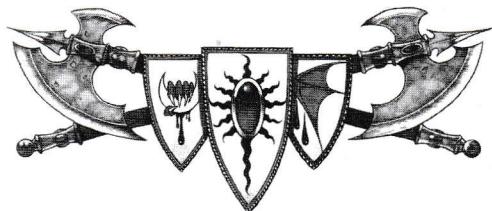


ARMEELISTE DER DUNKELELFEN

Sämtliche Armeelisten für Warhammer wurden so ausgelegt, daß sich die Spieler ihre Armee für eine festgelegte Punktzahl aussuchen können. Für die Größe von Gefechten gibt es keine genauen Vorgaben, 1000 Punkte sind unserer Erfahrung nach allerdings die Untergrenze für eine Streitmacht, die diesen Namen verdient. Schlachten mit 2000 Punkten pro Armee dauern für gewöhnlich einen gesamten Abend, während Schlachten mit 3000 oder mehr Punkten durchaus einen ganzen Tag in Anspruch nehmen können. Die meisten Spieler bauen ihre Armeen in Blöcken von jeweils 500 oder 1000 Punkten auf. Sie beginnen also mit einer Kernarmee und erweitern sie dann jeweils um z.B. 500 Punkte. Wenn du auf diese Weise vorgehst, kannst du genau planen, welche neuen Einheiten du dir besorgen möchtest und hast obendrein genügend Zeit, deine Armee zu bemalen und auf dem Schlachtfeld zu testen.

Üblicherweise stehen beiden Spielern vor Beginn der Schlacht gleich viele Punkte, sagen wir z.B. 2000 Punkte für die Zusammenstellung ihrer Armee zur Verfügung. Nun wählen beide Spieler anhand ihrer jeweiligen Armeelisten eine Streitmacht aus, die dem festgelegten Punktwert entspricht. Du benutzt die Dunklelfen-Armeeliste, dein Mitspieler entsprechend seine eigene. Du darfst natürlich weniger Punkte als vereinbart einsetzen, aber niemals mehr. Tatsächlich passiert es häufig, daß ein oder zwei Punkte nicht verbraucht werden, da es einfach nichts gibt, was du für diese wenigen überzähligen Punkte auswählen könntest.

Die folgende Armeeliste gibt dir vor, welchen Anteil der Gesamtpunktzahl deiner Armee du für Charaktermodelle, Regimenter, Monster, Kriegsmaschinen oder Verbündete ausgeben darfst. Durch diese Beschränkungen wird sichergestellt, daß die Armeen eine sinnvolle und vor allem faire Strukturierung aufweisen und nicht nur aus Monstern oder Kriegsmaschinen bestehen!



CHARAKTERMODELLE

Die Punktzahl, die du für Charaktermodelle verwenden darfst, beinhaltet den Wert ihrer Waffen, Rüstungen und magischen Gegenstände, die sie unter Umständen mit sich führen. Sollte ein Charaktermodell auf einem Monster in die Schlacht ziehen, so werden auch die Punkte für das Monster unter dem Budget für Charaktermodelle abgerechnet. Nur Monster ohne Reiter fallen unter die Rubrik Monster.

Die Punktkosten für Champions kommen aus dem Punktanteil für Charaktermodelle, beachte aber, daß sie die Einheit, in der sie kämpfen, niemals verlassen dürfen.

Charaktermodelle dürfen jede beliebige Kombination von Waffen und Rüstung tragen, die für diese Armee erhältlich ist. Diese Waffen und ihre Punktkosten kannst du am Ende dieses Abschnitts noch einmal nachschlagen.

Charaktermodelle dürfen außerdem magische Gegenstände mit sich führen. Die Punktkosten der jeweiligen Gegenstände sind direkt auf den Karten vermerkt. Wie viele dieser magischen Gegenstände die verschiedenen Charaktermodelle tragen dürfen, ist in der untenstehenden Tabelle aufgeführt.



Charaktermodell	Höchstanzahl magischer Gegenstände
Champion	1
Held	2
General	3
ZAUBERER	
Zauberer	1
Großzauberer	2
Oberzauberer	3
Meisterzauberer	4
CHARAKTERMODELLE DER HEXENKRIEGERINNEN	
Hexenchampion	1
Hexenheldin	2
Hexenkönigin	3

Achte darauf, daß einige der Karten nur von bestimmten Armeen oder Charakterklassen benutzt werden dürfen. So darf z.B. nur ein Charaktermodell des Chaos oder der Dunklelfen mit dem *Dunklen Schwert* in die Schlacht ziehen.

ARMEELISTE DER DUNKELELFEN

REGIMENTER

Der Großteil der Dunkel elfenarmee besteht aus Einheiten, die Regimenter genannt werden. Wenn nicht anders ausgeführt, müssen Regimenter mindestens aus 5 Modellen bestehen, während es keine Beschränkung für die Maximalgröße einer Einheit gibt. In diesem Minimum von 5 Modellen ist der vorgeschriebene Anführer bereits enthalten, ebenso wie Standartenträger, Musiker oder Champion, falls die Einheit diese enthält.

Alle Einheiten haben einen Anführer, der genauso viel kostet, wie die normalen Krieger der Einheit und auch genauso ausgerüstet ist. Wahlweise kannst du auch jeder Einheit einen Standartenträger und/oder einen Musiker mitgeben. Auch diese haben die Standardausrüstung des Regiments, kosten aber doppelt soviel wie ein normaler Krieger (im Warhammer-Regelbuch findest du hierzu umfassende Erläuterungen).

Einige Regimenter dürfen eine magische Standarte mit sich führen. Natürlich mußt du, bevor du eine magische Standarte einsetzen darfst, einen Standartenträger für die Einheit auswählen. Die Punktkosten für magische Standarten zählen zum Punktebudget für Regimenter.

Du kannst deine Einheiten von Champions anführen lassen, die maximal einen magischen Gegenstand besitzen dürfen. Mit Ausnahme dieses Gegenstands mußt du dem Champion allerdings genau dieselbe Ausrüstung geben wie dem Rest des Regiments. Wenn du möchtest, können Champions die Einheit anführen, sie können aber auch zusätzlich zu einem anderen Anführermodell eingesetzt werden. In beiden Fällen dürfen sie die Einheit unter keinen Umständen verlassen. Die Punkte für die Champions und ihre gesamte Ausrüstung zählen zum Punkteanteil für Charaktermodelle und nicht zum Punktebudget für Regimenter.

KRIEGSMASCHINEN

Zu den Kriegsmaschinen der Dunkel elfen zählen die Reptier-Speerschleudern und der Blutkessel der Hexenkriegerinnen.

MONSTER

Monster sind Bestien, die neben den gewöhnlichen Truppen in die Schlacht ziehen. Dies können sowohl trainierte Kreaturen sein als auch solche Bestien, die durch magische Kräfte im Bann der Dunkel elfen gehalten werden. Werden Monster als Reittiere für Charaktermodelle verwendet, zählen ihre Punktkosten zum Budget für Charaktermodelle und nicht zum Punkteanteil für Monster.

