



# Khains Erben

---

*Aus der alten Welt verbannt, versuchen sie nun, Khains Erbe anzutreten und sich die neue Welt anzueignen!*

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b> .....	<b>1</b>
<b>GENERELLE SONDERREGELN</b> .....	<b>3</b>
<b>SONDERREGELN</b> .....	<b>3</b>
DUNKELELFEN.....	3
GORGONEN.....	3
KHAINTEN.....	3
BESONDERE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.....	4
<b>ARMEELISTE: KHAINS ERBEN</b> .....	<b>5</b>
MORATHI.....	6
HOCHGEBORENE & ADLIGE .....	7
ZAUBERINNEN.....	8
TODESHEXEN.....	9
ASSASSINE.....	10
MEDUSA .....	11
DUNKELELFENKRIEGER.....	12
REPETIERARMBRUSTSCHÜTZEN .....	13
SCHWARZE KORSAREN .....	14
HENKER VON HAR GANETH .....	15
SCHWARZE GARDE VON NAGGAROND.....	16
SCHATTEN .....	17
MENGILS SKALPJÄGER.....	18
HEXENKRIEGERINNEN.....	19
TÖCHTER DES KHAINES.....	20
MEDUSAI BLUTSCHWESTERN.....	21
MEDUSAI BLUTSCHLEICHER.....	22
SCHWARZE REITTER.....	23
HEXENMEISTER DES SCHICKSALFEUERS.....	24
ECHSENTRITTER.....	25
NAGGAROTH-STREITWAGEN.....	26
ECHSENSTREITWAGEN.....	27
REPETIERSPEERSCHLEUDER .....	28
BLUTKESSEL.....	29
BLUTWRACK-SCHREIN.....	30
KRIEGSHYDREN.....	31
KHARIBDYSS.....	32
HARPIEN.....	33
<b>BESTIEN VON KHAINS ERBEN</b> .....	<b>34</b>
<b>LEHREN DER SCHWARZEN MAGIE</b> .....	<b>35</b>
<b>GESCHENKE DES KHAINES</b> .....	<b>37</b>
HERKÖMMLICHE KHAINESGESCHENKE .....	37
KHAINESGIFTE.....	38
MAGISCHE KHAINESGESCHENKE.....	38
<b>MAGISCHE GEGENSTÄNDE</b> .....	<b>39</b>
MAGISCHE WAFFEN.....	39

MAGISCHE RÜSTUNGEN.....	40
TALISMANE .....	41
VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE .....	42
ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERINNEN).....	43
MAGISCHE STANDARTEN .....	44

# GENERELLE SONDERREGELN

Khains Erben sind (zumindest nahezu) durch nichts aus der Ruhe zu bringen. Ihre tiefe Überzeugung, dass hinter allem ein gewissen Plan steckt und dass letztlich alles von der Hand Khains geführt ist, macht sie allesamt *unnachgiebig*.

## SONDERREGELN

Alle Einheiten und Modelle aus diesem Armeebuch werden als *Khains Erben* bezeichnet.

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

Auch wenn einige Bilder Modelle auf runden Bases zeigen, verwende stets eine rechteckige Base mit der angegebenen Größe!

## DUNKELELFEN

Die folgenden Regeln gelten für alle Dunkelelfen, jedoch nicht für ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen.

**Diszipliniert:** Ihr jahrelanges Training und entsprechende Konditionierung sorgen dafür, dass Dunkelelfen misslungene Paniktests wiederholen dürfen.

**Erzfeind:** Alle Dunkelelfen besitzen die Sonderregel *Hass (anf alle)*. Der *Hass* auf ihre Vettern ist jedoch dermaßen groß, dass alle Dunkelelfen, wenn sie gegen Hochelfen kämpfen, die Sonderregel *Hass* durch *Ewigen Hass (gegen Hochelfen)* ersetzen.

**Geborene Krieger:** Dunkelelfen verlassen sich stark auf ihre exzellente Ausbildung und ihre unerschütterliche Disziplin, um gegen Feinde zu bestehen, die weitaus brutaler und wilder als sie selbst sind. Daher erhält jede Einheit der Dunkelelfen die Sonderregel *Tiefgestaffelter Kampf*. Beachte, dass die Sonderregel *Tiefgestaffelter Kampf* mit sich selbst kumulativ ist. Sollte also auch die Bewaffnung der Einheit über diese Sonderregel verfügen, so darf sie aus zwei zusätzlichen Gliedern, also insgesamt aus drei Gliedern Unterstützungsangriffen durchführen.

**Jahrelanges Training:** Dunkelelfische Charaktermodelle besitzen die Sonderregel *Zielsicher*. Diese wirkt jedoch nicht auf Kriegsmaschinen, denen sie sich angeschlossen haben.

## GORGONEN

Die folgenden Regeln gelten für alle Gorgonen, jedoch nicht für ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen.

**Amphibisch:** Gorgonen behandeln Sümpfe, Flüsse, Seen und andere Wassergeländestücke als Offenes Gelände. Sie profitieren zudem von Weicher Deckung, wenn sie sich in solchem Gelände befinden. Deswegen gelten sie auch als Geländeerfahren (Sümpfe und Gewässer). Für jene Einheiten mit der Sonderregel *Kundschafter* gilt als „außer Sicht“, wenn sie vollständig auf einem solchen Geländestück und mindestens 1 Zoll von dessen Rand entfernt aufgestellt werden.

**Giftiger Speichel:** Gorgonen haben einen äußerst giftigen Speichel und bestreichen damit auch ihre Waffen (auch ihre magischen), weshalb diese, egal ob Nah- oder Fernkampfaffen, die Sonderregelung *Giftangriffe (5+)* besitzen. Selbst sind sie entgegen *immun gegen Giftangriffe*.

**Unglaublicher Schrecken:** Der Körper einer Gorgonen besteht zum Teil aus einer Dunkelelfe, zum anderen jedoch aus einer Schlange. Daher gelten sie in allen Belangen auch als Dunkelelfen und erhalten demzufolge zu ihren spezifischen, alle Volkssonderregeln, welche auch für „normale“ Dunkelelfen gelten. Diese kuriose Erscheinung verursacht bei ihren Feinden zudem *Angst*.

## KHAINITEN

Manche Dunkelelfen sind Khaine, dem Elfengott des Mordens, absolut ergeben. Sie sind gnadenlose Schlächter, die das Blut ihres Volkes ebenso leicht vergießen wie das jeder anderen Kreatur. Daher wird ihnen von anderen Dunkelelfen auch das wenigste Vertrauen entgegengebracht. Diese Einheiten werden hier als Khainiten bezeichnet.

Nur Charaktermodelle mit der Regel *Khaint* dürfen sich Khainiten-Einheiten anschließen. Zusätzlich werden Einheiten mit der Sonderregel *Khaint* von einigen magischen Gegenständen und Sonderregeln anders beeinflusst (z.B. dem Blutkessel). Beachte, dass Khainiten-Charaktermodelle sich jedoch Einheiten anschließen dürfen, die nicht über diese Regel verfügen. Das bedeutet beispielsweise, dass eine Todeshexe durchaus ein Regiment Dunkelelfenkrieger anführen kann.

Außerdem sind alle Khainiten *immun gegen Fluchzauber*.

# BESONDERE AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Diese Sektion beschreibt die von Khains Erben eingesetzten Ausrüstungsgegenstände, die sie in der Schlacht verwenden.

## JADEBOGEN

Die kristallinen Pfeile, die von Jadebögen abgeschossen werden, können mit Leichtigkeit den Panzer eines Ritters durchschlagen und selbst den zähesten Feind fatale Wunden beibringen.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Jadebogen	30 Zoll	Wie Träger (+1 auf kurze Reichweite)	Mehrfachschüsse (W6), Salvenfeuer

## GLAIVE

Glaiven sind schwere Stangenwaffen, die sich ideal dafür eignen, durch Rüstung und Rippen in das Herz des Gegners zu stoßen.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Glaive	Nahkampf	Wie Träger (+1, wenn das Modell im selben Zug angegriffen hat)	Todesstoß, Zweihändig geführt

## GORGONENGIFT

Einige Dunkelelfen führen Fläschchen vom Speichel ihren Artverwandten, den Gorgonen, mit sich und bestreichen damit ihre Waffen (auch ihre magischen), weshalb diese, egal ob Nah- oder Fernkampfwaffen, die Sonderregelung *Giftattacken* (5+) besitzen.

### SCHWACHES GORGONENGIFT

Die machtvollen Gorgonen überreichen ihren wertvollen Giftspeichel nicht bereitwillig jedem, weshalb die meisten Dunkelelfen, welches davon je eine Kostprobe in die Hand bekommen, dieses strecken, um länger von dem geringfügig abgeschwächten Gift einen Nutzen ziehen zu können. Daher besitzen die Nah- oder Fernkampfwaffen (auch ihre magischen) solcher Modelle lediglich die Basis-Sonderregelung für *Giftattacken*.

## REPETIERARMBRUST

Die fast nur von den Dunkelelfen von Naggaroth eingesetzte Repetierarmbrust kann einen Hagel tödlicher Bolzen abschießen. Durch die Verwendung eines Magazins und eines Lademechanismus ist die Waffe in der Lage, mehrere Projektile in der gleichen Zeit abzufeuern, die ein normaler Armbrustschütze für einen Schuss benötigt. Ein mit dieser Armbrust ausgerüstetes Modell darf für jeden Trefferwurf von 6, eine zusätzliche Attacke mit seiner Armbrust ausführen. Diese unterliegt ebenfalls den Sonderregeln für Mehrfache Schüsse. Eine erneute 6 bei diesem zusätzlichen Schuss erlaubt es dem Modell, noch einen weiteren Schuss nach denselben Regeln abzugeben. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Repetierarmbrust	24 Zoll	3	Mehrfachschüsse (2), Rüstungsbrechend, Salvenfeuer, Schnell Schussbereit
Repetierhandarmbrust*	8 Zoll	3	Mehrfachschüsse (2), Rüstungsbrechend, Salvenfeuer, Schnell Schussbereit

\*Wenn sie als Paar eingesetzt werden, haben sie somit *Mehrfachschüsse* (4; 2 für jede Repetierhandarmbrust).

## SEEDRACHENUMHANG

Aus den Schuppen der Kreaturen des Kochenden Meeres gefertigt, können diese Umhänge fest und eng um den Körper ihres Trägers geschlungen werden, um gegen Kugeln und Pfeile zu schützen.

Ein Seedrachenumhang addiert im Nahkampf +1 auf den Rüstungswurf seines Trägers. Gegen jede andere Attacke, die nicht im Nahkampf ausgeführt wird (inklusive Zaubersprüchen, Beschuss usw.) erhält der Träger sogar einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf. Dies darf normal mit anderer Rüstung kombiniert werden. Darüber hinaus darf der Träger eines Seedrachenumhangs alle verpatzten Rüstungswürfe von 1 wiederholen.

# ARMEELISTE: KHAINS ERBEN

Armeen von Khains Erben gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus diesem Codex stammen.

## KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Morathi das Hohe Orakel\* (0-1)  
Hochgeborener  
Erzzauberin  
Meisterassassine\*\*

## HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Adliger  
Dunkelfenzauberin  
Todeshexe  
Assassine\*\*  
Medusa

## KERNEINHEITEN

Dunkelfenkrieger  
Repetierarmbrustschützen  
Schwarze Korsaren  
Schwarzer Reiter  
Harpier

## ELITEINHEITEN

Henker von Har Ganeth  
Schwarze Garde  
Schatten  
Hexenkriegerinnen  
Töchter des Khaine  
Medusai Blutschwester  
Medusai Blutschleicher  
Hexenmeister des Schicksalsfeuers  
Echsenritter  
Naggaroth-Streitwagen  
Echsenstreitwagen

## SELTENE EINHEITEN

Mengils Skalpjäger (0-1; Mengil\*\*)  
Repetierspeerschleuder  
Blutkessel (Todeshexen\*\*)  
Blutwrack-Schrein (Medusen\*\*)  
Kriegshydra  
Kharibdyss

*\*Wird deine Armee von Morathi begleitet, muss sie die Generalin deiner Armee sein.*

*\*\*Darf nicht der General deiner Armee sein*

*Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.*

# MORATHI

Morathi, eine Kreatur aus Magie, das Hohes Orakel des Khaine, deren Meisterschaft der dunklen Magie ohne Gleichen ist. Morathi ihre Macht genutzt, um sich selbst eine bezaubernd schöne Gestalt zu geben – eine strahlende Dunkelelfe, eingerahmt von ausgebreiteten Flügeln aus Schattenmetall. Ihre übernatürliche Schönheit ist so groß, dass ihre Feinde hypnotisiert durch ihre verzückende Anziehungskraft vor ihr stehen bleiben. Dies ist ein tödlicher Fehler, den man nur einmal macht! Die Gestalt der Schattenkönigin ist eine ganze andere Sache – sie ist um ein vielfaches größer und deutlich aggressiver. In dieser Gestalt herrscht ihr wilder Schlangenaspekt vor und der untere Teil ihres Körpers besteht aus einer langen, finsternen Schlangenform. Ihre obere Hälfte trägt die gleiche Rüstung mit dem gleichen Schmuck – aber ihr Haar wird durch Schlangen ersetzt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Morathi die Schattenkönigin	7	8	6	5	5	6	7	6	10	Monster	Riesig (6)	120x92 mm	-
Morathi das Hohe Orakel	5	7	5	4	4	3	7	3	10	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	325 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

## MAGIE:

Morathi ist eine Zauberin der Stufe 3. Sie kennt alle Zaubersprüche aus der Lehren der schwarzen Magie.

