

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



WARHAMMER
LEGENDS
HELDEN DER ALTEN WELT

EINLEITUNG

Die Welt vor der Zeit erlebte den Aufstieg und den Niedergang zahlreicher mächtiger Champions, deren Namen in den Sagen und Legenden ihrer Völker weiterleben. Sie waren charismatische Anführer, mächtige Zauberer oder boshafte Schurken, die sich alle ihren Platz in der Geschichte durch ihre

Taten redlich verdient haben. Namen wie Golgfaq Maneater, Grimgor Ironhide, Vlad von Carstein und Archaon wurden von den zivilisierten Völkern der Alten Welt nur ängstlich flüsternd ausgesprochen, während sie zu ihren eigenen Helden aufblickten, auf deren Schutz sie hofften. Nur Stärke, Weis-

heit und Kampfkraft solch heroischer Individuen wie Imperator Karl Franz, High King Thorgrim Grudgebearer und den legendären Elfenbrüdern Tyrion und Teclis gaben dem gewöhnlichen Volk die Hoffnung, in solch finsternen Zeiten überhaupt überleben zu können.

DIE KOMPENDIEN DER WARHAMMER LEGENDS

Jede fantastische Citadel-Miniatur ist ein einzigartiger Teil der stetig voranschreitenden Geschichte von Warhammer. Es ist eine traurige Wahrheit, dass wir nicht jedes Modell, das wir jemals hergestellt haben, bis in alle Ewigkeit verkaufen und mit Regeln unterstützen können. Während wir neue Modelle ersinnen und ihren Hintergrund in neuen Büchern mit ihrer Geschichte und ihren Regeln erkunden, müssen wir die Produktion älterer Modelle einstellen. Doch wie viele unter euch wissen wir unsere Sammlung aus Citadel-Miniaturen zu schätzen und möchten sie immer noch in unseren Spielen einsetzen, um damit glorreiche Abenteuer auf dem Tabletop-Schlachtfeld zu erleben!

Hier kommen die Kompendien der Warhammer Legends ins Spiel. Warhammer Legends bietet diesen Miniaturen eine Heimat und ist ein Platz, wo wir Regeln veröffentlichen können, damit auch deine älteren Miniaturen weiterhin eingesetzt werden können. Die Regeln, die wir hier zeigen, sind in ihrer Gestaltung endgültig und werden nur dann aktualisiert, wenn sich etwas an den Grundmechaniken von Warhammer Age of Sigmar ändert. Das bedeutet, dass Legends-Einheiten nicht für das ausgewogene Spiel entwickelt wurden (da sie beispielsweise keine jährliche Aktualisierung ihrer Punktkosten erhalten).

HELDEN DER WELT-DIE-WAR

Die Truppschiftrollen in diesem Kompendium ermöglichen dir den Einsatz von Legends-Citadel-Miniaturen, um Schlachten aus der Welt-die-war mit den Regeln von Warhammer Age of Sigmar auszutragen. Das Kompendium enthält die Regeln für zahlreiche Helden der fernen Vergangenheit, die du nun in deinen freien und erzählerischen Spielen verwenden kannst. Darunter finden sich auch einige Truppschiftrollen für Modelle, die noch als Teil des Sortiments von Warhammer Age of Sigmar erhältlich sind. Beispielsweise findest du hier eine Truppschiftrolle für Krell, Lord of Undeath – Regeln für dieses Modell sind auch im Battletome: Legions of Nagash enthalten, wo er als Wight King mit Black Axe fungiert und Krieg in den Reichen der Sterblichen führt. Gleichermäßen haben wir auch Regeln für Manfred von Carstein eingepflegt, die ihn vor seinem Aufstieg zum Mortarch of Night darstellen – mittlerweile ist dieser berühmte Vampir dem Großen Nekromanten im Zeitalter des Sigmar zu Diensten (nun, das behauptet er zumindest!), weshalb seine aktuelle Inkarnation am besten durch die Truppschiftrolle aus dem Battletome: Legions of Nagash dargestellt wird.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2018



GREASUS GOLDTOOTH



NAHKAMPFWAFFEN

Titanenzepter

Reichw. Attacks

1"

3

Treffer

3+

Verwunden

2+

Wucht

-3

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Greasus Goldtooth ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Titanenzepter bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Jeder hat seinen Preis: Dieses Modell verfügt über 6 Goldbeutel. Du kannst Goldbeutel für die folgenden Bestechungen ausgeben. Wenn ein Goldbeutel ausgegeben wurde, kannst du ihn in dieser Schlacht nicht noch einmal verwenden. Außerdem kannst du nur eine Bestechung pro Phase ausführen.

Schützen bestechen: Zu Beginn der gegnerischen Fernkampfphase kannst du eine feindliche Einheit wählen und einen Goldbeutel ausgeben. Wenn du dies tust, ziehe in dieser Phase von Trefferwürfen für Attacks der gewählten Einheit 1 ab.

Angreifer bestechen: Zu Beginn der gegnerischen Angriffsphase kannst du eine feindliche Einheit wählen und eine beliebige Menge Goldbeutel ausgeben. Wenn du dies tust, reduziere den Angriffswurf der gewählten feindlichen Einheit für jeden ausgegebenen Goldbeutel um 2, bis zu einem Minimum von 0.

Kämpfer bestechen: Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du eine feindliche Einheit wählen und einen Goldbeutel ausgeben. Wenn du dies tust, ziehe in dieser Phase von Trefferwürfen für Attacks der gewählten Einheit 1 ab.

Feiglinge bestechen: Zu Beginn der Kampfschockphase kannst du eine feindliche Einheit wählen und eine beliebige Menge Goldbeutel ausgeben. Wenn du dies tust, ziehe bis zum Ende der Phase vom Mutwert der gewählten Einheit für jeden ausgegebenen Goldbeutel 1 ab, bis zu einem Minimum von 0.

Zu reich zum Laufen: Wenn du einen Angriffswurf für dieses Modell ablegst, würfle nur einen W6 statt zwei.

Krone des Obertyrannen: Ziehe 1 ab vom Mutwert feindlicher Einheiten, die sich innerhalb von 14" um dieses Modell befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Für Ruhm und Gold! Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere in dieser Nahkampfphase 1 zu den Trefferwürfen für Attacks befreundeter **OGRE-KINGDOMS**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

SKRAG THE SLAUGHTERER



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ogre-Kingdoms-Handwaffen	1"	6	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Skrag the Slaughterer ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Paar Ogre-Kingdoms-Handwaffen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Großer Schlund-Kessel: Notiere dir, wie viele Modelle von diesem Modell in jeder Schlachtrunde mit seinen Nahkampfwaffen getötet werden. Sieh in deiner Heldenphase auf der folgenden Tabelle unter der Anzahl der durch die Nahkampfwaffen dieses Modells in der letzten Schlachtrunde getöteten Modelle nach und wende den entsprechenden Effekt aus der Tabelle auf dieses Modell an:

Getötete

Modelle Effekt

- 1 Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf die Gebetswürfe dieses Modells (siehe *Prophet des Großen Schlunds*).
- 2 Wie oben. Außerdem darfst du W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.
- 3 Beide der obigen Effekte. Außerdem addierst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf die Trefferwürfe für Attacken dieses Modells.
- 4+ Alle der obigen Effekte. Außerdem addierst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken dieses Modells.

Raserei: Erhöhe den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells um 1, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Todesstoß: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe dieses Modells erleidet das Ziel W3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf ab).

Ogre-Angriff: Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell, nachdem es eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, und wirf einen Würfel. Bei 4+ erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

Handwaffenpaar: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Ogre-Kingdoms-Handwaffen wiederholen.

Prophet des Großen Schlunds: In deiner Heldenphase kann dieses Modell eines der folgenden Gebete sprechen. Wenn es dies tut, wähle eines der Gebete und lege einen Gebetswurf ab, indem du einen Würfel wirfst. Bei einer 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung und das Gebet verklingt ungehört. Bei 2-3 verklingt das Gebet ungehört. Bei 4+ wird das Gebet erhört.

Knochensplitter-Gebet: Wenn dieses Gebet erhört wird, wirf einen W6 für jede feindliche Einheit innerhalb von 7" um dieses Modell. Bei 4+ erleidet die jeweilige Einheit 1 tödliche Verwundung.

Trollgedärm-Gebet: Wenn dieses Gebet erhört wird, wähle ein befreundetes **OGRE-KINGDOMS**-Modell innerhalb von 14" um dieses Modell und heile W3 dem gewählten Modell zugewiesene Verwundungen.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

BRAGG THE GUTSMAN



NAHKAMPFWAFFEN

Großer Wanstreißer

Reichw.

3"

Angriffe

3

Treffer

4+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

3

BESCHREIBUNG

Bragg the Gutsman ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Großen Wanstreißer bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Wanstreißer: Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke mit dem Großen Wanstreißer verdopple den Schadenswert für diese Attacke.

Ogre-Angriff: Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell, nachdem es eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, und wirf einen Würfel. Bei 4+ erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

Schlächter von Champions: Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken dieses Modells, wenn sie einen **HELDEN** zum Ziel haben.

Der Ausweider: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 6" um dieses Modell befinden.

GOLGFAG MANEATER



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ogre-Pistole	18"	2	4+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ogre-Kingdoms-Handwaffen	1"	6	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Golgfag Maneater ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Paar Ogre-Kingdoms-Handwaffen und einer Ogre-Pistole bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Wie gewonnen, so zerronnen: Nachdem die Aufstellung beendet ist, doch bevor die erste Schlacht-runde beginnt, wirf einen W6 und konsultiere die folgende Tabelle. Der Effekt hält bis zum Ende der Schlacht an.

W6 Effekt

- 1-2 *Durchschlagende Klinge:* Die Ogre-Kingdoms-Handwaffen dieses Modells haben Wucht -1 statt -.
- 3-4 *Schlundplatte:* Der Schutzwurf dieses Modells beträgt 3+ statt 4+.
- 5-6 *Meisterhafte Pistole:* Die Ogre-Pistole dieses Modells hat eine Reichweite von 24" statt 18" und einen Schadenswert von 3 statt W3.

Ogre-Angriff: Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell, nachdem es eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, und wirf einen Würfel. Bei 4+ erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

Handwaffenpaar: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Ogre-Kingdoms-Handwaffen wiederholen.

GORBAD IRONCLAW



NAHKAMPFWAFFEN

Morglor

Riesige Stoßzähne

Reichw.

Angriffe

Treffer

Verwunden

Wucht

Schaden

1"

5

3+

3+

-2

W3

1"

2

4+

3+

-

1

BESCHREIBUNG

Gorbada Ironclaw ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Morglor bewaffnet.

REITTIER: Das Wildschwein dieses Modells, Gnarla, attackiert mit seinen Riesigen Stoßzähnen.

FÄHIGKEITEN

Spaltaz: Du darfst Verwundungswürfe von 1 für Angriffe dieses Modells wiederholen, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat. Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss auf die Angriffe des Reiters dieses Modells.

Orcs sin' da Größt'n! Wenn dieses Modell dein General ist, darfst du Verwundungswürfe für Angriffe mit den Nahkampfwaffen befreundeter **Orc**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Da Obaboss: Du kannst diese Befehlshäufigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 2 auf den Mutwert befreundeter **Orc**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden. Außerdem darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Verwundungswürfe von 1 für Angriffe befreundeter **Orc**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

AZHAG THE SLAUGHTERER



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Hackaz Häcksler	1"	6	3+	3+	-1	1
Hörner, Klauen und Zähne	2"	☀	4+	3+	-1	2
Giftiger Schweif	3"	2	4+	☀	-1	3

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Hörner, Klauen und Zähne	Giftiger Schweif
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-6	8"	4	4+
7-9	6"	3	5+
10+	4"	2	6+

BESCHREIBUNG

Azhag the Slaughterer ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Hackaz Häckslern bewaffnet.

REITTIER: Der Lindwurm dieses Modells, Schäd' lbeifsa, attackiert mit seinen Hörnern, Klauen und Zähnen sowie einem Giftigen Schweif.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Quälendes Gift: Wenn einem feindlichen Modell Verwundungen durch den Giftigen Schweif dieses Modells zugewiesen und nicht verhindert wurden, wirf am Ende der Phase, in der sie zugewiesen wurden, einen W6, falls das feindliche Modell noch nicht getötet wurde. Bei 4+ erleidet das feindliche Modell 1 tödliche Verwundung.

Spaltaz: Du darfst Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieses Modells wiederholen, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat. Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss auf die Attacken des Reittiers dieses Modells.

Hackaz Häcksler: Du darfst Trefferwürfe für Attacken mit Hackaz Häckslern wiederholen.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

MAGIE

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

Lebensentzug: *Lebensentzug* hat einen Zauberwert von 5. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle eine für den Zaubernden sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 24" um ihn und wirf 2W6. Wenn das Ergebnis höher ist als der Mutwert der feindlichen Einheit, erleidet sie W3 tödliche Verwundungen. Ist das Ergebnis mindestens doppelt so hoch wie der Mutwert der Einheit, erleidet sie stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Macht kein' Ärga! Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **ORC**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase addierst du 1 auf Rennen- und Angriffswürfe für diese Einheit und addierst 1 auf die Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit.

GRIMGOR IRONHIDE



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gitsnik	1"	4	3+	3+	-2	2
Allmächtigä Koppnuss	1"	1	3+	4+	-	W3

BESCHREIBUNG

Grimgor Ironhide ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Gitsnik und einer Allmächtigän Koppnuss bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Spaltaz: Du darfst Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieses Modells wiederholen, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Ich bin da Bestä: Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken mit den Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn es sich innerhalb von 10" um befreundete **ORC-HELDEN** befindet.

Da Oba-Hart'n: Nachdem die Aufstellung beendet ist, aber bevor die erste Schlachtrunde beginnt, kannst du eine befreundete **BLACK-ORC**-Einheit wählen, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befindet. Für Attacken mit den Nahkampfwaffen dieser Einheit darfst du für die Dauer der Schlacht Trefferwürfe von 1 wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Jeder kämpft – oder sonst! Du kannst diese Befähigung in der Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere in dieser Nahkampfphase 1 zu den Trefferwürfen befreundeter **ORC**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

WURRZAG, DA GREAT GREEN PROPHET



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Unheilvollä Maskä	12"	2W6	5+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Knochenholzstab	2"	2	4+	3+	-	W3

BESCHREIBUNG

Wurrzag, da Great Green Prophet ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Knochenholzstab und einer Unheilvollän Maskä bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Spaltaz: Du darfst Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieses Modells wiederholen, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Raserei: Erhöhe den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells um 1, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Klöffersquig: Addiere 1 zu den Zauber- und Bannwürfen dieses Modells.

Wurrzags Kriegsbemalung: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

MAGIE

Wurrzag ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Wurrzags Rache*.

Wurrzags Rache: *Wurrzags Rache* hat einen Zauberwert von 6. Wenn sie erfolgreich gewirkt wird, wähle einen für den Zaubernden sichtbaren feindlichen **ZAUBERER** innerhalb von 12" um ihn und wirf einen Würfel. Bei einer 1 erleidet der gewählte **ZAUBERER** 1 tödliche Verwundung. Bei 2-5 erleidet der gewählte **ZAUBERER** W3 tödliche Verwundungen. Bei einer 6 erleidet der gewählte **ZAUBERER** W6 tödliche Verwundungen.

GROM THE PAUNCH



NAHKAMPFWAFFEN

	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Groms Axt	1"	3	3+	3+	-1	W3
Schlitzza	1"	2	5+	5+	-	1
Geifernde Mäuler	1"	6	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Grom the Paunch ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Groms Axt bewaffnet.

BEGLEITER: Dieses Modell wird von Niblit begleitet, der mit seinem Schlitzza attackiert. Niblit wird in allen Regelbelangen wie ein Reittier behandelt.