VERBÜNDETE

Die Armee der Dunkel elfen darf bis zu einem Viertel ihrer Gesamtpunktkosten für Verbündete verwenden. Verbündete werden aus den entsprechenden Armeebüchern ausgewählt. Deine Dunkel elfenarmee darf z.B. Untote oder das Chaos als Verbündete beinhalten, deren Truppen du aus der Armeelisten der Untoten oder der Armeelisten für Chaos auswählen kannst. Es ist völlig in Ordnung, wenn du Verbündete aus mehreren verschiedenen Armeelisten mit in die Schlacht führst, solange ihre Punktkosten nicht mehr als ein Viertel der Gesamtpunktkosten deiner Armee betragen. Mit Verbündeten kannst du sehr gut deine Miniaturensammlung erweitern, und sie bieten dir gleichzeitig die Möglichkeit, neue Modelle zu bemalen, die du aber trotzdem in deiner Armee verwenden darfst.

Bei der Auswahl deiner Verbündeten kannst du frei zwischen Charaktermodellen, Einheiten oder Kriegsmaschinen auswählen, falls du dich mit dem Chaos allierst, kannst du sogar Dämonen als Verbündete in deine Armee aufnehmen. Die sonst üblichen Punktkostenanteile gelten nicht innerhalb des

Verbündetenkontingents, andere Beschränkungen gelten aber weiterhin (z.B. dürfen Alliertenkontingente höchstens einen General haben). Monster darfst du nur dann als Verbündete auswählen, wenn ein verbündetes Charaktermodell auf ihnen reitet.

Es steht dir frei, ob du den General der Verbündeten mitführen möchtest. Falls du das tust, gelten allerdings keine der Sonderregeln für Generäle, und der General zählt als normales Charaktermodell.

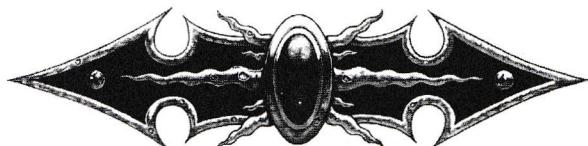
DAS FERTIGKEITENPROFIL

Die Profile deiner Modelle haben ein Standardformat. Diese beinhalten keine Bewegungsbeschränkungen durch Rüstungsteile und keine Rüstungswürfe, da diese von der jeweiligen Ausrüstung abhängig sind.

B=Bewegungsfähigkeit	LP=Lebenspunkte
KG=Kampfgeschick	I=Initiative
BF=Ballistische Fertigkeit	A=Attackenanzahl
S=Stärke	MW= Moralwert
W=Widerstandsfähigkeit	

HÖCHST- UND MINDESTANZAHLEN

In der Armeeliste findest du die Truppentypen, Charaktermodelle, Kriegsmaschinen und Verbündeten, die du in deine Dunkel elfenarmee aufnehmen kannst. Normalerweise gibt es keine Beschränkungen für die Anzahl von Charaktermodellen, und nur dein Punktebudget setzt dir Grenzen bezüglich der Anzahl von Modellen aus dieser Kategorie. Manche Regimentsarten und Charaktermodelle stehen dir allerdings nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung. Sollte es Beschränkungen hinsichtlich der Verfügbarkeit von Charaktermodellen oder speziellen Einheiten geben, steht dies ausdrücklich in der Armeeliste. Du mußt z.B. immer einen General einsetzen, darfst aber niemals mehr als diesen einen haben.



BESONDERE CHARAKTERMODELLE

In der Dunkel elfen-Armeeliste gibt es eine ganze Reihe von Charaktermodellen, auf deren Namen und Herkunft nicht näher eingegangen wird. Natürlich wirst du deinen Helden und Anführern gerne selbst Namen geben und dir eine Hintergrundgeschichte für sie ausdenken. Am Ende der Armeeliste sind zusätzlich einige der berüchtigsten und verrufensten Dunkel elfen aufgeführt, die jemals eine Armee der Dunkel elfen angeführt oder in einer gekämpft haben. Diese besonderen Persönlichkeiten haben einen kompletten Hintergrund sowie ihren eigenen Charakter und ihre Profile, magischen Gegenstände und Punktkosten sind komplett aufgeführt. Du kannst sie ganz normal als Charaktermodelle in deiner Armee verwenden. Wenn du eines der besonderen Charaktermodelle in deine Armee aufnehmen möchtest, solltest du deinen Mitspieler fragen, ob sich damit einverstanden erklärt. Besondere Charaktermodelle verkörpern schließlich berühmte Persönlichkeiten und nehmen nicht an jedem kleinen Scharmützel teil.

RÜSTUNG

Da die Rüstungswürfe stark von der Ausrüstung eines Modells abhängen, sind sie nicht im normalen Fertigkeitenprofil aufgeführt. In der folgenden Tabelle sind die möglichen Rüstungswürfe zusammengefaßt:

Rüstung	Rüstungswurf (RW)
Keine	Keiner
Schild oder leichte Rüstung	6+
Schild & leichte Rüstung oder schwere Rüstung	5+
Schild & schwere Rüstung	4+
auf Dunkelelfenross reitend	zusätzlich +1
auf Kampfeschre reitend	zusätzlich +2

AUSRÜSTUNGSLISTE

In der folgenden Liste sind die üblichen Waffen und Rüstungen der Warhammer-Welt zusammen mit ihren jeweiligen Punktkosten aufgeführt. Diese Ausrüstungsgegenstände werden alle ausführlich im Warhammer-Regelbuch erläutert, wir haben sie hier aber nochmals aufgeführt, um dir das lästige Hin-und-her-blättern zu ersparen.



Ein Charaktermodell darf mit allen Ausrüstungskombinationen versehen werden, die auch den normalen Truppen zur Verfügung stehen, wobei die normalen Beschränkungen weiterhin gelten (Hellebarden werden z.B. mit beiden Händen geführt und können daher nicht mit einem Schild kombiniert werden). Beachte, daß Champions immer genau die gleiche Ausrüstung haben müssen, wie das Regiment, in dem sie sich befinden. Auf jeden Fall müssen die Waffen, die ein Modell trägt, an der Miniatur deutlich zu erkennen sein.

Ausrüstungsgegenstände, die mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind, werden nicht von Dunkelelfen verwendet und dürfen also auch nicht von Charaktermodellen der Dunkelelfen getragen werden. Sie wurden lediglich der Vollständigkeit halber aufgeführt.