## SONDERREGELN:

- Das eiserne Herz des Khaine
- Einzelgängerin
- Flieger
- Khainit
- Magieresistenz (3)
- Rettungswurf (+3)

## OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf Khainsgeschenke im Gesamtwert von 175 Pkt. erhalten.

## zzgl. für das hohe Orakel:

- Angst
- Bezaubernde Schönheit
- Die Verwandlung
- Dunkelelfe
- Enthüllte Wahrheit

## zzgl. für die Schattenkönigin:

- Einzelgänger
- Entsetzen
- Gorgone
- Immun gegen Todesstoß
- Schuppenhaut (+2)

*Du darfst entweder Morathi die Schattenkönigin oder Morathi das Hohe Orakel in deiner Armee aufstellen, jedoch nicht beide zugleich.*

**Das eiserne Herz des Khaine:** Morathi kann nicht geheilt werden, aber es können ihr in jedem Zug (in deinem, als auch in denen deiner Gegner) nicht mehr als zwei (2) Verwundung zugefügt werden. Alle zusätzlichen Verwundungen, die ihr im selben Spielzug zugewiesen werden, werden automatisch verhindert und haben somit keine Wirkung.

**Bezaubernde Schönheit:** Alle Attacken gegen Morathi das hohe Orakel (Beschuss und Nahkampf) erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Beschussattacken, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse (es wird kein neues Ziel gewählt). Dies gilt für jeden Beschuss, der Morathi das hohe Orakel zum Ziel haben kann, betrifft also auch Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf Morathi das hohe Orakel abweichen, so gilt sie als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

Darüber hinaus muss jedes Modell, das sich zu Beginn der Nahkampfphase in direktem Kontakt mit Morathi das hohe Orakel befindet, einen Moralwerttest bestehen oder sein Kampfesgeschick wird bis zum Ende der Phase halbiert (aufgerundet). Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, bestehen diesen Test automatisch.

**Die Verwandlung:** Zu Beginn einer beliebigen deiner Bewegungsphasen, also noch vor dem Ansagen von Angriffen, beginnend mit der Zweiten, kann sich Morathi das hohe Orakel in ihren monströsen Aspekt, die Schattenkönigin, verwandeln. Platziere das Modell von Morathi die Schattenkönigin (sofern du eines hast) irgendwo in 6 Zoll Umkreis um Morathi das hohe Orakel, allerdings nicht näher als 1 Zoll an irgendeiner Einheit oder unpassierbarem Gelände. Anschließend entfernst du Morathi das hohe Orakel aus dem Spiel, jedoch nicht als Verlust. Wenn zu wenig Platz ist, um das Modell von Morathi die Schattenkönigin innerhalb von 6 Zoll zu platzieren, stell es einfach so dich wie irgendwie möglich von ihrer ursprünglichen Position auf. In diesem Fall kann sie sich in dieser Bewegungsphase jedoch nicht mehr bewegen. In beiden Fällen wird Morathi zwangsläufig aus bestehenden Nahkämpfen entfernt (sofern sie in einem solchen verwickelt war). Ihre bereits erlittenen Verwundungen und etwaige andauernde Effekte, wie beispielsweise durch Zaubersprüche, werden dabei nicht auf ihren neuen Aspekt übertragen. Behandle diesen wie eine neue, bislang unversehrte Einheit.

Beachte, dass sich Morathi die Schattenkönigin während der Schlacht nicht in ihren früheren Aspekt zurückverwandeln kann – sobald sie die Schattenkönigin-Gestalt angenommen hat, bleibt sie für den Rest der Schlacht in dieser. Wurde sie in der Gestalt des hohen Orakels ausgeschaltet und als Verlust entfernt, bevor sie sich verwandelt hat, ist es zu spät. Eine tote Morathi kann sich nicht mehr verwandeln – dies solltest du in deine Überlegung mit einbeziehen, während du auf den richtigen Zeitpunkt für ihre Metamorphose wartest!

**Enthüllte Wahrheit:** Wenn Morathi das hohe Orakel verwundet wird, jedoch noch lebt, besteht eine Chance, dass sie ihren Zorn nicht länger zügeln kann und sich in ihren monströsen Aspekt, die Schattenkönigin, verwandelt. Wirf zu Beginn jeder deiner Bewegungsphasen, also noch vor dem Ansagen von Angriffen, einen Würfel. Wenn das Ergebnis gleich oder niedriger als die Anzahl der Verwundungen ist, die Morathi das hohe Orakel momentan zugewiesen sind, verwandelt sie sich automatisch, wie es unter *Die Verwandlung* beschrieben ist, ganz gleich, die wievielte deiner Bewegungsphasen dies ist.

# HOCHGEBORENE & ADLIGE

Die Adelhäuser befehligen die Armeen von Khains Erben, als auch ihre mächtigen Schwarzen Archen, aus denen die plündernden Flotten der Dunkel elfen bestehen. Sie sind außerordentlich fähige Kämpfer und Befehlshaber, die nichts lieber tun, als rivalisierende Helden zum Zweikampf herauszufordern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hochgeborener	5	8	6	4	3	3	8	4	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	145 Pkt.
Adliger	5	7	5	4	3	2	7	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	85 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

## SONDERREGELN:

- Blitzschneller Hieb
- Dunkel elf
- Scharfschütze

## OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- Hellebarde (4 Pkt.)
- Schwarze Lanze (8 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf eine der folgenden Schusswaffenoptionen erhalten:

- Repetierarmbrust (10 Pkt.)
- Repetierhandarmbrust (8 Pkt.)
- Repetierhandarmbrust-Paar (16 Pkt.)

Darf eine der folgenden Rüstungsoptionen erhalten:

- Leichte Rüstung (3 Pkt.)
- Schwere Rüstung (6 Pkt.)

Darf zusätzliche Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Schild (2 Pkt.)
- Seedrachenumhang (6 Pkt.)

Darf für 15 Pkt. Gorgonengift erhalten.

Darf für 10 Pkt. zum Khainiten aufgewertet werden.

Ein Adliger darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Hochgeborener im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten. Khainiten dürfen alternativ auch Khainsgeschenke auswählen.

Ein Adliger deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandardenträger aufgewertet werden.

## REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Dunkel elfenross (12 Pkt.)
- Kampfechse (25 Pkt.)
- Schwarzer Pegasus (50 Pkt.)
- Naggarothe-Streitwagen (85 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Echsenstreitwagen (100 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Manticor (165 Pkt.)
- Schwarzer Drache (235 Pkt.; nur Hochgeborener)

**Blitzschneller Hieb:** Immer wenn du für ein Modell mit dieser Sonderregel im Nahkampf einen Trefferwurf von 6 erzielst (der Würfel muss sechs Augen besitzen), darf das Modell sofort eine zusätzliche Attacke durchführen. Auch die zusätzlichen Attacken profitieren von dieser Sonderregel.

**Scharfschütze:** Wenn sich die Einheit in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, darfst du für sie in der Fernkampfphase Trefferwürfe von 1 wiederholen.

**Schwarze Lanzen:** Lanze. Magische Waffe. Wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat, haben die Reiter bei Attacken mit ihren schwarzen Lanzen die Sonderregel *Todesstoß*.



# ZAUBERINNEN

Die meisten Zauberinnen der Dunkelelfen werden von einem einzigen mächtigen Adelshaus beherrscht. Diese Adelshäuser mögen Lehrlinge und Hauptleute haben, doch ihre Herrschaft ist absolut. Das übernatürliche Charisma der Zauberinnen kann beinahe jedes Wesen in seinen Bann ziehen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Erzzauberin	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	175 Pkt.
Dunkelelfenzauberin	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	85 Pkt.



**EINHEITENGRÖSSE:**  
1

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe

**MAGIE:**

Eine Dunkelelfenzauberin ist eine Zauberin der Stufe 1 und eine Erzzauberin der Stufe 3. Sie dürfen entweder Zaubersprüche aus der Lehren der schwarzen Magie, aus diesem Codex oder aus der Lehre der Schatten oder des Todes aus dem Grundregelwerk erhalten.

**SONDERREGELN:**

- Blutopfer
- Dunkelelfe
- Hexenzirkel

**OPTIONEN:**

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf für 20 Pkt. zur *Meisterin der Lehre (Lehre der schwarzen Magie)* aufgewertet werden, sofern sie die Lehre der schwarzen Magie verwendet.

Darf für 15 Pkt. Gorgonengift erhalten.

Eine Dunkelelfenzauberin darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und eine Erzzauberin im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

**REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):**

- Dunkelelfenross (12 Pkt.)
- Kampfechse (25 Pkt.)
- Schwarzer Pegasus (50 Pkt.)
- Naggarth-Streitwagen (85 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Echsenstreitwagen (100 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Manticor (165 Pkt.)
- Schwarzer Drache (235 Pkt.; nur Erzzauberin)

**Blutopfer:** Eine Zauberin darf in deiner Magiephase ein paar beliebige, befreundete Dunkelelfenmodelle innerhalb von 3 Zoll opfern. Wenn sie das tut, werden die geopfert Modelle automatisch als Verlust entfernt, dafür darfst du bis zum Ende der Magiephase für jedes geopfert Modell +1 (maximal +3) zu jedem Zauberwurf dieser Zauberin addieren. Dieser Effekt ist bis zu dreimal mit sich selbst kumulativ.

**Hexenzirkel:** Wenn eine Zauberin einen Zauberspruch wirkt, wird sie dabei von ihren Schwestern unterstützt. Addiere +1 auf ihre Zauberwürfe, wenn sie sich innerhalb von 6 Zoll zu einer oder mehrerer nicht fliehender Dunkelelfenzauberinnen befindet und weitere +1 für jede einzelne, nicht fliehende Erzzauberin innerhalb von 6 Zoll.

# TODESHEXEN

Die Todeshexen der Dunkelelfen gehören dem Kult des Khaine an und sind die mächtigsten und stärksten aller Hexenkriegerinnen. Sie führen diese zusammen mit den Hexenpriesterinnen an und besitzen das Privileg, die innersten Geheimnisse des Kultes des Khaine zu lernen, so die geheimen Namen ihres Gottes und das Mischen der giftigen Tränke und Gebräue, welche die Hexenkriegerinnen benutzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Todeshexe	5	6	6	4	3	2	8	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	135 Pkt.



**EINHEITENGRÖSSE:**  
1

**AUSRÜSTUNG:**

- Zwei (2) Opferdolche (zwei Handwaffen)
- Hexenbräu (siehe Khainsgeschenke)

**SONDERREGELN:**

- Atemberaubende Schönheit
- Dunkelelfe
- Giftattacken
- Khainit
- Raserei
- Rettungswurf (+3)

**OPTIONEN:**

Darf für 35 Pkt. zu einer Zauberin der Stufe 1 aufgewertet werden und darf dann Zaubersprüche aus der Lehren der schwarzen Magie erhalten.

Darf für 10 Pkt. Gorgonengift erhalten. Dies ersetzt ihre regulären Giftattacken.

Darf zusätzliche Khainsgeschenke im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

**REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):**

- Dunkelelfenross (12 Pkt.)
- Schwarzer Pegasus (50 Pkt.)
- Manticor (165 Pkt.)

**Atemberaubende Schönheit:** Jedes Modell, das sich zu Beginn der Nahkampfphase in direktem Kontakt mit dieser Einheit befindet, muss einen Moralwerttest bestehen oder sein Kampfgeschick wird bis zum Ende der Phase halbiert (aufgerundet). Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, bestehen diesen Test automatisch.

**Opferdolche:** Du darfst für Modelle, die mit Opferdolchen bewaffnet sind, in der Nahkampfphase Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

# ASSASSINE

Die Assassins der Dunklelfen besitzen Fähigkeiten, die jene der besten menschlichen Meuchler bei Weitem übersteigen. Sie sind wahre Meister des Tötens. Es heißt, dass sie ihr Gesicht verändern können, um als die verschiedensten sterblichen Völker aufzutreten. Sie bewegen sich völlig offen durch die Städte und doch für aller Augen unsichtbar und ihre Beute erfährt von ihrer Anwesenheit meist erst dann, wenn es bereits zu spät ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Meisterassassine	5	10	10	4	3	3	10	4	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	250 Pkt.
Assassine	5	9	9	4	3	2	9	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	120 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1

## AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Stärketränk (mag. Gegenstand)
- Zwei (2) Handwaffen

## SONDERREGELN:

- Ausweichen (+3)
- Dunklelf
- Ein Mörder, kein Anführer
- Giftattacken
- Khaint
- Meister der Assassinen (nur Meisterassassine)
- Tarnung

## OPTIONEN:

- Darf eine Repetierarmbrust (6 Pkt.) erhalten.
- Darf eine Leichte Rüstung (4 Pkt.) erhalten.
- Darf für 10 Pkt. Gorgonengift erhalten. Dies ersetzt ihre regulären Giftattacken.
- Ein Assassine darf Khainsgeschenke im Gesamtwert von 75 Pkt. und ein Meisterassassine im Gesamtwert von 150 Pkt. erhalten.

**Ausweichen:** Aufgrund ihrer außergewöhnlichen Gewandtheit verfügen Assassinen über einen *Rettungswurf* (+3).

**Ein Mörder kein Anführer:** Assassine werden im Normalfall eingesetzt, um die gegnerische Befehlsstruktur zu zerstören. Aus diesem Grund erhältst du +100 Siegespunkte für jedes durch einen Assasin ausgeschaltete gegnerische Charaktermodell oder Monster, zusätzlich zu den regulären Siegespunkten.

Obgleich er ein Charaktermodell ist, können Einheiten den Moralwert eines Assassinen nicht verwenden. Ein Assassine kann nie der Armeegeneral sein. Dafür wird jedoch nur die Hälfte seiner Gesamtpunktkosten (aufgerundet; inkl. Punktekosten seiner Optionen) gegen das Limit an Kommandanten- bzw. Heldenpunkten angerechnet. Die restlichen Punkte werden lediglich gegen das Gesamtpunktelimit deiner Armee als Ganzes angerechnet.