ZUGTIERE: Der Streitwagen dieses Modells wird von Riesenwölfen gezogen, die mit Geifernden Mäulern attackieren. Die Riesenwölfe werden in allen Regelbelangen wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Regeneration: In deiner Heldenphase darfst du 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Das Glücksbanner: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Groms Waaagh: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase die Trefferwürfe für Attacken befreundeter **GOBLIN**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

SKARSNIK, WARLORD OF THE EIGHT PEAKS



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skarsniks Spieße	14"	W6	4+	3+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skarsniks Spieße	2"	4	4+	3+	-1	1
Klaffender Schlund	1"	4	4+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Skarsnik, Warlord of the Eight Peaks, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Skarsniks Spieße bewaffnet.

BEGLEITER: Dieses Modell wird von einem Giant Cave Squig, Gobbla, begleitet, der mit einem Klaffenden Schlund attackiert. Gobbla wird in allen Regelbelangen wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Gobblas Todesstoß: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Klaffenden Schlund dieses Modells erleidet das Ziel W3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf ab).

Listige Pläne: Nachdem die Aufstellung beendet ist, aber bevor die erste Schlachtrunde beginnt, wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld. Bei einer 6 darf sich die jeweilige feindliche Einheit in der ersten Schlachtrunde nicht bewegen.

Gemeine Fallen: Wenn dieses Modell dein General ist, dürfen sich befreundete **NIGHT-GOBLIN**-Einheiten zurückziehen und dennoch im selben Zug schießen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Herrscher der Acht Gipfel: Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **NIGHT-GOBLIN**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befindet. Nachdem diese Einheit in dieser Nahkampfphase zum ersten Mal gekämpft hat und du später in derselben Nahkampfphase wieder an der Reihe bist, eine Einheit zum Kämpfen zu wählen, darf diese Einheit ein zweites Mal kämpfen, wenn sie sich innerhalb von 3" um feindliche Einheiten befindet.

SETTRA THE IMPERISHABLE



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gesegnete Klinge des Pträ	2"	4	3+	3+	-2	3
Donnernde Hufe	1"	8	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Settra the Imperishable ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Gesegneten Klinge des Pträ bewaffnet.

ZUGTIERE: Der Streitwagen dieses Modells wird von Skelettpferden gezogen, die mit ihren Donnernden Hufen attackieren. Die Skelettpferde werden in allen Regelbelangen wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Krone Nehekharas: Wenn dieses Modell dein General ist, lege keine Kampfschocktests für befreundete **TOMB-KINGS**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Streitwagen der Götter: Verdopple die Attackenwerte der Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Gebet der Wüstenwinde: In deiner Heldenphase kann dieses Modell versuchen, dieses Gebet zu sprechen. Wenn es dies tut, lege einen Gebetswurf ab, indem du einen Würfel wirfst. Bei einer 1 verklingt das Gebet ungehört. Bei 2+ wird das Gebet erhört. Wenn das Gebet erhört wird, wähle eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell. Verdopple bis zu deiner nächsten Heldenphase den Bewegungswert der gewählten Einheit. Außerdem kann die Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase fliegen.

Die Skarabäenbrosche des Usirian: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Settras Fluch: Wenn dieses Modell durch Verwundungen oder tödliche Verwundungen getötet wird, die von einer feindlichen Einheit verursacht wurden, so erleidet diese feindliche Einheit W6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Und er sprach „Krieg“, und die Welt erzitterte ...
Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für die Attacken befreundeter **TOMB-KINGS**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befinden, Trefferwürfe und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

HIGH QUEEN KHALIDA



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Vipernstab	18"	1	2+	3+	-	W6
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Vipernstab	1"	1	2+	3+	-	W6

BESCHREIBUNG

High Queen Khalida ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit dem Vipernstab bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Der Fluch: Wenn dieses Modell durch Verwundungen oder tödliche Verwundungen getötet wird, die von einer feindlichen Einheit verursacht wurden, so erleidet diese feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Hass (Vampire Counts): Du darfst den Würfelwurf wiederholen, der den Schadenswert für Attacken mit dem Vipernstab bestimmt, die eine **VAMPIRE-COUNTS**-Einheit zum Ziel haben. Außerdem darfst du für Attacken mit dem Vipernstab, die **NEFERATA** zum Ziel haben, Trefferwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Asaphs Segen: Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn deiner Fernkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere in dieser Fernkampfphase 1 zu den Trefferwürfen für Attacken befreundeter **TOMB-KINGS**-Einheiten.

PRINCE APOPHAS



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Wimmelnder Skarabäenschwarm	10"	2W6	3+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Tomb-Kings-Handwaffe	1"	6	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Prince Apophas ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er attackiert mit einer Tomb-Kings-Handwaffe und einem Wimmelnden Skarabäenschwarm.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Begraben unter dem Sand: Statt Prince Apophas auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du ihn an die Seite stellen und ansagen, dass er begraben unter dem Sand als Reserveeinheit aufgestellt ist. Wenn du dies tust, darfst du ihn am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld, jedoch weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten aufstellen. Wenn dieses Modell vor Beginn der vierten Schlachtrunde noch nicht aufgestellt ist, wird es getötet.

Regeneration: In deiner Heldenphase darfst du 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Skarabäenprinz: Wenn dieses Modell getötet wird, darf es mit all seinen Fernkampfwaffen attackieren, bevor es aus dem Spiel entfernt wird.

Seelenernter: Addiere 1 zu den Trefferwürfen und Verwundungswürfen für Attacken mit der Tomb-Kings-Nahkampfwaffe dieses Modells, wenn sie einen **HELDEN** als Ziel haben.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

VLAD VON CARSTEIN



NAHKAMPFWAFFEN

Bluttrinker

Reichw.

1"

Angriffe

6

Treffer

3+

Verwunden

3+

Wucht

-2

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Vlad von Carstein ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Bluttrinker bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Aura dunkler Erhabenheit: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um dieses Modell befinden.

Bezauberndes Wesen: Wähle zu Beginn der Nahkampfphase einen feindlichen **HELDEN** innerhalb von 3" um dieses Modell und wirf einen W6. Bei 4+ ziehst du von Trefferwürfen für Angriffe des gewählten Modells in dieser Nahkampfphase 1 ab.

Unsterbliche Liebe: Du darfst Trefferwürfe für Angriffe dieses Modells wiederholen, wenn es sich innerhalb von 10" um eine befreundete **ISABELLA VON CARSTEIN** befindet. Außerdem erhöht sich der Schadenswert von Bluttrinker von 1 auf 2, wenn eine befreundete **ISABELLA VON CARSTEIN** getötet wird.

Der Carsteinring: Wenn dieses Modell zum ersten Mal getötet wird, wirf einen W6, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst. Bei 2+ wird das Modell nicht getötet, alle ihm bislang zugewiesenen Verwundungen werden geheilt und alle übrigen Verwundungen, die ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht zugewiesen wurden, werden verhindert. Entferne dieses Modell anschließend vom Schlachtfeld und stelle es irgendwo innerhalb von 18" um seine vorherige Position und weiter als 3" entfernt von feindlichen Modellen auf.

Der Hunger: Wenn in einer Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen durch Angriffe dieses Modells getötet wurden, kannst du am Ende dieser Nahkampfphase 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

MAGIE

Vlad von Carstein ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Seelenfluch*.

Seelenfluch: *Seelenfluch* hat einen Zauberwert von 7. Wenn er erfolgreich gewirkt wird, wähle einen für den Zaubernden sichtbaren feindlichen **HELDEN** innerhalb von 6" um ihn und wirf 2W6. Wenn das Ergebnis dem Mutwert des feindlichen **HELDEN** entspricht, erleidet dieser feindliche **HELD** W3 tödliche Verwundungen. Ist das Ergebnis höher als der Mutwert des feindlichen **HELDEN**, so erleidet der feindliche **HELD** stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Sklaven des Todes: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **VAMPIRE-COUNTS**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 16" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase addierst du 1 auf die Rennen- und Angriffswürfe der gewählten Einheit und addierst 1 auf die Verwundungswürfe für Angriffe der gewählten Einheit.

COUNT MANNFRED



NAHKAMPFWAFFEN

Gheistvor
Trampelnde Hufe

Reichw.

1"
1"

Attacken

5
2

Treffen

3+
4+

Verwunden

3+
4+

Wucht

-1
-

Schaden

W3
1

BESCHREIBUNG

Count Manfred ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Gheistvor bewaffnet.

REITTIER: Dieses Modell darf auf einem Gepanzerten Nachtmahr reiten. Wenn es das tut, ist sein Bewegungswert 12" statt 5" und der Nachtmahr kann mit seinen Trampelnden Hufen attackieren.

FÄHIGKEITEN

Der Hunger: Wenn in einer Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen durch Attacken dieses Modells getötet wurden, kannst du am Ende dieser Nahkampfphase 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Rüstung von Tempelhof: Die jeweils erste Verwundung oder tödliche Verwundung, die diesem Modell in einem Zug zugewiesen wird, wird verhindert.

Meister der Dunklen Künste: Addiere 1 zu den Zauber- und Bannwürfen dieses Modells.

Schwert der unheiligen Macht: Wenn einem feindlichen Modell Verwundungen durch Attacken mit Gheistvor zugewiesen und nicht verhindert werden, addiere 1 auf den nächsten Zauberwurf oder Bannwurf von Count Manfred.

MAGIE

Count Manfred ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Todeswind*.

Todeswind: *Todeswind* hat einen Zauberwert von 7. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle eine für den Zaubernden sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18" um ihn. Die gewählte Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen und jede andere feindliche Einheit innerhalb von 3" um die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Kraft des Untodes: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **VAMPIRE-COUNTS**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für die Attacken der gewählten Einheit Trefferwürfe und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

MANNFRED THE ACOLYTE



NAHKAMPFWAFFEN

Gheistvor

Reichw. Attacken

1"

Treffen

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Mannfred the Acolyte ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Gheistvor bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Der Hunger: Wenn in einer Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen durch Attacken dieses Modells getötet wurden, kannst du am Ende dieser Nahkampfphase 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Schwert der unheiligen Macht: Wenn einem feindlichen Modell Verwundungen durch Attacken mit Gheistvor zugewiesen und nicht verhindert werden, addiere 1 auf den nächsten Zauberwurf oder Bannwurf von Manfred the Acolyte.

MAGIE

Mannfred the Acolyte ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Todeswind*.

Todeswind: *Todeswind* hat einen Zauberwert von 7. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle eine für den Zaubernden sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18" um ihn. Die gewählte Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen und jede andere feindliche Einheit innerhalb von 3" um die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung.

ISABELLA VON CARSTEIN



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Vampire-Counts-Handwaffe	1"	6	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Isabella von Carstein ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit einer Vampire-Counts-Handwaffe bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Bezauberndes Wesen: Wähle zu Beginn der Nahkampfphase einen feindlichen **HELDEN** innerhalb von 3" um dieses Modell und wirf einen W6. Bei 4+ ziehst du von Trefferwürfen für Attacken des gewählten Modells in dieser Nahkampfphase 1 ab.

Unsterbliche Liebe: Du darfst Trefferwürfe für Attacken dieses Modells wiederholen, wenn es sich innerhalb von 10" um einen befreundeten **VLAD VON CARSTEIN** befindet. Außerdem erhöht sich der Attackenwert der Vampire-Counts-Handwaffe dieses Modells von 6 auf 8, wenn ein befreundeter **VLAD VON CARSTEIN** getötet wird.

Der Blutkelch der Bathori: Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

Der Hunger: Wenn in einer Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen durch Attacken dieses Modells getötet wurden, kannst du am Ende dieser Nahkampfphase 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

MAGIE

Isabella von Carstein 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 *Unheilige Kraft*.

Unheilige Kraft: *Unheilige Kraft* hat einen Zauberwert von 6. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle eine für die Zaubernde sichtbare befreundete **VAMPIRE-COUNTS**-Einheit innerhalb von 18" um sie. Erhöhe bis zu deiner nächsten Heldenphase den Bewegungswert der gewählten Einheit um 1 und den Attackenwert aller Nahkampfwaffen der gewählten Einheit um je 1.

KONRAD VON CARSTEIN



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwert von Waldenhof	1"	4	3+	3+	-1	2
Vampire-Counts-Handwaffe	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Konrad von Carstein ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Schwert von Waldenhof und einer Vampire-Counts-Handwaffe bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Rote Wut: Nachdem dieses Modell zum ersten Mal in einer Nahkampfphase gekämpft hat, wirf einen W6, wenn feindliche Modelle durch Attacken dieses Modells in dieser Nahkampfphase getötet wurden. Wenn das Wurfresultat niedriger ist oder der Menge der getöteten Modelle entspricht, darf dieses Modell sofort eine Nachrückenbewegung ausführen und mit all seinen Nahkampfwaffen ein zweites Mal attackieren.

Der Hunger: Wenn in einer Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen durch Attacken dieses Modells getötet wurden, kannst du am Ende dieser Nahkampfphase 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Nicht mehr alle Fledermäuse im Turm: Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen W6 für dieses Modell. Bei einer 1 halbiert du die Angriffswürfe dieses Modells bis zu deiner nächsten Heldenphase. Bei 2-5 darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe für Attacken dieses Modells wiederholen. Bei einer 6 darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe und Verwundungswürfe für Attacken dieses Modells wiederholen.

HEINRICH KEMMLER, THE LICHEMASTER



NAHKAMPFWAFFEN

Schädelstab
Chaosgruftklinge

Reichw.

2"
1"

Angriffe

1
2

Treffer

4+
4+

Verwunden

3+
3+

Wucht

-1
-1

Schaden

W3
2

BESCHREIBUNG

Heinrich Kemmler ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Chaosgruftklinge und einem Schädelstab bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Herrscher der Toten: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 2+ darfst du diese Verwundung oder tödliche Verwundung einer anderen befreundeten **VAMPIRE-COUNTS**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell statt diesem Modell selbst zuweisen.

Chaosgruftklinge: Addiere 1 zu den Zauberwürfen dieses Modells.

Schädelstab: Addiere 1 zu den Bannwürfen dieses Modells.

Mantel der Nebel und Schatten: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du dieses Modell vom Schlachtfeld entfernen und irgendwo auf dem Schlachtfeld, jedoch weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten aufstellen.

MAGIE

Heinrich Kemmler ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Beleben*.

Beleben: *Beleben* hat einen Zauberwert von 4. Wenn es erfolgreich gewirkt wird, kannst du bei jedem befreundeten **VAMPIRE-COUNTS**-Modell innerhalb von 12" um den Zaubernden 1 dem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

KRELL, LORD OF UNDEATH



NAHKAMPFWAFFEN

Schwarze Axt des Krell

Reichw.

1"

Angriffen

4

Treffer

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Krell ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Schwarzen Axt des Krell bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Rüstung der Hügelgräber: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Schwarze Axt des Krell: Wenn einem feindlichen Modell Verwundungen durch die Schwarze Axt des Krell zugewiesen und nicht verhindert werden, wirf am Ende jeder Schlachtrunde einen W6 (selbst wenn die durch die Schwarze Axt des Krell erlittenen Verwundungen geheilt wurden). Bei 4+ wird das entsprechende feindliche Modell getötet.

Vorkämpfer der Toten: Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Angriffe mit Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn sie einen **HELDEN** zum Ziel haben.

Todesstoß: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe dieses Modells erleidet das Ziel W3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf ab).

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Herr der Knochen: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **VAMPIRE-COUNTS**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befindet. Erhöhe bis zu deiner nächsten Phase den Angriffswert aller Nahkampfwaffen der gewählten Einheit um je 1.