AUSRÜSTUNGSLISTE

NAHKAMPFWAFFEN

Eine Handwaffe wie eine Axt, Keule, ein Schwert oder eine vergleichbare Waffe	kostenlos
Eine zusätzliche Handwaffe	1
Ein Zweihänder wie z.B. zweihändige Schwerter oder Äxte	2
Flegel*	1
Hellebarde	2
Speer	1
Lanze	2

SCHUSSWAFFEN

Bogen *	2
Kurzbogen*	1
Langbogen*	3
Armbrust*	3
Repetier-Armbrust	3
Wurfspeer*	1
Schleuder*	1
Muskete*	3
Pistole*	2

RÜSTUNG

Schild	1
Leichte Rüstung	2
Schwere Rüstung	3
Drachenumhang (nur für Champions der schwarzen Korsaren)	5

PUNKTEVERTEILUNG

Charaktermodelle 0-50%

Du darfst maximal die Hälfte des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Charaktermodelle ausgeben. Dazu zählen auch Monster, auf denen Charaktermodelle reiten.

Regimenter 25%+

Du mußt mindestens ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Regimenter ausgeben. Beachte, daß Champions unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden, obwohl sie zur Einheit gehören.

Kriegsmaschinen 0-25%

Du darfst maximal ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Kriegsmaschinen ausgeben.

Monster 0-25%

Du darfst maximal ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Monster ausgeben. Beachte, daß du Monster, die von Charaktermodellen geritten werden, unter der Kategorie Charaktermodelle abrechnen mußt.

Verbündete 0-25%

Du darfst maximal ein Viertel des Gesamtpunktwerts deiner Armee für Verbündete ausgeben. Du kannst dich mit mehreren Völkern gleichzeitig verbünden. Dunkelelfen verbünden sich mit dem Chaos, Untoten und Orks & Goblins.

CHARAKTERMODELLE

Deine Dunklelfenarmee darf zu höchstens 50% ihres Gesamtpunktwerts aus Charaktermodellen bestehen, die du aus der nachstehenden Liste auswählen darfst. Deine Armee muß immer einen General enthalten. Abgesehen davon darfst du im Rahmen deines Punktebudgets eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen auswählen.

1 GENERAL DER DUNKELELFEN 160 Punkte

Deine Armee muß einen General der Dunklelfen enthalten, der sie anführt. Alternativ kann auch eines der besonderen Charaktermodelle deine Armee anführen. Wenn du keines der besonderen Charaktermodelle verwendest, hat der General das folgende Profil.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	5	7	7	4	4	3	9	4	10
Kampfeschse	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Dunklelfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

AUSRÜSTUNG: Der General ist mit einem Schwert bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Der General darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung aus der Ausrüstungsliste ausgestattet werden. In der Ausrüstungsliste findest du eine Zusammenfassung und die Punktkosten der Waffen und Rüstungen.

REITTIER: Der General darf auf einer Kampfeschse (+10 Punkte), einem Dunklelfenroß (+3 Punkte) oder einem Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) in die Schlacht ziehen.

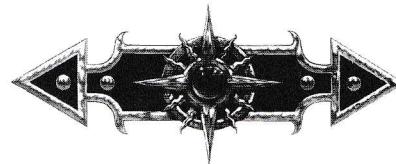
MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der General darf maximal drei magische Gegenstände besitzen, die du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.



0-1 ARMEESTANDARTE DER DUNKELELFEN 98 Punkte

Deine Armee darf maximal eine Armeestandarte zusammen mit ihrem Standartenträger enthalten. Alle Einheiten innerhalb von 12 Zoll um die Standarte dürfen mißlungene *Aufrieb*-Tests einmal wiederholen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Armeestandardträger	5	5	5	4	3	1	7	2	8
Kampfeschse	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Dunklelfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5



AUSRÜSTUNG: Der Armeestandardträger trägt ein Schwert und die Armeestandarte.

WAFFEN/RÜSTUNG: Der Armeestandardträger darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung aus der Ausrüstungsliste ausgestattet werden. In der Ausrüstungsliste findest du eine Zusammenfassung und die Punktkosten der Waffen und Rüstungen.

REITTIER: Der Armeestandardträger darf auf einer Kampfeschse (+10 Punkte), einem Dunklelfenroß (+3 Punkte) oder einem Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) in die Schlacht ziehen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der Armeestandardträger ist ein Champion und darf daher maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.

HELDEN

Held 104 Punkte

Hexenheldin 132 Punkte

Solange du das Punktebudget für Charaktermodelle nicht überschreitest, darf deine Armee beliebig viele Helden enthalten.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Held	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Hexenheldin	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Kampfeschse	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Dunklelfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

ARMEELISTE DER DUNKELELFEN

AUSRÜSTUNG: Der Held ist mit einem Schwert bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Der Held darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung aus der Ausrüstungsliste ausgestattet werden. In der Ausrüstungsliste findest du eine Zusammenfassung und die Punktkosten der Waffen und Rüstungen.

REITTIER: Der Held darf auf einer Kampfechse (+10 Punkte), einem Dunkelelfenroß (+3 Punkte) oder einem Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) in die Schlacht ziehen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Held darf maximal zwei magische Gegenstände besitzen, die du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.

SONDERREGELN: Hexenheldinnen unterliegen den Regeln für *Raserei*, die im Abschnitt Psychologie des Warhammer Regelbuchs beschrieben werden.

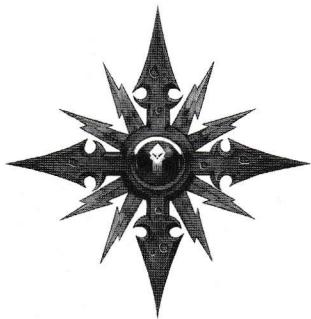
CHAMPIONS

Champion 48 Punkte

Hexenchampion 62 Punkte

Jedes Regiment von Dunkelelfen darf maximal einen Champion, und jedes Regiment von Hexenkriegerinnen darf maximal einen Hexenchampion enthalten. Ein Champion muß genauso wie die Modelle seines Regiments ausgerüstet sein, mit der Ausnahme, daß er zusätzlich einen magischen Gegenstand erhalten darf.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Champion	5	5	5	4	3	1	7	2	8
Hexenchampion	5	5	5	4	3	1	7	2	8
Kampfechse	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Dunkelelfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5



AUSRÜSTUNG: Der Champion ist mit einem Schwert bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Der Champion muß dieselbe Kombination von Waffen und Rüstung erhalten, wie das Regiment, das er/sie anführt. Die Punktkosten findest du in der Ausrüstungsliste.

REITTIER: Der Champion darf auf einer Kampfechse (+10 Punkte) in die Schlacht ziehen, falls er ein Echsenritter ist, oder auf einem Dunkelelfenroß reiten (+3 Punkte), wenn er eine Einheit von Schwarzen Reitern anführt.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Champion darf maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.

SONDERREGELN: Hexenchampions unterliegen den Regeln für *Raserei*, die im Abschnitt Psychologie des Warhammer Regelbuchs beschrieben werden.