**Tarnung:** Ein Assassine ist eine einzigartige Art von Charaktermodell. Er beginnt das Spiel getarnt in einer befreundeten Infanterieeinheit, zwischen der Besatzung einer Kriegsmaschine oder einem Trupp von Bestientreibern. Schreibe dir auf, in welcher Einheit sich der Assassine versteckt.

Ein getarnter Assassine wird während der Aufstellungsphase nicht aufgestellt, sondern erst später im Spiel enthüllt. Wenn die ihn verbergende Einheit ausgelöscht wird, bevor der Assassine enttarnt werden konnte, ist er ebenfalls verloren und gilt als Verlust. Der Assassine kann vor seiner Enttarnung auf keine Weise Schaden nehmen.

Getarnte Assassinen dürfen zu Beginn jedes eigenen Spielerzuges oder zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase enthüllt werden. Gib bekannt, dass die Einheit einen Assassinen enthält und platziere das Modell im Frontglied. Versetze (nicht ersetze) eines der gewöhnlichen Modelle der Einheit, um dem Assassinen Platz zu machen. Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet, darf der Assassine jedes "gewöhnliche" Modell der Einheit versetzen, das sich in Kontakt mit dem Gegner befindet. Wenn sich kein gewöhnliches Modell der Einheit in einer passenden Position befindet, muss ein Modell der Kommandoeinheit oder eine Zauberin verschoben werden, um dem Assassinen Platz zu machen. Andere Charaktermodelle sind zu arrotgen, um einem Assassinen Platz zu machen.

**Meister der Assassinen:** Ein Meisterassassine darf die Sonderregel Tarnung verwenden. Alternativ darf er auch allein als Kundschafter platziert werden. Außerdem darf er sogar versuchen, sich in der feindlichen Armee zu verstecken! Nachdem dein Gegner aufgestellt hat, schreibst du im Geheimen auf, in welcher feindlichen Einheit sich der Meisterassassine zu verbergen versucht. Dabei muss es sich um eine Infanterieeinheit, der Besatzung einer Kriegsmaschine oder einem Trupp von Bestientreibern handeln, deren Modelle dem Typ Infanterie angehören. Ein Meisterassassine darf sich jedoch nie in berittenen, auf Streitwagen fahrenden oder fliegenden Einheiten verbergen.

Wenn die ihn verbergende Einheit ausgelöscht wird, bevor der Assassine enttarnt werden konnte, ist er ebenfalls verloren und gilt als Verlust. Der Assassine kann vor seiner Enttarnung auf keine Weise Schaden nehmen.

Zu Beginn jedes Spielerzuges deines Gegners, nach dem Ersten, wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 2+ bleibt der Meisterassassine verborgen. Bei einer 1 wurde der Meisterassassinen entdeckt. Alternativ darf der Meisterassassine zu Beginn eines seiner Spielerzüge, nach dem Ersten, freiwillig enthüllt werden. Wenn der Meisterassassine sich von sich aus enttarnt, darf der ihn kontrollierende Spieler ihn platzieren. Wenn er entdeckt wurde darf ihn der gegnerische Spieler platzieren.

Für beide Fälle gilt: Wenn der Meisterassassine enthüllt wurde, wird ein "gewöhnliche" Mitglied der Einheit als Verlust entfernt. Es wurde vor der Schlacht getötet, damit der Meisterassassine seinen Platz einzunehmen konnte. Ein Meisterassassine wird dann irgendwo in Kontakt mit der Einheit positioniert. Beide befinden sich nun im Nahkampf und der Meisterassassine gilt als Angreifer. Auf diese Weise können keine Modelle einer Kommandoabteilung oder der Einheit angeschlossene Charaktermodelle ersetzt werden.

Die feindliche Einheit, in der sich ein Meisterassassine verborgen hat, darf normal beschossen werden, auch wenn er bereits enttarnt wurde. Da selbst die eigenen Truppen nichts von seinem Aufenthaltsort wissen, können sie keine Rücksicht auf seine Position nehmen. Solange eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, aus 5 oder mehr Modellen besteht, befindet sich der Meisterassassine in Sicherheit, da er geübt darin ist, feindliche Modelle in die Schussbahn zu lenken und sich selbst dem Beschuss zu entziehen. Andernfalls kann auch er als zufälliges Ziel ermittelt werden.

# MEDUSA

Mit der Geschwindigkeit zubeißender Schlangen bewegen sich die Melusen des Temple Nests, um jede Schwäche auszunutzen. Gegen derart übernatürliche Gefahr kann das geringste Zögern oder die kleinste Ungeschicktheit fatal sein, sodass dem Opfer das Herz herausgerissen wird oder es direkt in das Starren der Medusa blickt, dass das Blut zum Kochen bringt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Medusa	6	6	5	5	4	4	8	4	9	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	200 Pkt.



**EINHEITENGRÖSSE:**  
1

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Glaive

**MAGIE:**  
Eine Medusa ist eine Zauberin der Stufe 1. Sie darf Zaubersprüche aus der Lehren der schwarzen Magie erhalten.

**SONDERREGELN:**

- Gorgone
- Herzsucher
- Khainiten
- Medusablick
- Schuppenhaut (+2)

**OPTIONEN:**  
Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf einen Jadebogen (25 Pkt.) erhalten.

Darf Khainsgeschenke im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

**Herzsucher:** Jedes Mal, wenn du in der Beschussphase für den Jadebogen dieses Modells, sofern es über einen solchen verfügt, einen Verwundungswurf von 6 (vor Modifikationen) erzielt, erleidet das Ziel *multiple Lebenspunktverluste (2)*, anstelle des normalen Schadens.

**Medusablick:** *Magische* Blickattacke. Die Medusa kann in ihrer Beschussphase eine nicht im Nahkampf gebundene Feindeinheit in 8 Zoll anstarren, welche sie selbst sehen können, als auch von ihr gesehen werden muss (die Sichtlinie beider Einheiten ist daher entscheidend). Sollte sie im Nahkampf verwickelt sein, kann sie ihren Blick nur auf eine Einheit werfen, mit der sie sich in Basekontakt befindet. Wirf einen Würfel für jedes Modell der Zieleinheit. Es empfiehlt sich verschiedenfarbige Würfel zu verwenden, um einzelne Modelle zu definieren (beispielsweise Einheitenchampions oder der Einheit angeschlossene Charaktermodelle). Für jeden Wurf von 6 hat das Opfer närrischer Weise der Medusa in die Augen gesehen und erstarrt zu Stein. Gegen diesen Effekt sind weder Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt, noch können daraus resultierende Lebenspunktverluste auf andere Modelle umgelenkt werden. Auch werden die Regeln für „Achtung Sir“ außer Acht gelassen. Entferne versteinerte Modelle als Verluste aus dem Spiel. Konstrukte, Kriegsmaschinen und Streitwagen, nicht jedoch ihre Besatzungsmitglieder, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

# DUNKELELFENKRIEGER

Die Armeen von Khains Erben formieren sich um einen Kern aus vollkommen unerbittlichen Soldaten. Die Dunkelelfenkrieger bilden tödliche Schildwälle, die vor tückischen Speerspitzen starren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Krieger	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	8 Pkt./Modell
Hauptmann	5	4	4	3	3	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
10+

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Speer
- Leichte Rüstung
- Schild

**SONDERREGELN:**

- Dunkelelfen
- Vorbereitet

**OPTIONEN:**

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Hauptmann aufwerten.

**Vorbereitet:** Dunkelelfenkrieger, welche in ihrer Front angegriffen werden, erhalten gegenüber jene Feindeinheiten in der folgenden Nahkampfphase die Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*, da sie sich auf den nahenden Angriff entsprechend vorbereitet haben.

# REPETIERARMBRUSTSCHÜTZEN

Die Armeen von Khains Erben formieren sich um einen Kern aus vollkommen unerbittlichen Soldaten. Die Repetierarmbrustschützen stellen die nötige Feuerkraft zu Verfügung, um den Weg für ihre Verbündeten zu ebnen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Repetierarmbrustschütze	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	10 Pkt./Modell
Hauptmann	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
10+

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Repetierarmbrust
- Leichte Rüstung

**SONDERREGELN:**

- Dunklelfen
- Scharfschützen

**OPTIONEN:**

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (2 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Hauptmann aufwerten.

**Scharfschützen:** Wenn sich die Einheit in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 im Fernkampf wiederholen.

# SCHWARZE KORSAREN

Schwarze Korsaren sind hartgesottene Kämpfer, die schon ihr ganzes Leben lang die Länder anderer Völker plündern. Sie sind mit diversen tückischen Waffen und scharfen Klingen bewaffnet. Sie befahren die Meere und sind bei ihrem blutigen Tagwerk immer auf der Suche nach neuen Opfern und neuer Beute.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarzer Korsar	5	5	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	9 Pkt./Modell
Maat	5	5	4	3	3	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

10+

## AUSRÜSTUNG:

- Zwei (2) Handwaffen
- Leichte Rüstung
- Seedrachenumhang

## SONDERREGELN:

- Dunkeelfen
- Gefürchtete Räuber
- Immun gegen Panik
- Sklavenräuber

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Repetierhandarmbrüste (2 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Maat aufwerten.

- Darf anstelle einer Repetierhandarmbrust ein Repetierhandarmbrust-Paar (4 Pkt.) erhalten.

**Gefürchtete Räuber:** Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit eine feindliche Einheit flieht (also Ihre Fluchtbewegung innerhalb der 6 Zoll beginnt oder fortsetzt). Bei einer 4+ darf die Einheit sich nicht mehr sammeln und wird sofort als Verlust entfernt.

**Sklavenräuber:** Du darfst deinen Gegner dazu zwingen, den höchsten W6 bei der Fluchtbewegung neu zu würfeln, bevor du die Verfolgungsbewegung mit den schwarzen Korsaren durchführt.

# HENKER VON HAR GANETH

Die Henker von Har Ganeth sind unter allen Regimentern der Dunkelelfen das gefürchtetste. Man sagt, dass sie mit einem ihrer schweren Draichs, den sogenannten Klingenstäben jeden Feind mit einem Hieb töten können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Henker	5	6	4	4	3	1	6	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	15 Pkt./Modell
Scharfrichter	5	6	4	4	3	2	6	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
5+

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Henkerklinge
- schwere Rüstung

**SONDERREGELN:**

- Angst
- Der Erbarmungslose (nur Scharfrichter)
- Dunkelelfen
- Gesegnete Hinrichtung (nur Scharfrichter)
- Immun gegen Psychologie
- Khainiten

**OPTIONEN:**

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Scharfrichter aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Henkerklinge	Nahkampf	Wie Träger +2	Todesstoß, Zweihändig geführt

**Der Erbarmungslose:** Einheiten der Henker von Har Ganeth verursachen *Entsetzen*, anstelle von *Angst*, solange ihr Scharfrichter am Leben ist. Dies liegt unter anderem daran, dass er mit seiner Henkerklinge den Regeln für *heldenhaften Todesstoß* unterliegt.

**Gesegnete Hinrichtung:** Immer wenn der Scharfrichter ein oder mehrere Modelle in einer Nahkampfphase ausschaltet, erhält seine Einheit einen zusätzlichen Bonus von +W3 (+W6, wenn er ein Charaktermodell oder Monster ausschaltet) auf das Kampfergebnis dieser Nahkampfphase.



# SCHWARZE GARDE VON NAGGAROND

Die Schwarze Garde von Naggarond ist absolut loyal und sie sind die persönlichen Beschützer der Adelhäuser.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarzer Gardist	5	5	4	3	3	1	6	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	15 Pkt./Modell
Turmherr	5	5	4	3	3	2	6	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
5+

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Hellebarde
- schwere Rüstung

**SONDERREGELN:**

- Dunkelelfen
- Elite-Leibwache
- Hauptmann der Schwarzen Garde (nur Turmherr)
- Kampferprobt
- Kriegerelite

**OPTIONEN:**

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 13 Pkt. zum Turmherrn aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

**Elite-Leibwache:** Die Schwarze Garde darf jeden verpatzten Trefferwurf von 1 im Nahkampf wiederholen.

**Hauptmann der Schwarzen Garde:** Einheiten der Schwarzen Garde sind *immun gegen Psychologie* und verursachen *Angst*, solange ihr Turmherr am Leben ist. Dies liegt unter anderem daran, dass er, unabhängig von seiner Bewaffnung, den Regeln für *Todesstoß* unterliegt.

**Kampferprobt:** Schwarze Gardisten sind in der Lage, anstatt der üblichen einzelnen Unterstützungsattacke, so viele Unterstützungsattacken durchzuführen, wie in ihrem Profil angegeben sind (zusätzliche Attacks durch etwaige Sonderregeln oder Zaubersprüche entfallen jedoch).

**Kriegerelite:** Die Schwarze Garde darf jeden verpatzten Verwundungswurf von 1 im Nahkampf wiederholen.

# SCHATTEN

Die Armeen von Khains Erben formieren sich um einen Kern aus vollkommen unerbittlichen Soldaten. Die Schatten sind Späher, die der Armee vorausseilen und den Feind mit einem entsetzlichen Bolzenhagel eindecken können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schatten	5	5	5	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Blutschatten	5	5	5	3	3	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
5+

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Repetierarmbrust

**SONDERREGELN:**

- Dunkeelfen
- Kundschafter
- Plünderer
- Scharfschützen

**OPTIONEN:**

Die gesamte Einheit darf Zweihandwaffen (2 Pkt./Modell) oder eine zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (2 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf leichte Rüstungen (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Blutschatten aufwerten.

**Scharfschützen:** Wenn sich die Einheit in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 im Fernkampf wiederholen.