ZACHARIUS THE EVERLIVING



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Pestatem	9"	1	3+	*	-3	W6
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Stab von Kaphamon	1"	4	3+	3+	-1	W3
Schlund	3"	2	4+	3+	-2	W6
Schwertartige Krallen	2"	*	4+	3+	-1	2

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Pestatem	Schwertartige Krallen
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	4+	4
10-12	8"	5+	3
13+	6"	6+	2

BESCHREIBUNG

Zacharius the Everliving ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Stab von Kaphamon bewaffnet.

REITTIER: Der Zombiedrache dieses Modells attackiert mit seinem Pestatem, seinem Schlund und mit Schwertartigen Krallen.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Krone von Rathek: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Pestatem: Wenn du mit dem Pestatem dieses Modells attackierst, wirf einen W6, bevor du den Trefferwurf ablegst. Wenn das Ergebnis gleich oder kleiner als die Anzahl der Modelle der Zieleinheit ist, erzielt die Attacke einen Treffer, ohne dass ein Trefferwurf nötig ist.

Der Hunger: Wenn in einer Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen durch Attacken dieses Modells getötet wurden, kannst du am Ende dieser Nahkampfphase 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Schriftrollen von Semhtep: Addiere 3 zu den Bannwürfen dieses Modells.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

MAGIE

Zacharius the Everliving ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Staubhand*.

Staubhand: *Staubhand* hat einen Zauberwert von 8. Wenn sie erfolgreich gewirkt wurde, wähle ein feindliches Modell innerhalb von 3" um den Zaubernden. Nimm anschließend einen Würfel und verstecke ihn in einer deiner Hände. Dein Gegner muss nun eine deiner Hände wählen. Wenn er die Hand mit dem Würfel wählt, hat der Zauber keinen Effekt. Wählt er die leere Hand, wird das von dir gewählte feindliche Modell getötet.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

TYRION



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sonnenklinge	8"	6	3+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sonnenklinge	1"	6	2+	3+	-2	W3
Mächtige Hufe	1"	2	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Tyrion ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Sonnenklinge bewaffnet.

REITTIER: Das Schlachtross dieses Modells, Malhandhir, greift mit seinen Mächtigen Hufen an.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Die Drachenrüstung des Aenarion: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Herz von Avelorn: Wenn dieses Modell zum ersten Mal getötet wird, wirf einen W6, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst. Bei 2+ wird das Modell nicht getötet, alle ihm bislang zugewiesenen Verwundungen werden geheilt und alle übrigen Verwundungen, die ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht zugewiesen wurden, werden verhindert.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Verteidiger Ulthuans: Du kannst diese Befähigung in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, lege bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests für befreundete **HIGH-ELF**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befinden.

SCHLÜSSELWÖRTER

HIGH ELF, HELD, TYRION

TRUPPENSCHRIFTROLLE

TECLIS



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Mondstab der Lileath	18"	W3	3+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwert des Teclis	1"	1	4+	2+	-3	W3

BESCHREIBUNG

Teclis ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Schwert des Teclis und dem Mondstab der Lileath bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Schriftrolle von Hoeth: Einmal pro Schlacht, wenn dieses Modell versucht, einen Zauber zu bannen, kannst du die Schriftrolle von Hoeth einsetzen, anstatt einen Bannwurf abzulegen. Wenn du dies tust, wird der Zauber automatisch gebannt (würfle keine 2W6).

Kriegskrone von Saphery: Addiere 2 zu den Zauber- und Bannwürfen dieses Modells.

MAGIE

Teclis ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu drei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu drei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Sturm*.

Sturm: *Sturm* hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine für den Zaubernden sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um ihn. Die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Außerdem werden bis zu deiner nächsten Heldenphase der Bewegungswert und die Angriffswürfe dieser Einheit halbiert.

SCHLÜSSELWÖRTER

HIGH ELF, HELD, ZAUBERER, TECLIS

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE

ELTHARION THE GRIM

AUF STORMWING



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Krallenschwert des Eltharion	1"	4	3+	3+	-3	W3
Sternenholzlanze	2"	2	3+	3+	-1	2
Messerscharfer Schnabel	2"	1	☀	3+	-2	W6
Bedrohliche Krallen	2"	☀	4+	3+	-1	1

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Bedrohliche Krallen	Messerscharfer Schnabel
0-2	16"	6	3+
3-4	14"	5	4+
5-7	12"	4	4+
8-9	10"	3	5+
10+	8"	2	5+

BESCHREIBUNG

Eltharion the Grim ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Krallenschwert des Eltharion und einer Sternenholzlanze bewaffnet.

REITTIER: Der Greif dieses Modells, Stormwing, schlägt mit Bedrohlichen Krallen und seinem Messerscharfen Schnabel zu.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Helm von Yvresse: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Sternenholzlanze: Addiere 1 zum Schadenswert und zu den Verwundungswürfen für Attacken mit der Sternenholzlanze dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

MAGIE

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

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Ruf zum Ruhm: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **HIGH-ELF**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 20" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für die gewählte Einheit Verwundungswürfe wiederholen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

PRINCE IMRIK



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Drachenfeuer	8"	siehe unten				
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sternenlanze	2"	3	3+	3+	-1	2
Klauen	2"	☀	4+	3+	-1	2
Furchterregende Kiefer	3"	3	4+	☀	-2	W6

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Klauen	Furchterregende Kiefer
0-3	14"	6	2+
4-6	12"	5	3+
7-9	10"	4	3+
10-12	8"	3	4+
13+	6"	2	4+

BESCHREIBUNG

Prince Imrik ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Sternenlanze bewaffnet.

REITTIER: Der Drache dieses Modells, Minaith-nir, attackiert mit seinem Drachenfeuer, seinen Klauen und mit Furchterregenden Kiefern.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampffase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampffase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampffase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Sternenlanze: Addiere 1 zum Schadenswert und zu den Verwundungswürfeln für Attacken mit der Sternenlanze dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Das Drachenhorn: Einmal pro Schlacht darf dieses Modell zu Beginn der Kampfschockphase das Drachenhorn blasen, wenn es dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn es dies tut, darfst du Kampfschocktests für befreundete **HIGH-ELF**-Einheiten in dieser Kampfschockphase wiederholen.

Drachenfeuer: Verwende für eine Attacke mit Drachenfeuer nicht die normale Attackenabfolge. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf eine Anzahl Würfel, die der Anzahl der für dieses Modell sichtbaren Modelle der Zieleinheit innerhalb von 8" um dieses Modell entspricht. Für jede 6 erleidet die Zieleinheit eine tödliche Verwundung.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Herr der Drachen: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle ein befreundetes **HIGH-ELF-MONSTER**, das ein Reittier hat und sich vollständig innerhalb von 20" um dieses Modell befindet. Du darfst bis zu deiner nächsten Heldenphase Verwundungswürfel für Attacken des gewählten Modells wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER

HIGH ELF, HERO, MONSTER, PRINCE IMRIK

ALITH ANAR, THE SHADOW KING



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Mondbogen	24"	W3	3+	3+	-3	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ithilmar-Langschwert	1"	4	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Alith Anar, the Shadow King, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Mondbogen und einem Ithilmar-Langschwert bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Die Schattenkrone: Einmal pro Schlacht darfst du in deiner Bewegungsphase den Bewegungswert dieses Modells bis zum Ende dieser Phase verdoppeln.

Der Mitternachtsstein: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Ziehe außerdem 1 von allen Trefferwürfen für Attacken mit Fernkampfwaffen ab, die dieses Modell zum Ziel haben.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Vergeltung aus der Ferne: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Fernkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, darfst du in dieser Fernkampfphase alle Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen von befreundeten **HIGH-ELF**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 20" um dieses Modell befinden.

ALARIELLE THE RADIANT



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Stab von Avelorn	18"	W3	4+	3+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Stab von Avelorn	2"	1	4+	3+	-	W3

BESCHREIBUNG

Alarielle the Radiant ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit dem Stab von Avelorn bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Vernichterin des Chaos: Wird der Stab von Avelorn als Nahkampfwaffe eingesetzt, so hat er einen Schadenswert von W6 anstelle von W3, wenn das Ziel der Attacken ein **CHAOS**-Modell ist.

Die Immerkönigin: Lege keine Kampfschocktests für befreundete **HIGH-ELF**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Schildstein der Isha: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Stern von Avelorn: Wähle in deiner Heldenphase ein befreundetes Modell innerhalb von 12" um dieses Modell. Du darfst eine Verwundung heilen, die dem gewählten Modell zugewiesen ist.

MAGIE

Alarielle ist ein **ZAUBERER**. Sie in deiner Heldenphase bis zu drei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu drei Zaubern zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Geschenk des Lebens*.

Geschenk des Lebens: *Geschenk des Lebens* hat einen Zauberwert von 6. Wird es erfolgreich gewirkt, wähle ein für die Zaubernde sichtbares befreundetes **HIGH-ELF**-Modell innerhalb von 20" um sie. Du darfst bis zu W6 dem gewählten Modell zugewiesene Verwundungen heilen. Wirf außerdem bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen W6, wenn du dem gewählten Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

CARADRYAN



NAHKAMPFWAFFEN

Phönixklinge

Reichw.

2"

Angreifen

4

Treffen

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Caradryan ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Phönixklinge bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Wissen um das Schicksal: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Zeichen des Asuryan: Wenn dieses Modell getötet wird, erleidet die es attackierende Einheit W3 tödliche Verwundungen, bevor es aus dem Spiel entfernt wird.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Hauptmann der Phoenix Guard: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **HIGH-ELF-PHOENIX-GUARD**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für Angriffe der gewählten Einheit Verwundungswürfe wiederholen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

KORHIL



NAHKAMPFWAFFEN

Waldläuferaxt

Chayal

Reichw. 1" 3

1" 2

Attacken 3+

3+

Treffen 3+

3+

Verwunden -

-1

Wucht 1

W3

Schaden

BESCHREIBUNG

Korhil ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Waldläuferaxt und Chayal bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Pelz von Charandis: Addiere 1 zu den Schutzwürfen dieses Modells gegen Attacken mit Fernkampfwaffen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Hauptmann der White Lions: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **HIGH-ELF-WHITE-LION**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für Attacken der gewählten Einheit Verwundungswürfe wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER

HIGH ELF, WHITE LION, HELD, KORHIL

TRUPPENSCHRIFTROLLE

ARALOTH



FERNKAMPFWAFFEN

Scharfer Schnabel

Reichw. 18"

1

4+

4+

-

1

NAHKAMPFWAFFEN

Sternenlichtspeer

Reichw. 2"

4

3+

3+

-1

1

BESCHREIBUNG

Araloth ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Sternenlichtspeer bewaffnet.

BEGLEITER: Dieses Modell wird von Skaryn begleitet, der mit seinem Scharfen Schnabel attackiert. Skaryn wird in allen Regelbelangen wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Tapferster der Tapferen: Du darfst Trefferwürfe für dieses Modell wiederholen, solange es sich weiter entfernt als 12" von befreundeten Modellen befindet.

Der Augendieb: Wenn Verwundungen durch Attacken mit Skaryns Scharfem Schnabel, die einem feindlichen Modell zugewiesen wurden, nicht verhindert werden, wiederhole für den Rest der Schlacht alle unmodifizierten Trefferwürfe von 6 für dieses feindliche Modell (selbst wenn die von Skaryns Scharfem Schnabel verursachten Verwundungen im weiteren Verlauf der Schlacht geheilt werden).

Gunst der Göttin: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

ORION, KING IN THE WOODS



FERNKAMPFWAFFEN		Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Kralle des Falken		24"	6	3+	3+	-1	1
Speer des Kurnous		12"	1	3+	3+	-2	W3
NAHKAMPFWAFFEN		Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Geiferndes Maul der Jagdhunde		1"	2	3+	3+	-	1
Speer des Kurnous		3"	5	3+	3+	-2	3

BESCHREIBUNG

Orion, King in the Woods ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell, das von seinen Jagdhund-Modellen begleitet wird. Er ist mit der Kralle des Falken und dem Speer des Kurnous bewaffnet. Die Jagdhunde attackieren mit ihrem Geifernden Maul.

Orion, King in the Woods und seine Jagdhunde werden wie ein einzelnes Modell mit den oben angegebenen Profilwerten behandelt. Die Jagdhunde müssen sich zu jedem Zeitpunkt innerhalb von 1" um Orions Modell befinden.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Umhang der Isha: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Außerdem darfst du in deiner Heldenphase 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Raserei: Erhöhe den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells um 1, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Horn der Wilden Jagd: Du darfst Angriffswürfe für befreundete **WOOD-ELF**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

König des Waldes: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, lege bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests für befreundete **WOOD-ELF**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE

DIE SISTERS OF TWILIGHT

AUF CEITHIN-HAR



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Kralle des Morgens	20"	1	3+	3+	-1	W6
Kralle des Abends	20"	2W6	3+	5+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Zwielichtspeere	2"	6	3+	4+	-1	1
Klaffender Schlund	2"	2	4+	☀	-2	W6
Dolchartige Krallen	2"	☀	4+	3+	-1	2

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Klaffender Schlund	Dolchartige Krallen
0-2	14"	2+	6
3-4	12"	3+	5
5-7	10"	3+	4
8-9	8"	4+	3
10+	6"	4+	2

BESCHREIBUNG

Die Sisters of Twilight sind eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Die Sisters sind mit Zwielichtspeeren, der Kralle des Morgens und der Kralle des Abends bewaffnet.

REITTIER: Der Drache der Sisters, Ceithin-Har, attackiert mit seinem Klaffenden Schlund und seinen Dolchartigen Krallen.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Verknüpftes Schicksal: In deiner Heldenphase darfst du bis zu 2 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

Stürmische Bestie: Wenn sich dieses Modell zu Beginn deiner Angriffsphase innerhalb von 12" um ein feindliches Modell befindet, muss es anzugreifen versuchen und muss dabei den Angriffswurf wiederholen, falls er misslingt. Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung ausführt, muss es sie innerhalb von ½" um das nächste feindliche Modell beenden, das es erreichen kann.

Einschläfernder Atem: Feindliche Einheiten, die sich zu Beginn der Nahkampfphase innerhalb von 3" um dieses Modell befinden, kämpfen erst am Ende der Nahkampfphase, nachdem die Spieler alle anderen Einheiten in dieser Nahkampfphase zum Kämpfen gewählt haben.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

DURTHU



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwarm der Klagefeen	10"	*	3+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ältestenzornklinge	3"	3	3+	3+	-2	*
Schmetterschlag	1"	1	3+	*	-2	1

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Schwarm der Klagefeen	Ältestenzornklinge	Schmetterschlag
0-2	12	6	2+
3-4	10	W6	2+
5-7	8	W6	3+
8-9	6	W6	3+
10+	4	W3	4+

BESCHREIBUNG

Durthu ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Ältestenzornklinge, einem Schmetterschlag und einem Schwarm der Klagefeen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Raserei: Erhöhe den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells um 1, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Astkeule: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn eine Verwundung durch den Schmetterschlag dieses Modells einem feindlichen Modell zugewiesen und nicht verhindert wird. Addiere die Verwundungen, die dem feindlichen Modell gegenwärtig zugewiesen sind (inklusive dieser Verwundung), zum Wurfresultat. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wundenwert des feindlichen Modells ist, wird es getötet.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

DRYCHA



NAHKAMPFWAFFEN

Bösartige Krallen

Reichw.

1"

Attacken

4

Treffen

4+

Verwunden

4+

Wucht

-1

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Drycha ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit Bösartigen Krallen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Fanatische Entschlossenheit: Erhöhe den Attackenwert der Bösartigen Krallen dieses Modells um 1 für jede Verwundung oder tödliche Verwundung, die ihm zugewiesen und nicht verhindert oder geheilt wurde.

