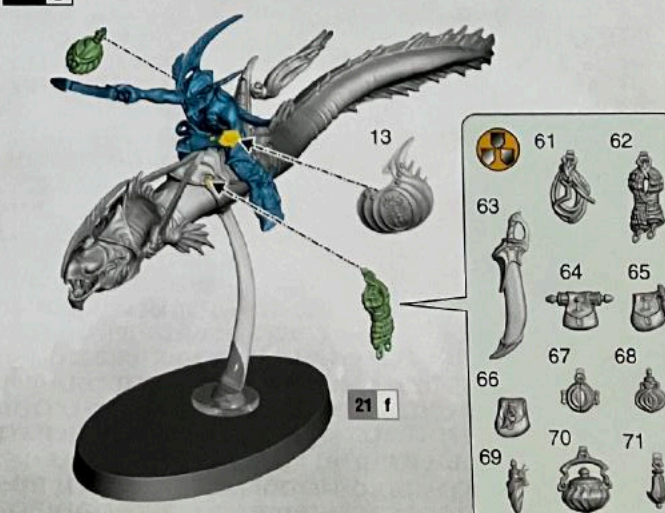
### 21 e

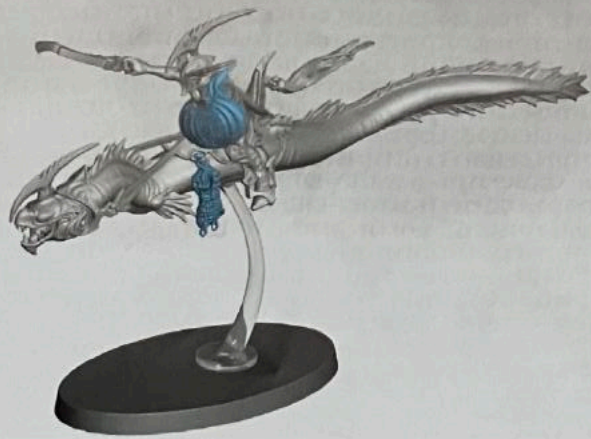


### 21 f

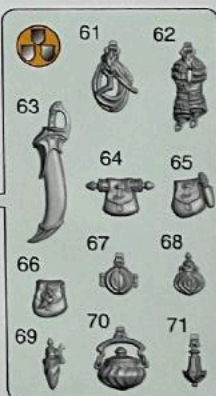
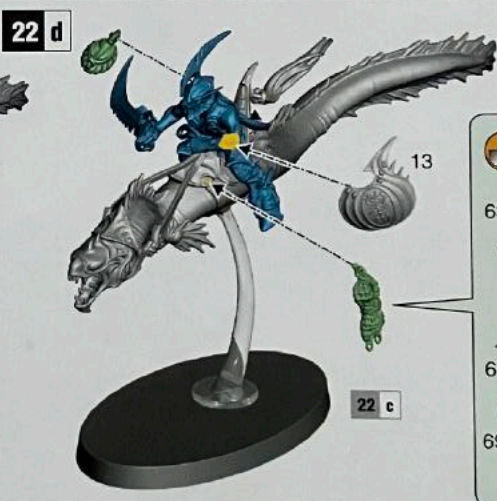
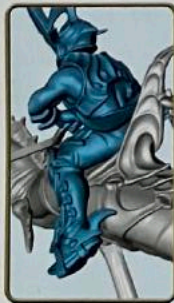
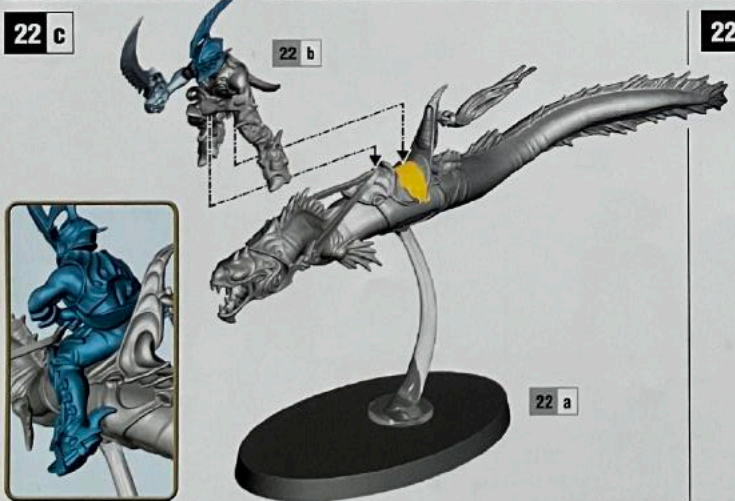
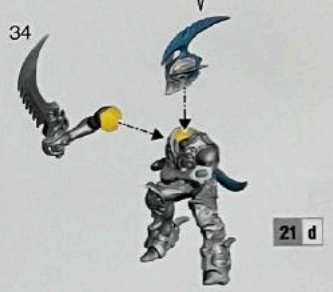
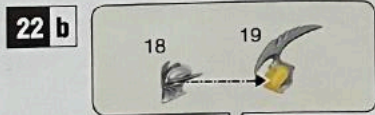
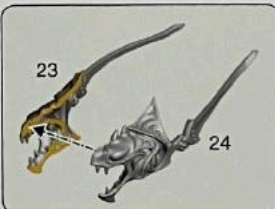