# MENGILS SKALPJÄGER

Selbst unter den Dunkelelfen von Naggaroth, einer Nation, die für ihre Brutalität, ihre Gnadenlosigkeit und ihre sadistischen Tendenzen berüchtigt ist, gelten die Skalpjäger von Gar Karond als besonders blutrünstig. Aufgrund ihrer Schläue und fröhlich-brutalen Verhaltens halten sie viele unter den Dunkelelfen für eine Horde wahnsinniger Mörder. Wenn auch die meisten Dunkelelfen nicht zögern würden, einem ihren persönlichen Zielen im Wegstehenden die Kehle durchzuschneiden, wenn sie dadurch mehr Macht erlangen können und damit durchkommen, töten die Skalpjäger hingegen, weil es ihnen Freude bereitet, ohne Sorgen oder Gedanken an mögliche Konsequenzen. Mehr als nur einmal haben sie Alliierte aus einer Laune heraus erschlagen und viele glauben, dass ihre geistige Gesundheit nicht sonderlich stabil ist. Sie gelten als gefährlich unberechenbar und werden von den meisten anderen Dunkelelfen mit Argwohn und Misstrauen behandelt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Skalpjäger	5	6	5	3	3	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	20 Pkt./Modell
Mengil	5	7	6	4	3	2	7	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
5+

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Repetierarmbrust
- schwere Rüstung

**SONDERREGELN:**

- Dunkelelfen
- Gefürchtete Räuber
- Giftattacken
- Häuter
- Khainiten
- Plünderer
- Scharfschützen
- Späher
- Todesstoß (nur Mengil; im Nah- und Fernkampf)

**OPTIONEN:**

Die gesamte Einheit darf Gorgonengift (3 Pkt./Modell) erhalten. Dies ersetzt ihre regulären Giftattacken.

Die gesamte Einheit darf Seedrachenumhänge (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du musst ein Modell für 30 Pkt. zu Mengil (Charaktermodell) aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten. Alternativ darf er auch Khainsgeschenke auswählen.

**Gefürchtete Räuber:** Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit eine feindliche Einheit flieht (also Ihre Fluchtbewegung innerhalb der 6 Zoll beginnt oder fortsetzt). Bei einer 4+ darf die Einheit sich nicht mehr sammeln und wird sofort als Verlust entfernt.

**Häuter:** Skalpjäger sind kannibalische Mörder, die ihre Opfer häuten und die Häute als Umhänge tragen. Die Skalpjäger dürfen Gegner, die sie im Nahkampf aufreiben, niemals verfolgen, stattdessen häuten sie die Gefallenen und lassen die blutigen Körper zurück. Für jede gegnerische Einheit, die sie im Nahkampf selbst oder bei der Unterstützung befreundeter Einheiten aufreiben oder vernichtet haben, erhalten sie +100 Siegespunkte.

**Scharfschützen:** Wenn sich die Einheit in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 im Fernkampf wiederholen.

**Späher:** Dank ihrer Fähigkeit, sich der Umgebung anzupassen, sind Mengil und seine Skalpjäger nur sehr schwer zu entdecken. Aus diesem Grund erhält der Gegner einen zusätzlichen Abzug von -1 auf seine Trefferwürfe, wenn er auf sie schießt. Außerdem können sich solch getarnte Einheiten unglaublich nahe an ihren Feind heranpirschen. Sie werden zusammen mit Kundschaftern aufgestellt und dürfen auf eine von zwei Methoden platziert werden. Sie können entweder genau wie Kundschafter, aber ohne Minimaldistanz zum Gegner aufgestellt werden, oder im Sichtbereich des Feindes, aber mehr als 12 Zoll von ihm entfernt. Im letzteren Fall dürfen sich ihnen jedoch keine Charaktermodelle, mit Ausnahme von Mengil selbst anschließen.

# HEXENKRIEGERINNEN

Hexenkriegerinnen sind die grausamsten aller Dunkelelfen. Sie leben nur, um Khaine durch das blutige Opfer ihrer Feinde zu dienen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hexenkriegerin	5	5	4	3	3	1	6	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Hexenpriesterin	5	5	4	3	3	1	6	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
5+

**AUSRÜSTUNG:**

- Zwei (2) Opferdolche (zwei Handwaffen)

**SONDERREGELN:**

- Atemberaubende Schönheit
- Dunkel elfen
- Giftattacken
- Khainiten
- Plünderer
- Raserei
- Rettungswurf (+2)

**OPTIONEN:**

Die gesamte Einheit darf Gorgonengift (3 Pkt./Modell) erhalten. Dies ersetzt ihre regulären Giftattacken.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zur Hexenpriesterin aufwerten.

- Darf Khainsgeschenke im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

**Atemberaubende Schönheit:** Jedes Modell, das sich zu Beginn der Nahkampfphase in direktem Kontakt mit dieser Einheit befindet, muss einen Moralwerttest bestehen oder sein Kampfgeschick wird bis zum Ende der Phase halbiert (aufgerundet). Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, bestehen diesen Test automatisch.

**Opferdolche:** Du darfst für Modelle, die mit Opferdolchen bewaffnet sind, in der Nahkampfphase Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

# TÖCHTER DES KHAINE

In Azyrheim spricht das Große Konklave oft nur im Flüsterton von den Töchtern des Khaïne und deren Bündnis mit den Adelhäusern. Die Töchtern des Khaïne sind hervorragende Nahkämpferinnen, die ihre mörderischen Fähigkeiten nur zu gerne unter Beweis stellen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Töchter des Khaïne	5	5	4	3	3	1	6	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	13 Pkt./Modell
Geliebte des Khaïne	5	5	4	3	3	2	6	2	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
5+

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe
- Klingebuckler

**SONDERREGELN:**

- Dunkel elfen
- Khainiten
- Plünderer
- Raserei
- Rettungswurf (+2)

**OPTIONEN:**

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standardenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zur Geliebten des Khaïne aufwerten.

- Darf Khainsgeschenke im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

**Klingebuckler:** Immer, wenn du für diese Einheit in der Nahkampfphase einen erfolgreichen Rettungswurf ablegst, schlägt eine Tochter des Khaïne mit ihrem Klingebuckler zu und erhält somit eine zusätzliche Attacke. Diese zusätzliche Attacke darf auch dann noch durchgeführt werden, wenn das Modell bereits attackiert hat.

# MEDUSAI BLUTSCHWESTERN

Medusai Blutschwestern sind mächtige Kriegerinnen, die den Todeshexen oder Medusen als Leibwache dienen, oder als mächtige Vorhut der Streitmacht. Jede Blutschwester trägt eine Glaive – eine schwere Stangenwaffe, die sich ideal dafür eignet, durch Rüstung und Rippen in das Herz des Gegners zu stoßen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Medusai Blutschleicher	6	5	4	4	4	3	8	3	9	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	60 Pkt./Modell
Gorgai	6	5	4	4	4	3	8	4	9	-	-	-	-



## EINHEITENGRÖSSE:

3+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Glaive

## SONDERREGELN:

- Gorgonen
- Khainiten
- Schuppenhaut (+2)
- Plünderer
- Vorhut

## OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zur Gorgai aufwerten.

- Darf Khainsgeschenke im Wert von bis zu 35 Pkt. erhalten.

# MEDUSAI BLUTSCHLEICHER

Die Medusai Blutschleicher sind Morathis Elite-Bogenschützen, eine giftige Wächterschar, die aus der Ferne den Tod herabregnen lässt. Jede trägt einen Jadebogen, eine Waffe, die aus dem Holz des empfindungsfähigen Dämmeraschenbaums geschnitzt und mit magischen Kristallen geschmückt wird.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Medusai Blutschleicher	6	4	4	4	4	3	8	3	9	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	85 Pkt./Modell
Gorgis	6	4	5	4	4	3	8	3	9	-	-	-	-



## EINHEITENGRÖSSE:

3+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Jadebogen

## SONDERREGELN:

- Gorgonen
- Herzsucher
- Khainiten
- Plünderer
- Schuppenhaut (+2)
- Vorhut

## OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zur Gorgis aufwerten.

- Darf Khainsgeschenke im Wert von bis zu 35 Pkt. erhalten.

**Herzsucher:** Jedes Mal, wenn du in der Beschussphase für den Jadebogen dieses Modells, sofern es über einen solchen verfügt, einen Verwundungswurf von 6 (vor Modifikationen) erzielst, erleidet das Ziel *multiple Lebenspunktverluste (2)*, anstelle des normalen Schadens.

# SCHWARZE REITER

Schwarze Reiter werden meistens in der Vorhut vor dem Hauptheer eingesetzt. In der Schlacht genießen sie es, die Flanken des Feindes zu umgehen, Kriegsmaschinen zu attackieren und feindliche Nachschublinien zu kappen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarzer Reiter	-	4	4	3	3	1	5	1	8	-	-	-	-
Schwarzer Bote	-	4	4	3	3	1	5	2	8	-	-	-	-
Dunkelelfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	15 Pkt./Modell



## EINHEITENGRÖSSE:

5+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- leichte Rüstung

## SONDERREGELN:

- Dunkelelfen
- Leichte Kavallerie
- Scharfschützen
- Vernichtender Angriff (nur Reiter)
- Vorhut

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Repetierarmbrüste (6 Pkt./Modell) oder Repetierhandarmbrüste (3 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (2 Pkt./Modell) erhalten. Wirkt nur auf die Attacken der Dunkelelfen, nicht jedoch der ihrer Reittiere.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Schwarzen Boten aufwerten.

**Scharfschützen:** Wenn sich die Einheit in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 im Fernkampf wiederholen.



# HEXENMEISTER DES SCHICKSALFEUERS

Hexenmeister des Schicksalsfeuers suchen ständig nach neuen Opfern. Sie nehmen mächtige Krieger gefangen, um ihre diabolischen Riten durchführen zu können. Dazu belegen sie ihre Klingen mit betäubenden Flüchen, die dem Feind seine Sinne rauben, wenn man ihm auch nur den kleinsten Kratzer zufügt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hexenmeister	-	5	4	3	3	1	6	2	8	-	-	-	-
Hexenfürst	-	5	4	3	3	1	6	3	8	-	-	-	-
Dunkelelfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	21 Pkt./Modell



## EINHEITENGRÖSSE:

5+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

## SONDERREGELN:

- Blitzschnelle Hiebe
- Dunkelelfen
- Khainiten
- Leichte Kavallerie
- Rettungswurf (+2)

## OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (2 Pkt./Modell) erhalten. Wirkt nur auf die Attacken der Dunkelelfen, nicht jedoch der ihrer Reittiere.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Hexenfürst aufwerten.

- Darf Khainsgeschenke im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

**Blitzschneller Hieb:** Immer wenn du für ein Modell mit dieser Sonderregel im Nahkampf einen Trefferwurf von 6 erzielst (vor dem Anwenden von Modifikationen), darf das Modell sofort eine zusätzliche Attacke durchführen. Auch die zusätzlichen Attacken profitieren von dieser Sonderregel.

# ECHSENREITTER

Unter den Kriegern zählen die Echsenreiter zu den schrecklichsten. Durch das Kampfgeschick der Ritter und die Bösartigkeit der Reittiere heben sie sich noch einmal deutlich von der Kavallerie der niederen Völker ab. Sie mögen nicht besonders zahlreich sein, doch in vielen Schlachten war die Schlagkraft eines ihrer vernichtenden Angriffe bereits das für den Sieg entscheidende Instrument.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Echsenreiter	-	5	4	4	4	1	6	1	9	-	-	-	-
Dunkler Paladin	-	5	4	4	4	2	6	2	9	-	-	-	-
Kampfechse	7	3	-	4	-	-	2	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	27 Pkt./Modell



## EINHEITENGRÖSSE:

5+

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwarze Lanzen
- schwere Rüstung
- Schild

## SONDERREGELN:

- Angst
- Blödheit
- Dickschuppig
- Dunkelelfen

## OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum Dunklen Paladin aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

**Schwarze Lanzen:** *Magische* Lanzen. Wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat, haben die Reiter bei Attacken mit ihren schwarzen Lanzen die Sonderregel *Todesstoß*.

**Dickschuppig:** Aufgrund ihrer Schuppenhaut verleihen Kampfechsen ihrem Reiter einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf, statt des bei normaler Kavallerie üblichen Bonus von +1.

# NAGGAROTH-STREITWAGEN

Gegen schnelle Feinde setzen Khains Erben auch Streitwagen von Naggaroth ein. Diese flinken, tödlichen Streitwagen rasen den Jagdgesellschaften voraus, und die scharfäugige Besatzung fangen wilde Bestien ein, indem sie ungemein scharfe Harpunen verschießen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Naggaroth-Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	-	-	-	-
Besatzung	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-	-	-	-
Dunkelelfenross	9	3	-	3	-	-	4	1	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	85 Pkt./Modell



## EINHEITENGRÖSSE:

1-3 (je 1 Streitwagen, 2 Dunkelelfenrosse und 2 Besatzungsmitglieder)

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Riesenarmbrust

## SONDERREGELN:

- Dunkelelf
- Leichte Kavallerie
- Rüstungswurf (+3)

## OPTIONEN:

Darf Sensenklingen (5 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (5 Pkt./Modell) erhalten. Wirkt nur auf die Attacken der Dunkelelfen, nicht jedoch der ihrer Zugtiere.

**Riesenarmbrust:** Ein Besatzungsmitglied des Streitwagens besitzt eine Riesenarmbrust, welche selbst dann abgefeuert werden kann, wenn sich der Streitwagen bewegt, jedoch nicht angegriffen hat. Wird eines der Besatzungsmitglieder durch ein Charaktermodell ersetzt, so ist dies stets jenes mit der Riesenarmbrust, welche somit nicht mehr zur Verfügung steht.