Schlummernde Geister: Statt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es als Reserveeinheit im Schlummer liegt. Wenn du dies tust, darfst du, wenn du eine weitere befreundete **FOREST-SPIRIT**-Einheit aufstellen würdest, ansagen, dass sie sich dieser Einheit in ihrem Schlummer als Reserveeinheit anschließt, statt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen. Bis zu zwei Einheiten dürfen sich diesem Modell auf diese Art anschließen.

Ruf des Zorns: Wenn dieses Modell schlummert, musst du es am Ende deiner ersten Bewegungsphase vollständig innerhalb von 3" um ein **CITADEL-WOOD**-Geländestück, jedoch weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten aufstellen. Stelle anschließend alle Einheiten, die sich diesem Modell als Reserveeinheiten angeschlossen haben, vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell, vollständig innerhalb von 3" um ein **CITADEL-WOOD**-Geländestück und weiter als 9" entfernt von feindlichen Einheiten auf.

SCHLÜSSELWÖRTER

WOOD ELF, FOREST SPIRIT, HELD, DRYCHA

MALEKITH, THE WITCH KING OF NAGGAROTH

AUF SERAPHON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Breath	6"	-----		See below		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Destroyer	1"	6	3+	3+	-1	D3
Great Claws	2"	*	3+	3+	-1	2
Savage Teeth	3"	3	3+	*	-2	D6

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Great Claws	Savage Teeth
0-3	16"	6	2+
4-6	14"	5	3+
7-9	12"	4	3+
10-12	10"	3	4+
13+	8"	2	4+

BESCHREIBUNG

Malekith, the Witch King of Naggaroth, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Destroyer bewaffnet.

REITTIER: Seraphon attackiert mit ihrem Noxious Breath, ihren Savage Teeth und Great Claws.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Mitternachtsrüstung: Wenn eine Attacke, die dieses Modell zum Ziel hat, einen Damage-Wert von 2 oder mehr hat, ändere den Damage-Wert der Attacke zu 1.

Eiserner Reif: Addiere 2 auf die Zauber- und Bannwürfe dieses Modells.

Destroyer: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Destroyer darfst du ein vom Ziel getragenes Artefakt der Macht wählen. Das gewählte Artefakt der Macht darf nicht länger eingesetzt werden (wenn bei der Auswahl des Artefakts der Macht eine Waffe bestimmt wurde, kehrt sie in ihren Ursprungszustand zurück). Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Destroyer gegen einen WIZARD darfst du außerdem einen Zauber wählen, den dieser WIZARD kennt. Dieser WIZARD kennt diesen Zauber nicht mehr.

Noxious Breath: Verwende nicht die Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit dem Noxious Breath durchführst. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf so viele D6, wie sich für dieses Modell sichtbare Modelle der gewählten Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell befinden. Für jede 6 erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Der Preis des Versagens: Wenn einer befreundeten DARK-ELF-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell ein Kampfschocktest misslingt, flieht nur ein Modell aus der Einheit.

Überlegener Zauberspruchschild: Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird, darfst du einen Würfel werfen. Wenn du dies tust, ignoriere den Effekt des Zaubers auf dieses Modell bei 2+. War der Wurf sogar 4+, erleidet der Zauberbernde zusätzlich D3 tödliche Verwundungen, nachdem der Zauber abgehandelt wurde.

MAGIE

Malekith ist ein WIZARD. Er darf in deiner Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu wirken, und er darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Klingensturm*.

KLINGENSTURM

Klingensturm hat einen Zauberwert von 7. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zauberbernden, die er sehen kann. Wirf eine Anzahl von Würfeln, die der Anzahl der Modelle in der gewählten Einheit entspricht. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Absolute Macht: Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle D3 befreundete DARK-ELF-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befinden. In der folgenden Nahkampfphase darfst du für die gewählten Einheiten misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, MONSTER, WIZARD, DREADLORD, MALEKITH

HELLEBRON, THE BLOOD QUEEN OF HAR GANETH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathsword and the Cursed Blade	1"	6	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Hellebron, the Blood Queen of Har Ganeth, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit Deathsword and the Cursed Blade bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Amulett des dunklen Feuers: Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird, darfst du einen Würfel werfen. Wenn du dies tust, ignoriere den Effekt des Zaubers auf dieses Modell bei 4+.

Deathsword and the Cursed Blade: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit Deathsword and the Cursed Blade verursacht diese Attacke D3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (führe keine Verwundungs- oder Schutzwürfe durch). Bei einem unmodifizierten Schutzwurf von 6 gegen eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe (Melee Weapon), die dieses Modell zum Ziel hat, erleidet die attackierende Einheit außerdem 1 tödliche Verwundung, nachdem alle Attacken abgehandelt wurden.

Priesterin des Khaine: Dieses Modell kennt die Gebete *Rune des Khaine* und *Berührung des Todes*. In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell betet. Wenn du dies tust, wähle eines der Gebete und wirf einen Würfel. Bei 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung. Bei 2 passiert gar nichts. Bei 3+ ist das Gebet erfolgreich.

Rune des Khaine: Bis zu deiner nächsten Heldenphase haben die Nahkampfwaffen (Melee Weapons) dieses Modells einen Damage-Wert von D3 statt 1.

Berührung des Todes: Wähle eine Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und verstecke dann einen Würfel in einer deiner Hände. Dein Gegner muss eine Hand wählen. Wenn sich der Würfel in dieser Hand befindet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Hexenbräu: In deiner Heldenphase darfst du eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell wählen, die Hexenbräu trinken soll. Wenn du dies tust, darf die gewählte Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase alle misslungenen Verwundungswürfe für Attacken mit ihren Nahkampfwaffen (Melee Weapons) wiederholen und muss keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

DARK ELF, WITCH ELF, HERO, PRIEST, HELLEBRON

HELLEBRON, THE BLOOD QUEEN OF HAR GANETH

AUF CAULDRON OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathsword and the Cursed Blade	1"	6	3+	3+	-1	1
Witch Elf Hand Weapons	1"	☀	3+	4+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Witch Elf Hand Weapons	Bloodshield
0-2	6"	8	18"
3-5	5"	7	14"
6-8	4"	6	10"
9-10	3"	5	6"
11+	2"	4	2"

BESCHREIBUNG

Hellebron, the Blood Queen of Har Ganeth, auf Cauldron of Blood ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit Deathsword and the Cursed Blade bewaffnet.

BESATZUNG: Dieses Modell hat eine Besatzung aus Witch Elves, die mit Paaren aus Witch Elf Hand Weapons attackieren. Für sämtliche Regelbelange werden sie wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Amulett des dunklen Feuers: Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird, darfst du einen Würfel werfen. Wenn du dies tust, ignoriere den Effekt des Zaubers auf dieses Modell bei 4+.

Aufprallklingen: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, darfst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Bei 2+ erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Blutschild: Die Reichweite dieser Fähigkeit kannst du der Spalte „Bloodshield“ in der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnehmen. Addiere 1 auf die Schutzwürfe befreundeter **WITCH-ELF**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb dieser Reichweite um dieses Modell befinden. Eine Einheit kann nie von mehr als einer Blutschild-Fähigkeit gleichzeitig betroffen sein.

Deathsword and the Cursed Blade: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit Deathsword and the Cursed Blade verursacht diese Attacke D3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (führe keine Verwundungs- oder Schutzwürfe durch). Bei einem unmodifizierten Schutzwurf von 6 gegen eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe (Melee Weapon), die dieses Modell zum Ziel hat, erleidet die attackierende Einheit außerdem 1 tödliche Verwundung, nachdem alle Attacken abgehandelt wurden.

Paar Witch Elf Hand Weapons: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Witch Elf Hand Weapons wiederholen.

Priesterin des Khaine: Dieses Modell kennt die Gebete *Rune des Khaine* und *Berührung des Todes*. In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell betet. Wenn du dies tust, wähle eines der Gebete und wirf einen Würfel. Bei 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung. Bei 2 passiert gar nichts. Bei 3+ ist das Gebet erfolgreich.

Rune des Khaine: Bis zu deiner nächsten Heldenphase haben die Nahkampfwaffen (Melee Weapons) dieses Modells einen Damage-Wert von D3 statt 1.

Berührung des Todes: Wähle eine Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und verstecke dann einen Würfel in einer deiner Hände. Dein Gegner muss eine Hand wählen. Wenn sich der Würfel in dieser Hand befindet, erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Hexenbräu: In deiner Heldenphase darfst du eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell wählen, die Hexenbräu trinken soll. Wenn du dies tust, darf die gewählte Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase alle misslungenen Verwundungswürfe für Attacken mit ihren Nahkampfwaffen (Melee Weapons) wiederholen und muss keine Kampfschocktests ablegen.

Götterbild der Verehrung: Addiere 1 auf den Bravery-Wert befreundeter **WITCH-ELF**-Einheiten vollständig innerhalb von 12" um befreundete **CAULDRONS OF BLOOD**.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Schlachtorgie: Du darfst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **WITCH-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit und vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Die gewählte Einheit darf sofort eine Nachrücken-Bewegung durchführen und mit allen Nahkampfwaffen (Melee Weapons) attackieren, mit denen sie bewaffnet ist.

WARSCROLLS

MORATHI, THE HAG SORCERESS OF GHROND

AUF SULEPHET



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heartrender and the Darksword	1"	6	3+	3+	-1	1
Sulephet's Bite	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Morathi, the Hag Sorceress of Ghrond, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit Heartrender and the Darksword bewaffnet.

REITTIER: Sulephet attackiert mit ihrem Bite.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Hekartis Segen: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du ein befreundetes **DARK-ELF**-Modell innerhalb von 3" um dieses Modell wählen. Wenn du dies tust, wird das gewählte Modell getötet, aber du kannst in dieser Heldenphase 2 auf die Zauberwürfel für dieses Modell addieren.

Die Erste Zauberin: Addiere 1 auf Zauber- und Bannwürfel für dieses Modell.

Tausendundein dunkler Segen: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken ab, die dieses Modell zum Ziel haben.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **WIZARD**. Sie darf in deiner Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu wirken, und sie darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild*, *Arnzipals schwarzes Grauen* und *Wort der Schmerzen*.

ARNZIPALS SCHWARZES GRAUEN

Arnzipals schwarzes Grauen hat einen Zauberwert von 7. Wird es erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um die Zaubernde, die sie sehen kann, und wirf einen Würfel. Bei einer 1 erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung. Bei 2-3 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. Bei 4+ erleidet die Einheit D6 tödliche Verwundungen.

WORT DER SCHMERZEN

Wort der Schmerzen hat einen Zauberwert von 7. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 16" um die Zaubernde, die sie sehen kann. Die gewählte Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Zusätzlich wird bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Trefferwürfen für Attacken der Einheit abgezogen.

KEYWORDS

DARK ELF, WITCH ELF, HERO, WIZARD, MORATHI

WARSCROLLS

MALUS DARKBLADE

AUF SPITE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpword of Khaine	1"	6	3+	2+	-2	1
Teeth and Claws	1"	3	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Malus Darkblade ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Warpword of Khaine bewaffnet.

REITTIER: Spite attackiert mit Teeth and Claws.

FÄHIGKEITEN

Der Preis des Versagens: Wenn einer befreundeten **DARK-ELF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell ein Kampfschocktest misslingt, flieht nur ein Modell aus der Einheit.

Seedrachenumhang: Wiederhole Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfwaffen (Missile Weapons), die dieses Modell zum Ziel haben.

Tz'arkan: Einmal pro Schlacht darfst du zu Beginn der Nahkampfphase ansagen, dass Darkblade von Tz'arkans Macht zehrt. Wenn du dies tust, addiere für die restliche Schlacht 2 auf den Attacks-Wert des Warpword of Khaine. Außerdem musst du fortan Trefferwürfe von 1 für Attacken mit dem Warpword of Khaine wiederholen. Bevor du jedoch diese Fähigkeit nutzt, um einen Trefferwurf von 1 für das Warpword des Khaine zu wiederholen, musst du einer befreundeten Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell 1 tödliche Verwundung zuweisen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Enttäuscht mich nicht: Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine befreundete **DARK-ELF**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. In der folgenden Nahkampfphase darfst du misslungene Verwundungswürfe für Attacken durch diese Einheit wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, DREADLORD, MALUS DARKBLADE

SHADOWBLADE, THE DEATH THAT WALKS UNSEEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Weapons	8"	2	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Hand Weapons	1"	6	3+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Shadowblade, the Death that Walks Unseen, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Poisoned Throwing Weapons und Poisoned Hand Weapons bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Tanz der Verdammnis: Werf jedes Mal einen Würfel, wenn diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zugeteilt wird. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

Herz der Trauer: Wenn dieses Modell getötet wird, erleidet jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell D3 tödliche Verwundungen, bevor es entfernt wird.

Meister der Verkleidung: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es an die Seite stellen und ansagen, dass es in Verkleidung als Reserveeinheit aufgestellt wird. Zu Beginn der Nahkampfphase darfst du beliebige Reserveeinheiten in Verkleidung auf dem Schlachtfeld aufstellen. Dabei muss jede solche Reserveeinheit innerhalb von 3" um ein feindliches Modell einer Einheit, die bei der Aufstellung aus mindestens 3 Modellen bestand, platziert werden. Reserveeinheiten in Verkleidung, die nicht vor Beginn der vierten Schlachtrunde aufgestellt wurden, werden getötet.

Trank der teuflischen Stärke: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Nahkampfphase ansagen, dass dieses Modell den Trank einnimmt. Wenn du dies tust, darfst du in dieser Phase misslungene Verwundungswürfe für Attacks dieses Modells wiederholen, und alle Nahkampfwaffen (Melee Weapons) dieses Modells haben statt ihres normalen Rend-Wertes in dieser Phase einen Rend-Wert von -3.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, KHAINITE ASSASSIN, SHADOWBLADE

WARSCROLLS

LOKHIR FELLHEART, KRAKENLORD OF KAROND KAR



MELEE WEAPONS

The Red Blades

Range

3"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Lokhir Fellheart, Krakenlord of Karond Kar, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit den Red Blades bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Krakenhelm: In deiner Heldenphase darfst du D3 Verwundungen heilen, die diesem Modell zugewiesen sind.

Krakenlord of Karond Kar: Ziehe 1 vom Bravery-Wert feindlicher Einheiten innerhalb von 12" um dieses Modell ab. Addiere 1 auf den Bravery-Wert befreundeter **BLACK-ARK**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Red Blades: Für Attacken mit den Red Blades darfst du Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Seedrachenhang: Wiederhole Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfaffen (Missile Weapons), die dieses Modell zum Ziel haben.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Auf sie, ihr Hunde! Wenn du diese Befehlsfähigkeit einsetzt, wähle eine befreundete **BLACK-ARK**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. In der folgenden Nahkampfphase darfst du für die gewählte Einheit misslungene Trefferwürfe wiederholen.

KEYWORDS

DARK ELF, HERO, BLACK ARK, FLEETMASTER, LOKHIR FELLHEART

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE

KING LOUEN LEONCOEUR



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwert von Couronne	2"	6	3+	3+	-1	W3
Krallen	2"	5	4+	☀	-1	1
Messerscharfer Schnabel	2"	1	☀	3+	-2	W6

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Krallen	Messerscharfer Schnabel
0-2	14"	3+	3+
3-4	12"	3+	4+
5-6	10"	4+	4+
7-8	8"	4+	5+
9+	6"	5+	5+

BESCHREIBUNG

King Louen Leoncoeur ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Schwert von Couronne bewaffnet.