ZAUBERER

Zauberer 59 Punkte

Oberzauberer 121 Punkte

Großzauberer 219 Punkte

Meisterzauberer 328 Punkte

Solange du das Punktebudget für Charaktermodelle nicht überschreitest, darf deine Armee beliebig viele Zauberer enthalten.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zauberer	5	4	4	3	4	1	7	1	8
Oberzauberer	5	4	4	4	4	2	7	1	8
Großzauberer	5	4	4	4	4	3	8	2	8
Meisterzauberer	5	4	4	4	4	4	9	3	9
Kampfechse	8	3	0	4	4	1	1	2	3
Dunkelelfenroß	9	3	0	3	3	1	4	1	5

AUSRÜSTUNG: Der Zauberer ist mit einem Schwert bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Der Zauberer darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung aus der Ausrüstungsliste ausgestattet werden. In der Ausrüstungsliste findest du eine Zusammenfassung und die Punktkosten der Waffen und Rüstungen. Ein Zauberer mit Rüstung kann keine Sprüche mehr sprechen, darum verzichtet er in der Regel darauf.

REITTIER: Der Zauberer darf auf einer Kampfechse (+10 Punkte), einem Dunkelelfenroß (+3 Punkte) oder einem Monster (Punktkosten siehe Monsterliste) in die Schlacht ziehen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Zauberer darf magische Gegenstände besitzen, die du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten. Ein Zauberer darf einen magischen Gegenstand besitzen, ein Oberzauberer zwei, ein Großzauberer drei und ein Meisterzauberer vier.

ASSASSINEN

Assassine 56 Punkte

Jedes Infanterie-Regiment der Dunkelelfen darf maximal einen Assassinen enthalten. Die Anhänger des Gottes Khaine stehlen kleine Kinder und bilden sie in ihren Tempeln zu Assassinen aus. Assassinen verkörpern gefährliche Mörder und dienen ihrem Kult als tödliche Werkzeuge. Die vollständigen Regeln für Assassinen findest du im Bestiarium dieses Buches.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Assassine	5	9	9	4	4	1	10	2	10



AUSRÜSTUNG: Der Assassine ist mit einem Schwert bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Der Assassine darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung aus der Ausrüstungsliste ausgestattet werden. In der Ausrüstungsliste findest du eine Zusammenfassung und die Punktkosten der Waffen und Rüstungen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Champion darf maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.

REGIMENTER

Deine Armee muß zu mindestens 25% ihres Gesamtpunktwerts aus Regimentern bestehen, die du aus der folgenden Liste auswählen darfst. Der Punkteanteil der Regimenter darf auch höher liegen, wenn du es willst. Es gibt normalerweise keine Beschränkungen für die Größe deiner Regimenter, solange sie aus mindestens fünf Modellen bestehen. Ausnahmen werden im Zusammenhang mit den einzelnen Regimentern erläutert. Beachte, daß du von einigen Truppenarten nur eine beschränkte Anzahl haben darfst. Du darfst zum Beispiel maximal ein Regiment Henker in deine Armee aufnehmen.

ECHSENRITTER 38 Punkte pro Modell

Echsenritter sind mächtige Krieger, die ihre Seelen Khaine, dem Gott des Mordens, verschrieben haben. Obwohl sie meist nur in kleiner Zahl anrücken, zählen sie doch zu den tödlichsten Truppen der Dunkelelfen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Echsenritter	5	5	4	3	3	1	7	1	8
Kampfchse	8	3	0	4	4	1	1	2	3

AUSRÜSTUNG: Echsenritter reiten auf Kampfchsen und sind mit einem Schwert, schwerer Rüstung und einem Schild ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: 2+

OPTIONEN: Du darfst jedes Regiment für +4 Punkte pro Modell mit Lanzens rüsten. Jedes Regiment darf für +6 Punkte pro Modell Repetierarmbrüste mit sich führen. Jedes Regiment darf eine magische Standarte enthalten, die du aus den geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten der Standarten findest du auf den entsprechenden Karten.

SONDERREGELN: Kampfchsen verursachen *Angst*, unterliegen den Regeln für *Blödheit* und verleihen ihrem Reiter einen Bonus von +2 auf den Rüstungswurf, anstatt nur +1, wie bei normalen Pferden. Die vollständigen Regeln findest du im Bestiarium dieses Buches.

SCHWARZE REITER 25 Punkte pro Modell

Diese Vorboten der Armeen Naggaroths säen Furcht und Entsetzen, wenn sie während ihrer Raubzüge plündern und brandschatzen. Auf ihren schwarzen Pferden mit den glühend roten Augen sitzend, eilen die Schwarzen Reiter den Armeen voraus, spionieren den Gegner aus und verbreiten Chaos und Verwirrung.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarzer Reiter	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Dunkelelfenross	9	3	0	3	3	1	4	1	5

AUSRÜSTUNG: Schwarze Reiter sitzen auf den Rücken ihrer Dunkelelfenrosser und sind mit Schwertern und leichten Rüstungen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: 5+

OPTIONEN: Du darfst jedes Regiment für +2 Punkte pro Modell mit Speeren rüsten. Jedes Regiment darf für +6 Punkte pro Modell Repetierarmbrüste mit sich führen.

SONDERREGELN: Schwarze Reiter dürfen in *lockerer Formation* kämpfen, und für sie gilt die Regel der *zusätzlichen Marschbewegung*. Sie sind *vorzügliche Reiter* und können auf einen Angriff mit *schießen und fliehen* reagieren. Die vollständigen Regeln findest du im Bestiarium dieses Buches.

0-1 REGIMENT HENKER 16 Punkte pro Modell

Die Henker von Har Ganeth schwingen ihre riesigen Äxte mit tödlicher Präzision und grimmiger Entschlossenheit. Wenn sie auf ihre Feinde einstürmen, preisen die Henker ihren Gott Khaine mit enthusiastischem Kreischen, das sämtlichen Gegnern das Blut in den Adern gefrieren läßt und sie an die Stadt der Henker erinnert, in der das Blut in roten Strömen durch die Straßen fließt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Henker	5	5	4	4	3	1	6	1	8

AUSRÜSTUNG: Die Henker sind mit zweihändigen Äxten bewaffnet und tragen schwere Rüstungen.

RÜSTUNGSWURF: 5+

OPTIONEN: Das Regiment darf eine magische Standarte enthalten, die du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten der Standarten findest du auf den entsprechenden Karten.

SONDERREGELN: Die Henker können hervorragend mit ihren Äxten umgehen. Aus diesem Grund raubt ein Treffer ihrer Äxte dem Gegner nicht nur einen, sondern W3 Lebenspunkte.



0-1 REGIMENT DER SCHWARZEN GARDE VON NAGGAROTH 15 Punkte pro Modell

Die Schwarze Garde bewacht Naggarond, den Turm der Kälte, in dem der Hexenkönig haust. Für ihre aufopferungsvollen Dienste im Namen ihres Herren schenkt Khaine ihnen besondere Beachtung, und sie sind jederzeit bereit, ihre Leben für ihn zu geben.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarze Garde	5	5	4	3	3	1	7	1	8

AUSRÜSTUNG: Die Gardisten der Schwarzen Garde von Naggaroth sind mit Hellebarden bewaffnet und tragen schwere Rüstungen.