### 21 g





**22 a** ISHLAEN GUARD A



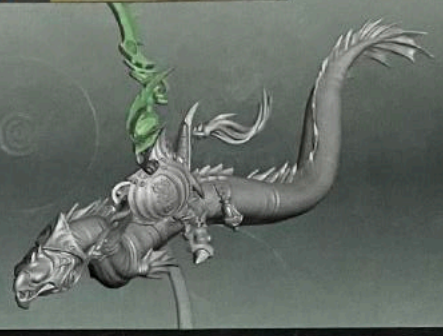


- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

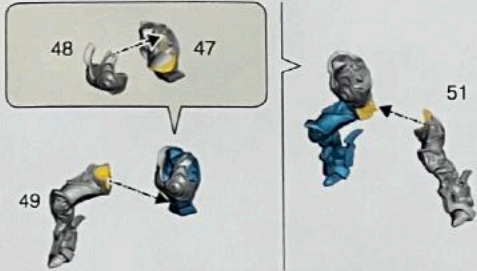
### 23 ISHLAEN MUSICIAN



### 24 ISHLAEN GUARD B



#### 23 a ISHLAEN MUSICIAN



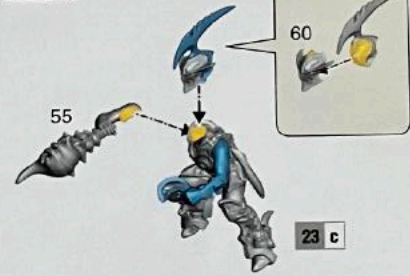
#### 23 b



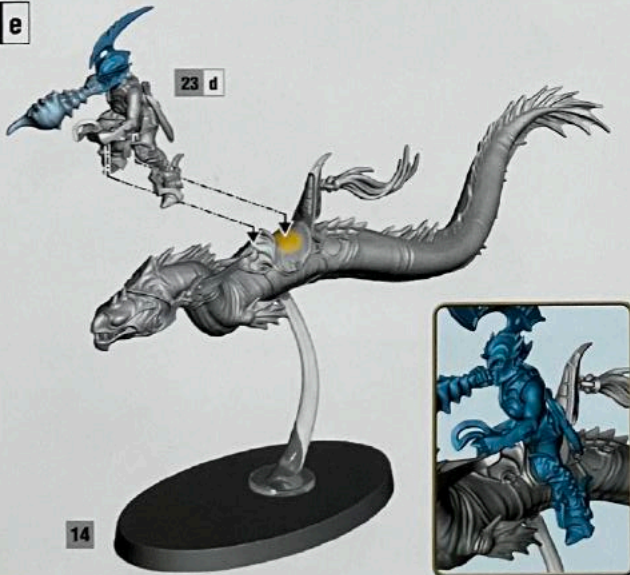
#### 23 c



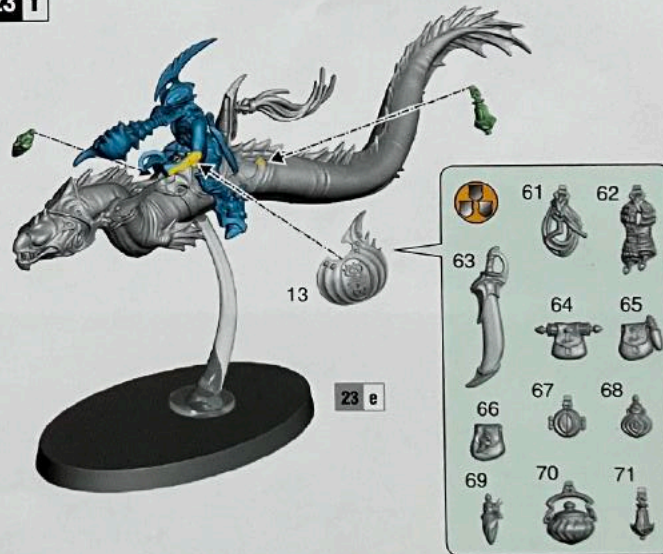
#### 23 d



#### 23 e

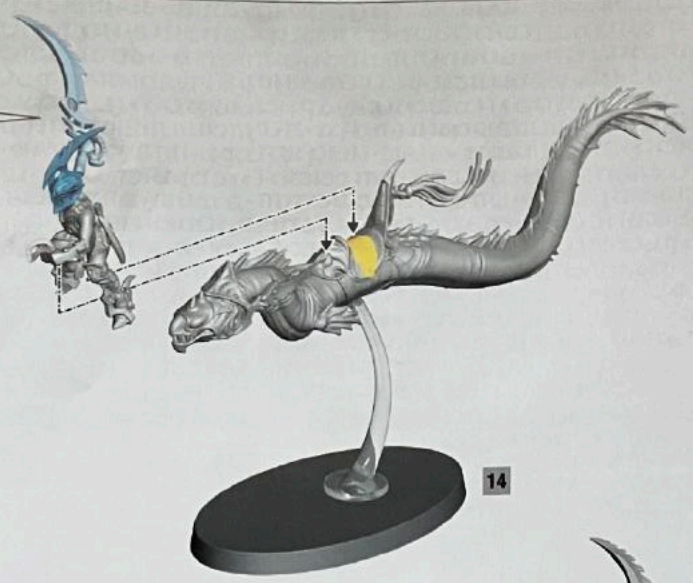
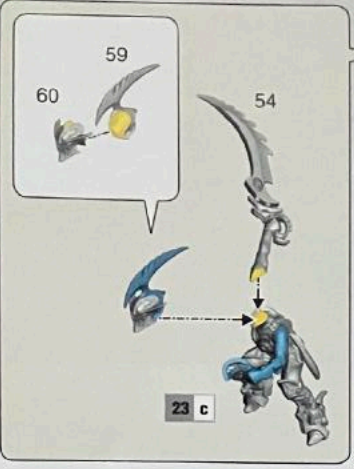


#### 23 f

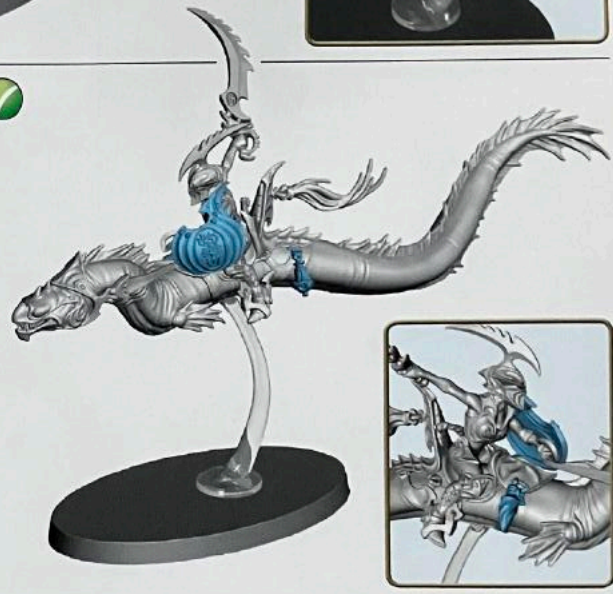
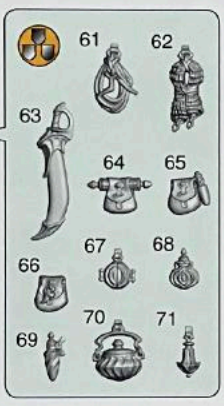
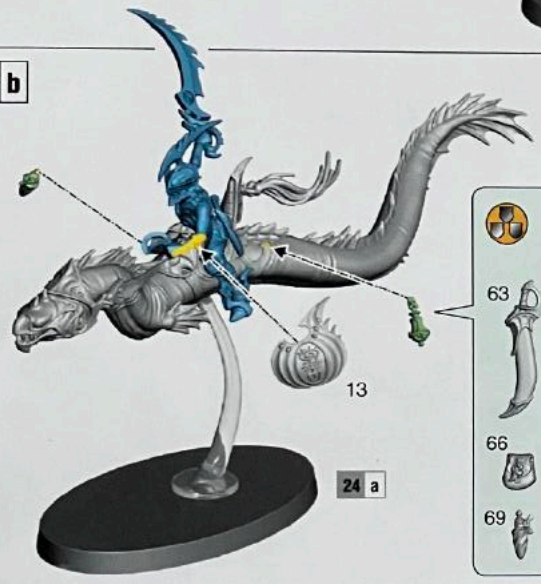




**24 a** ISHLAEN GUARD B



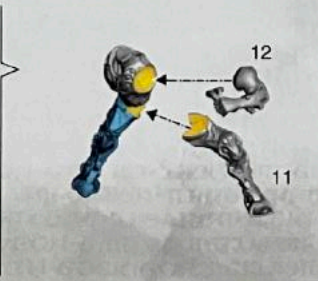
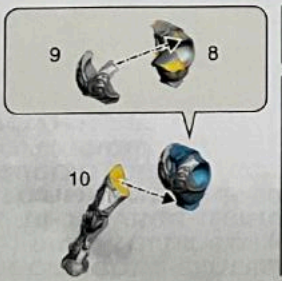
**24 b**



- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE



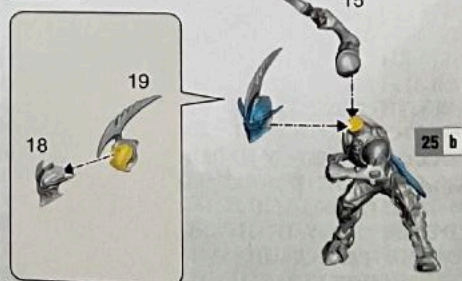
**25 a** ISHLAEN STANDARD BEARER



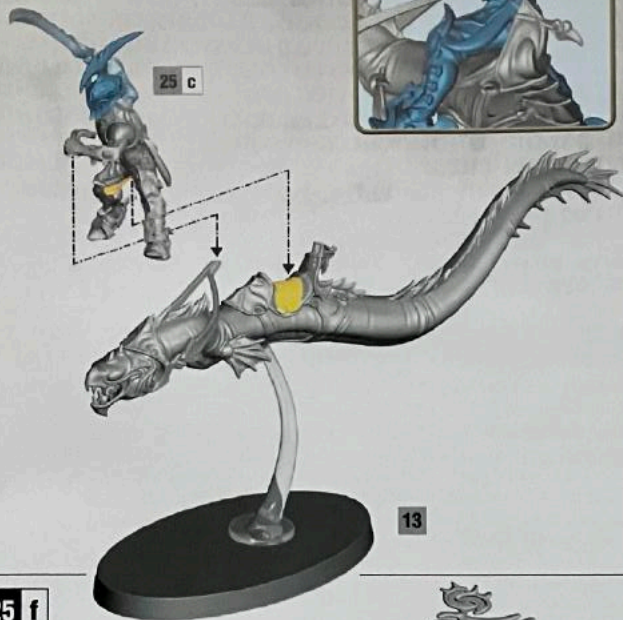
**25 b**



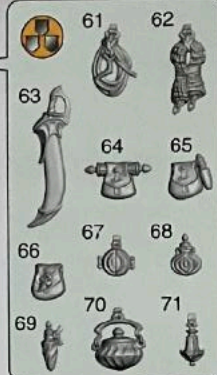
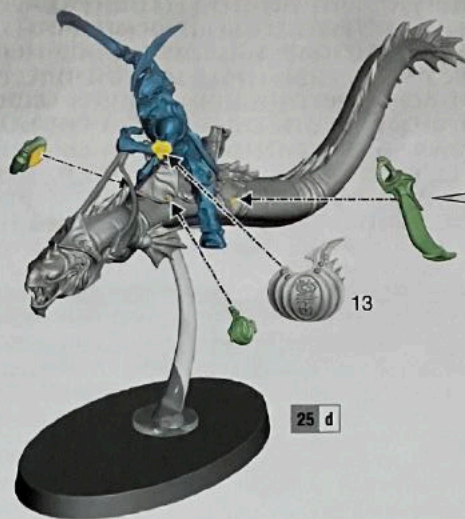
**25 c**



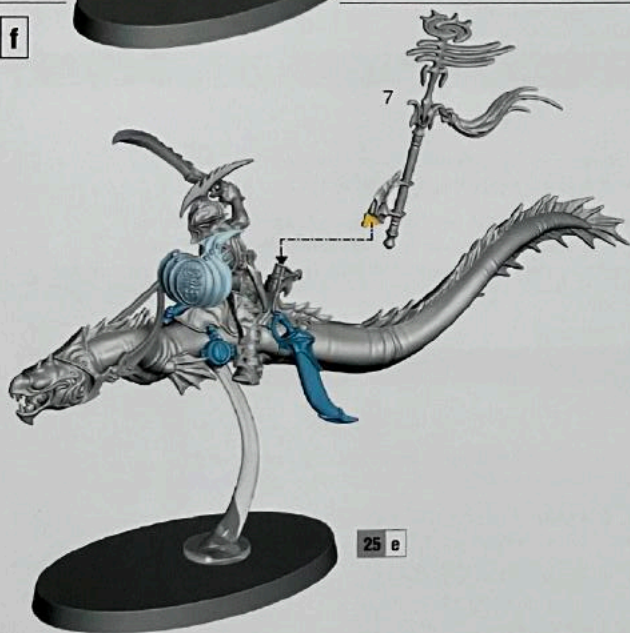
25 d



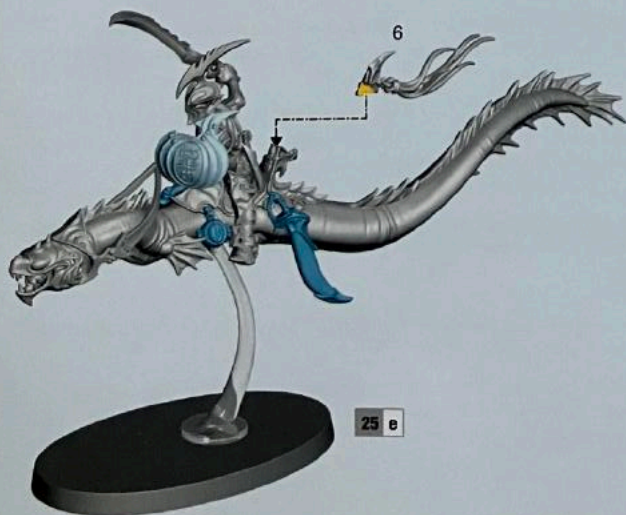
25 e



25 f



ISHLAEN STANDARD BEARER



ISHLAEN GUARD C



## IDONETH DEEPKIN

# ELETHOR'S RAIDERS LES PILLARDS D'ELETHOR JINETES DE ELETHOR ELETHORS RÄUBER CAVALIERI DI ELETHOR

### ENGLISH

#### ORGANISATION

Elethor's Raiders consists of the following units:

- 1 Isharann Soulrender
- 1 unit of Namarti Thralls
- 1 unit of Akhelian Morrarr Guard

#### ABILITIES

**Elethor's Thralls:** *Elethor wields his Namarti like an extension of his own self, and can restore the vitality of those who fall in battle without conscious thought.*

When you pick a **NAMARTI** unit from this battalion when using the Lurelight ability of an **ISHARANN SOULRENDER** from the same battalion, you can re-roll the D3 to determine how many models are returned to that **NAMARTI** unit.

### FRANÇAIS

#### ORGANISATION

Les Pillards d'Elethor se composent des unités suivantes:

- 1 Isharann Soulrender
- 1 unité de Namarti Thralls
- 1 unité d'Akhelian Morrarr Guard

#### APTITUDES

**Esclaves d'Elethor:** *Elethor dirige ses Namarti comme une extension de lui-même, et peut restaurer la vitalité de ceux qui tombent au combat sans même y songer.*

Lorsque vous choisissez une unité **NAMARTI** de ce bataillon pour employer l'aptitude Leurre de Lumière d'un **ISHARANN SOULRENDER** de ce même bataillon, vous pouvez relancer le D3 pour déterminer le nombre de figurines remplacées dans cette unité **NAMARTI**.

### ESPAÑOL

#### ORGANIZACIÓN

Los Jinetes de Elethor constan de las siguientes unidades:

- 1 Isharann Soulrender
- 1 unidad de Namarti Thralls
- 1 unidad de Akhelian Morrarr Guard

#### HABILIDADES

**Vasallos de Elethor.** *Elethor emplea a sus Namarti como una extensión de su propia voluntad y es capaz de revitalizar, sin siquiera hacer un esfuerzo consciente, a sus esbirros caídos en batalla.*

Cuando elijas una unidad **NAMARTI** de este batallón para usar la habilidad Luz señuelo de un **ISHARANN SOULRENDER** del mismo batallón, puedes repetir la tirada de 1D3 para determinar cuántas miniaturas devuelves a esa unidad **NAMARTI**.

### DEUTSCH

#### ORGANISATION

Elethors Räuber bestehen aus den folgenden Einheiten:

- 1 Isharann Soulrender
- 1 Einheit Namarti Thralls
- 1 Einheit Akhelian Morrarr Guard

#### FÄHIGKEITEN

**Elethors Knechte:** *Elethor führt seine Namarti wie eine Erweiterung seiner selbst, und in der Schlacht stellt er die Lebenskraft der Gefallenen wieder her, ohne dass dazu ein bewusster Gedanke nötig wäre.*

Wenn du beim Einsatz der Fähigkeit *Locklicht* eines **ISHARANN SOULRENDERS** dieses Bataillons eine **NAMARTI**-Einheit desselben Bataillons wählst, darfst du den W3-Wurf wiederholen, mit dem ermittelt wird, wie viele Modelle in die **NAMARTI**-Einheit zurückkehren.

### ITALIANO

#### ORGANIZZAZIONE

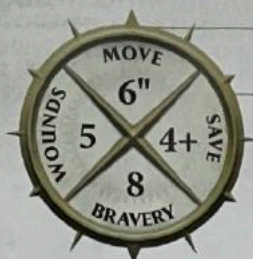
I Cavalieri di Elethor sono formati dalle seguenti unità:

- 1 Isharann Soulrender
- 1 unità di Namarti Thralls
- 1 unità di Akhelian Morrarr Guard

#### ABILITÀ

**Servitori di Elethor:** *Elethor sfrutta i suoi Namarti come se fossero una sua estensione e può ripristinare la vitalità dei caduti senza sforzarsi troppo.*

Quando scegli un'unità di **NAMARTI** di questo battaglione nel momento in cui usi l'abilità *Esca Luminosa* di un **ISHARANN SOULRENDER** dello stesso battaglione puoi ripetere il tiro del D3 per determinare quanti modelli vengono riportati in quell'unità di **NAMARTI**.