REITTIER: Der Hippogreif dieses Modells, Bequis, attackiert mit seinen Krallen und seinem Messerscharfen Schnabel.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Geliebter Sohn von Bretonnia: Wenn dieses Modell dein General ist und getötet wird, ziehe bis zum Ende des Zuges, in dem es getötet wurde, 1 vom Mutwert befreundeter **BRETONNIAN**-Einheiten ab. Addiere danach, beginnend mit dem Zug nach dem Zug, in dem dieses Modell getötet wurde, für den Rest der Schlacht 1 auf den Mutwert befreundeter **BRETONNIAN**-Einheiten.

Krone von Bretonnia: Wenn dieses Modell dein General ist, lege keine Kampfschocktests für befreundete **BRETONNIAN**-Einheiten ab, welche sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befinden.

Erwählter der Herrin: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Außerdem darfst du in deiner Heldenphase 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Der Löwenschild: Dieses Modell darf in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen, genau als wäre es ein **ZAUBERER**.

Tugend der Macht: Du darfst Trefferwürfe für Attacken mit dem Schwert von Couronne wiederholen, die einen **HELDEN** zum Ziel haben.

Das Schwert von Couronne: Ziehe 1 von den Trefferwürfen der Attacken feindlicher Modelle ab, wenn sie sich innerhalb von 1" um dieses Modell befinden.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

König des Reiches: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf die Trefferwürfe für Attacken befreundeter **KNIGHTLY**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf die Reittiere von **KNIGHTLY**-Einheiten.

DIE FAY ENCHANTRESS



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gesegnete Klinge	1"	3	4+	4+	-1	1
Verzaubertes Horn	1"	1	4+	3+	-1	2
Silberbeschlagene Hufe	1"	3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Die Fay Enchantress ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit der Gesegneten Klinge bewaffnet.

REITTIER: Das Einhorn dieses Modells, Silvaron, attackiert mit seinem Verzauberten Horn und seinen Silberbeschlagenen Hufen.

FÄHIGKEITEN

Kelch der Zaubertränke: Einmal pro eigener Heldenphase, wenn dieses Modell versucht, einen Zauber zu wirken, kannst du ansagen, dass es den Kelch der Zaubertränke einsetzt, statt einen Zauberwurf abzulegen. Wenn du dies tust, wird der Zauber automatisch gewirkt (wirf keine 2W6) und kann nicht gebannt werden. Nachdem der Effekt des Zaubers abgehandelt wurde, wirf einen Würfel. Bei einer 1 kann diese Fähigkeit für den Rest der Schlacht nicht mehr eingesetzt werden.

Gunst der Feenzauberin: Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, aber vor Beginn der ersten Schlachtrunde, darfst du, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet, ein befreundetes **BRETONNIAN-HELDEN**-Modell wählen. Du kannst bis zum Ende der Schlacht 1 auf die Trefferwürfe für Attacks des gewählten Modells addieren. Diese Fähigkeit hat keine Auswirkungen auf das Reittier eines Modells.

Der Goldene Gürtel: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Silvarons Verzaubertes Horn: Du darfst Trefferwürfe für Attacks mit Silvarons Verzaubertem Horn wiederholen, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Strafender Blick: Wähle zu Beginn der Nahkampfphase eine feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und wirf einen W6. Bei 4+ erleidet die gewählte feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Präsenz der Herrin: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um dieses Modell befinden.

MAGIE

Die Fay Enchantress ist ein **ZAUBERER**. Sie kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fluch von Dol*.

Fluch von Dol: *Fluch von Dol* hat einen Zauberwert von 6. Wenn er erfolgreich gewirkt wird, wähle einen für die Zaubernde sichtbaren feindlichen **HELDEN** innerhalb von 24" um sie. Für den Rest der Schlacht darfst du Verwundungswürfe für Attacks wiederholen, die den gewählten **HELDEN** zum Ziel haben.

DER GREEN KNIGHT



NAHKAMPFWAFFEN

Reichw.

Attacken

Treffen

Verwunden

Wucht

Schaden

Klinge des Leids

1"

4

3+

3+

-1

2

Geisterhafte Hufe

1"

2

4+

3+

-

1

BESCHREIBUNG

Der Green Knight ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Klinge des Leids bewaffnet.

REITTIER: Das Schattenross dieses Modells attackiert mit seinen Geisterhaften Hufen.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Unsterblich: Wenn dieses Modell zum ersten Mal getötet wird, wirf einen W6, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst. Bei 2+ wird das Modell nicht getötet, alle ihm bislang zugewiesenen Verwundungen werden geheilt und alle übrigen Verwundungen, die ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht zugewiesen wurden, werden verhindert. Entferne dieses Modell anschließend vom Schlachtfeld und stelle es irgendwo innerhalb von 3" um ein **CITADEL-WOOD**-Geländestück, jedoch weiter als 9" von feindlichen Modellen entfernt auf.

Von der Herrin gesegnet: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 6+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Körperlos: Ignoriere Modifikatoren (positive wie negative), wenn du Schutzwürfe gegen Attacken ablegst, die dieses Modell zum Ziel haben.

Hüter der Heiligen Stätten: Statt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, musst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es als Reserveeinheit eine heilige Stätte bewacht. Wenn sich dieses Modell am Ende deiner Bewegungsphase nicht auf dem Schlachtfeld befindet, wirf einen Würfel. Bei 3+ kannst du dieses Modell vollständig innerhalb von 3" um ein **CITADEL-WOOD**-Geländestück, jedoch weiter als 9" von feindlichen Modellen entfernt aufstellen.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER



NAHKAMPFWAFFEN

Axt des Grimnir

Runenhämmer

Reichw.

1"

1"

Angriffen

4

4

Treffer

3+

3+

Verwunden

3+

4+

Wucht

-2

-

Schaden

3

1

BESCHREIBUNG

High King Thorgrim Grudgebearer ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Axt des Grimnir bewaffnet.

THRON: Dieses Modell wird auf dem Runenthron getragen, der von vier Thronträgern in die Höhe gehalten wird, die mit ihren Runenhämmern attackieren. Runenthron und Thronträger werden in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Rüstung des Skaldour: Du darfst Schutzwürfe gegen Attacken wiederholen, die dieses Modell zum Ziel haben, wenn der Schadenswert der Attacken höher ist als 1.

Das Große Buch des Grolls: Nach der Aufstellung der Armeen, aber vor Beginn der ersten Schlachtrunde kannst du, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet, eine feindliche Einheit wählen. Für den Rest der Schlacht darfst du Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **DWARF**-Einheiten wiederholen, die die gewählte feindliche Einheit zum Ziel haben.

Der Hochkönig: Wenn dieses Modell dein General ist und getötet wird, addiere für den Rest der Schlacht 1 auf den Angriffswert der Nahkampfwaffen befreundeter **DWARF**-Einheiten.

Resolut: Addiere 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken mit den Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Der Runenthron: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder eine tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Zerschlagt sie! Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken befreundeter **DWARF**-Einheiten, wenn sie sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

THOREK IRONBROW



NAHKAMPFWAFFEN

Reichw.

Attacken

Treffen

Verwunden

Wucht

Schaden

Klad Brakak

2"

2

3+

3+

-1

2

Runenhämmer

1"

4

3+

4+

-1

1

BESCHREIBUNG

Thorek Ironbrow ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Klad Brakak bewaffnet.

BESATZUNG: Dieses Modell hat eine Ambosswache-Besatzung, die mit ihren Runenhämmern zuschlägt. Diese Besatzung wird in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Schild der Ahnen: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 6+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Runenamboss: Dieses Modell darf keine Angriffsbewegungen ausführen.

Klad Brakak: Wenn einem feindlichen Modell Verwundungen durch Klad Brakak zugewiesen und nicht verhindert werden, darf das feindliche Modell etwaige Artefakte der Macht in seinem Besitz für den Rest der Schlacht nicht mehr verwenden.

Meisterrune des Zauberbanns: Dieses Modell kann in der gegnerischen Heldenphase auf die gleiche Weise versuchen, bis zu zwei Zauber zu bannen, als wäre es ein **ZAUBERER**. Addiere außerdem 2 auf die Bannwürfe dieses Modells.

Runenwissen: In deiner Heldenphase kann dieses Modell eine der folgenden Runen schmieden. Wenn es dies tut, wähle eine der Runen und lege dann einen Schmiedewurf ab, indem du einen W6 würfelst. Bei einer 1 bleibt der Erfolg beim Schmieden aus. Bei einer 2+ wird die Rune erfolgreich geschmiedet.

Rune von Heim und Herd: Wenn diese Rune erfolgreich geschmiedet wird, wähle eine für dieses Modell sichtbare befreundete **DWARF**-Einheit innerhalb von 24" von ihm. Bis zu deiner nächsten Heldenphase musst du keine Kampfschocktests für diese Einheit ablegen.

Rune von Eid und Stahl: Wenn diese Rune erfolgreich geschmiedet wird, wähle eine für dieses Modell sichtbare befreundete **DWARF**-Einheit innerhalb von 24" von ihm. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf Schutzwürfe gegen Attacken, die die gewählte Einheit zum Ziel haben.

Rune von Zorn und Zerstörung: Wenn diese Rune erfolgreich geschmiedet wird, wähle eine für dieses Modell sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 24" von ihm. Die gewählte Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Kraggi: Du darfst Schmiedewürfe für dieses Modell wiederholen, wenn es sich innerhalb von 4" um einen befreundeten **KRAGGI** befindet.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

KRAGGI



NAHKAMPFWAFFEN

Schmiedezange

Reichw. Attacken

1"

1

Treffen

4+

Verwunden

5+

Wucht

-

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Kraggi ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Schmiedezange bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schmiedegehilfe: Die Schmiedezange dieses Modells hat einen Attackenwert von 3 statt 1, wenn es sich innerhalb von 4" um einen befreundeten **THOREK IRONBROW** befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER

DWARF, HELD, PRIESTER, KRAGGI

BELEGAR IRONHAMMER



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Hammer von Angrund	1"	4	3+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Belegar Ironhammer ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Hammer von Angrund bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Hammer von Angrund: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Personalisierte Rache: Einmal pro Schlacht darfst du zu Beginn der Nahkampfphase den Attackenwert des Hammers von Angrund für den Rest dieser Nahkampfphase verdoppeln.

Resolut: Addiere 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken mit den Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Schild des Trotzes: Ändere den Schadenswert von Attacken, die dieses Modell zum Ziel haben und Waffen mit einem höheren Schadenswert als 1 benutzen, auf einen Schadenswert von 1.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Eid der Vergeltung: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen befreundeter **DWARF**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

JOSEF BUGMAN



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Bugmans Armbrust	20"	1	3+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gute Alte	1"	4	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Josef Bugman ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Guten Alten und mit Bugmans Armbrust bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Bugmans Bierkrug: In deiner Heldenphase kannst du einen befreundeten **DWARF-HELDEN** innerhalb von 3" um dieses Modell wählen. Heile bis zu W3 dem gewählten Modell zugewiesene Verwundungen.

Flüssige Stärkung: Wähle zu Beginn deiner Heldenphase eine befreundete **DWARF**-Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und wirf einen Würfel. Bei einer 1 erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung. Bei 2-5 musst du bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests für die Einheit ablegen. Bei 6 musst du bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests für die Einheit ablegen und darfst gegen Attacken, die die Einheit zum Ziel haben, Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Resolut: Addiere 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken mit den Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Bugmans Rangers: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Fernkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **DWARF-QUARRELLERS**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Addiere in dieser Fernkampfphase 1 auf die Trefferwürfe für Attacken mit den Fernkampfwaffen der gewählten Einheit.

GRIMM BURLOKSSON



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Grollharke	16"	W6	3+	3+	-1	1
Paar Zwergenpistolen	9"	2	3+	3+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Dampfbetriebene Faust	1"	1	4+	3+	-1	W3
Zahnradaxt	1"	3	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Grimm Burloksson ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Paar Zwergenpistolen, der Grollharke, einer Zahnradaxt und einer Dampfbetriebenen Faust bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Befestigen: Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, aber bevor die erste Schlachtrunde beginnt, darfst du eine befreundete **DWARF-KRIEGSMASCHINE** wählen, die sich auf dem Schlachtfeld befindet. Diese Einheit erhält den Vorteil von Deckung, bis sie sich zum ersten Mal bewegt.

Meistermaschinist: In deiner Heldenphase kannst du eine befreundete **DWARF-KRIEGSMASCHINE** innerhalb von 1" um dieses Modell wählen. Du kannst bis zu W3 dem gewählten Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

Meister der Zielgenauigkeit: Zu Beginn deiner Fernkampfphase kannst du eine befreundete **DWARF-Einheit** innerhalb von 3" um dieses Modell wählen und dann eine der Fernkampfwaffen der gewählten Einheit wählen. Addiere in dieser Fernkampfphase 6" auf die Reichweite der gewählten Waffe, wenn die gewählte Einheit sie einsetzt.

Resolut: Addiere 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken mit den Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

KROQ-GAR

AUF GRYMLOQ



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Hand der Götter	18"	W6	3+	4+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Verehrter Speer des Tlanxla	2"	3	3+	3+	-1	W3
Klauenbewehrte Vorderbeine	2"	2	*	3+	-	2
Massige Kiefer	2"	*	4+	3+	-1	3

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Klauenbewehrte Vorderbeine	Massige Kiefer
0-2	10"	3+	5
3-4	10"	4+	4
5-7	8"	4+	3
8-9	8"	5+	2
10+	6"	5+	1

BESCHREIBUNG

Kroq-Gar ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Hand der Götter und dem Verehrten Speer des Tlanxla bewaffnet.

REITTIER: Der Carnosaur dieses Modells, Grymloq, attackiert mit seinen Klauenbewehrten Vorderbeinen und seinen Massigen Kiefern.

FÄHIGKEITEN

Bluttausch: Wenn einem feindlichen Modell durch Grymloqs Massige Kiefer Verwundungen zugewiesen und nicht verhindert werden, darfst du für den Rest der Schlacht Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Grymloqs Massigen Kiefern wiederholen.

Blutschrei: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 12" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden. Ziehe stattdessen 2 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

Raubtierhaft: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht die Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf das Reittier dieses Modells.

Heilige Brut von Xhotl: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Erste Generation: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **LIZARDMEN-SAURUS**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

GOR-ROK



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Streitkolben von Ulumak	1"	4	3+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Gor-Rok ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Streitkolben von Ulumak bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Unverwüsthlich: Ändere den Schadenswert von Attacken, die dieses Modell zum Ziel haben und Waffen mit einem höheren Schadenswert als 1 benutzen, auf einen Schadenswert von 1.

Der Schild der Äonen: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit, die eine Angriffsbewegung innerhalb von 1" um dieses Modell beendet. Bei 4+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Raubtierhaft: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht die Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Geruch der Schwäche: Du kannst diese Befähigung in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um dieses Modell. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du Trefferwürfe für Attacken befreundeter **LIZARDMEN-SAURUS**-Einheiten wiederholen, die die gewählte Einheit zum Ziel haben.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

TEHENHAUIN



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schlangenflut	8"	4	5+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schlangenzungendolch	2"	4	3+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Tehenhauin ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Schlangenzungendolch und einer Schlangenflut bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Hass (Skaven): Du darfst Verwundungswürfe für Attacken mit den Nahkampfwaffen dieses Modells wiederholen, wenn sie **SKAVEN** zum Ziel haben.

Tafel des Sotek: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Prophet des Sotek: Wenn dieses Modell dein General ist, darfst du Trefferwürfe von 1 für die Attacken befreundeter **LIZARDMEN-SKINK**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Giftattacken: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells erleidet das Ziel 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (führe keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf aus).

MAGIE

Tehenhauin ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Macht des Sotek*.