RÜSTUNGSWURF: 5+

OPTIONEN: Das Regiment darf eine magische Standarte enthalten, die du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten der Standarten findest du auf den entsprechenden Karten.



ARMBRUSTSCHÜTZEN 13 Punkte pro Modell

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Armbrustschützen enthalten, soweit es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Armbrustschütze	5	4	4	3	3	1	6	1	8

AUSRÜSTUNG: Armbrustschützen sind mit Schwertern sowie Repetierarmbrüsten bewaffnet und tragen leichte Rüstungen.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst jedes Regiment für +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausrüsten.



DUNKELELFENKRIEGER 10 Punkte pro Modell

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Dunkelelfenkrieger enthalten, soweit es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dunkelelfenkrieger	5	4	4	3	3	1	6	1	8

AUSRÜSTUNG: Dunkelelfenkrieger sind mit Schwertern bewaffnet und tragen leichte Rüstungen.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst jedes Regiment für +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausrüsten.

STADT GARDE 11 Punkte pro Modell

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter der Stadtgarde enthalten, soweit es dir deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben.

PROFILE	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Stadtgarde	5	4	4	3	3	1	6	1	8

AUSRÜSTUNG: Jedes Modell der Stadtgarde kann entweder mit einem Speer bewaffnet sein (11 Punkte pro Modell), oder kann für +2 Punkte pro Modell seinen Speer gegen eine Repetierarmbrust eintauschen. Jede Einheit kann sowohl mit Speeren als auch mit Repetierarmbrüsten bewaffnete Modelle enthalten. Alle Modelle tragen leichte Rüstungen.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst jedes Regiment für +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausrüsten.

SONDERREGELN: Die Stadtgarde verwendet in der Schlacht eine *kombinierte Formation*. Die vollständigen Regeln hierfür findest du im Bestiarium dieses Buches.

HEXENKRIEGERINNEN 12 Punkte pro Modell

Die gnadenlosen und todbringenden Hexenkriegerinnen tragen auch den Namen Bräute des Khaine. Vor einer Schlacht berauschen sich die Hexenkriegerinnen mit einem Trank aus giftigen Krätern und Blut, der sie in wilde Raserei und einen hemmungslosen Blutrausch versetzt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hexenkriegerin	5	4	4	3	3	1	6	1	8

AUSRÜSTUNG: Hexenkriegerinnen sind mit zwei Schwertern ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst jedes Regiment für +2 Punkte pro Modell mit leichten Rüstungen ausstatten. Jedes Regiment darf eine magische Standarte enthalten, die du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten der Standarten findest du auf den entsprechenden Karten.

SONDERREGELN: Hexenkriegerinnen unterliegen den Regeln für *Raserei*. Die vollständigen Regeln für Raserei findest du im Kapitel Psychologie des Warhammer Regelbuchs.

KUNDSCHAFTER 13 Punkte pro Modell

Die großgewachsenen Kundschafter der Dunklelfen vereinigen in sich die scharfen Augen eines Falken und die Kraft und Unbarmherzigkeit eines wilden Raubtiers. Sie leben und kämpfen in und unter den Bergen im Westen Naggaroths.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kundschafter	5	4	5	3	3	1	6	1	8

AUSRÜSTUNG: Kundschafter sind mit Schwertern und Repetierarmbrüsten bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst jedes Regiment für +2 Punkte pro Modell mit leichten Rüstungen ausstatten.

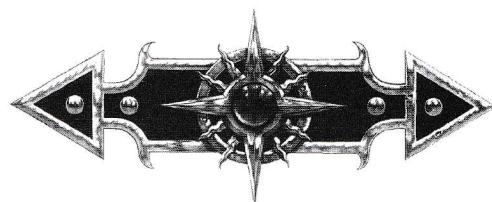
SONDERREGELN: Kundschafter erleiden keine Bewegungsabzüge, wenn sie sich durch felsiges oder hügeliges Gelände bewegen. Sie kämpfen in *lockerer Formation* und verwenden eine *besondere Aufstellung*. Du findest die vollständigen Regeln hierzu im Bestiarium dieses Buches.



SCHWARZE KORSAREN 12 Punkte pro Modell

Jede Schwarze Arche wird von einem Regiment der Schwarzen Korsaren beschützt. Diese grausamen Krieger haben geschworen, jeden Befehl des Herrschers ihrer Schwarzen Arche ohne Fragen auszuführen, was für grausame oder abscheuliche Taten er ihnen auch befiehlt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarzer Korsar	5	4	4	3	3	1	6	1	8



AUSRÜSTUNG: Schwarze Korsaren sind mit Schwertern und Drachenumhängen ausgerüstet.

RÜSTUNGSWURF: Der Drachenumhang verleiht seinem Träger einen Rettungswurf von 5+, der nicht durch die Stärke der Attacke modifiziert wird. Du findest die vollständigen Regeln hierzu im Bestiarium dieses Buches.

OPTIONEN: Du kannst jedes Regiment der Schwarzen Korsaren für +1 Punkt pro Modell mit einer zusätzlichen Handwaffe ausstatten. Jedes Regiment kann für +3 Punkte pro Modell Repetierarmbrüste erhalten. Jedes Regiment darf eine magische Standarte enthalten, die du aus den geeigneten Karten auswählen darfst. Die Punktkosten der Standarten findest du auf den entsprechenden Karten.

**SPEERTRÄGER** 11 Punkte pro Modell

Deine Armee darf beliebig viele Regimenter Speerträger enthalten.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Speerträger	5	4	4	3	3	1	6	1	8

AUSRÜSTUNG: Speerträger sind mit Speeren bewaffnet und tragen leichte Rüstungen.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst jedes Regiment für +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausrüsten.

0-1 REGIMENT HARPIEN 15 Punkte pro Modell

Die Harpien kreisen hoch über den Schlachtfeldern und stürzen sich zielstrebig auf die verwundeten oder hilflosen Opfer der Dunkelelfen, um sie zu zerreißen. Deine Armee darf maximal eine Einheit Harpien enthalten.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Harpie	4	4	0	4	4	2	2	1	6

AUSRÜSTUNG: Keine

RÜSTUNGSWURF: Keiner

SONDERREGELN: Harpien können *fliegen*, es gelten die Regeln im Warhammer-Regelbuch. Einheiten von Harpien können niemals Champions, Standartenträger oder Musiker enthalten und können auch nicht von einem Charaktermodell angeführt werden.