Schussart	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Riesenarmbrust	30 Zoll	5	Giftattacken, Ignoriert Rüstungen, Multiple Lebenspunktverluste (W3)

# ECHSENSTREITWAGEN

Der Adelshaus Serpentin ist berühmt dafür, schnelle Einheiten einzusetzen und darunter zählen diese Streitwagen zu den zerstörerischsten. Echsenstreitwagen werden von gefährlichen Bestien gezogen und donnern über das Schlachtfeld, wo sie den Feind das Fürchten lehren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Streitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	-	-	-	-
Dunkelelf	-	5	4	4	-	-	6	1	9	-	-	-	-
Kampfechse	7	3	-	4	-	-	2	1	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	100 Pkt.



## EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Streitwagen, 2 Kampfechsen und 2 Besatzungsmitglieder)

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Repetierarmbrust

## SONDERREGELN:

- Angst
- Blödheit
- Dunkelelfen
- Rüstungswurf (+4)
- Sensenklingen

## OPTIONEN:

Darf Sensenklingen (5 Pkt.) erhalten.

Die gesamte Einheit darf schwaches Gorgonengift (5 Pkt./Modell) erhalten. Wirkt nur auf die Attacken der Dunkelelfen, nicht jedoch der ihrer Zugtiere.

# REPETIERSPEERSCHLEUDER

Die Repetierspeerschleuder der Dunkelelfen besitzt Speere mit zumeist etlichen Widerhaken. Dies verursacht zusätzliche Schmerzen, sollte man noch die Pfeile aus dem Körper ziehen können. Opfer eines solchen Angriffes werden von Khains Erben zumeist sterben gelassen oder den Hexenkriegerinnen übergeben, da sie als Sklaven keinen Nutzen mehr haben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	100 Pkt.
Besatzung	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



### EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und 2 Besatzungsmitglieder)

### SONDERREGELN:

- Dunkelelfen

### OPTIONEN:

Darf für 7 Pkt. ein drittes Besatzungsmitglied erhalten.

### AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Repetierspeerschleuder

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

**Repetierspeerschleuder:** Repetier-Speerschleudern können auf zwei Arten schießen. Sie können in jeder Schussphase entweder einen Einzelschuss (siehe Grundregeln unter der Rubrik Speerschleudern) oder eine Salve abschießen.

Schussart	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Einzelschuss	48 Zoll	6	Multiple Lebenspunktverluste (W3), Ignoriert Rüstungswürfe
Salve	48 Zoll	4	Mehrfache Schüsse (2W6), Rüstungsbrechend, Salve

**Salve:** Wenn sie die Salvenoption verwendet, schießt die Repetierspeerschleuder 2W6 Bolzen ab. Diese Schüsse können entgegen dem Einzelschuss keine Glieder durchschlagen und verursachen nur je einen (1) Schadenspunkt statt der üblichen W3. Alle Bolzen müssen auf die gleiche Einheit abgeschossen werden.

Beachte, dass Repetierspeerschleudern ein Werk mechanischen Genies sind und daher nicht der Beschussmodifikation von -1 auf den Trefferwurf für Waffen mit *Mehrfachen Schüssen* unterliegen.

# BLUTKESSEL

Ein Blutkessel ist ein uraltes Artefakt aus längst vergangenen Tagen, als die Götter noch auf der Erde wandelten. Er ist ein Geschenk von Khaine, dem Gott des Mordes, an seine Bräute und in ihm liegt das Geheimnis ewiger Jugend und Schönheit. Wenn dieser Kessel mit dem frischem Blut ihrer Opfer gefüllt wird, kann eine Braut des Khaine ein Bad in ihm nehmen, wodurch sie ihre Lebenskraft und Jugend wiedergewinnt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Blutkessel	5	-	-	-	-	-	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	50x100 mm	200 Pkt.
Hexenpriesterinnen	-	5	4	3	3	1	6	2	8	-	-	-	-
Todeshexe	-	6	6	4	3	2	8	3	9	-	-	-	-



## EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine, 2 Hexenpriesterinnen und 1 Todeshexe)

## AUSRÜSTUNG:

- Zwei (2) Opferdolche (zwei Handwaffen)
- Hexenbräu (siehe Khainsgeschenke)

## SONDERREGELN:

- Atemberaubende Schönheit
- Blutkesselbewegung
- Dunkelelfen
- Entsetzen
- Ewiger Hass (auf alle)
- Gifttacken
- Khainiten
- Magieresistenz (2)
- Rettungswurf (+3)
- Segen des Khaine
- Sinnbild des Khaine
- Wächter

## zzgl. für Todeshexe

- Charaktermodell

## OPTIONEN:

Die Todeshexe darf für 35 Pkt. zu einer Zauberin der Stufe 1 aufgewertet werden und darf dann Zaubersprüche aus der Lehren der schwarzen Magie erhalten.

- Die Todeshexe darf weitere Khainsgeschenke im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf Gorgonengift (10 Pkt.) erhalten. Dies ersetzt ihre regulären Gifttacken.

Beachte, dass Hexenpriesterinnen immer auch Einheitenchampions sind!

**Blutkesselbewegung:** Ein Blutkessel bewegt sich wie ein Streitwagen, verursacht jedoch keine Aufpralltreffer.

**Atemberaubende Schönheit:** Jedes Modell, das sich zu Beginn der Nahkampfphase in direktem Kontakt mit dieser Einheit befindet, muss einen Moralwerttest bestehen oder sein Kampfgeschick wird bis zum Ende der Phase halbiert (aufgerundet). Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, bestehen diesen Test automatisch.

**Wächter:** Die Todeshexe und die beiden Hexenpriesterinnen werden als Besatzung einer Kriegsmaschine behandelt, obwohl sie zur gleichen Zeit wie Charaktermodelle aufgestellt werden. Die Einheit verfolgen niemals. Der Kessel selbst kann nicht beschädigt werden. Ignoriere jeden Treffer der gegen ihn erzielt wird. Wenn seine Wächter ausgeschaltet werden, wird der Kessel sofort als Verlust aus dem Spiel entfernt.

Beschusstreffer werden zufällig, wie folgt verteilt: Werf einen W6, bei 1-4 wird der Kessel getroffen, bei 5-6 eine der Hexenpriesterinnen und erst, wenn diese beiden ausgeschaltet wurden, die Todeshexe.

**Segen des Khaine:** Die Wächter dürfen zu Beginn ihres Spielzugs, nachdem alle Psychologietests abgelegt wurden, einen der folgenden Segen verwenden. Dies dürfen sie auch, wenn sie sich im Nahkampf befinden.

Wähle für den Segen eine befreundete Dunkelelfeneinheit in 12 Zoll Umkreis um den Blutkessel aus, selbst wenn diese sich im Nahkampf befindet. Der gewählte Segen hält bis zum Beginn des nächsten Spielerzugs der Einheit an. Beachte, dass Segen keine Zauber sind und daher nicht gebannt oder anderweitig verhindert werden können. Eine Einheit darf pro Spielerzug nur einen Segen erhalten, selbst wenn du mehrere Blutkessel hast.

- **Wut des Khaine:** Alle Dunkelelfenmodelle in der Einheit erhalten eine (1) *Zusatzattacke*.
- **Macht des Khaine:** Alle Dunkelelfenmodelle in der Einheit erhalten im Nahkampf die Sonderregel *Todesstoß*.
- **Blutschild des Khaine:** Alle Dunkelelfenmodelle der Einheit erhalten einen *Rettungswurf* (+2). Beachte, dass Reittiere und Streitwagen ziehende Kreaturen, als auch die Streitwagen und Kriegsmaschinen selbst, nicht von dem Segen betroffen werden.

**Opferdolche:** Du darfst für Modelle, die mit Opferdolchen bewaffnet sind, in der Nahkampfphase Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

**Sinnbild des Khaine:** Alle Einheiten mit der Sonderregel *Khainit* im Umkreis von 6 Zoll um diese Einheit werden *unerschütterlich*.

# BLUTWRACK-SCHREIN

Der Blutwrack-Schrein trägt die furchterregende Blutwrack-Medusa in die Schlacht. Wenn ein Feind ihrem Blick begegnet, stirbt er einen schrecklichen und schmerzvollen Tod, bei dem ihm das Blut aus allen Poren fließt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Blutwrack-Schrein	5	-	-	-	-	-	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	50x100 mm	275 Pkt.
Hexenpriesterinnen	-	5	4	3	3	1	6	2	8	-	-	-	-
Medusa	-	5	4	5	4	3	8	3	9	-	-	-	-



## EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine, 2 Hexenpriesterinnen und 1 Medusa)

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

## zzgl. für Hexenpriesterinnen:

- Zwei (2) Opferdolche (zwei Handwaffen)
- Hexenbräu (siehe Khainsgeschenke)

## zzgl. für Medusa:

- Glaive

## MAGIE:

Eine Medusa ist eine Zauberin der Stufe 1. Sie darf Zaubersprüche aus der Lehren der schwarzen Magie erhalten.

## SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Khainiten
- Magieresistenz (2)
- Rettungswurf (+3)
- Wächter

## zzgl. für Hexenpriesterinnen:

- Atemberaubende Schönheit
- Dunkelelf
- Ewiger Hass (auf alle)
- Giftattacken

## zzgl. für Medusa

- Charaktermodell
- Gorgone
- Medusablick
- Schuppenhaut (+2)

## OPTIONEN:

Die Medusa darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Die Medusa darf Khainsgeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Beachte, dass Hexenpriesterinnen immer auch Einheitenchampions sind!

**Atemberaubende Schönheit:** Jedes Modell, das sich zu Beginn der Nahkampfphase in direktem Kontakt mit dieser Einheit befindet, muss einen Moralwerttest bestehen oder sein Kampfgeschick wird bis zum Ende der Phase halbiert (aufgerundet). Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, bestehen diesen Test automatisch.

**Blutwrackbewegung:** Ein Blutwrack-Schrein bewegt sich wie ein Streitwagen, verursacht jedoch keine Aufpralltreffer.

**Medusablick:** *Magische* Blickattacke. Die Medusa kann in ihrer Beschussphase mit ihrem, durch den magischen Spiegel verstärkten Blick, W3 nicht im Nahkampf gebundene Feindeinheit in 12 Zoll im Frontbereich des Schreins anstarren, welche sie selbst sehen können, als auch von ihr gesehen werden muss (die Sichtlinie beider Einheiten ist daher entscheidend). Sollte sie im Nahkampf verwickelt sein, kann sie ihren Blick auf alle Einheiten werfen, mit der sich der Schrein in seiner Front und Flanke in Basekontakt befindet. Wirf einen Würfel für jedes Modell der Zieleinheit. Es empfiehlt sich verschiedenfarbige Würfel zu verwenden, um einzelne Modelle zu definieren (beispielsweise Einheitenchampions oder der Einheit angeschlossene Charaktermodelle). Für jeden Wurf von 6 hat das Opfer närrischer Weise der Medusa in die Augen gesehen und erstarrt zu Stein. Gegen diesen Effekt sind weder Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt, noch können daraus resultierende Lebenspunktverluste auf andere Modelle umgelenkt werden. Auch werden die Regeln für „Achtung Sir“ außer Acht gelassen. Entferne versteinerte Modelle als Verluste aus dem Spiel. Konstrukte, Kriegsmaschinen und Streitwagen, nicht jedoch ihre Besatzungsmitglieder, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

**Opferdolche:** Du darfst für Modelle, die mit Opferdolchen bewaffnet sind, in der Nahkampfphase Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

**Wächter:** Die Medusa und die beiden Hexenpriesterinnen werden als Besatzung einer Kriegsmaschine behandelt, obwohl sie zur gleichen Zeit wie Charaktermodelle aufgestellt werden. Die Einheit verfolgt niemals. Der Schrein selbst kann nicht beschädigt werden. Ignoriere jeden Treffer der gegen ihn erzielt wird. Wenn seine Wächter ausgeschaltet werden, wird der Kessel sofort aus dem Spiel entfernt.

Beschusstreffer werden zufällig, wie folgt verteilt: Wirf einen W6, bei 1-4 wird der Schrein getroffen, bei 5-6 eine der Hexenpriesterinnen und erst, wenn diese beiden ausgeschaltet wurden, die Medusa.

**Sinnbild des Khaine:** Alle Einheiten mit der Sonderregel Khainit im Umkreis von 12 Zoll um diese Einheit sind *unerschütterlich*.

# KRIEGSHYDREN

Das Adelshaus Serpentis setzt in seinen Armeen zahlreiche Monster ein. Die Kriegshydra ist berüchtigt dafür, dass man sie kaum töten kann, denn wann immer ein Feind einen Kopf abschlägt, wächst sogleich an derselben Stelle ein neuer nach.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kriegshydra	6	4	-	5	5	6	2	speziell	6	Monster	Riesig (6)	50x75 mm	250 Pkt.
Bestienmeister	6	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



**EINHEITENGRÖSSE:**  
1 (1 Hydra und 2 Bestienmeister)

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe

**zzgl. für Bestienmeister:**

- Geißel

**SONDERREGELN:**

- Monster und Treiber

**zzgl. für Hydra:**

- Einer abgeschlagen, zwei wachsen nach
- Entsetzen
- Feueratem
- Hydra-Attacken
- Schuppenhaut (+4)

**zzgl. für Bestienmeister:**

- Bestienmeister
- Dunkelelf

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Geißel der Bestienmeister	Nahkampf	Wie Träger	Todesstoß, Zusatzattacke

**Einer abgeschlagen, zwei wachsen nach:** Immer wenn die Hydra einen Lebenspunktverlust erleidet, wirf einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 1 oder 2 passiert nichts, bei 3 oder 4 regeneriert sie den Lebenspunktverlust ganz so, wie durch die Sonderregel *Regeneration* und bei einem Wurf Ergebnis von 5 oder 6 erhält die Hydra sogar 2 Lebenspunkte (auch über Ihren anfänglichen Profilwert hinaus). Beachte, dass die Hydra auf diese Weise ihrer Profillebenspunkte maximal auf einen Wert von 10 erhöhen darf. Eine Hydra gilt erst dann als Verlust, nachdem du für sie diesen „*Einer abgeschlagen, zwei wachsen nach*“-Wurf abgelegt hast und sie selbst danach keine Lebenspunkte mehr hat. *Flammenattacken* verhindern diesen Wurf, ebenso wie unter der Sonderregel für *Regeneration* im „Tactical War“-Grundregelbuch beschrieben.