## ISHARANN SOULRENDER

The most combative of the Isharann are the Soulrenders. They are the takers of souls, reapers who claim the life-spirits of the dead. Eerie figures, Soulrenders bear scythe-like talúnhooks and are bathed in the fey glow of their helm-mounted lurelight. In battle their mystic powers allow them to use their collected souls in order to revive Namarti fallen.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Talúnhook	2"	2	3+	3+	-1	2
Rakerdart's Serrated Bill	3"	D3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

An Isharann Soulrender is a single model. They wield a fell Talúnhook that rips flesh from the bones of its target. Every Isharann Soulrender is accompanied by a Rakerdart – an ethereal manifestation of one of the hunting creatures from their undersea domain – which strikes at the Soulrender's enemies with its Serrated Bill.

### ABILITIES

**Lurelight:** *Isharann Soulrenders possess a mystical lure that is used to draw the souls of slain opponents to the Soulrender so that they can be captured and imprisoned. The captive souls can be used to resurrect the bodies of fallen Namarti, allowing them to do battle once more.*

At the end of your battleshock phase, pick a friendly **NAMARTI** unit wholly within 12" of this model and roll a D3. Return a number of slain models to the unit you picked up to the value of the roll. Add 1 to the D3 roll for each enemy model that was slain by damage caused by this model's Talúnhook in the combat phase of the same turn.

**Hangman's Knot:** *The rope-catch on a Talúnhook can be used to ensnare a victim, ensuring that neither they nor their soul can escape.*

At the start of the combat phase, pick an enemy **HERO** that is within 3" of this model and roll a dice. Subtract 2 from the dice roll if the enemy **HERO** is a **MONSTER**. On a 4+, you can re-roll failed hit rolls for this model's Talúnhook for attacks that target that enemy **HERO** in that combat phase.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, ISHARANN, HERO, SOULRENDER



## NAMARTI THRALLS

The core infantry of the Idoneth Deepkin, the Namarti Thralls advance into battle brandishing an array of vast two-handed weapons known as lanmari blades. Despite the Namarti's blindness and the heft of their blades, they spin, whirl and chop with aelven grace. The warriors are equally adept at engaging enemy monsters as they are at attacking massed ranks.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lanmari Blade	1"	2	3+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

A unit of Namarti Thralls has 10 or more models. They are armed with an array of double-handed Lanmari Blades.

### ICON BEARER

Models in this unit can be icon bearers. You can re-roll battleshock tests for a unit of Namarti Thralls that includes any icon bearers. In addition, add 1 to the Attacks characteristic of an icon bearer's Lanmari Blade.

### ABILITIES

**Sweeping Blows:** *Lanmari Blades can cut through opponents like an Allopex cuts through a shoal of Scryfish, or can be used to inflict grievous wounds on larger enemies.*

Add 1 to the Attacks characteristic of a Lanmari Blade if all of the attacks made with the weapon target enemy models with a Wounds characteristic of 1. Add 1 to the Damage characteristic instead if all of the attacks made with the weapon target enemy models with a Wounds characteristic of 4 or more.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, NAMARTI, THRALLS



## AKHELIAN MORRSARR GUARD

Swift and hard-hitting, the Akhelian Morrarsarr Guard are aggressive fast cavalry. In a blurring streak, they are upon the foe. Backed by the speed of the Fangmora Eel, the lowered voltspears of the Akhelians strike with lethal impact. Additionally the voltspears allow the Akhelians to build up and release the electrical charge generated by the Fangmora Eel in a deadly biovoltaic blast.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Voltspear	2"	2	3+	3+	-	1
Fangmora's Fanged Maw	1"	1	3+	3+	-	D3
Fangmora's Lashing Tail	2"	D3	3+	3+	-	1

### DESCRIPTION

A unit of Akhelian Morrarsarr Guard has 3 or more models. The riders fight with voltspears in one hand and carry shields with the other. They ride serpentine Fangmora Eels that bite at their enemies with Fanged Maws and batter them with their Lashing Tails.

### COMMAND GROUP

This unit can be led by a Lochian Prince, and can have any number of standard bearers and musicians. Add 1 to the Attacks characteristic of a Lochian Prince's Voltspear. You can re-roll battleshock tests for this unit if it includes any standard bearers, and you can re-roll charge rolls for this unit if it includes any musicians.

### FLY

Akhelian Morrarsarr Guard can fly.

### ABILITIES

**Biovoltaic Blast:** *Biovoltaic energy produced by Fangmora Eels is stored by their riders, ready to be discharged as a bolt of energy when the time is right.*

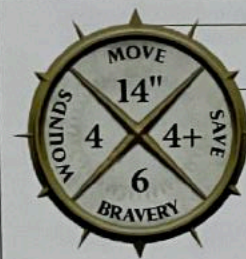
Once per battle, at the start of a combat phase, you can say that this unit will unleash the biovoltaic energy stored in its voltspears. If you do so, roll 1 die for each model in this unit. For each 3+, pick an enemy unit within 3" of this unit. That unit suffers 1 mortal wound. For each 6+, the unit that is picked suffers D3 mortal wounds instead.

**Wave Riders:** *When these warriors charge the foe, their spears hit with the power of a crashing wave.*

This unit's voltspears have a Rend characteristic of -2 and a Damage characteristic of 2 if this unit made a charge move earlier in the same turn.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, MORRSARR GUARD



## AKHELIAN ISHLAEN GUARD

In a slithering serpentine rush, the Akhelian Ishlaen Guard speed across the battlefield to crash headlong into the foe. While the Fangmora Eels lash out with their tails and rip apart the foe with their wicked bites, the riders rain down a flurry of blows with their flashing blades. A helsabre can channel the eel's electric blast into the rider's galv-shield, allowing it to better deflect enemy blows.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Helsabre	1"	3	3+	3+	-	1
Fangmora's Fanged Maw	1"	1	3+	3+	-	D3
Fangmora's Lashing Tail	2"	D3	3+	3+	-	1

### DESCRIPTION

A unit of Akhelian Ishlaen Guard has 3 or more models. The riders fight with Helsabres in one hand and carry shields with the other. They ride serpentine Fangmora Eels that bite at their enemies with Fanged Maws and batter them with their Lashing Tails.

### COMMAND GROUP

This unit can be led by a Lochian Prince, and can have any number of standard bearers and musicians. Add 1 to the Attacks characteristic of a Lochian Prince's Helsabre. You can re-roll battleshock tests for this unit if it includes any standard bearers, and you can re-roll charge rolls for this unit if it includes any musicians.

### FLY

Akhelian Ishlaen Guard can fly.

### ABILITIES

**Biovoltaic Barrier:** *The biovoltaic energy produced by Fangmora Eels is channelled by Ishlaen Guard into a crackling luminescent energy field that protects them from harm.*

Ignore the Rend characteristic of attacks against this unit when making save rolls for this unit. In addition, this unit has a Save characteristic of 3+ instead of 4+ if it made a charge move in the same turn.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, ISHLAEN GUARD



## ISHARANN SOULRENDER

Les Isharann les plus belliqueux sont les Soulrenders. Ce sont des moissonneurs d'âmes, des faucheurs qui s'emparent de l'énergie vitale des mourants. Ces personnages inquiétants portent des talúnhooks ressemblant à des faux et sont baignés en permanence dans la lueur du leurre de lumière accroché à leur casque. Leurs pouvoirs leur permettent d'utiliser les âmes pour ressusciter les Namarti.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Talúnhook	2"	2	3+	3+	-1	2
Bec Acéré de Rakerdart	3"	D3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

Un Isharann Soulrender est une figurine individuelle. Il manie un Talúnhook qui écorche vif ses victimes. Chaque Isharann Soulrender est accompagné par un Rakerdart, une manifestation éthérique d'un prédateur sous-marin, qui attaque les ennemis du Soulrender avec son Bec Acéré.

### APTITUDES

**Leurre de Lumière:** Les Isharann Soulrenders disposent d'un leurre mystique qui attire les âmes des ennemis tués afin que les Soulrenders les capturent. Ces âmes emprisonnées peuvent ensuite servir à ressusciter des Namarti tombés au combat.