KRIEGSMASCHINEN

0-1 BLUTKESSEL 125 Punkte

Die Hexenkriegerinnen erhielten den Blutkessel als Geschenk von ihrem Gott Khaine. Der Kessel hat die Form einer riesigen Schale, und magische Runen bedecken seine Oberfläche. Die Hexenkriegerinnen benutzen die magischen Eigenschaften des Blutkessels für verjüngende Bäder in dem Blut ihrer Opfer, und in der Schlacht versetzt er sie in einen Zustand unaufhaltsamer Mordlust. Die Hüterin, die den Blutkessel begleitet, röhrt ununterbrochen in seinem brodelnden Inhalt, während zwei Wächterinnen das Relikt gegen alle Angreifer verteidigen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hüterin des Blutkessels	5	5	5	4	3	1	7	2	8
Wächterin des Blutkessels	5	4	4	3	3	1	6	1	8

AUSRÜSTUNG: Die Hüterin des Blutkessels und die beiden Wächterinnen sind jeweils mit zwei Schwertern bewaffnet und tragen leichte Rüstungen.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Keine

SONDERREGELN: Du findest die vollständigen Regeln des Blutkessels im Bestiarium dieses Buches.

REPETIER-SPEERSCHLEUDERN 100 Punkte pro Modell

Für jedes Regiment von Dunkelelfenkriegern, Speerträgern, Armbrustschützen, Schwarzen Korsaren oder der Stadtgarde mit einer Größe von wenigstens 10 Modellen darf deine Armee eine Repetier-Speerschleuder enthalten.

Jede Repetier-Speerschleuder wird von einer Mannschaft aus zwei Dunkelelfen bedient und verteidigt.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Speerschleuder	-	-	-	-	-	7	3	-	-
Bedienungsmannschaft	5	4	4	3	3	1	6	1	8

REICHWEITE	STÄRKE	RÜSTUNGSWURF	SCHADEN PRO TREFFER
Einzelschuß	48 Zoll	5/-1 pro Glied	Keiner W4
Salvenschuß	48 Zoll	4/-1 pro Glied	Keiner 1

AUSRÜSTUNG: Die Bedienungsmannschaft der Speerschleuder ist mit Schwertern bewaffnet und trägt leichte Rüstungen.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Keine

MONSTER

Deine Dunklelfenarmee darf zu höchstens 25% ihres Gesamtpunktwerte aus Monstern von der folgenden Liste bestehen. Beachte, daß sich dieses Budget nicht auf Monster bezieht, die von Charaktermodellen geritten werden. Diese müssen aus dem Budget für Charaktermodelle bezahlt werden.

KRIEGSHYDRA 225 Punkte

Die Kriegshydra ist ein furchteinflößendes Monster. Die Tierbändiger der Dunklelfen ziehen diese Bestien auf und trainieren sie für den Einsatz in der Schlacht.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
HYDRA	6	4	0	5	6	7	3	5	8

CHIMÄRE 250 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
CHIMÄRE	6	4	0	7	6	6	4	6	8

BASILISK 150 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
BASILISK	4	3	0	4	4	2	4	3	6

SCHWARZER PEGASUS 50 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
SCHWARZER PEGASUS	8	3	0	4	4	3	4	2	5



DRACHEN

Drache	450 Punkte
Großer Drache	600 Punkte
Kaiserdrache	750 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
DRACHE	6	6	0	6	6	7	8	7	7
GROSSER DRACHE	6	7	0	7	7	8	7	8	8
KAISERDRACHE	6	8	0	8	8	9	6	9	9

RIESENSKORPION 50 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
RIESENSKORPION	5	3	0	5	4	4	1	2	7

GIGANTENSPINNE 50 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
GIGANTENSPINNE	5	3	0	5	4	4	1	2	7

GREIF 150 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
GREIF	6	5	0	6	5	5	7	4	8

HIPPOGRIFF 145 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
HIPPOGRIFF	8	5	0	6	5	5	6	3	8

MANTICOR 200 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
MANTICOR	6	6	0	7	7	5	4	4	8

LINDWURM 180 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
LINDWURM	6	5	0	5	6	4	4	3	5

SCHWÄRME 100 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
FRÖSCHE	4	3	0	3	2	5	1	5	10
ECHSEN	4	3	0	3	2	5	1	5	10
FLEDERMÄUSE	8	3	0	3	2	5	1	5	10
SCHLANGEN	3	3	0	4	2	5	1	5	10
RATTEN	6	3	0	3	2	5	1	5	10
INSEKTEN/SPINNEN	4	3	0	3	2	5	1	5	10
SKORPIONE	4	3	0	4	2	5	1	5	10

BESONDRE CHARAKTERMODELLE

Das vorliegende Kapitel beschreibt eine Auswahl berüchtigter und äußerst mächtiger Dunklelfen, die du für die entsprechenden Punktkosten in deine Armee eingleidern kannst. Denk daran, daß die Verwendung besonderer Charaktermodelle nur nach Absprache mit deinem Mitspieler erfolgen sollte. Obwohl dieses Kapitel auch Persönlichkeiten umfaßt, die sich in der wahren Vergangenheit der Warhammer-Welt möglicherweise nie begegnet sind, darfst du sie trotzdem in dieselbe Armee aufnehmen, wenn du möchtest. Den Großteil der nachstehend beschriebenen Charaktermodelle kannst du auf Wunsch auch zum General deiner Armee machen, wodurch das Modell den in der Armeeliste beschriebenen Dunklelfengeneral ersetzt.

Die Punktkosten der besonderen Charaktermodelle findest du hinter dem jeweiligen Namen des Charaktermodells. Hinzu kommen allerdings noch die Punktkosten der magischen Gegenstände, die zur Verdeutlichung jeweils einzeln aufgeführt werden. Um den Gesamtwert des Charaktermodells zu erhalten, mußt du also seinen Grundwert und die Kosten seiner magischen Gegenstände addieren. Wenn du eines oder mehrere der nachstehenden Charaktermodelle in deine Armee aufnehmen willst, mußt du sie genau so übernehmen, wie sie hier beschrieben sind. Du darfst keinen ihrer Ausrüstungsgegenstände austauschen oder weglassen, und auch ihnen keine zusätzlichen Gegenstände kaufen.



MALEKITH, DER HEXENKÖNIG VON NAGGAROTH 350 Punkte

Eiserner Reif +50 Punkte

Rüstung des Hexenkönigs +60 Punkte

Zauberspruchschild +50 Punkte

Zerstörer +75 Punkte

Schwarzer Streitwagen +90 Punkte



Deine Armee darf von Malekith, dem Hexenkönig von Naggaroth, angeführt werden. Er ist ein Meisterzauberer und Krieger im Rang eines Generals. Wenn du Malekith in deine Streitmacht aufnimmst, übernimmt der Hexenkönig automatisch die Rolle des Generals deiner Armee und ersetzt den in der Armeeliste beschriebenen General.