**Giftige Gase:** Die Hydra besitzt eine Atemwaffe. Die Stärke dieser Attacken entspricht den aktuellen Lebenspunkten der Kriegshydra.

**Hydra-Attacken:** Die Anzahl der Attacken einer Hydra entspricht ihren aktuellen Lebenspunkten.

**Bestienmeister:** Der Körper der Kriegshydra ist ein willkommener Schild für die sie kontrollierenden Bestienmeister und schützt die Dunkelelfen vor Pfeilen und anderen Geschossen. Werden Attacken normalerweise zufällig auf die Modelle der Einheit aufgeteilt, wie bei Beschuss oder Zaubersprüchen, werden diese Treffer nicht zufällig ermittelt, sondern treffen stattdessen immer die Kriegshydra.

Im Nahkampf sind die Bestienmeister geübt darin, die Masse der Hydra zu ihrem Schutz zu nutzen. Wenn ein Gegner sowohl die Hydra als auch die Bestienmeister attackieren kann, muss er alle Attacken gegen die Hydra richten.

Wenn die Bestienmeister ausgeschaltet werden, muss die Kriegshydra einen Monsterreaktionstest ablegen, so als ob ein berittenes Monster seinen Reiter verloren hätte. Bei der Ermittlung von Siegespunkten werden die Bestienmeister immer ignoriert. Wir nehmen an, dass die Hydra wie eine Einheit, aus einem Modell, alleine kämpft.

Nur die Bestienmeister selbst haben die Fähigkeiten eine solch wilde Bestie zu kontrollieren. Daher darf sich kein anderes Modell der Einheit einer Kriegshydra anschließen.



# KHARIBDYSS

Khains Erben setzen in ihren Armeen viele Monster ein, und die Kharibdyss ist ein gutes Beispiel dafür. Sie wurde aus den Tiefen der Ozeane gewaltsam an die Oberfläche gebracht, ist brutal, schwer von Begriff und wütet durch entsetzte feindliche Schlachtlinien.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kharibdyss	6	4	-	6	6	6	2	6	6	Monster	Riesig (6)	50x75 mm	220 Pkt.
Bestienmeister	6	4	4	3	3	1	5	1	8	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



## EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kharibdyss und 2 Bestienmeister)

## AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

## zzgl. für Bestienmeister:

- Geißel

## SONDERREGELN:

- Monster und Treiber

## zzgl. für Kharibdyss:

- Entsetzen
- Rasender Hunger
- Regeneration (+3)
- Schuppenhaut (+4)
- Wasserkreatur

## zzgl. für Bestienmeister:

- Bestienmeister
- Dunkelelf

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Geißel der Bestienmeister	Nahkampf	Wie Träger	Todesstoß, Zusatzattacke

**Bestienmeister:** Der Körper der Kharibdyss ist ein willkommener Schild für die sie kontrollierenden Bestienmeister und schützt die Dunkelelfen vor Pfeilen und anderen Geschossen. Werden Attacken normalerweise zufällig auf die Modelle der Einheit aufgeteilt, wie bei Beschuss oder Zaubersprüchen, werden diese Treffer nicht zufällig ermittelt, sondern treffen stattdessen immer die Kharibdyss.

Im Nahkampf sind die Bestienmeister geübt darin, die Masse der Kharibdyss zu ihrem Schutz zu nutzen. Wenn ein Gegner sowohl die Kharibdyss als auch die Bestienmeister attackieren kann, muss er alle Attacken gegen die Kharibdyss richten.

Wenn die Bestienmeister ausgeschaltet werden, muss die Kharibdyss einen Monsterreaktionstest ablegen, so als ob ein berittenes Monster seinen Reiter verloren hätte. Bei der Ermittlung von Siegespunkten werden die Bestienmeister immer ignoriert. Wir nehmen an, dass die Kharibdyss wie eine Einheit, aus einem Modell, alleine kämpft.

Nur die Bestienmeister selbst haben die Fähigkeiten eine solch wilde Bestie zu kontrollieren. Daher darf sich kein anderes Modell der Einheit einer Kharibdyss anschließen.

**Rasender Hunger:** In einem Spielerzug, in dem diese Einheit angreift, ermöglicht ihr jeder im Nahkampf von ihr verursachte Lebenspunktverlust eine zusätzliche Attacke. Diese Zusatzattacken können weitere Zusatzattacken erzeugen.

# HARPIEN

Harprien sind heulende und bösartige Kreaturen mit hakenähnlichen Krallen und ledrigen, fledermausartigen Flügeln. Harprien sind gewöhnlich schwarz, können jedoch auch in allen anderen Farben auftreten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Harpie	5	4	-	3	3	1	5	1	6	Infanterie	Mittel (4)	25x25 mm	14 Pkt./Modell



**EINHEITENGRÖSSE:**  
5+

**AUSRÜSTUNG:**

- Handwaffe

**SONDERREGELN:**

- Animalisch
- Flieger
- Geflügelter Tod
- Hinab in die Schlacht
- Plünderer
- Sturzflugangriff

**OPTIONEN:**

Die gesamte Einheit darf Herzstecher-Schilde (2 Pkt./Modell) erhalten.

*Diese Einheit zählt nicht gegen das Pkt.-Minimum an Kerneinheiten, die deine Armee beinhalten muss.*

**Animalisch:** Harprien werden nicht von den Effekten eines Blutkessels betroffen.

**Geflügelter Tod:** Addiere +1 zu Verwundungswürfen der Harprien, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

**Herzstecher-Schild:** Herzstecher-Schilde sind bis auf folgende Ausnahmen "gewöhnliche" Schilde, wie sie im Grundregelbuch beschrieben werden. Zusätzlich durchbohrt eine Harpie jedes Mal, wenn du in der Nahkampfphase einen erfolgreichen Rüstungswurf für sie würfelst, das Herz ihres Angreifers mit ihrem Schild – das attackierende Modell erleidet eine (1) automatische Verwundung, gegen welche keine Rüstungswürfe erlaubt sind, nachdem es alle seine Attacken durchgeführt hat.

**Hinab in die Schlacht:** Anstatt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie auch zur Seite stellen und erklären, dass sie in der Höhe kreist. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen, Beginnend mit deiner Zweiten, kann sie in die Schlacht hinabstoßen – stelle die Einheit beliebig auf dem Schlachtfeld auf, jedoch weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen und mehr als 1 Zoll von unpassierbaren Gelände entfernt. Dies ist für diese Bewegungsphase ihre komplette Bewegung.

# BESTIEN VON KHAINS ERBEN

Viele Bewohne Naggaroths sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie Hydren. Werden sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem \* gekennzeichnet, zu “-“ und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE
Dunkelelfenrosse	9	3	-	3	3*	1*	4	1	5*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Kampfechse	7	3	-	4	4*	1*	2	1	3*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Schwarzer Pegasus	8	3	-	4	4	3	4	2	6	Monströse Bestie	Mittel (4)	50x50 mm
Manticor	6	5	-	5	5	4	5	4	5	Monströse Bestie	Groß (5)	50x50 mm
Schwarzer Drache	6	6	-	6	6	6	3	5	9	Monster	Riesig (6)	75x75 mm

## DUNKELELFENROSSE

### SONDERREGELN:

- Leichte Kavallerie

## KAMPFECHSEN

### SONDERREGELN:

- Angst
- Blödheit
- Dickschuppig
- Rüstungswurf (+2)

**Dickschuppig:** Aufgrund ihrer Schuppenhaut verleihen Kampfechsen ihrem Reiter einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf, statt des bei normaler Kavallerie üblichen Bonus von +1.

## SCHWARZE PEGASUS

### SONDERREGELN:

- Angst
- Fliegen (Fliegende Kavallerie, wenn beritten)
- Sturzflugangriff
- Vernichtender Angriff

## MANTICOR

### SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Schuppenhaut (+3)
- Todesstoß
- Unkontrollierbar

**Unkontrollierbar:** Zu Beginn jedes eigenen Spielzuges muss ein einen Manticor reitendes Modell einen Moraltest bestehen, um sein Reittier zu kontrollieren. Wenn der Test misslingt, unterliegen der Manticor und sein Reiter bis zum Beginn ihres nächsten Spielzuges den Regeln für Raserei. Sollte der Reiter eines Manticors ausgeschaltet werden, unterliegt der Manticor automatisch dem Ergebnis *Raaaargh!* auf der Monsterreaktionstabelle, ohne dass ein Moraltest oder W6 nötig wird.

## SCHWARZER DRACHE

### SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Giftatem
- Schuppenhaut (+4)

**Giftatem:** Ein Schwarzer Drache verfügt über eine Atemattacke. Die Treffer dieser Attacke besitzen Stärke 4 und jede Einheit, die Verluste durch den Giftatem erleidet, muss einen Moraltest mit einem Malus von -3 bestehen, damit sie ihrer folgenden Bewegungsphase Angriffe ansagen kann. Einheiten die *Immun gegen Psychologie* sind erleiden normal Schaden, werden ansonsten vom Giftatem aber nicht weiter beeinflusst.

# LEHREN DER SCHWARZEN MAGIE

Wenn eine deiner Zauberinnen einen Spruch aus der Lehre der schwarzen Magie wirkt und dabei einen beliebigen Pasch erwürfelt, fügt die Zauberin ihrem individuellen Vorrat an Energiewürfeln sofort W3 zusätzliche Würfel hinzu. Halte die Würfel getrennt oder benutze andersfarbige Würfel. Diese zusätzlichen Würfel können von deinem Spielzug zum Spielzug deines Feindes gespeichert und übertragen werden, so dass du sie dort auch als zusätzliche Bannwürfel verwenden kannst. Spätestens zu Beginn deines nächsten Spielzugs verfallen die verbliebenen, zusätzlichen Würfel jedoch wieder und können nicht mehr weiter gespeichert und übertragen werden.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Macht der Finsternis	4+
1	Frostwind	4+
2	Klingensturm	5+
3	Blitz des Verderbens	7+
4	Wort der Schmerzen	8+
5	Seelenräuber	11+
6	Schwarzes Grauen	11+

## STOSS DER FINSTERNIS

**KOMPLEXITÄT 4+**  
**GESCHOSSZAUBER**

Stoß der Finsternis hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 automatische, *rüstungsbrechende* Treffer, deren Stärke der Anzahl der von der Zauberin, für diesen Zauberspruch, angewendeten Energiewürfel +1 entspricht.

Die Zauberin kann die Reichweite auf 30 Zoll und die Treffer auf 2W6 erhöhen, was den Zauberwert auf 8+ erhöht.

Alternativ kann die Zauberin die Reichweite auch auf 36 Zoll und die Treffer auf 3W6 erhöhen, was den Zauberwert auf 12+ erhöht.

## FROSTWIND

**KOMPLEXITÄT 4+**  
**GESCHOSSZAUBER**

Frostwind hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 automatische Treffer der Stärke 4.

Die Zauberin kann die Reichweite auf 30 Zoll und die Treffer auf 2W6 erhöhen, was den Zauberwert auf 8+ erhöht.

Alternativ kann die Zauberin die Reichweite auch auf 36 Zoll und die Treffer auf 3W6 erhöhen, was den Zauberwert auf 12+ erhöht.

## KLINGENSTURM

**KOMPLEXITÄT 5+**  
**DIREKTSCHADENSZAUBER**

Wähle eine feindliche Einheit in 24 Zoll Umkreis. Diese Einheit darf sich auch im Nahkampf befinden. Der Spruch verursacht 3W6 Nahkampfattacken mit KG 4 und S 3 gegen die Zieleinheit. Die Attacken gelten als *rüstungsbrechend* und werden wie Beschuss verteilt, können also auch Einheitenchampions oder der Einheit angeschlossene Charaktermodelle direkt betreffen.

Die Zauberin kann die Reichweite auf 30 Zoll und die Attacken auf 4W6 erhöhen, was den Zauberwert auf 8+ erhöht.

Alternativ kann die Zauberin die Reichweite auch auf 36 Zoll und die Attacken auf 5W6 erhöhen, was den Zauberwert auf 12+ erhöht.

## BLITZ DES VERDERBENS

**KOMPLEXITÄT 7+**  
**GESCHOSSZAUBER**

Blitz des Verderbens hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 automatische Treffer der Stärke 5.

Die Zauberin kann die Reichweite auf 30 Zoll und die Treffer auf 2W6 erhöhen, was den Zauberwert auf 12+ erhöht.

Alternativ kann die Zauberin die Reichweite auch auf 36 Zoll und die Treffer auf 3W6 erhöhen, was den Zauberwert auf 18+ erhöht.

## WORT DER SCHMERZEN

**KOMPLEXITÄT 8+**  
**FLUCHZAUBER**

Wähle eine feindliche Einheit in 24 Zoll Umkreis. Dieser Spruch darf auch in einen Nahkampf gezaubert werden. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase der Zauberin halbieren (aufgerundet) alle Modelle in der betroffenen Einheit ihr KG und ihre BF.

Die Zauberin kann den Zauber die Reichweite auf 30 Zoll erhöhen, was den Zauberwert auf 12+ erhöht.

Alternativ kann die Zauberin den Zauber auch auf alle feindlichen Einheiten in 12 Zoll wirken, was den Zauberwert auf 16+ erhöht.