Macht des Sotek: *Macht des Sotek* hat einen Zauberwert von 6. Wenn sie erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine befreundete **LIZARDMEN-SKINK**-Einheit innerhalb von 24" um den Zaubernden, die er sehen kann. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken mit den Nahkampfwaffen der gewählten Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER

LIZARDMEN, SKINK, HELD, ZAUBERER, TEHENHAUIN

TRUPPENSCHRIFTROLLE

TETTO'EKO



NAHKAMPFWAFFEN

Sternenstab

Reichw.

2"

Angreifen

1

Treffen

4+

Verwunden

4+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Tetto'eko ist eine namhafte Persönlichkeit. Er ist mit dem Sternenstab bewaffnet.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Das Auge der Alten: Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, aber bevor die erste Schlachtrunde beginnt, darfst du W3 befreundete **LIZARDMEN**-Einheiten vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell wählen, sofern es dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Jede der gewählten Einheiten darf sich einmal normal bewegen (aber nicht rennen).

Vorbote kosmischer Ereignisse: Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel. Bei einer 1 ziehst du 1 von den Zauberwürfen befreundeter **LIZARDMEN-ZAUBERER** in dieser Heldenphase ab. Bei 2+ addierst du während dieser Heldenphase 1 auf die Zauberwürfe befreundeter **LIZARDMEN-ZAUBERER**.

Geringerer Schild der Alten: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Der Sternenstab: In deiner Fernkampfphase kannst du einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 18" um dieses Modell wählen, den es sehen kann. Wirf einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 3" um diesen Punkt. Bei 4+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Tetto'eko ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fluch der Schicksale*.

Fluch der Schicksale: *Fluch der Schicksale* hat einen Zauberwert von 6. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 20" um den Zaubernden, die er sehen kann. Bis zu deiner nächsten Heldenphase müssen unmodifizierte Trefferwürfe von 6 für Attacken der gewählten Einheit wiederholt werden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

OXYOTL



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Goldenes Blasrohr des P'tuhi	16"	6	3+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Dolch	1"	2	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Oxyotl ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Goldenen Blasrohr des P'tuhi und einem Dolch bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Chamäleon: Du kannst Schutzwürfe gegen Attacken mit Fernkampfwaffen wiederholen, die dieses Modell zum Ziel haben, wenn es sich innerhalb von 1" um ein Geländestück befindet.

Er, der ungesehen jagt: Statt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es an die Seite stellen und ansagen, dass es auf der Jagd als Reserveeinheit aufgestellt ist. Wenn du dies tust, darfst du es am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld, jedoch weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten aufstellen. Wenn sich dieses Modell am Ende der Schlacht in Reserve befindet und nicht auf dem Schlachtfeld, so gilt es als getötet.

Meisterjäger: Addiere 2 auf Verwundungswürfe für Attacken mit dem Goldenen Blasrohr von P'tuhi, wenn dieses Modell im selben Zug keine normale Bewegung ausgeführt hat.

Giftattacken: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells erleidet das Ziel 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (führe keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf aus).

TRUPPENSCHRIFTROLLE

TIKTAQ'TO



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Himmelsreißer	1"	3	3+	4+	-3	1
Messerscharfer Schnabel	1"	5	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Tiktaq'to ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Himmelsreißer bewaffnet.

REITTIER: Der Terradon dieses Modells, Zwup, attackiert mit seinem Messerscharfen Schnabel.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Himmelsreißer: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit dem Himmelsreißer, wenn sie Einheiten zum Ziel haben, die fliegen können.

Felsen abwerfen: Wähle einmal pro Schlacht, nachdem sich dieses Modell bewegt hat, eine feindliche Einheit, die Modelle enthält, über die sich dieses Modell hinwegbewegt hat, und wirf einen Würfel. Bei 2+ erleidet die gewählte feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Himmelsmaske: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **LIZARDMEN-TERRADON-RIDERS**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden. Ziehe außerdem 1 von Trefferwürfen für Attacken mit Fernkampfwaffen ab, die befreundete **LIZARDMEN-TERRADON-RIDERS**-Einheiten zum Ziel haben, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden.

Herr der Lüfte: Statt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es auf die Seite stellen und ansagen, dass es als Reserveeinheit in einem Lufthinterhalt liegt. Wenn du dies tust und eine weitere **LIZARDMEN-TERRADON-RIDERS**-Einheit aufstellen würdest, kannst du ansagen, dass sie sich diesem Modell in seinem Lufthinterhalt anschließt, statt sie normal aufzustellen. Eine einzelne Einheit kann sich diesem Modell auf diese Art anschließen. Am Ende deiner ersten Bewegungsphase darfst du dieses Modell irgendwo auf dem Schlachtfeld, jedoch weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten aufstellen. Anschließend darfst du Einheiten, die sich diesem Modell angeschlossen haben, vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell, jedoch weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten aufstellen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

CHAKAX



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sternenstein-Streitkolben	1"	3	3+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Chakax ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Sternenstein-Streitkolben bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Wächter der Ewigkeit: Du darfst Trefferwürfe für Attacken dieses Modells wiederholen, die einen **HELDEN** zum Ziel haben.

Helm des Ersten Wächters: Feindliche Einheiten, die als Reserveeinheiten zurückgehalten wurden, dürfen nicht innerhalb von 12" um dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.

Schlüssel zur Kammer der Ewigkeit: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, während es sich innerhalb von 3" um einen feindlichen **HELDEN** befindet. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Außerdem kämpfen feindliche **HELDEN**, die sich zu Beginn der Nahkampfphase innerhalb von 3" um dieses Modell befinden, erst am Ende der Nahkampfphase, nachdem die Spieler alle anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben.

Raubtierhaft: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht die Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Der Sternenstein-Streitkolben: Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke dieses Modells darf das Ziel der Attacke, wenn es über ein Artefakt der Macht verfügt, dieses Artefakt der Macht für den Rest dieser Schlacht nicht mehr verwenden.

Ultimativer Leibwächter: Lege keine Kampfschocktests für befreunde **LIZARDMEN-TEMPLE-GUARD**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

KARL FRANZ

AUF DEATHCLAW



NAHKAMPFWAFFEN

	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ghal Maraz	1"	4	3+	2+	-3	W3
Tödlicher Schnabel	2"	2	3+	3+	-2	*
Scharfe Klauen	2"	*	3+	3+	-1	2

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Tödlicher Schnabel	Scharfe Klauen
0-3	15"	W6	6
4-6	13"	W6	5
7-9	11"	W3	4
10-11	9"	W3	3
12+	7"	1	2

BESCHREIBUNG

Karl Franz auf Deathclaw ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Ghal Maraz bewaffnet.

REITTIER: Der Greif dieses Modells, Deathclaw, attackiert mit seinem Tödlichen Schnabel und mit Scharfen Klauen.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

Haltet die Linie! Wenn dieses Modell dein General ist, addiere 2 auf den Mutwert befreundeter **EMPIRE**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

Das Silbersiegel: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist und addiere 1 auf den Wurf, wenn die Verwundung oder tödliche Verwundung durch einen Zauber verursacht wurde. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Anführer der Menschen: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf Trefferwürfe für Attacken befreundeter **EMPIRE**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befinden. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf die Reittiere von **EMPIRE**-Einheiten.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

KURT HELBORG



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Runenklinge des Sollands	1"	4	3+	2+	-3	1
Stahlbeschlagene Hufe	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Kurt Helborg ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Runenklinge des Sollands bewaffnet.

REITTIER: Das Schlachtross dieses Modells, Kriegslust, attackiert mit seinen Stahlbeschlagenen Hufen.

FÄHIGKEITEN

Hauptmann der Reiksguard: Lege keine Kampfschocktests für befreundete Einheiten der **EMPIRE REIKSGUARD KNIGHTS** ab, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Siegessorbeer: Wenn eine feindliche Einheit einen Kampfschocktest innerhalb von 3" um dieses Modell ablegt, verdopple den angewandten Modifikator für die aus der Einheit getöteten Modelle, wenn du die Modifikatoren für diesen Kampfschocktest bestimmst.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Nieder mit des Imperators Feinden! Du darfst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **EMPIRE-REIKSGUARD-KNIGHTS**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befindet. Während dieser Nahkampfphase darfst du Trefferwürfe für die Attacken mit den Nahkampfwaffen der gewählten Einheit wiederholen. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf die Reittiere von **EMPIRE-REIKSGUARD-KNIGHTS**-Einheiten.

BALTHASAR GELT



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Stab des Volans	1"	2	4+	3+	-1	W3
Eisenharte Hufe	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Balthasar Gelt ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Stab des Volans bewaffnet.

REITTIER: Der Pegasus dieses Modells attackiert mit seinen Eisenharten Hufen.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Meeresgoldamulett: Addiere 1 auf Bannwürfe für dieses Modell pro feindlichem **ZAUBERER**, der innerhalb von 30" um dieses Modell ist, wenn der Bannwurf abgelegt wird.

Glänzende Robe: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung zuweist, die durch eine Fernkampfwaffe verursacht wurde. Bei 3+ wird die Verwundung verhindert.

Stab des Volans: Addiere 2 auf die Zauberwürfe dieses Modells.

MAGIE

Balthasar Gelt ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Sengendes Verderben*.

Sengendes Verderben: *Sengendes Verderben* hat einen Zauberwert von 6. Wenn es erfolgreich gewirkt wird, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernenden, die er sehen kann, und wirf 6 Würfel. Für jeden Würfel, dessen Ergebnis höher ist als der Schutzwurf der gewählten Einheit, erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung. (Wenn der Schutzwurf einer Einheit beispielsweise 4+ beträgt, so erleidet sie für jedes Wurfresultat von 4 oder mehr eine tödliche Verwundung.) Einheiten, deren Schutzwurf „-“ beträgt, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

LUDWIG SCHWARZHELM



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwert der Gerechtigkeit	1"	3	3+	3+	-	1
Stahlbeschlagene Hufe	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ludwig Schwarzhelm ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Schwert der Gerechtigkeit bewaffnet.

REITTIER: Das Schlachtross dieses Modells attackiert mit seinen Stahlbeschlagenen Hufen.

FÄHIGKEITEN

Leibwächter des Imperators: Wirf einen Würfel, bevor du einem befreundeten **KARL FRANZ** eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, während sich dieser **KARL FRANZ** innerhalb von 3" um dieses Modell befindet. Weise bei 2+ diese Verwundung oder tödliche Verwundung stattdessen diesem Modell zu.

Die Standarte des Imperators: Du darfst Kampfschocktests für befreundete **EMPIRE**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befinden.

Das Schwert der Gerechtigkeit: Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke mit dem Schwert der Gerechtigkeit verursacht die Attacke 2 tödliche Verwundungen beim Ziel und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungswurf und keinen Schutzwurf ab).

MARIUS LEITDORF



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Runenklinge des Averlands	1"	3	3+	2+	-3	1
Stilet	1"	3	4+	5+	-	1
Stahlbeschlagene Hufe	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Marius Leitdorf ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Runenklinge des Averlands und einem Stilet bewaffnet.

REITTIER: Das Schlachtross dieses Modells, Blümchen, attackiert mit ihren Stahlbeschlagenen Hufen.

FÄHIGKEITEN

Haltet die Linie! Wenn dieses Modell dein General ist, addiere 2 auf den Mutwert befreundeter **EMPIRE**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

Der wahnsinnige Kurfürst: Würfle zu Beginn deiner Heldenphase mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle:

- | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <i>Irrer Wortschwall:</i> Bis zu deiner nächsten Heldenphase darf sich dieses Modell nicht bewegen. |
| 2-3 | <i>Ungeheuerliche Beleidigung:</i> Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 12" um dieses Modell. Ziehe bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von den Trefferwürfen für Attacken der gewählten Einheit ab. |
| 4-5 | <i>Wahnwitziger Heldenmut:</i> Lege keine Kampfschocktests für befreundete EMPIRE -Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden. |
| 6 | <i>Taktische Brillanz:</i> Du erhältst 1 zusätzlichen Befehlspunkt. |

TRUPPENSCHRIFTROLLE

MARKUS WULFHART



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Bernsteinbogen	20"	1	3+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Langschwert des Waldläufers	1"	3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Markus Wulfhart ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Bernsteinbogen und einem Langschwert des Waldläufers bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Monsterjäger: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken dieses Modells, die ein **MONSTER** zum Ziel haben.

Der Bernsteinbogen: Der Bernsteinbogen hat einen Schadenswert von W6 statt W3, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Wulfharts Jäger: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Fernkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **EMPIRE-HUNTSMEN**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Addiere für diese Fernkampfphase 1 auf die Trefferwürfe für Attacken mit den Fernkampfwaffen der gewählten Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER

EMPIRE, HELD, MARKUS WULFHART

VOLKMAR THE GRIM



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Kriegshammer	1"	2	3+	3+	-	1
Stab der Herrschaft	2"	1	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Volkmar the Grim ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Kriegshammer und dem Stab der Herrschaft bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Großtheonist: In deiner Heldenphase darf dieses Modell eines der folgenden Gebete sprechen. Wenn es dies tut, wähle eines der Gebete und führe einen Gebetswurf durch, indem du einen Würfel wirfst. Bei einer 1 wird das Gebet nicht erhört. Bei 2+ wird das Gebet erhört.

Hammer des Sigmar: Wenn dieses Gebet erhört wird, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Verwundungswürfe für befreundete **EMPIRE**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden.

Schild des Glaubens: Wenn dieses Gebet erhört wird, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel werfen, wenn einer befreundeten **EMPIRE**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befindet, eine Verwundung oder tödliche Verwundung zugewiesen wird. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Seelenfeuer: Wenn dieses Gebet erhört wird, wirf einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 1" um dieses Modell und addiere 1 auf den Wurf, wenn das jeweilige Modell das Schlüsselwort **VAMPIRE COUNTS**, **TOMB KINGS** oder **DAEMONS OF CHAOS** hat. Bei 4+ erleidet die Einheit des jeweiligen Modells 1 tödliche Verwundung.

Göttliche Macht: Dieses Modell darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen, als wäre es ein **ZAUBERER**.

Der Jadegreif: In deiner Heldenphase darfst du 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Gerechter Zorn: Du darfst Verwundungswürfe von 1 für befreundete **EMPIRE**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

VOLKMAR THE GRIM

AUF WAR ALTAR OF SIGMAR



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Bannendes Licht	20"	W3	3+	☀	-1	3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Kriegshammer	1"	2	3+	3+	-	1
Stab der Herrschaft	2"	1	3+	3+	-	1
Stahlbeschlagnene Hufe	1"	4	4+	4+	-	1

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE	
	Bewegung	Bannendes Licht
0-2	10"	2+
3-4	9"	3+
5-6	8"	3+
7-8	7"	4+
9+	6"	4+

BESCHREIBUNG

Volkmar the Grim auf War Altar of Sigmar ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Kriegshammer, dem Stab der Herrschaft und dem Bannenden Licht des Altars bewaffnet.

ZUGTIERE: Ein War Altar of Sigmar wird von zwei Schlachtrössern gezogen, die mit ihren Stahlbeschlagnenen Hufen attackieren. Der War Altar of Sigmar mitsamt den Schlachtrössern wird in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Großtheogonist auf War Altar: In deiner Heldenphase darf dieses Modell eines der folgenden Gebete sprechen. Wenn es dies tut, wähle eines der Gebete und führe einen Gebetswurf durch, indem du einen Würfel wirfst. Bei einer 1 wird das Gebet nicht erhört. Bei 2+ wird das Gebet erhört.

Hammer des Sigmar: Wenn dieses Gebet erhört wird, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Verwundungswürfe für befreundete **EMPIRE**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden.