Malekith war der Sohn von Aenarion, dem allerersten Phönikönig der Hochelfen und der geheimnisvollen, wunderschönen Seherin Morathi. Er wuchs zu einem mächtigen Krieger, großen Zauberer und befähigten Heerführer heran. Als Aenarion starb, hegten aber viele Hochelfen starke Zweifel, ob ein Kind, das in den grausamen Tagen von Aenarions Königshof in Nagarythe aufgewachsen war, sich zum Phönikönig aller Hochelfen eignen würde. Aus diesem Grund übergingen sie ihn bei der Thronfolge und wählten an seiner Statt Bel Shanaar zum zweiten Phönikönig.

Malekith verbarg seine Wut und Verbitterung über diese Zurückweisung und schwor im Stillen, daß er niemals ruhen und nur auf die richtige Gelegenheit warten würde, sich den Thron eines Tages doch noch anzueignen. Äußerlich jedoch merkte man ihm seine finsternen Absichten und seine unersättliche Machtgier nicht an.

Malekith ließ sich viel Zeit. Nachdem er sich im Laufe etlicher Jahrzehnte zu einer gesellschaftlichen Stellung emporgearbeitet hatte, die nur noch der Phönikönig selbst übertraf, schlug er zu. Malekith behauptete, daß der Phönikönig ein geheimer Anhänger der Chaosgötter sei. Kurz darauf starb Bel Shanaar an einer Vergiftung. Im Irrglauben, er bräuchte nun nichts weiter zu tun, als sich selbst zum neuen Phönikönig zu krönen, schritt Malekith in das Heilige Feuer des Elfengottes Asuryan. Er wollte sich damit jener abschließenden Prüfung unterziehen, die jeder Phönikönig bestehen muß, um seine Eignung für die Krone zu beweisen.

Malekith war felsenfest davon überzeugt, daß er diese Feuerprobe ebenso mühelos überstehen würde, wie sein Vater vor ihm, aber er täuschte sich auf furchtbare Weise. Asuryans Heiliges Feuer ließ seinen mit Schwarzer Magie verseuchten Leib nicht unversehrt passieren. Statt dessen schleuderten die Flammen Malekith schrecklich entstellt und verbrannt wieder auf die Altarplattform zurück, von der aus er ins Feuer geschritten war.

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Im Glauben, Malekith befände sich an der Schwelle zum Tode, nahmen seine entmutigten Gefolgsleute daraufhin den Körper ihres Anführers auf und flohen in den Norden nach Nagarythe. Aber Malekith starb nicht. Vielmehr erholte er sich allmählich von seinen Wunden, kam wieder zu Kräften und rief dann seine Rüstungsschmiede zu sich. Mit ihrer Hilfe fertigte er eine gewaltige schwarze Vollrüstung an, die seinen eingefallenen und vom Feuer verheerten Leib stützen und ihm neue Stärke verleihen sollte. Um die Stirn seines riesigen gehörnten Helms schmiedeten seine Gehilfen den Eisernen Reif, ein Artefakt von ehrfurchtgebietender Zauberkraft. Sie vervollständigten die Rüstung mit unheimlichen schwarzmagischen Runen, deren Anblick jedem Betrachter die Sinne verwirrte. Nachdem sie Malekith für immer in seine Zauberrüstung eingeschlossen hatten, erfaßten jeden, der Malekith anblickte, Furcht und Entsetzen, denn er hatte sich in eine furchteinflößende Schreckengestalt verwandelt.

Mehr als 5.000 Jahre lang hat Malekith seinen Krieg gegen die Phönixkönige der Hochelfen seither fortgesetzt. Viele Male schon kam er seinem Ziel sehr nahe, sich den Thron, der in seinen Augen von Rechts wegen ihm gehört, zurückzuholen. Jedes Mal aber wurde er im letzten Augenblick wieder daran gehindert. Seinen jüngsten Versuch konnten die Hochelfen nur durch die vereinigte Macht von Tyrion und Teclis vereiteln, und selbst diese mächtigen Helden waren nicht imstande, den Hexenkönig endgültig zu töten. In den seither vergangenen Jahrzehnten hat der Hexenkönig seine Streitmächte wieder neu aufgebaut und bereitet sich nun abermals vor, gegen die Hochelfen in den Krieg zu ziehen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hexenkönig	5	7	7	5	5	4	9	4	10
Schwarzer Streitwagen	-	-	-	7	7	3	-	W6	-
Kampfeschse	8	3	0	4	4	1	4	2	3

AUSRÜSTUNG: Der Hexenkönig trägt seine magische Rüstung, ist mit einem Schwert bewaffnet und führt einen Schild. Er fährt auf seinem von zwei Kampfeschsen gezogenen, sensenbewehrten *Schwarzen Streitwagen* in die Schlacht.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der Hexenkönig besitzt folgende magische Gegenstände: die *Rüstung des Hexenkönigs*, den *Eisernen Reif*, den *Zauberspruchschild* und das Schwert *Zerstörer* (Du mußt die Punktkosten dieser Gegenstände zusätzlich zu den Punktkosten des Hexenkönigs bezahlen). Einige dieser Gegenstände sind im Farbteil des vorliegenden Armeebuchs enthalten. Der Einfachheit halber haben wir die Regeln aller magischen Gegenstände Malekiths nachstehend noch einmal aufgeführt.

DER EISERNE REIF

Der Hexenkönig entdeckte den Eisernen Reif in den Trümmern einer verlassenen, vormenschlichen Stadt. Dieses Artefakt beberbergt mächtige, magische Energien, und man sagt, daß es sogar älter sei als das uralte Hochelfenvolk.

Der Eisernen Reif verleiht Malekith in jeder Magiephase einen zusätzlichen Energiepunkt. Der Hexenkönig kann diese Energie auf zwei verschiedene Arten verwenden. Zum einen kann er damit einen Zauberspruch aussprechen, wobei der Energiepunkt einer Energiekarte entspricht und auch mit gewöhnlichen Energiekarten kombiniert werden kann, um Zaubersprüche anzuwenden, die zwei oder drei Energiepunkte kosten. Alternativ kann Malekith den Energiepunkt auch als Magiebann gegen einen feindlichen Zauber einsetzen. In diesem Fall funktioniert der Energiepunkt exakt wie die Karte *Magiebann*.

DIE RÜSTUNG DES HEXENKÖNIGS

Die kunsfertig geschmiedete Vollrüstung des Hexenkönigs besteht vollkommen aus Eisen, und die darin eingearbeiteten Runen erschweren es, den Träger anzublicken.

Die Rüstung verleiht dem Hexenkönig einen Rüstungswurf von 3+. In Verbindung mit seinem Schild erhält Malekith also einen Rüstungswurf von 2+. Darüber hinaus müssen alle Gegner, die den Hexenkönig attackieren wollen, einen

Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe hinnehmen. Dieser Abzug gilt sowohl für Nahkampf als auch für Beschuß. Beachte, daß die Rüstung des Hexenkönigs seine Zauberfähigkeiten in keiner Weise einschränkt.