## SEELENRÄUBER

**KOMPLEXITÄT 11+**

**DIREKTSCHADENSZAUBER**

Wähle eine feindliche Einheit und ein befreundetes Dunkelelfencharaktermodell (die Zauberin selbst ist ebenfalls ein gültiges Modell) oder Monster in 18 Zoll Umkreis. Diese dürfen sich auch allesamt im Nahkampf befinden. Jedes Modell der gegnerischen Einheit erleidet einen automatischen Treffer der Stärke 2, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht) erhält das gewählte Dunkelelfencharaktermodell oder Monster +1 Lebenspunkt (beachte, dass auf diese Weise die Profillebenspunkte maximal auf einen Wert von 10 erhöht werden darf).

Die Zauberin kann die Reichweite auf 30 Zoll und die Stärke auf 3 erhöhen, was den Zauberwert auf 17+ erhöht.

Alternativ kann die Zauberin die Reichweite auch auf 48 Zoll und die Stärke auf 4 erhöhen, was den Zauberwert auf 23+ erhöht.

## SCHWARZES GRAUEN

**KOMPLEXITÄT 11+**

**DIREKTSCHADENSZAUBER**

Platziere die 5-Zoll-Schablone über einem beliebigen Punkt im Umkreis von 24 Zoll um die Zauberin, auch außerhalb ihrer Sichtlinie. Beachte, dass die Schablone nicht mehr abweicht. Alle Modelle, die von der Schablone berührt werden, müssen einen Stärketest bestehen oder erleiden einen Schadenspunkt, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Jede Einheit, die einen oder mehr Lebenspunkte durch das Schwarze Grauen erleidet, muss sofort einen Paniktest ablegen.

Die Zauberin kann die Reichweite auf 36 Zoll erhöhen, was den Zauberwert auf 16+ erhöht.

Alternativ kann die Zauberin die Reichweite auch auf 48 Zoll erhöhen, was den Zauberwert auf 21+ erhöht.

# GESCHENKE DES KHAINE

Die Anhänger Khaines verwenden viele exotische Gifte, Waffen und Fähigkeiten. Wenn Modelle Geschenke des Khaine erhalten dürfen, ist dies in ihrem Armeelisteneintrag angegeben. Wenn nicht anders angegeben, gelten Geschenke des Khaine nicht als Magische Gegenstände. Kein Modell darf dieselbe Auswahl mehrmals erhalten, verschiedene Modelle in der Armee dürfen aber das gleiche Geschenk des Khaine bekommen.

## HERKÖMMLICHE KHAINSGESCHENKE

### HERZ DER TRAUER

25 PUNKTE

Wird der Träger dieses Talismans ausgeschaltet, zentrierst du die 5 Zoll-Schablone über seiner Position. Jedes Modell (Freund und Feind), das sich unter der Schablone befindet, erleidet einen automatischen Treffer der Stärke 4.

### HEXENBRÄU

25 PUNKTE

NUR FÜR TODESHEXEN UND HEXENPRIESTERINNEN

Hexenbräu betrifft das Regiment der Hexe für die Dauer des gesamten Spiels. Gegner erhalten keine Boni für zahlenmäßige Überlegenheit, Angriffe in die Flanke, den Rücken oder für höhere Position, wenn sie ausschließlich gegen Einheiten unter dem Einfluss von Hexenbräu kämpfen.

### RUNE DES KHAINE

25 PUNKTE

Das Modell hat +W3 Zusatzattacken (würfle die Anzahl jedes Mal neu aus, bevor du die Attacken des Modells durchführst).

### TANZ DER VERDAMMNIS

25 PUNKTE

Das Modell erhält einen *Rettungswurf* (+2).

### BERÜHRUNG DES TODES

20 PUNKTE

NUR FÜR ASSASSINEN

Dieses Khainsgeschenk kann bis zu zweimal (2) ausgewählt werden, kostet beim zweiten Mal jedoch 30 Punkte, anstelle von 20 Punkten. Das Modell besitzt mit seinen Schuss- und Nahkampfattacken die Sonderregel *Todesstoß*. Ein Modell, welches bereits über die Sonderregel *Todesstoß* verfügt, ersetzt diese durch die Sonderregel *heldenhafter Todesstoß*.

### TODESSPLITZER

20 PUNKTE

NUR FÜR ASSASSINEN

**Reichweite:** 12 Zoll

**Stärke:** wie Träger

**Sonderregeln:** Wurfwaffe, Mehrfache Schüsse (W6).

### GESTE DES KHAINE

15 PUNKTE

Ein einzelnes Modell in direktem Kontakt (deine Wahl) oder der Herausforderungsgegner eines Modells mit diesem Geschenk des Khaine verliert eine (1) Attacke (bis zu einem Minimum von 1). Bei berittenen Modellen verliert entweder der Reiter oder das Reittier eine (1) Attacke. Modelle mit speziellen Attacken (z. B. Riesen) sowie Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, werden von der Geste des Khaine nicht betroffen.

### KRIEGSSCHREI DES KHAINE

10 PUNKTE

Von einem Modell mit diesem Geschenk des Khaine angegriffene Einheiten müssen einen Moralwerttest bestehen oder ihr Kampfgeschick wird für die Dauer des Nahkampfs um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 1). Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, bestehen diesen Test automatisch.

### WAGHALSIGER SPRUNG

10 PUNKTE

NUR FÜR ASSASSINEN

Zu Beginn jeder Nahkampfphase, noch bevor Herausforderungen ausgesprochen und Aufpralltreffer ermittelt wurden, darfst du den Assassine mit einem beliebigen Modell der eigenen Einheit tauschen. Dieser Tausch darf nur vorgenommen werden, wenn der Assassine dadurch in Kontakt mit

dem Gegner gelangt bzw. bleibt. Der Assassine darf diese Fähigkeit nicht verwenden, wenn er sich in einer Herausforderung befindet oder sich aus irgendeinem anderen Grund nicht bewegen darf.

## KHAINSGIFTE

Alle Beschuss- und Nahkampfwaffen eines Modells sind mit demselben Gift bestrichen. Da Gifte sich gegenseitig neutralisieren können, ersetzt dies auch die Sonderregel *Giftattacken*, sofern vorhanden und keine Waffe kann mit mehr als einem Khainsgift präpariert werden. Gegen Modelle, die immun gegen *Giftattacken* sind, haben auch diese Gifte keine Auswirkung. Darüber hinaus gelten Waffen, die mit Khainsgiften präpariert wurden, als *magisch*.

### BLUTFEUER

25 PUNKTE

Treffer einer mit diesem Gift bestrichenen Waffe werden immer so behandelt, als wäre die Stärke des Trägers um 1 höher als der Widerstand des Ziels, bis zu einem maximalen Stärkewert von 10. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 3+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet.

### SCHWARZER LOTUS

20 PUNKTE

Ein Modell mit einer mit Schwarzem Lotus vergifteten Waffe darf jeden Verwundungswurf wiederholen.

### HÖLLENDRACHENGIFT

10 PUNKTE

Wenn ein Modell mit dem Höllendrachengift seinen Gegner in einer Herausforderung ausschaltet, werden alle vom Träger der Waffe mit dem Höllendrachengift in dieser Herausforderung verursachten Lebenspunktverluste für die Ermittlung des Kampfergebnisses doppelt gezählt.

## MAGISCHE KHAINSGESCHENKE

Für die folgenden Geschenke gelten alle Regeln, die auch für andere Magische Gegenstände gelten (nur einmal pro Armee usw.):

### HÖLLENDRACHENSCHWERT

75 PUNKTE

MAGISCHE HANDWAFFE

Wirf am Ende jeder Phase für jedes Modell, das in derselben Phase durch das Höllendrachenschwert Verwundungen erlitten hat, aber nicht getötet wurde (auch regenerierte Wunden, sind erlittene Wunden) einen W6. Übersteigt die Summe den Wert der verbliebenen Lebenspunkte des Modells oder wurde eine Sechse gewürfelt, so wird das jeweilige Modell automatisch ausgeschaltet und als Verlust vom Spielfeld entfernt. Gegen diesen Effekt sind keine Schutzwürfe oder etwaige Regeneration erlaubt. Auch dürfen die Verwundungen nicht auf andere Modelle übertragen werden.

### WARPSCHWERT DES KHAINES

60 PUNKTE

MAGISCHE HANDWAFFE

Im Nahkampf darf der Träger alle verpatzten Verwundungswürfe wiederholen. Feindliche Modelle dürfen gegen Verwundungen durch das Warpschwert des Khaines keine Schutzwürfe oder etwaige Regeneration durchführen. Auch dürfen die Verwundungen nicht auf andere Modelle übertragen werden.

### ZWIELICHTMANTEL

25 PUNKTE

VERZAUBERTER GEGENSTAND

NUR FÜR ASSASSINEN

Der Assassine erhält die Sonderregel *Flieger* und darf sich sogar einer fliegenden Infanterieeinheit anschließen (oder darin verbergen), deren Modelle regulär auf einer 20x20, 25x25 oder 30x30 mm-Base stehen.

# MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Buch verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den „Tactical War“-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den „Tactical War“-Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

## MAGISCHE WAFFEN

### AXT DES HENKERS

80 PUNKTE  
NUR FÜR MODELLE ZU FUSS  
ZWEIHANDWAFFE

Nahkampftreffer mit dieser Waffe zählen immer mit einer doppelt so hohen Stärke wie der Widerstand des Ziels (bis zu einem Maximum von 10). Zusätzlich verursacht jede Verwundung W3 Schadenspunkte.

### ZERSTÖRER

75 PUNKTE  
HANDWAFFE

Wenn der Träger einen Gegner mit Magischen Gegenständen oder Zaubersprüchen im Nahkampf trifft, vernichtet die Waffe bei einer 4+ auf einem W6 eins davon. Es wird ein Wurf pro Treffer durchgeführt. Ist der Wurf erfolgreich, verliert der Gegner eine Magiestufe (und dadurch in der Regel auch einen zufälligen Zauberspruch) oder einen zufällig ermittelten Magischen Gegenstand. Wenn das Ziel sowohl über Zaubersprüche als auch Magische Gegenstände verfügt wirf einen W6. Bei einer 1-3 wird eine Magiestufe entfernt, bei 4-6 ein Magischer Gegenstand. Anschließend würfelst du normal zum Verwunden.

### TODESSCHWERT

65 PUNKTE  
HANDWAFFE

Treffer durch das Todesschwert werden mit Stärke 10 durchgeführt.

### KLINGE DER ZERSTÖRUNG

55 PUNKTE  
HANDWAFFE

Treffer mit dieser Waffe ignorieren Schutzwürfe.

### BLUTKLINGE

50 PUNKTE  
HANDWAFFE

Der Träger der Blutklingen erhält im Nahkampf gegen eine gegnerische Einheit eine zusätzliche Anzahl Attacken, die den Gliedern (nicht dem Gliederbonus) des feindlichen Regiments entspricht. Außerdem wiederholt er verpatzte Verwundungswürfe.

### EISKLINGE

50 PUNKTE  
HANDWAFFE

Gegnerische Modelle müssen für jeden Treffer mit der Eisklinge einen Test auf ihren Widerstand ablegen. Verpatzen sie diesen, erleiden sie eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Modelle, die nach Rettungswürfen etc. auf diese Weise einen Lebenspunkt verloren haben, dürfen in diesem Spielerzug keine Nahkampfattacken mehr durchführen. Für Attacken mit der Eisklinge werden ansonsten keine Verwundungswürfe durchgeführt.

### SCHATTENNETZ

50 PUNKTE  
HANDWAFFE  
NUR EINE ANWENDUNG

Anstatt seine normalen Attacken durchzuführen, kann der Träger auch das Schattennetz einsetzen. Tut er dies, erleidet ein beliebiges Modell in direktem Kontakt mit ihm 2W6 automatische Treffer der Stärke 3, die nicht auf andere Modelle weiterverteilt werden können. Der Träger des Schattennetzes darf sich in jeder Nahkampfphase entscheiden, anstatt mit dieser magischen Waffe mit einer gewöhnlichen Nahkampfwaffe zuzuschlagen.



## SCHWERT DER FINSTERNIS

45 PUNKTE  
HANDWAFFE

Jede Verwundung die einem feindlichen Charaktermodell oder Champion durch dieses Schwert beigebracht wurde (nach Schutzwürfen etc.), reduziert außerdem für den Rest des Spiels die Stärke, Attacken und den Widerstand des Modells um -1. Wird eine dieser Eigenschaften dadurch auf 0 reduziert, wird das gegnerische Modell als Verlust entfernt.

## CALEDORS FLUCH

40 PUNKTE  
NUR FÜR BERITTENE MODELLE  
LANZE

Verleiht ihrem Träger in dem Zug, indem er angegriffen hat, einen Bonus von +4 Stärke, anstelle von +2, wie für Lanzen üblich. Außerdem ignorieren Treffer mit Caledors Fluch jegliche Rüstungswürfe durch Schuppenhaut.

## DRACHENZAHSCHLEUDER

35 PUNKTE  
SCHUSSWAFFE

Die Drachenzahnschleuder trifft unbeeinflusst von sonstigen Modifikationen immer auf 2+ und hat folgende Profilwerte:

Reichweite	Stärke	Sonderregel
30 Zoll	4	Giftattacken, Mehrfache Schüsse (W6)

## HYDRAKLINGE

35 PUNKTE  
HANDWAFFE

Ein Modell mit dieser Waffe hat +W3 zusätzliche Attacken (würfe jedes Mal neu, bevor du Trefferwürfe durchführst).

## PARIERKLINGE

25 PUNKTE  
HANDWAFFE

Ein von dir festgelegtes Modell in direktem Kontakt mit dem Träger verliert eine (1) Attacke (bis zu einem Minimum von 1).

## SCHWERT VON HAR GANETH

25 PUNKTE  
NUR FÜR MODELLE ZU FUSS  
ZWEIHANDWAFFE

Der Träger darf alle verpatzten Verwundungswürfe im Nahkampf wiederholen.