À la fin de votre phase de déroute, choisissez une unité **NAMARTI** amie entièrement à 12" ou moins de cette figurine et lancez un D3. Remplacez autant de figurines tuées dans l'unité que le résultat. Ajoutez 1 au résultat pour chaque ennemi tué par le Talúnhook de cette figurine à la phase de combat de ce tour.

**Nœud Coulant:** La corde d'un Talúnhook peut servir à entraver une victime, afin que ni elle ni son âme ne s'échappent.

Au début de la phase de combat, choisissez un **HÉROS** ennemi à 3" ou moins de cette figurine et lancez un dé. Soustrayez 2 au résultat si le **HÉROS** ennemi est un **MONSTRE**. Sur 4+, vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour le Talúnhook de cette figurine, pour les attaques qui ciblent ce **HÉROS** ennemi à cette phase de combat.

### MOTS-CLÉS

ORDRE, AELF, IDONETH DEEPKIN, ISHARANN, HÉROS, SOULRENDER



## NAMARTI THRALLS

L'infanterie des Idoneth Deepkin est majoritairement formée de Namarti Thralls qui avancent en brandissant des armes à deux mains appelées lames Lanmari. Bien que les Namarti soient aveugles et que leurs armes soient encombrantes, ils bondissent et frappent avec une agilité typiquement aelfique. Ces guerriers sont tout aussi à l'aise face aux monstres que face aux régiments pléthoriques.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lames Lanmari	1"	2	3+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

Une unité de Namarti Thralls est composée d'au moins 10 figurines. Ils sont armés de Lames Lanmari à deux mains.

### PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Vous pouvez relancer les tests de déroute d'une unité de Namarti Thralls qui inclut un ou plusieurs Porte-icônes. De plus, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de la Lame Lanmari d'un porte-icône.

### APTITUDE

**Coups de Taille:** Une lame Lanmari peut couper un adversaire en deux aussi facilement qu'un Allopex traverse un banc de poissons prophètes. Elle peut infliger de terribles blessures aux grandes créatures.

Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques d'une Lame Lanmari si toutes les attaques de l'arme ciblent des figurines ennemies avec une caractéristique de Blessures de 1. Ajoutez 1 à la caractéristique Dégâts à la place si toutes les attaques de l'arme ciblent des figurines ennemies avec une caractéristique de Blessures de 4 ou plus.

### MOTS-CLÉS

ORDRE, AELF, IDONETH DEEPKIN, NAMARTI, THRALLS



## AKHELIAN MORRSARR GUARD

Rapides et redoutables, les Akhelian Morrarr Guard sont une cavalerie légère de choc. Ils fondent sur l'ennemi en un battement de cœur. Entraînés par l'élan des Fangmora Eels, les lances chocs des Akhelians frappent violemment. De plus, ces armes permettent de délivrer des décharges bioélectriques en drainant l'énergie des Fangmora Eels.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lance Choc	2"	2	3+	3+	-	1
Gueule Garnie de Crocs de Fangmora	1"	1	3+	3+	-	D3
Queue Fouetteuse de Fangmora	2"	D3	3+	3+	-	1

### DESCRIPTION

Une unité d'Akhelian Morrarr Guard compte au moins 3 figurines. Les cavaliers ont une lance choc à la main et un bouclier dans l'autre. Ils chevauchent des Fangmora Eels serpentine qui mordent avec leurs Gueules Garnies de Crocs et attaquent avec leurs Queues Fouetteuses.

### ÉTAT-MAJOR

Cette unité peut être menée par un Prince Lochian et peut avoir n'importe quel nombre de porte-étendard et de musiciens. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de la lance choc du Prince Lochian. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour cette unité si elle a un ou plusieurs porte-étendards, et relancer les jets de charge pour cette unité si elle a un ou plusieurs musiciens.

### VOL

L'Akhelian Morrarr Guard peut voler.

### APTITUDES

**Décharge Biovoltaïque:** L'énergie bioélectrique des Fangmora Eels est stockée dans les armes des cavaliers et peut être déchargée à tout instant.

Une fois par bataille, au début d'une phase de combat, vous pouvez décider de décharger les lances chocs de l'unité. Lancez un dé par figurine de l'unité. Pour chaque résultat de 3+, choisissez une unité ennemie à 3' ou moins de cette unité. L'unité ennemie subit une blessure mortelle. Pour chaque résultat de 6+, l'unité ennemie subit à la place D3 blessures mortelles.

**Cavaliers des Mers:** Les lances choc sont encore plus redoutables en charge.

Les lances choc de cette unité ont une caractéristique de Perforation de -2 et une caractéristique Dégâts de 2 si cette unité a effectué un mouvement de charge au même tour.

### MOTS-CLÉS

ORDRE, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, MORRSARR GUARD



## AKHELIAN ISHLAEN GUARD

Dans un élan de fureur ophidienne, l'Akhelian Ishlaen Guard file à travers le champ de bataille vers l'ennemi. Pendant que les Fangmora Eels frappent avec leurs queues et mordent féroce l'ennemi avec leurs crocs pointus, les cavaliers déchainent une grêle de coups. Un sabre funeste peut canaliser l'énergie bioélectrique de la Fangmora dans le bouclier galvanique pour détourner les coups.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Sabre Funeste	1"	3	3+	3+	-	1
Gueule Garnie de Crocs de Fangmora	1"	1	3+	3+	-	D3
Queue Fouetteuse de Fangmora	2"	D3	3+	3+	-	1

### DESCRIPTION

Une unité d'Akhelian Ishlaen Guard compte au moins 3 figurines. Les cavaliers combattent avec des Sabres Funestes et portent des boucliers. Ils chevauchent des Fangmora Eels serpentine qui mordent avec leurs Gueules Garnies de Crocs et attaquent avec leurs Queues Fouetteuses.

### ÉTAT-MAJOR

Cette unité peut être menée par un Prince Lochian et peut avoir n'importe quel nombre de porte-étendards et de musiciens. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques du sabre funeste du Prince Lochian. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour cette unité si elle a un ou plusieurs porte-étendards, et relancer les jets de charge pour cette unité si elle a un ou plusieurs musiciens.

### VOL

L'Akhelian Ishlaen Guard peut voler.

### APTITUDES

**Barrière Biovoltaïque:** L'énergie bioélectrique des Fangmora Eels est utilisée par les Ishlaen Guard pour créer un champ de force lumineux qui les protège des coups.

Ignorez la caractéristique de Perforation des attaques ciblant cette unité lorsque vous effectuez des jets de sauvegarde pour elle. En outre, cette unité a une caractéristique de Sauvegarde de 3+ au lieu de 4+ si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

### MOTS-CLÉS

ORDRE, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, ISHLAEN GUARD



## ISHARANN SOULRENDER

Los Soulrenders son los Isharann más combativos. Son los tomadores de almas, segadores que reclaman el espíritu vital de los muertos. Figuras espeluznantes, los Soulrenders llevan garfiogarras con forma de guadaña y los baña el resplandor de su linterna encendida. En batalla, sus poderes místicos les permiten usar las almas recogidas para revivir a Namarti caídos.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Garfiogarra	2"	2	3+	3+	-1	2
Hocico de sierra	3"	1D3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPCIÓN

Un Isharann Soulrender es una miniatura única. Empuñan un garfiogarra que hiende la carne de su objetivo. Todo Isharann Soulrender va acompañado por un Rakerdart, una manifestación etérea de uno de los animales cazadores de sus dominios submarinos, capaz de golpear a los enemigos del Soulrender con su hocico de sierra.

### HABILIDADES

**Luz señuelo.** Los Isharann Soulrenders poseen un señuelo místico para atraer y capturar las almas de los oponentes muertos. Las almas cautivas pueden usarse para resucitar los cadáveres de Namarti, y permitirles así luchar de nuevo.