Schild des Glaubens: Wenn dieses Gebet erhört wird, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel werfen, wenn einer befreundeten **EMPIRE**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befindet, eine Verwundung oder tödliche Verwundung zugewiesen wird. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Seelenfeuer: Wenn dieses Gebet erhört wird, wirf einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 1" um dieses Modell und addiere 1 auf den Wurf, wenn das jeweilige Modell das Schlüsselwort **VAMPIRE COUNTS**, **TOMB KINGS** oder **DAEMONS OF CHAOS** hat. Bei 4+ erleidet die Einheit des jeweiligen Modells 1 tödliche Verwundung.

Göttliche Macht: Dieses Modell darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen, als wäre es ein **ZAUBERER**.

Der Jadegreif: In deiner Heldenphase darfst du 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Das Horn des Sigismund: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

Gerechter Zorn: Du darfst Verwundungswürfe von 1 für befreundete **EMPIRE**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden.

War Altar: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

SCHLÜSSELWÖRTER

EMPIRE, HELD, PRIESTER, KRIEGSMASCHINE, VOLKMAR THE GRIM

LUTHOR HUSS, PROPHET OF SIGMAR



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Großhammer	1"	2	4+	3+	-1	2
Stahlbeschlagene Hufe	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Luthor Huss ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Großhammer bewaffnet.

REITTIER: Das Schlachtross dieses Modells attackiert mit seinen Stahlbeschlagenen Hufen.

FÄHIGKEITEN

Kampfgebete: In deiner Heldenphase darf dieses Modell eines der folgenden Gebete sprechen. Wenn es dies tut, wähle eines der Gebete und führe einen Gebetswurf durch, indem du einen Würfel wirfst. Bei 1-2 wird das Gebet nicht erhört. Bei 3+ wird das Gebet erhört.

Hammer des Sigmar: Wenn dieses Gebet erhört wird, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Verwundungswürfe für befreundete **EMPIRE**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden.

Schild des Glaubens: Wenn dieses Gebet erhört wird, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel werfen, wenn einer befreundeten **EMPIRE**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befindet, eine Verwundung oder tödliche Verwundung zugewiesen wird. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Seelenfeuer: Wenn dieses Gebet erhört wird, wirf einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 1" um dieses Modell und addiere 1 auf den Wurf, wenn das jeweilige Modell das Schlüsselwort **VAMPIRE COUNTS**, **TOMB KINGS** oder **DAEMONS OF CHAOS** hat. Bei 4+ erleidet die Einheit des jeweiligen Modells 1 tödliche Verwundung.

Unbeugsame Rechtschaffenheit: Wenn dieses Gebet erhört wird, lege bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests für befreundete **EMPIRE**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden.

Auserwählter des Sigmar: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Außerdem darfst du einmal pro Schlacht zu Beginn der Nahkampfphase ansagen, dass dieses Modell aus der Kraft Sigmars schöpft. Wenn du dies tust, darfst du bis zum Ende dieser Phase Trefferwürfe und Verwundungswürfe für dieses Modell wiederholen und Schutzwürfe gegen Attacken wiederholen, die dieses Modell zum Ziel haben.

Göttliche Macht: Dieses Modell darf in der gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen, als wäre es ein **ZAUBERER**.

Gerechter Zorn: Du darfst Verwundungswürfe von 1 für befreundete **EMPIRE**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 9" um dieses Modell befinden.

GORTHOR THE BEASTLORD

AUF TUSKOR-STREITWAGEN



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Pfähler	1"	6	3+	3+	-1	1
Beastmen-Speer	1"	2	4+	4+	-	1
Hauer und Hufe	1"	4	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Gorthor ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Pfähler bewaffnet.

BESATZUNG: Die Besetzung dieses Modells, Bagrar, attackiert mit seinem Beastmen-Speer. Die Besetzung wird in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

ZUGTIERE: Der Tuskgor-Streitwagen dieses Modells wird von zwei Tuskhors gezogen, die mit ihren Hauern und Hufen attackieren. Die Tuskhors werden in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Beastmen-Speer: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit dem Beastmen-Speer dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Mantel des Bestienherrschers: Wenn dieses Modell dein General ist, lege keine Kampfschocktests für befreundete **BEASTMEN**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Der Pfähler: Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke mit dem Pfähler erleidet das Ziel W3 tödliche Verwundungen und die Attackenabfolge endet (führe keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf aus).

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf das Reittier dieses Modells.

Spross der Dunklen Götter: In deiner Heldenphase darf dieses Modell versuchen, den Zauber *Arkane Geschoss* zu wirken, als wäre es ein **ZAUBERER**.

Mugrars Schädel: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 1" um dieses Modell befindet, nachdem es eine Angriffsbewegung ausgeführt hat. Bei 2+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Tuskgor-Angriff: Du darfst Trefferwürfe für Attacken mit den Hauern und Hufen der Tuskhors dieses Modells wiederholen, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Schlachtruf des Bestienherrschers: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du tust, addiere bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen befreundeter **BEASTMEN**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

MALAGOR, THE DARK OMEN



NAHKAMPFWAFFEN

Stab des Krähenvaters

Reichw. Attacken

2"

Treffen

4+

Verwunden

4+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Malagor, the Dark Omen, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Stab des Krähenvaters bewaffnet.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Symbol der Schmähung: Du darfst Trefferwürfe für die Attacken befreundeter **BEASTMEN**-Einheiten wiederholen, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Etwas Böses kommt daher: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 6" um dieses Modell befinden.

Unheilige Macht: Wenn dieses Modell erfolgreich einen Zauber wirkt und dieser Zauber nicht gebannt wird, addiere 1 auf den nächsten Zauberwurf dieses Modells.

MAGIE

Malagor ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gezieferschwall*.

Gezieferschwall: *Gezieferschwall* hat einen Zauberwert von 6. Wenn er erfolgreich gewirkt wird, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 6" um den Zaubernden, die er sehen kann. Wirf einen Würfel für jedes Modell dieser feindlichen Einheit. Für jede 6 erleidet die gewählte feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

MORGHUR, MASTER OF SKULLS



NAHKAMPFWAFFEN

Verdrehter Stab

Reichw.

2"

Angriffe

2

Treffer

4+

Verwunden

4+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Morghur, Master of Skulls, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Verdrehten Stab bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Aura der Transmutation: Dieses Modell kann nicht als Ziel einer Attacke mit einer Fernkampfwaffe gewählt werden oder von Zaubern betroffen werden, es sei denn, der Angreifende beziehungsweise Zaubende befindet sich innerhalb von 12" um dieses Modell. Würfle außerdem zu Beginn der Nahkampfphase für jedes feindliche Modell innerhalb von 3" um dieses Modell einen W6. Für jede 4+ erleidet die Einheit des jeweiligen Modells 1 tödliche Verwundung.

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Seelenaure: Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du ein befreundetes **BEASTMEN**-Modell innerhalb von 12" um dieses Modell wählen. Das gewählte Modell wird getötet. Bevor das getötete Modell aus dem Spiel entfernt wird, darfst du ein **BEASTMEN-CHAOS-SPAWN**-Modell beschwören und deiner Armee hinzufügen. Stelle das beschworene Modell innerhalb von 3" um das getötete Modell und weiter entfernt als 3" von feindlichen Modellen auf. Entferne dann das getötete Modell aus dem Spiel.

GHORROS WARHOOF



NAHKAMPFWAFFEN

Menschenbrecher

Reichw.

1"

Angriffe

3

Treffer

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

W3

BESCHREIBUNG

Ghorros Warhoof ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Menschenbrecher bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Betrunken: Würfle in deiner Heldenphase für dieses Modell mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle:

- | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-3 | Du darfst bis zu deiner nächsten Heldenphase Rennen- und Angriffswürfe für dieses Modell wiederholen. |
| 4-6 | Du darfst bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe von 1 für die Angriffe dieses Modells wiederholen. |

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Söhne des Ghorros: Nachdem die Aufstellung beendet ist, aber bevor die erste Schlachtrunde beginnt, wähle eine befreundete **CENTIGORS**-Einheit. Addiere für den Rest der Schlacht 1 auf die Trefferwürfe für Angriffe der gewählten Einheit.

Schädel des Einhornfürsten: Dieses Modell darf in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen, als wäre es ein **ZAUBERER**.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Stammvater: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 auf den Angriffswert der Nahkampfwaffen befreundeter **CENTIGORS**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

KHAZRAK THE ONE-EYE



NAHKAMPFWAFFEN

Reichw.

Angriffe

Treffer

Verwunden

Wucht

Schaden

Geißel

3"

siehe unten

3+

3+

-

1

Gor-Klinge

1"

6

3+

3+

-1

1

BESCHREIBUNG

Khazrak the One-eye ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Geißel und einer Gor-Klinge bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Der Dunkle Kettenpanzer: Feindliche **HELDEN** können die Fähigkeiten ihrer Artefakte der Macht nicht nutzen, wenn sie sich innerhalb von 1" um dieses Modell befinden.

Urwut: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Die Geißel: Der Angriffswert der Geißel entspricht der Anzahl der feindlichen Modelle innerhalb von 1" um dieses Modell zum Zeitpunkt, zu dem die Anzahl der Angriffe der Geißel bestimmt wird.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Schlau wie ein Fuchs: Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn einer beliebigen Fernkampfphase oder Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **BEASTMEN**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befindet. Addiere 1 auf die Schutzwürfe gegen Angriffe, die die gewählte Einheit zum Ziel haben.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

THANQUOL MIT BONERIPPER



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warpflammenwerfer	8"	—			siehe unten	
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Stab der Gehörnten Ratte	2"	2	4+	3+	-1	W3
Klauen und Zähne	2"	4	3+	3+	-2	3

BESCHREIBUNG

Thanquol und Boneripper sind namhafte Persönlichkeiten und ein einzelnes Modell. Thanquol ist mit dem Stab der Gehörnten Ratte bewaffnet.

BEGLEITER: Thanquol wird von Boneripper begleitet, der mit einem Warpflammenwerfer und seinen Klauen und Zähnen attackiert. Für alle Regelbelange werden Thanquol und Boneripper wie ein einzelnes Modell mit dem oben angegebenen Profil behandelt und Boneripper muss jederzeit innerhalb von 1" um Thanquols Modell bleiben. Boneripper wird in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Schutz der Gehörnten Ratte: Wirf einen Würfel, bevor du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Weise bei 4+ diese Verwundung oder tödliche Verwundung einer befreundeten Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell zu, statt sie diesem Modell zuzuweisen. Wenn sich keine befreundete Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell befindet, wird die Verwundung oder tödliche Verwundung stattdessen bei 4+ verhindert.

Amulett der Gehörnten: In deiner Heldenphase darfst du 1 von diesem Modell erlittene Verwundung heilen.

Warpflammenwerfer: Verwende für Attacken mit einem Warpflammenwerfer nicht die normale Attackenabfolge. Wirf stattdessen einen Würfel und ziehe 1 vom Ergebnis ab, wenn es sich beim Ziel um ein **MONSTER** handelt. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Anzahl der Modelle in der Zieleinheit, so erleidet die Zieleinheit W3 tödliche Verwundungen.

Warpstein-Abhängigkeit: Bevor dieses Modell einen Zauber zu wirken versucht, kannst du ansagen, dass es einen Klumpen Warpstein herunterschlingt. Wenn du dies tust, addiere 1 auf den Zauberwurf. Wenn das unmodifizierte Ergebnis des Zauberwurfes allerdings ein 1er-Pasch oder ein 2er-Pasch ist, erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung, nachdem die Effekte des Zaubers abgehandelt wurden.

MAGIE

Thanquol ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu drei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Versengen*.

Versengen: *Versengen* hat einen Zauberwert von 7. Wird es erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 24" um den Zaubernden, die er sehen kann. Die gewählte feindliche Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen. Bei einem Zauberwurf von 10+ erleidet die gewählte Einheit stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Segen der Gehörnten Ratte: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **SKAVEN**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell befindet. Wirf bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel, wenn du der gewählten Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, und addiere 1 auf den Wurf, wenn die Einheit aus 13 oder mehr Modellen besteht. Bei 6+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

QUEEK HEADTAKER



NAHKAMPFWAFFEN

Zwergentöter
Skaven-Handwaffe

Reichw.

1"
1"

Angriffen

3
3

Treffer

3+
3+

Verwunden

3+
3+

Wucht

-1
-

Schaden

W3
1

BESCHREIBUNG

Queek Headtaker ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Zwergentöter und einer Skaven-Handwaffe bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Hass (Dwarfs, Orcs und Goblins): Du darfst Verwundungswürfe für Angriffe dieses Modells wiederholen, die einen **DWARF, ORC** oder **GOBLIN** zum Ziel haben.

Trophäensammler: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Angriffe dieses Modells, die einen **HELDEN** zum Ziel haben.

Zwergentöter: Verdopple den Schadenswert für Angriffe mit Zwergentöter, die einen **DWARF** zum Ziel haben.

Warpsteinrüstung: Bei einem unmodifizierten Schutzwurf von 6 gegen eine Attacke, die dieses Modell zum Ziel hat, erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung, nachdem all ihre Angriffe abgehandelt wurden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Töte-töte! Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 auf den Angriffswert der Nahkampfwaffen befreundeter **STORMVERMIN**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

TRETCH CRAVENTAIL



NAHKAMPFWAFFEN

Skaven-Handwaffen

Reichw.

1"

Attacken

6

Treffer

4+

Verwunden

4+

Wucht

-

Schaden

1

Schweifklinge

1"

2

4+

4+

-1

1

BESCHREIBUNG

Tretch Craventail ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Paar Skaven-Handwaffen und einer Schweifklinge bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schädelhelm des Glücks: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Außerdem darfst du einmal pro Schlacht einen der folgenden Würfe wiederholen: einen einzelnen Trefferwurf oder einen einzelnen Verwundungswurf für eine Attacke dieses Modells, einen einzelnen Schutzwurf gegen eine Attacke, die dieses Modell zum Ziel hat, oder einen einzelnen Angriffswurf oder Rennenwurf für dieses Modell.

Skaven-Handwaffenpaar: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Skaven-Handwaffenpaar wiederholen.

Bleibt hier, hole-hole Hilfe! Einmal pro Schlacht zu Beginn einer beliebigen Phase darf dieses Modell Hilfe holen gehen. Entferne dieses Modell vom Schlachtfeld und stelle es innerhalb von 3" um eine befreundete Einheit und weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten neu auf.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Hackt-hackt, schlitzt-schlitzt! Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen befreundeter **CLANRATS**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE

IKIT CLAW



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmdämon	24"	siehe unten				
Warpsteinpistole	10"	1	4+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmdämon	2"	2	3+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ikit Claw ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Sturmdämonen und einer Warpsteinpistole bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Eisernes Exoskelett: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Außerdem darf dieses Modell einmal pro Schlacht in deiner Schussphase eine Warpfeuer-Attacke ausführen. Wenn du dies tust, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 8" um dieses Modell, die es sehen kann. Wirf einen Würfel und ziehe 1 vom Ergebnis ab, wenn es sich beim Ziel um ein **MONSTER** handelt. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Anzahl der Modelle in der Zieleinheit, so erleidet die Zieleinheit W3 tödliche Verwundungen.

Sturmdämon: Wende nicht die normale Attackenabfolge für Attacken mit dem Sturmdämonen an, wenn du ihn als Fernkampfwaffe einsetzt. Wirf stattdessen einen Würfel. Bei einer 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung. Bei 2-5 erleidet das Ziel der Attacke W3 tödliche Verwundungen. Bei 6+ erleidet das Ziel der Attacke W3+1 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Ikit Claw ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Warpsturm*.

Warpsturm: *Warpsturm* hat einen Zauberwert von 7. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle bis zu 3 feindliche Einheiten innerhalb von 18" um den Zaubernden, die er sehen kann. Wirf einen Würfel für jede der gewählten Einheiten. Bei 2+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen.