## HERZSPIESSER

15 PUNKTE  
NUR FÜR BERITTENE MODELLE  
LANZE

In jedem Spielerzug in dem der Träger angreift, erhält er die Sonderregel *Todesstoß*.

## BLUTROTER TOD

10 PUNKTE  
NUR FÜR MODELLE ZU FUSS  
ZWEIHANDWAFFE

Der Träger dieser Waffe ignoriert die Waffensonderregel *Schlägt immer zuletzt zu* für Zweihandwaffen.

## MAGISCHE RÜSTUNGEN

### RÜSTUNG DER SCHMERZEN

65 PUNKTE  
SCHWERE RÜSTUNG

Jedes Modell, das seine Nahkampfattacken gegen den Träger richten möchte, muss zuerst einen Würfel werfen. Wenn das Ergebnis niedriger als der Widerstandswert des attackierenden Modells ist, darf das entsprechende Modell in dieser Nahkampfrunde keine Attacken durchführen. Ist das Ergebnis gleichhoch oder höher als sein Widerstandswert, oder wurde eine 6 geworfen, darf das Modell normal attackieren. Dieser Test wird abgelegt, bevor irgendwelche Trefferwürfe für das attackierende Modell durchgeführt werden.

## FLUCHRÜSTUNG

60 PUNKTE

SCHWERE RÜSTUNG

Verleiht ihrem Träger +1 Widerstand und +1 Lebenspunkt. Wirft vor der Aufstellungsphase einen W6. Bei einem Wurf Ergebnis von 6 unterliegt der Träger für den Rest des Spiels der Sonderregel *Blödheit*.

## ZAUBERSPRUCHSCHILD

45 PUNKTE

SCHILD

*Magieresistenz (2)*. Wenn ein gegen den Träger oder der Einheit, der er sich angeschlossen hat, gerichteter Zauberspruch durch einen Bannwurf (nicht jedoch durch Spruchbannende Schriftrollen oder vergleichbare Effekte) gebannt wird, erleidet der Zaubernde für jeden Energiewürfel, den er zum Wirken des Spruchs eingesetzt hat, einen Treffer der Stärke 6. Bei gebundenen Zaubersprüchen verursacht der Zauberspruchschild nur einen einzelnen Treffer der Stärke 10. Gegen Zauber, die nicht direkt auf den Träger oder der Einheit, der er sich angeschlossen hat, gerichtet wurde, ihren Effekt dennoch auf diese ausbreitet, hat der Schild keine Wirkung.

## MITTERNACHTSRÜSTUNG

35 PUNKTE

SCHWERE RÜSTUNG

*Rettungswurf (+5)* gegen Nichtmagische Attacken. Der Träger kann niemals mehr als einen Lebenspunkt durch eine einzelne Attacke verlieren. Attacken, die also multiple Schadenspunkte verursachen oder sofort ausschalten, verursachen niemals mehr als einen Lebenspunktverlust.

## RÜSTUNG DER EWIGEN KNECHTSCHAFT

35 PUNKTE

SCHWERE RÜSTUNG

Der Träger besitzt die Sonderregel *Regeneration (+3)*.

## UMHANG VON HAG GRAEF

25 PUNKTE

SEEDRACHENUMHANG

Der Stärkewert jeglicher Distanzattacken (das beinhaltet Beschuss, magische Geschosse und andere Distanzzauber mit Stärkewert) gegen den Träger, werden halbiert (aufgerundet), bevor Verwundungswürfe abgelegt werden.

## RÜSTUNG DER FINSTERNIS

25 PUNKTE

SCHWERE RÜSTUNG

Diese Rüstung verleiht ihrem Träger einen Rüstungswurf (+5), der auf keinerlei Weise (weder durch Schild noch durch Streitwagen, Reittier usw.) weiter verbessert werden kann.

## SCHILD VON GHROND

25 PUNKTE

SCHILD

Alle Treffer gegen seinen Träger erleiden einen Malus von -1 auf ihre Stärke (bis zu einem Minimum von 1).

## BLUTRÜSTUNG

15 PUNKTE

SCHWERE RÜSTUNG

Für jede nicht durch Schutzwürfe verhinderte Verwundung, die der Träger im Nahkampf verursacht, verbessert sich sein Rüstungswurf um +1 (von +1 auf +2, von +2 auf +3 usw.), bis zu einem Maximum von +10 (einschließlich anderer Boni durch Schild, Seedrachenumhang, Reittier etc.).

## TALISMANE

### SCHWARZES AMULETT

60 PUNKTE

Der Träger erhält einen *Rettungswurf (+3)*. Besteht der Träger diesen Rettungswurf gegen Nahkampftreffer, erleidet das zuschlagende Modell stattdessen eine Verwundung, die Rüstungswürfe ignoriert.

## RING DER FINSTERNIS

40 PUNKTE

Alle Nahkampfattacken gegen den Träger werden mit halbiertem KG durchgeführt, Beschussattacken gegen den Träger oder seine Einheit mit halbiertem BF (Brüche werden stets aufgerundet).

## KETTE VON KHAELETH

35 PUNKTE

Verleiht seinem Träger einen *Rettungswurf*, der auf der Stärke des Treffers basiert. Würfeln für jede erlittene Verwundung. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner der Stärke des Treffers, wird die Verwundung ignoriert. Würfe von 6 zählen immer als verpatzt.

## PERLE DER UNENDLICHEN GLEICHGÜLTIGKEIT

25 PUNKTE

Der Träger und die Einheit, der er angehört, sind *Immun gegen Psychologie*.

## RING DES HOTEK

25 PUNKTE

Jeder Zauberer (Freund oder Feind), der in 12 Zoll Umkreis um den Träger einen Zauber wirkt, erleidet bei jedem Pasch einen Zauberpatzer und ignoriert die Regeln für Zaubern mit totaler Energie.

## AUFHEBUNGSAМУLETT

20 PUNKTE

Der erste Zauberspruch in jeder Magiephase, der gegen den Träger oder die Einheit gerichtet wird, in der er sich befindet, wird bei 2+ auf einem W6 gebannt. Dieser Wurf findet vor allen anderen Bannversuchen statt.

## TALISMAN DER LEERE

10 PUNKTE

Verleiht seinem Träger *Magieresistenz (1)*. Modelle können mehrere Talismane der Leere erhalten (ähnlich wie z. B. Magiebannende Spruchrollen), deren Effekte untereinander kumulativ sind. Ein Modell mit zwei Talismanen der Leere hätte dementsprechend *Magieresistenz (2)* usw.

# VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

## KRAKENHELM

85 PUNKTE

Der Träger besitzt *Regeneration (+3)* und verursacht *Entsetzen*.

## TODESMASKE

50 PUNKTE

Das Modell verursacht *Entsetzen*.

## DIE FÄNGE DER HYDRA

45 PUNKTE

Das Modell besitzt insgesamt fünf Fänge der Hydra. Jeder einzelne kann wie eine Wurfwaffe mit 12 Zoll Reichweite benutzt werden. Sag vor dem Würfeln an, wie viele Zähne das Modell gleichzeitig werfen möchte. Beachte, dass es hierbei keinen Malus für *Mehrfache Schüsse* gibt, auch wenn mehrere Fänge geworfen werden. Pro erzielten Treffer werden gegen die Zieleinheit W6 Nahkampfattacken mit Kampfgeschick 4 und Stärke 3 durchgeführt. Pro Spielerzug (nicht pro Wurf) können bis zu 2 dieser Attacken gezielt gegen jedes Charakter- oder Championmodell in der Einheit gerichtet werden.

## KRONE DER GNADENLOSEN SKLAVENRÄUBER

35 PUNKTE

Solange der Träger lebt, wird jeder Gegner, der vor ihm aus dem Nahkampf flieht und von ihm überrannt wird, gefangen genommen. Einheiten, die auf diese Weise zerstört werden, sind das Doppelte ihrer Siegespunkte wert, selbst wenn der Träger und seine Einheit später selbst ausgeschaltet werden.

## MITTERNACHTSKRISTALL

35 PUNKTE

Benenne zu Beginn jedes deiner Spielerzüge einen gegnerischen Zauberer irgendwo auf dem Spielfeld. Dieser muss einen Initiativetest bestehen oder verliert für den Rest des Spiels eine Zauberstufe und somit in den meisten Fällen auch einen zufällig ermittelten Zauberspruch.

## SCHWARZES DRACHENEI

35 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Zu Beginn eines beliebigen Spielerzugs darf das Modell das Schwarze Drachenei essen. Für den Rest dieses Spielerzugs besitzt das Modell Widerstand 7 und Stärke 7, welche normal durch Waffen, Zaubersprüche oder vergleichbare Effekte weiter modifiziert werden können.

## ALBESUNIJUWEL

25 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Dieser Gegenstand kann zu Beginn eines beliebigen Spielzugs benutzt werden. Bis zum Ende dieses Spielzugs verursacht der Träger und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, *Entsetzen* und gilt als *unerschütterlich*.

## DAS LEITENDE AUGE

25 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Dieser Gegenstand kann zu Beginn eines beliebigen Spielzugs benutzt werden. Der Träger und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, darf bis zum Ende dieses Spielzugs verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

## STÄRKETRANK

25 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Das Modell darf den Stärketrank zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase trinken und erhält dann bis zum Beginn des nächsten Spielerzugs einen Bonus von +3 auf seine Stärke.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen verzauberten Gegenständen). Es kann jedoch immer nur ein solcher Gegenstand pro Phase verwendet werden.

## ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERINNEN)

### DRACHENSEELE

60 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Darf mit demselben Effekt wie eine magiebannende Spruchrolle verwendet werden. Zusätzlich erleidet der gegnerische Zauberer, der den Spruch gewirkt hat, W6 automatische Treffer der Stärke 7, wogegen keine Rettungswürfe erlaubt sind.

### KRISTALL DER MAGIEERDUNG

45 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Der Kristall hat die gleichen Auswirkungen wie eine Magiebannende Spruchrolle. Wirft zusätzlich einen W6. Bei einem Wurf von 3 oder mehr endet die gegnerische Magiephase augenblicklich und bisher ungenutzte Energiewürfel des Gegners gehen verloren, können also auch nicht auf gespeichert werden, sofern der Gegner dazu im Stande ist.

### DER EISERNE REIF

20 PUNKTE

Die Zauberin generiert in deiner eigenen Magiephase einen zusätzlichen Energiewürfel, den nur sie verwenden darf und in der Magiephase des Gegners einen zusätzlichen Bannwürfel.

### BUCH DES PURION

15 PUNKTE

Die Trägerin erhält einen (1) zusätzlichen, zufälligen Zauberspruch der gewählten Magielehre.

## ZAUBERHOMUNKULUS

15 PUNKTE

Der Zauberhomunkulus erlaubt es seiner Besitzerin, Zauber von anderen Positionen als ihrer eigenen zu wirken. Platziere zu Beginn jeder deiner Magiephasen einen Homunkulus (ein Marker mit einer Größe von 20x20 mm) in 12 Zoll Umkreis um die Zauberin und mindestens 1 Zoll Abstand von gegnerischen Einheiten und unpassierbaren Gelände. Die Zauberin darf Sichtlinien und Reichweiten für ihre Zauber vom Homunkulus aus berechnen, als wäre es ihre Position, sogar wenn sie selbst im Nahkampf gebunden ist, wodurch sie selbst in solchen Situationen Geschosszauber über den Homunkulus wirken kann. Am Ende deiner Magiephase entferne den Homunkulus wieder vom Spielfeld, um ihn in deiner kommenden Magiephase erneut aufstellen zu können.

## DRACHENHERZ

10 Punkte

Die Trägerin erhält einen Bonus von +1 auf alle Komplexitätstests beim Wirken von Sprüchen aus der Lehre der schwarzen Magie.

## MAGISCHE STANDARTEN

### BANNER DER ATTENTÄTER

125 PUNKTE

Gegen Beschuss- und Nahkampfattacken des Regiments mit dem Banner der Attentäter sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

### BANNER VON NAGARYTHE

100 PUNKTE

Diese Standarte verleiht dem Regiment, das sie in den Kampf führt, die Sonderregel *Unerschütterlich*, außerdem erhalten alle befreundeten Dunkelfelfeneinheiten in 12 Zoll Umkreis (die Einheit mit dem Banner inbegriffen) einen Bonus von +1 auf ihr Kampfergebnis.

### HYDRABANNER

75 PUNKTE

Alle Modelle des Regiments mit dem Hydrabanner (inklusive Reittiere) erhalten die Sonderregel *Regeneration* (+3).

### BANNER DES GRAUENS

35 PUNKTE

Das Regiment mit dieser Standarte verursacht *Angst*.

### BLUTBANNER

35 PUNKTE

In jedem Spielerzug, in dem das Regiment mit dem Blutbanner angegriffen hat, erhält es einen Bonus von +W3 auf das Kampfergebnis.

### SEEDRACHENSTANDARTE

25 PUNKTE

NUR FÜR SCHWARZE KORSAREN

Das Regiment mit dieser Standarte unterliegt den Regeln für *Raserei*.

### BANNER DES MORDENS

20 PUNKTE

Die Nah- und Fernkampfattacken des Regiments mit dem Banner des Mordens gelten als *Rüstungsbrechend*.

### BANNER DER KALTBLÜTIGKEIT

15 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Sage zu Beginn eines beliebigen Spielerzugs an, dass das Regiment die Macht der Standarte entfesseln will. Für die Dauer dieses Spielerzugs wirft das Regiment einen zusätzlichen Würfel für seine Moralwertests und ignoriert den Würfel mit der höchsten Augenzahl, wenn geprüft wird, ob der Moraltest gelungen ist oder nicht.

### STANDARTE DER STANDHAFTIGKEIT

15 PUNKTE

Jede befreundete Einheit, die sich in 12 Zoll Umkreis um die Standarte befindet, besteht automatisch jeden Panik- und Sammelntest.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Findigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wolli).