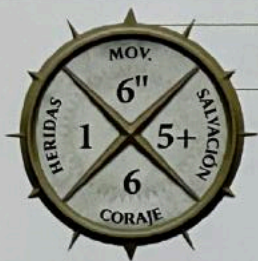
Al final de tu fase de acobardamiento, elige una unidad amiga **NAMARTI** completamente a 12" o menos de esta miniatura y tira 1D3. Devuelve tantas miniaturas muertas a la unidad escogida como el valor de la tirada. Suma 1 a la tirada de 1D3 por cada miniatura enemiga muerta por el daño causado por el garfiogarra de esta miniatura en la fase de combate de ese mismo turno.

**Soga del ahorcado.** La cuerda en un garfiogarra atrapa a la víctima, garantizando así que ni ella ni su alma puedan escapar.

Al inicio de la fase de combate, escoge un **HÉROE** enemigo a 3" o menos de esta miniatura y tira un dado. Resta 2 a la tirada si el enemigo **HÉROE** es un **MONSTRUO**; con 4+, puedes repetir tiradas para impactar fallidas del garfiogarra de esta miniatura en ataques que tengan como blanco a ese **HÉROE** enemigo en esa fase de combate.

### CLAVES

ORDEN, AELF, IDONETH DEEPKIN, ISHARANN, HÉROE, SOULRENDER



## NAMARTI THRALLS

Los Namarti Thralls, la unidad base de infantería de los Idoneth Deepkin, avanzan hacia la batalla con grandes armas a dos manos conocidas como espadas lanmari. Pese a la ceguera de los Namarti y al peso de sus armas, son capaces de moverse y atacar con la típica gracilidad aelf. Estos guerreros están igualmente dotados para enfrentarse a los monstruos enemigos como a las grandes masas de tropas.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Espada lanmari	1"	2	3+	3+	-1	1

### DESCRIPCIÓN

Una unidad de Namarti Thralls tiene 10 o más miniaturas. Van armadas con espadas lanmari a dos manos.

### PORTAICONO

Las miniaturas de esta unidad pueden ser portaiconos. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento de una unidad de Namarti Thralls que incluya algún portaicono. Además, suma 1 al atributo Ataques de la espada lanmari del portaicono.

### HABILIDADES

**Golpes de barrido.** Las espadas lanmari pueden atravesar a cualquier enemigo de tamaño medio, e infligir grandes y profundas heridas a enemigos más grandes.

Suma 1 al atributo Ataques de una espada lanmari si todos los ataques que se llevan a cabo con el arma eligen como blanco a miniaturas enemigas que tengan un atributo Heridas de 1. Si todos los ataques que se llevan a cabo con el arma eligen como blanco a miniaturas enemigas con un atributo Heridas de 4 o más, en lugar de eso suma 1 al atributo Daño de la espada lanmari.

### CLAVES

ORDEN, AELF, IDONETH DEEPKIN, NAMARTI, THRALLS





## AKHELIAN MORRSARR GUARD

Rápidos y duros, los guerreros de la Akhelian Morrarr Guard son agresivas fuerzas de caballería ligera. En apenas un abrir y cerrar de ojos, montados en sus Fangmora Eels, caen sobre el enemigo. Sus lanzas voltaicas les permiten canalizar la carga eléctrica generada por esas bestias y liberarla en forma de letales descargas.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Lanza voltaica	2"	2	3+	3+	-	1
Fauces afiladas de fangmora	1"	1	3+	3+	-	1D3
Cola látigo de fangmora	2"	1D3	3+	3+	-	1

### DESCRIPCIÓN

Una unidad de Akhelian Morrarr Guard tiene 3 o más miniaturas. Los jinetes luchan con lanzas voltaicas en una mano y escudos en la otra. Montan sobre Fangmora Eels, que muerden a sus enemigos con sus fauces afiladas y los golpean con sus colas látigo.

### GRUPO DE MANDO

Esta unidad puede ser liderada por un Lochian Prince, y tener cualquier número de portaestandartes y músicos. Suma 1 al atributo Ataques de la lanza voltaica de un Lochian Prince. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento esta unidad si incluye algún portaestandarte y puedes repetir las tiradas de carga de esta unidad si incluye algún músico.

### VOLAR

Los Akhelian Morrarr Guard pueden volar.

### HABILIDADES

**Descarga biovoltaica.** La energía biovoltaica producida por las Fangmora Eels es almacenada por sus jinetes, que la descargan contra el enemigo en el momento oportuno.

Una vez por batalla, al inicio de una fase de combate, puedes declarar que esta unidad liberará la energía biovoltaica almacenada en sus lanzas voltaicas. En tal caso, tira 1 dado por cada miniatura de la unidad. Por cada resultado de 3+, elige una unidad enemiga a 3" o menos de esta unidad. Dicha unidad enemiga sufre 1 herida mortal. Por cada resultado de 6+, la unidad en cuestión sufre 1D3 heridas mortales en vez de 1.

**Jinetes de olas.** Cuando estos guerreros cargan contra el enemigo, sus lanzas impactan con el poder de las olas rompiendo contra las rocas.

Las lanzas voltaicas de esta unidad tienen un atributo Perforar de -2 y un atributo Daño de 2 si esta unidad ha realizado un movimiento de carga ese mismo turno.

#### CLAVES

ORDEN, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, MORRSARR GUARD



## AKHELIAN ISHLAEN GUARD

La Akhelian Ishlaen Guard avanza con la velocidad de una serpiente marina hasta chocar con el enemigo. Mientras las Fangmora Eels golpean con sus colas y lanzan sus temibles dentelladas, los jinetes desatan una lluvia de espadaos con sus sables infernales, y canalizan la electricidad de sus monturas hacia sus escudos galvanizados, a fin de bloquear los ataques enemigos.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Sable infernal	1"	3	3+	3+	-	1
Fauces afiladas de fangmora	1"	1	3+	3+	-	1D3
Cola látigo de fangmora	2"	1D3	3+	3+	-	1

### DESCRIPCIÓN

Una unidad de Akhelian Ishlaen Guard tiene 3 o más miniaturas. Los jinetes luchan con sables infernales en una mano y escudos en la otra. Montan sobre Fangmora Eels, que muerden a sus enemigos con sus fauces afiladas y los golpean con sus colas látigo.

### GRUPO DE MANDO

Esta unidad puede ser liderada por un Lochian Prince, y tener cualquier número de portaestandartes y músicos. Suma 1 al atributo Ataques de la lanza voltaica de un Lochian Prince. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento esta unidad si incluye algún portaestandarte y puedes repetir las tiradas de carga de esta unidad si incluye algún músico.

### VOLAR

Los Akhelian Ishlaen Guard pueden volar.

### HABILIDADES

**Barrera biovoltaica.** La energía biovoltaica que generan las Fangmora Eels es canalizada por la Ishlaen Guard dando lugar a un campo de electricidad luminiscente y crepitante que les protege del daño.

Ignora el atributo Perforar de los ataques contra esta unidad al hacer tiradas de salvación por ella. Además, esta unidad tiene un atributo Salvación de 3+ en lugar de 4+ si ha realizado un movimiento de carga en el mismo turno.

#### CLAVES

ORDEN, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, ISHLAEN GUARD



## ISHARANN SOULRENDER

Die kämpferischsten Isharann sind die Soulrenders. Sie nehmen die Seelen und sind die Schmitter, die die Lebensgeister der Toten beanspruchen. Soulrenders sind unheimliche Gestalten, tragen sensenartige Talúnhaken und sind in das geisterhafte Licht des Locklichts an ihrem Helm gebadet. In der Schlacht können sie die gesammelten Seelen durch ihre magische Kraft einsetzen, um gefallene Namarti wiederzubeleben.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Talúnhaken	2"	2	3+	3+	-1	2
Rakerdart-Sägeschnabel	3"	W3	3+	3+	-1	1

### BESCHREIBUNG

Ein Isharann Soulrender ist ein einzelnes Modell. Er führt einen grausamen Talúnhaken, der dem Ziel das Fleisch von den Knochen reißt. Jeder Isharann Soulrender wird von einem Rakerdart begleitet – einer körperlosen Manifestation einer der Jagdkreaturen ihres Unterseereiches – der mit seinem Sägeschnabel nach den Feinden des Soulrenders sticht.