THROT THE UNCLEAN



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Angriffe	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Peitsche der Qualen	2"	3	3+	4+	-	1
Skaven-Handwaffe	1"	2	4+	4+	-	1
Todeskragen	2"	2	4+	3+	-	W3

BESCHREIBUNG

Throt the Unclean ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Skaven-Handwaffe, der Peitsche der Qualen und dem Todeskragen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Todeskragen: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Todeskragen verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch. Verdopple außerdem den Schadenswert für Attacken mit dem Todeskragen, die ein **MONSTER** zum Ziel haben.

Fressgier: In deiner Heldenphase darfst du einer befreundeten **GIANT-RATS-** oder **RAT-OGRE-** Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell W3 tödliche Verwundungen zufügen. Wenn du dies tust, heile W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen.

Regeneration: In deiner Heldenphase darfst du 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Peitsche der Qualen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 2" um dieses Modell befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Meistertreiber: Du kannst diese Befehlsphase in der Nahkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addiere bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 auf den Angriffswert befreundeter **GIANT-RATS-** und **RAT-OGRE-** Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

LORD SKROLK



NAHKAMPFWAFFEN

Verderbensstab

Reichw.

2"

Angriffe

4

Treffer

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Lord Skrolk ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Verderbensstab bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Pestilenzaura: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Angriffe feindlicher Modelle ab, die sich innerhalb von 1" um dieses Modell befinden.

Raserei: Addiere 1 auf den Angriffswert der Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Der Verderbensstab: Jedes Mal, wenn dieses Modell attackiert und all seine Angriffe abgehandelt wurden, würfelst du einen Würfel für jedes Modell, das von Angriffen durch den Verderbensstab getroffen, aber nicht getötet wurde. Bei 5+ wird das betreffende Modell getötet.

Das Liber Bubonicus: In deiner Heldenphase kannst du eine feindliche Einheit innerhalb von 24" um dieses Modell wählen, die es sehen kann. Würfle dann mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle:

1	Kein Effekt.
2-4	Wirf einen Würfel für jedes Modell in der gewählten feindlichen Einheit. Für jede 6 erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.
5-6	Wirf einen Würfel für jedes Modell in der gewählten feindlichen Einheit. Für jede 5+ erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

MAGIE

Lord Skrolk ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zaubern zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zaubern *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Pestilenzodem*.

Pestilenzodem: *Pestilenzodem* hat einen Zauberwert von 5. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 6" um den Zaubernden, die er sehen kann. Wirf einen Würfel für jedes Modell der gewählten Einheit, das sich innerhalb von 6" um den Zaubernden befindet. Für jede 5+ erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

DEATHMASTER SNIKCH



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Wurfsterne	12"	W6	3+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Tränenklingen	1"	6	3+	3+	-2	W3

BESCHREIBUNG

Deathmaster Snikch ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Wurfsterne und Tränenklingen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Schattenmantel: Feindliche Modelle, die weiter entfernt als 6" von diesem Modell sind, können dieses Modell nicht sehen.

Ausweichen: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Verborgen: Statt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es als Reserveeinheit verborgen ist. Wenn du dies tust, kannst du dieses Modell zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase innerhalb von 3" um eine befreundete **SKAVEN**-Einheit auf dem Schlachtfeld aufstellen, die aus mindestens 3 Modellen besteht. Wenn dieses Modell nicht vor Beginn der vierten Schlachtrunde auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, so gilt es als getötet.

Hinterlistiger Infiltrator: Statt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es als Reserveeinheit infiltriert hat. Wenn du dies tust, musst du dieses Modell zu Beginn deiner zweiten Bewegungsphase vollständig innerhalb von 6" um eine Schlachtfeldkante und weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten aufstellen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

NURGLITCH



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Angreifen	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Klinge des Nurglitch	1"	4	3+	3+	-	1
Verrottete Zähne und Klauen	1"	2	4+	4+	-	1
Seuchenschleuder	2"	2	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Nurglitch ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Klinge des Nurglitch bewaffnet.

REITTIER: Die Mutantenratte dieses Modells, Pox, attackiert mit Verrotteten Zähnen und Klauen.

BEGLEITER: Dieses Modell wird von seinem Skaven-Diener Bilos begleitet, der mit einer Seuchenschleuder attackiert. Bilos wird in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Fäulniszepter: Wähle in deiner Fernkampfphase eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um dieses Modell, die es sehen kann. Wirf einen Würfel für jedes Modell der gewählten Einheit. Für jede 6 erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

Das Finsterfieber: Ziehe 1 von den Trefferwürfen für Angreifen feindlicher Modelle ab, die sich innerhalb von 6" um dieses Modell befinden. Wirf außerdem zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell. Bei 4+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Eitrige Leidenschaft: Addiere 2 auf den Angreifenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn es im selben Zug eine Angreifsbewegung ausgeführt hat.

Spross des Verfalls: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

MAGIE

Nurglitch ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Todesraserei*.

Todesraserei: *Todesraserei* hat einen Zauberwert von 7. Wenn sie erfolgreich gewirkt wird, wähle eine befreundete **SKAVEN**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um den Zaubernden befindet und die er sehen kann. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf den Angreifenwert der Nahkampfwaffen der gewählten Einheit. Wirf außerdem zu Beginn deiner nächsten Heldenphase einen Würfel für jedes Modell der gewählten Einheit. Bei einer 1 wird das jeweilige Modell getötet.

PACKMASTER SKWEEL GNAWTOOTH



NAHKAMPFWAFFEN

	Reichw.	Angreifen	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warpeitsche	2"	3	3+	4+	-3	2
Spitze Reißzähne	1"	W6	4+	4+	-	1
Nagezähne	1"	5	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Packmaster Skweel Gnowtooth ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit der Warpeitsche bewaffnet.

BEGLEITER: Dieses Modell wird von seiner Wolfsratte Wanstbeißer begleitet, die mit ihren Spitzen Reißzähnen attackiert, sowie von einem Rattenschwarm, der mit Nagezähnen attackiert. Die Begleiter werden in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Elitemeute: Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, doch bevor die erste Schlachtrunde beginnt, kannst du eine befreundete **GIANT-RATS-** oder **RAT-OGRES-** Einheit wählen. Würfle für sie mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle:

- | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2 | In deiner Heldenphase darfst du 1 von der gewählten Einheit erlittene Verwundung heilen. |
| 3-4 | Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe der gewählten Einheit verursacht die Attacke 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (führe keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf aus). |
| 5-6 | Addiere 1 auf den Angriffswert der Nahkampfwaffen der gewählten Einheit. |

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Peitschen wie im Wahn: Du kannst diese Befähigung in deiner Heldenphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **GIANT-RATS-** oder **RAT-OGRES-** Einheit, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du Trefferwürfe für die Attacken der gewählten Einheit wiederholen.

ARCHAON, THE EVERCHOSEN



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Königstötter	1"	5	2+	3+	-3	1
Flammende Hufe	1"	3	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Archaon, the Everchosen, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Königstötter bewaffnet.

REITTIER: Das dämonische Schlachtross dieses Modells, Dorghar, attackiert mit seinen Flammenden Hufen.

FÄHIGKEITEN

Der Herr der Letzten Tage: Wenn dieses Modell dein General ist, lege keine Kampfschocktests für befreundete **WARRIORS-OF-CHAOS**-Einheiten ab, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befinden.

Die Schwerter des Chaos: Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, doch bevor die erste Schlachtrunde beginnt, kannst du eine befreundete **CHAOS-KNIGHTS**-Einheit der **WARRIORS OF CHAOS** wählen. Addiere 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen der gewählten Einheit. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf die Reittiere der gewählten Einheit.

Der Königstötter: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell zu Beginn der Nahkampfphase U'zuhl entfesseln. Wenn es dies tut, verdopple für den Rest der Schlacht den Attackenwert des Königstötters. Wenn U'zuhl entfesselt wurde, erleidet außerdem für den Rest der Schlacht bei jedem unmodifizierten Trefferwurf von 1 für eine Attacke mit dem Königstötter eine befreundete Einheit innerhalb von 1" um dieses Modell 1 tödliche Verwundung.

Die Rüstung des Morkar: Wenn eine Waffe, mit der Attacken gegen dieses Modell ausgeführt werden, einen anderen Wuchtwert als 0 hat, ändere den Wuchtwert der Waffe für diese Attacke auf 0.

Die Krone der Macht: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um dieses Modell befinden.

Das Auge von Sheerian: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 3+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

MAGIE

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

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Unvergleichlicher Kriegsherr: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, dürfen alle anderen befreundeten **HELDEN** der **WARRIORS OF CHAOS** eine Befehlsfähigkeit von ihrer Truppenschriftrolle einsetzen, ohne dass du dafür einen Befehlspunkt ausgeben musst.

WULFRIK THE WANDERER



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Langschwert des Weltenwanderers	1"	4	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Wulfrik the Wanderer ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Langschwert des Weltenwanderers bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Aller Zungen mächtig: Feindliche **HELDEN** dürfen sich nicht zurückziehen, wenn sie sich innerhalb von 3" um dieses Modell befinden.

Menschenjäger: Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, doch bevor die erste Schlachtrunde beginnt, wähle einen feindlichen **HELDEN**. Du darfst Trefferwürfe für Attacken dieses Modells wiederholen und 1 auf die Verwundungswürfe für Attacken dieses Modells addieren, wenn das Ziel das gewählte Modell ist.

Seewolf: Statt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es sich als Reserveeinheit an Bord der *Seewolf* befindet. Wenn du dies tust, kannst du, wenn du eine befreundete **CHAOS-MARAUDERS-**

Einheit der **WARRIORS OF CHAOS** aufstellen würdest, ansagen, dass sich die entsprechende Einheit diesem Modell als Reserveeinheit an Bord der *Seewolf* anschließt. Eine einzelne Einheit kann sich diesem Modell auf diese Art anschließen. Am Ende deiner Bewegungsphase kannst du dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufstellen, vollständig innerhalb von 6" um eine Schlachtfeldkante und weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten. Anschließend stellst du Einheiten, die sich diesem Modell angeschlossen haben, vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell, vollständig innerhalb von 6" um eine Schlachtfeldkante und weiter als 9" entfernt von feindlichen Einheiten auf. Reserveeinheiten an Bord der *Seewolf*, die zu Beginn der vierten Schlachtrunde nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, gelten als getötet.

SIGVALD THE MAGNIFICENT



NAHKAMPFWAFFEN

Silberblitz

Reichw.

1"

Angriffe

7

Treffer

3+

Verwunden

3+

Wucht

-

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Sigvald the Magnificent ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit Silberblitz bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben. Dieses Modell darf nicht erneut in derselben Nahkampfphase kämpfen, außer eine Fähigkeit oder ein Zauber ermöglicht ihm, mehr als einmal in dieser Phase zu kämpfen.

Guldene Rüstung: In deiner Heldenphase darfst du 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Maßlose Eitelkeit: Ignoriere jegliche Modifikatoren auf die Werte dieses Modells oder seiner Waffen (positive wie negative).

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Gunst des Slaanesh: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **SLAANESH**-Einheit der **WARRIORS OF CHAOS**, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du Trefferwürfe für Angriffe der gewählten Einheit wiederholen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

GALRAUCH



FERNKAMPFWAFFEN		Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Dunkle Chaosflammen		8"			siehe unten		
Odem des Wandels		12"			siehe unten		
NAHKAMPFWAFFEN		Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Mutierte Schlünde		2"	6	3+	☀	-1	2
Bösartige Krallen		1"	☀	4+	3+	-	1

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Bösartige Krallen	Mutierte Schlünde
0-2	14"	6	2+
3-4	12"	5	3+
5-6	10"	4	3+
7-8	8"	3	4+
9+	6"	2	4+

BESCHREIBUNG

Galrauch ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er attackiert mit dem Odem des Wandels, Dunklen Chaosflammen, Mutierten Schlünden und Bösartigen Krallen.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Odem des Wandels: Wende für eine Attacke mit dem Odem des Wandels nicht die gewöhnliche Attackenabfolge an. Wähle stattdessen das nächste feindliche Modell in Reichweite und wirf 2W6. Sind mehr als ein feindliches Modell gleich nah, wähle eines von ihnen aus. Wenn das Wurf Ergebnis höher als der Wundenwert des Modells ist oder 12 beträgt, wird das gewählte Modell getötet.

Dunkle Chaosflammen: Wende für eine Attacke mit den Dunklen Chaosflammen nicht die gewöhnliche Attackenabfolge an. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf eine Anzahl Würfel, die der Anzahl der für dieses Modell sichtbaren Modelle der Zieleinheit innerhalb von 8" um dieses Modell entspricht. Für jede 6 erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Galrauchs Zwiist: Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel für dieses Modell. Bei einer 1 erleidet dieses Modell W3 tödliche Verwundungen. Außerdem darf dieses Modell bei einer 1 bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht versuchen zu zaubern oder Zauber zu bannen, sich nicht bewegen und nicht mit Fernkampfwaffen attackieren. Beachte, dass diese Regeln bedeuten, dass dieses Modell in der Nahkampfphase kämpfen darf, es darf allerdings keine Nachrückenbewegung ausführen.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

MAGIE

Galrauch ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Verrat des Tzeentch*.

Verrat des Tzeentch: *Verrat des Tzeentch* hat einen Zauberwert von 7. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden, die er sehen kann. Wirf einen Würfel für jedes Modell in der gewählten Einheit. Für jede 6 erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

VILITCH THE CURSELING



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warriors-of-Chaos-Handwaffen	1"	3	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Vilitch the Curseling ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Paar Warriors-of-Chaos-Handwaffen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Paar Warriors-of-Chaos-Handwaffen: Du darfst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Warriors-of-Chaos-Handwaffen wiederholen.

Gefäß des Chaos: Addiere jedes Mal 1 auf Zauberwürfe für dieses Modell, wenn in derselben Phase ein feindlicher **ZAUBERER** erfolglos versucht hat, einen von diesem Modell gewirkten Zauber zu bannen. Addiere außerdem jedes Mal 1 auf die Bannwürfe dieses Modells, wenn ein feindlicher **ZAUBERER** in derselben Phase versucht hat, einen Zauber zu wirken, und sein Zauberwurf niedriger als der Zauberwert des versuchten Zaubers war.

MAGIE

Vilitch ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Magie stehlen*.

Magie stehlen: *Magie stehlen* hat einen Zauberwert von 3. Wird es erfolgreich gewirkt, wähle einen feindlichen **ZAUBERER** innerhalb von 24" um den Zaubernden, den er sehen kann. Wähle einen der Zauber, die der gewählte **ZAUBERER** kennt, und wird dann 2W6. Wenn das Ergebnis gleich oder größer als der Zauberwert des gewählten Zaubers ist, dann kennt dieses Modell den gewählten Zauber für den Rest der Schlacht.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

THROGG



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwallartiges Kotzen	6"	1	— siehe unten —			
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Troll-Zweihandwaffe	2"	5	3+	3+	-2	2

BESCHREIBUNG

Throgg ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Troll-Zweihandwaffe und mit Schwallartigem Kotzen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schwallartiges Kotzen: Wende für eine Attacke mit Schwallartigem Kotzen nicht die gewöhnliche Attackenabfolge an. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit in Reichweite und wirf eine Anzahl Würfel, die der Anzahl der für dieses Modell sichtbaren Modelle der Zieleinheit innerhalb von 6" um dieses Modell entspricht. Für jede 5+ erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Mutierte Regeneration: In deiner Heldenphase darfst du bis zu W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

Die Winterzahnkrone: Addiere 1 auf den Mutwert befreundeter **WARRIORS-OF-CHAOS-TROLLS**, die sich vollständig innerhalb von 24" um dieses Modell befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Herr der monströsen Horde: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **WARRIORS-OF-CHAOS-TROLLS**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befindet. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du Trefferwürfe für Attacken der gewählten Einheit wiederholen.