

# MELUSAI IRONSCALE

Melusai Ironscales werden geschmiedet aus den Aelf-Seelen, in denen der Rachedurst am heftigsten loderte. Sie dienen Morathi als elitäre Anführerinnen der Scáthgeborenen und sind selbst erschreckend fähige Kriegerinnen.



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Keldrisaith	18"	3	3+	3+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Keldrisaith	2"	3	3+	3+	-1	W3

## BESCHREIBUNG

Eine Melusai Ironscale ist ein einzelnes Modell, das mit einem Keldrisaith bewaffnet ist.

## FÄHIGKEITEN

**Blut des Orakels:** Die Seele jeder Melusai Ironscale war Objekt spezieller Experimente Morathis, um ihren Widerstand gegen feindliche Magie zu erhöhen.

Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber oder Endloszauber betroffen ist, kannst du einen Würfel werfen. Wenn du das tust, ignoriere bei 5+ die Auswirkungen jenes Zaubers oder Endloszaubers auf dieses Modell.

**Blutige Opfergabe:** Wenn eine Melusai Ironscale das kristallisierte Herz eines getöteten Feindes emporhält, fließt die Macht Khaines durch es und stärkt nahe Melusai.

Wurde in der Nahkampfphase mindestens ein Modell durch von Attacken dieses Modells verursachte Verwundungen getötet, kannst du bis zum Ende dieser Phase zum Attackenwert befreundeter MELUSAI-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden, 1 addieren.

**In Kristall verwandelt:** Die Scáthberührung einer Melusai Ironscale kann einen Feind bei vollem Bewusstsein in eine unbewegliche Kristallstatue verwandeln.

Am Ende der Nahkampfphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Bei 3+ erleidet die gewählte feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Zorn der Scáthgeborenen:** Mit einem gebrüllten Gebet an Khaine und Morathi führt eine Ironscale ihre Melusai-Schwester zu einem schnellen Gemetzel gegen den Feind.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit einmal pro Zug in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du das tust, wähle 1 befreundete MELUSAI-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kann die gewählte Einheit rennen und später im selben Zug schießen und/oder angreifen. Zusätzlich kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 2W6 statt W6 werfen, wenn du einen Rennenwurf für die gewählte Einheit durchführst.