### FÄHIGKEITEN

**Henkersknoten:** Das Fangseil an einem Talúnhaken kann ein Opfer umschlingen und sorgt dafür, dass weder das Opfer noch seine Seele entkommen kann.

Wähle zu Beginn der Nahkampfphase einen feindlichen **HELDEN**, der sich innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, und wirf einen Würfel. Ziehe 2 vom Wurfresultat ab, wenn der feindliche **HELD** ein **MONSTER** ist. Bei 4+ kannst du misslungene Trefferwürfe für den Talúnhaken dieses Modells für Attacken in dieser Nahkampfphase wiederholen, deren Ziel der gewählte feindliche **HELD** ist.

**Locklicht:** Isharann Soulrenders besitzen einen mystischen Köder, mit dem sie die Seelen toter Gegner zu sich locken, wo sie gefangen und eingesperrt werden. Mit den gefangenen Seelen können die Körper gefallener Namarti wiederbelebt werden, um noch einmal zu kämpfen.

Wähle am Ende deiner Kampfschockphase eine befreundete **NAMARTI**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet, und wirf einen W3. Stelle entsprechend viele getötete Modelle zur gewählten Einheit zurück. Addiere 1 zum W3-Wurf für jedes feindliche Modell, das durch Schaden durch den Talúnhaken dieses Modells in der Nahkampfphase desselben Zugs getötet wurde.

### SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, IDONETH DEEPKIN, ISHARANN, HELD, SOULRENDER



## NAMARTI THRALLS

Als Hauptbestandteil der Infanterie der Idoneth Deepkin rücken die Namarti Thralls vor und teilen gnadenlose Hiebe mit einer Vielfalt gewaltiger Zweihandwaffen aus, die man Lanmari-Klingen nennt. Von ihrer Blindheit und ihren schwergewichtigen Waffen darf man sich keineswegs täuschen lassen, denn sie wirbeln trotzdem mit aelfischer Eleganz über das Schlachtfeld und scheuen weder den Kampf mit Monstern noch mit großen Truppenverbänden.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Lanmari-Klinge	1"	2	3+	3+	-1	1

### BESCHREIBUNG

Eine Einheit aus Namarti Thralls besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie sind mit zweihändigen Lanmari-Klingen bewaffnet.

### IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Du darfst Kampfschocktests für Einheiten aus Namarti Thralls wiederholen, die Ikonenträger enthalten. Addiere außerdem 1 auf den Attackswert der Lanmari-Klinge eines Ikonenträgers.

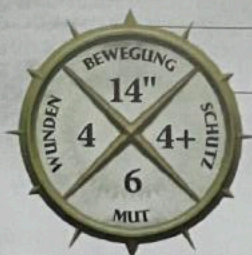
### FÄHIGKEITEN

**Geschwungene Hiebe:** Lanmari-Klingen schneiden durch ihre Feinde wie ein Allopex durch einen Schwarm Scryfishes oder können verwendet werden, um größeren Widersachern schreckliche Wunden zuzufügen.

Addiere 1 auf den Attackenwert einer Lanmari-Klinge, wenn alle Attacken mit dieser Waffe feindliche Modelle mit einem Wundenwert von 1 zum Ziel haben. Addiere stattdessen 1 auf den Schadenswert, wenn alle Attacken mit dieser Waffe ein feindliches Modell mit einem Wundenwert von 4 oder mehr zum Ziel haben.

### SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, IDONETH DEEPKIN, NAMARTI, THRALLS



## AKHELIAN MORRSARR GUARD

Die schnell und hart zuschlagende Akhelian Morrarr Guard ist aggressive leichte Reiterei. Wie ein Blitz fällt sie über den Feind her. Unterstützt durch die Geschwindigkeit des Fangmora-Aals schlagen die gesenkten Voltspeere der Akhelians mit tödlicher Wucht ein. Außerdem ermöglichen die Voltspeere es den Akhelians, die elektrische Energie des Fangmora-Aals zu speichern und als tödlichen biovoltaischen Schlag zu entfesseln.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Voltspeer	2"	2	3+	3+	-	1
Reißendes Fangmora-Maul	1"	1	3+	3+	-	W3
Peitschender Fangmora-Schwanz	2"	W3	3+	3+	-	1

### BESCHREIBUNG

Eine Einheit Akhelian Morrarr Guard besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Reiter kämpfen mit Voltspeeren in einer Hand und tragen Schilde in der anderen. Sie reiten auf schlangenartigen Fangmora-Aalen, die mit Reißenden Mäulern nach Feinden schnappen und mit Peitschenden Schwänzen nach Gegnern schlagen.

### KOMMANDOABTEILUNG

Diese Einheit kann von einem Lochian Prince angeführt werden und beliebig viele Standartenträger und Musiker enthalten. Addiere 1 zum Attackenwert des Voltspeers eines Lochian Princes. Du kannst Kampfschocktests für diese Einheit wiederholen, wenn sie Standartenträger enthält, und du kannst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen, wenn sie Musiker enthält.

### FLIEGEN

Akhelian Morrarr Guard kann fliegen.

### FÄHIGKEITEN

**Biovoltaischer Schlag:** Die biovoltaische Energie der Fangmora-Aale wird von ihren Reitern gespeichert, um zur rechten Zeit als Energieblitz entladen zu werden.

Einmal pro Schlacht darfst du zu Beginn der Nahkampfphase die biovoltaische Energie entfesseln, die die Einheit in ihren Voltspeeren gespeichert hat. Wenn du dies tust, wirf 1 Würfel für jedes Modell der Einheit. Wähle für jede 3+ eine feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit. Die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Für jede 6+ erleidet die gewählte Einheit stattdessen W3 tödliche Verwundungen.

**Wellenreiter:** Wenn diese Krieger angreifen, treffen ihre Speere mit der Macht einer brechenden Welle.

Die Voltspeere dieser Einheit haben einen Wuchtwert von -2 und einen Schadenswert von 2, wenn die Einheit in diesem Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

### SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, MORRSARR GUARD



## AKHELIAN ISHLAEN GUARD

Als glitschiger schlangenartiger Sturm rast die Akhelian Ishlaen Guard über das Schlachtfeld und kracht mit dem Kopf voran in den Feind. Während die Fangmora-Aale mit ihren Schwänzen peitschen und den Feind mit ihren bössartigen Bissen zerreißen, lassen die Reiter einen Schlaghagel mit ihren blitzenden Klingen herabregnen. Ein Helsäbel kann den Elektroschock des Aals in den Galvanik-Schild des Reiters leiten, wodurch dieser feindliche Hiebe besser ablenkt.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Helsäbel	1"	3	3+	3+	-	1
Reißendes Fangmora-Maul	1"	1	3+	3+	-	W3
Peitschender Fangmora-Schwanz	2"	W3	3+	3+	-	1

### BESCHREIBUNG

Eine Einheit Akhelian Ishlaen Guard besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Reiter kämpfen mit Helsäbeln in einer Hand und Schilden in der anderen. Sie reiten auf schlangenartigen Fangmora-Aalen, die mit Reißenden Mäulern nach Feinden schnappen und mit Peitschenden Schwänzen nach Gegnern schlagen.

### KOMMANDOABTEILUNG

Diese Einheit kann von einem Lochian Prince angeführt werden und beliebig viele Standartenträger und Musiker enthalten. Addiere 1 zum Attackenwert des Helsäbels eines Lochian Princes. Du kannst Kampfschocktests für diese Einheit wiederholen, wenn sie Standartenträger enthält, und du kannst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen, wenn sie Musiker enthält.

### FLIEGEN

Die Akhelian Ishlaen Guard kann fliegen.

### FÄHIGKEITEN

**Biovoltaisches Feld:** Die Ishlaen Guard kanalisiert die biovoltaische Energie der Fangmora-Aale in ein knisterndes, leuchtendes Feld, das sie vor Schaden schützt.

Wenn du für diese Einheit Schutzwürfe durchführst, ignorierst du den Wuchtwert der Attacke. Außerdem hat diese Einheit einen Schutzwert von 3+ statt 4+, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

### SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, ISHLAEN GUARD



## ISHARANN SOULRENDER

I Soulrenders sono gli Isharann più combattivi. Sono i mietitori di anime che prelevano gli spiriti vitali dei morti. Figure inquietanti, portano talúnhooks simili a falci e sono avvolti dal bagliore incantato delle esche luminose sui loro elmi. In battaglia i loro poteri mistici gli permettono di usare le anime raccolte per resuscitare i Namarti caduti.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Talúnhook	2"	2	3+	3+	-1	2
Rakerdart's Serrated Bill	3"	D3	3+	3+	-1	1

### DESCRIZIONE

Un Isharann Soulrender è un singolo modello. Brandisce un terribile Talúnhook che strappa la carne dalle ossa della preda. Ognuno è accompagnato da un Rakerdart, una manifestazione eterea di una delle creature predatrici del dominio sottomarino, che colpisce i nemici con il suo Serrated Bill.

### ABILITÀ

**Esca Luminosa:** gli Isharann Soulrenders possiedono un'esca mistica che usano per attirare le anime delle prede in modo da catturarle. Gli spiriti prigionieri possono essere sfruttati per resuscitare i Namarti caduti, consentendo loro di combattere di nuovo.

Alla fine della tua fase di shock, scegli un'unità di NAMARTI amica interamente entro 12" da questo modello e tira un D3. Riporta nell'unità scelta un numero di modelli uccisi al massimo pari al risultato. Aggiungi 1 al risultato del D3 per ogni modello nemico che è stato ucciso da danni inflitti dal Talúnhook di questo modello nella fase di combattimento dello stesso turno.

**Nodo Scorsoio:** il cappio di un Talúnhook può essere usato per catturare la vittima, in modo che né essa né la sua anima possano fuggire.

All'inizio della fase di combattimento, scegli un HERO nemico che si trova entro 3" da questo modello e tira un dado. Sottrai 2 dal risultato se l'HERO nemico è un MONSTER. Con 4+ puoi ripetere i tiri per colpire falliti del Talúnhook di questo modello per gli attacchi che hanno come bersaglio quell'HERO nemico in quella fase di combattimento.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, ISHARANN, HERO, SOULRENDER



## NAMARTI THRALLS

I Namarti Thralls, il nucleo di fanteria degli Idoneth Deepkin, avanzano in battaglia con una serie di grandi armi a due mani chiamate lanmari blades. Nonostante siano ciechi e i loro equipaggiamenti pesanti, volteggiano, saltano e affettano con grazia aelfica. Questi guerrieri sono parimenti abili nell'ingaggiare i mostri nemici tanto quanto nell'attaccare i ranghi ammassati.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lanmari Blade	1"	2	3+	3+	-1	1

### DESCRIZIONE

Un'unità di Namarti Thralls include 10 o più modelli. Sono armati con una serie di Lanmari Blades a due mani.

### ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere icon bearers. Puoi ripetere i test di shock di un'unità di Namarti Thralls che include qualsiasi icon bearer. Inoltre, aggiungi 1 alla caratteristica Attacks della Lanmari Blade di un icon bearer.

### ABILITÀ

**Colpi Spazzanti:** le Lanmari Blades sono in grado di trapassare gli avversari come un Alloplex fa con un banco di Scryfishes, o possono essere usate per infliggere ferite gravi a nemici più grandi.

Aggiungi 1 alla caratteristica Attacks di una Lanmari Blade se tutti i suoi attacchi hanno come bersaglio modelli nemici con una caratteristica Wounds di 1. Aggiungi invece 1 alla caratteristica Damage se tutti i suoi attacchi hanno come bersaglio modelli nemici con una caratteristica Wounds di 4 o più.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, NAMARTI, THRALLS



## AKHELIAN MORRSARR GUARD

Rapida ed efficace, l'Akhelian Morrarr Guard è una cavalleria fulminea e aggressiva, che cala sul nemico in un istante. Supportate dalla velocità delle Fangmora Eels, le voltspears abbassate degli Akhelians colpiscono in maniera micidiale. Queste armi consentono inoltre di accumulare e scatenare la carica elettrica generata dalle bestie in una letale esplosione biovoltaica.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Voltspear	2"	2	3+	3+	-	1
Fangmora's Fanged Maw	1"	1	3+	3+	-	D3
Fangmora's Lashing Tail	2"	D3	3+	3+	-	1

### DESCRIZIONE

Un'unità di Akhelian Morrarr Guards include 3 o più modelli. I cavalieri combattono con voltspears in una mano e portano scudi nell'altra. Cavalcano Fangmora Eels simili a serpenti che mordono con Fanged Maws e colpiscono i nemici con Lashing Tails.

### GRUPPO COMANDO

Questa unità può essere guidata da un Lochian Prince, e può includere qualsiasi numero di standard bearers e musicians. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacks della Voltspear di un Lochian Prince. Puoi ripetere i test di shock di questa unità se include qualsiasi standard bearer, e puoi ripetere i tiri per caricare di questa unità se include qualsiasi musician.

### VOLO

Gli Akhelian Morrarr Guards possono volare.

### ABILITÀ

**Esplosione Biovoltaica:** l'energia biovoltaica prodotta dalle Fangmora Eels viene incamerata dai cavalieri, pronta ad essere scatenata al momento giusto.

Una volta per battaglia, all'inizio di una fase di combattimento, puoi dichiarare che questa unità scatena l'energia biovoltaica incamerata nelle sue voltspears. In tal caso, tira 1 dado per ciascun modello in questa unità. Per ogni 3+, scegli un'unità nemica entro 3" da questa unità. Essa subisce 1 ferita mortale. Per ogni 6+, essa subisce invece D3 ferite mortali.

**Cavalcaonde:** quando questi guerrieri caricano il nemico, le loro lance colpiscono con la forza di un'onda.

Le voltspears di questa unità hanno una caratteristica Rend di -2 e una caratteristica Damage di 2 se questa unità ha effettuato un movimento di carica in precedenza nello stesso turno.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, MORRSARR GUARD



## AKHELIAN ISHLAEN GUARD

Con un guizzo serpentino, l'Akhelian Ishlaen Guard sfreccia sul campo di battaglia per abbattersi sul nemico. Mentre le Fangmora Eels colpiscono con le code e fanno a pezzi l'avversario con morsi strazianti, i cavalieri scagliano rapidi colpi delle lame luccicanti. Una helsabre può incanalare l'esplosione elettrica della bestia nello scudo galvanico del cavaliere, consentendogli di deflettere meglio gli attacchi avversari.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Helsabre	1"	3	3+	3+	-	1
Fangmora's Fanged Maw	1"	1	3+	3+	-	D3
Fangmora's Lashing Tail	2"	D3	3+	3+	-	1

### DESCRIZIONE

Un'unità di Akhelian Ishlaen Guards include 3 o più modelli. I cavalieri combattono con Helsabres in una mano e portano scudi nell'altra. Cavalcano Fangmora Eels simili a serpenti che mordono con Fanged Maws e colpiscono i nemici con Lashing Tails.

### GRUPPO COMANDO

Questa unità può essere guidata da un Lochian Prince, e può includere qualsiasi numero di standard bearers e musicians. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacks della Helsabre di un Lochian Prince. Puoi ripetere i test di shock di questa unità se include qualsiasi standard bearer, e puoi ripetere i tiri per caricare di questa unità se include qualsiasi musician.

### VOLO

Gli Akhelian Ishlaen Guards possono volare.

### ABILITÀ

**Barriera Biovoltaica:** l'energia biovoltaica prodotta dalle Fangmora Eels viene incanalata dagli Ishlaen Guards in sfrigoranti campi di forza luminosi che li proteggono dai danni.

Ignora la caratteristica Rend degli attacchi contro questa unità quando effettui i tiri salvezza per i suoi modelli. Inoltre, questa unità ha una caratteristica Save di 3+ invece che di 4+ se ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, AKHELIAN GUARD, ISHLAEN GUARD