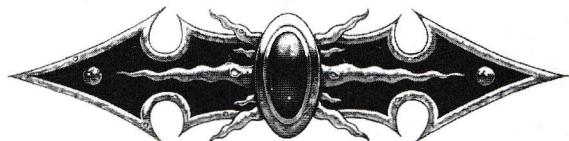
ZAUBERSPRUCHSCHILD

Ein Zauberspruchschild kann statt eines normalen Schildes getragen werden und bietet den gleichen Schutz, d.h. allein getragen einen Rüstungswurf von 6+, zusammen mit leichter Rüstung 5+, etc. Die zusätzliche Wirkung des Zauberspruchschilds tritt ein, sobald ein Zauberspruch gegen den Hexenkönig oder die Einheit, der er angehört, ausgesprochen wird. Würf in solchen Fällen einen Abweichungswürfel. Wenn der Würfel ein Treffersymbol zeigt, kann der Schild die Entfaltung des Zauberspruchs nicht verhindern. Zeigt der Abweichungswürfel dagegen einen Pfeil, wird der gegen den Träger des Schildes gerichtete Spruch in gerader Linie 4W6 Zoll weit in die angezeigte Richtung abgelenkt. Die Wirkung des umgelenkten Zauberspruchs setzt beim erstmöglichen Ziel auf diesem Pfad ein.

ZERSTÖRER

Der Zerstörer ist ein ehrfurchtgebietendes Schwert, das der Hexenkönig von Naggaroth mittels Schwarzer Magie geschmiedet hat. Es dient als Symbol der Entschlossenheit aller Dunkelelfen, die Hochelfen und jede ihrer Errungenschaften zu vernichten. Die Zauberwirkung des Zerstörers raubt dem damit bedrängten Gegner seine magischen Kräfte und kehrt sie gegen den Urbeher um - aus der Sicht des Hexenkönigs ein gelungener Scherz.

Wenn der Hexenkönig mit dem Zerstörer einen Gegner trifft, der magische Gegenstände bei sich trägt oder Zaubersprüche einsetzen kann, raubt das Schwert bei einem W6-Wurf von 4 oder höher dem Feind diese Macht. Nimm dem gegnerischen Modell dann verdeckt eine Spruchkarte oder einen magischen Gegenstand ab. In jeder Nahkampfphase darfst du nur einen magischen Gegenstand oder Zauberspruch auf diese Weise stehlen. Der Hexenkönig kann jeden solcherart gewonnenen Zauberspruch oder Gegenstand von nun an solange selber einsetzen, bis der Zerstörer eine neue Karte raubt. Die zuvor gehaltene Karte muß der Hexenkönig dann zugunsten des neu erworbenen Spruchs oder magischen Gegenstandes ablegen. Diese Karte ist sowohl für ihn als auch für den ursprünglichen Besitzer verloren.



SONDERREGELN

Der Hexenkönig ist ein Meisterzauberer, also ein Magier vierter Stufe. Darüber hinaus gelten für ihn nachstehende Sonderregeln:

IMMUN GEGEN PSYCHOLOGIE

Psychologie beeinflußt den Hexenkönig in keiner Weise. Er ignoriert Angst, Entsetzen und Panik sowie alle anderen psychologischen Effekte.

ANGST

Der Hexenkönig ist ein furchterregendes Wesen, das bei seinen Gegnern Angst verursacht. Die genauen Regeln für Angst findest du im Abschnitt Psychologie des Warhammer-Regelbuchs.

DER SCHWARZE STREITWAGEN

Der Hexenkönig fährt auf dem furchteinflößenden, sensenbewehrten *Schwarzen Streitwagen* in die Schlacht, der von zwei Kampfeschsen gezogen wird. Die Regeln für Streitwagen findest du im Warhammer-Regelbuch.

Darüber hinaus gilt zu beachten, daß die magische Wirkung der Rüstung des Hexenkönigs und seines Zauberspruchschirms sich auch auf seinen *Schwarzen Streitwagen* erstreckt. Sein Zauberspruchschirm vermag also auch gegen seinen Streitwagen gerichtete Zaubersprüche abzuwehren.

RAKARTH, BESTIENHERRSCHER VON KAROND KAR 134 Punkte

Peitsche der Qualen	+25 Punkte
Rüstung des Glücks	+15 Punkte
Verzauberter Schild	+5 Punkte
Schwarzer Drache	+450 Punkte

Auf Wunsch darfst du Bestienherrscher Rakarth in deine Armee aufnehmen. Rakarth ist ein Dunkelelfenheld und reitet immer auf einem Schwarzen Drachen in die Schlacht.

Die Dunkelelfen machen sich schon seit jeher versklavte Monster zunutze, um sowohl ihre Flotten als auch ihre Landheere zu verstärken. Obwohl es bereits in der Vergangenheit viele berühmte Bestienherrscher gab, reichte keiner von ihnen an Rakarths überragende Fähigkeiten heran. Es wird behauptet, daß die Verließe von Karond Kar mit von Rakarth geähmten Kreaturen vollgestopft seien und daß man darunter wenigstens ein Exemplar jedes auf der Warhammer-Welt bekannten Lebewesens finden könne.

Schon als Kind legte Rakarth eine beinahe übernatürliche Begabung für die Bezhämmung wilder Kreaturen an den Tag. Als Rakarth gerade acht Jahre alt war, bekam sein Vater ein außergewöhnlich edles Dunkelelfenroß geschenkt. Das Tier hieß Bracchus und war schneller und stärker als jedes andere Pferd aus den Ställen von Rakarths Familie. Es besaß allerdings ein bösartiges Temperament und bockte und bäumte sich jedesmal wild und unbehämmbar auf, wenn es jemand zu reiten versuchte.



Rakarths Vater versuchte, Bracchus einzureiten, aber das Pferd warf ihn schnell ab und zertrampelte ihn beinahe unter seinen Hufen. Zornentbrannt befahl er die Hinrichtung des widerspenstigen Rosses, aber da trat Rakarth vor und fragte, ob er versuchen dürfe, das Tier zu reiten. Er forderte allerdings, daß er Bracchus behalten dürfe, falls ihm die Zähmung des Tieres gelänge. Rakarths Vater stimmte bereitwillig zu, denn Wetten jeder Art gehen Dunkelelfen über alles, sogar über das Wohlergehen ihrer eigenen Kinder.

Rakarth schritt langsam auf Bracchus zu und starre das Roß mit durchdringendem Blick an. Der eiskalte Ausdruck des Kindes beeindruckte Bracchus sichtlich, und er erkannte instinktiv, daß er hier einem Wesen gegenüberstand, daß ihm hinsichtlich schierer Grausamkeit und der Gabe, Schmerzen auszuteilen, weit überlegen war. Seinen Kopf senkend, gestattete Bracchus Rakarth widerstandslos, ihm auf den Rücken zu springen und befolgte fügsam jeden von Rakarths Befehlen. Von diesem Tag an leistete Bracchus seinem Herrn Rakarth treue Dienste als ergebenes Reittier, bis das Roß rund 30 Jahre später in der Schlacht auf der Finaval-Ebene fiel.

Dem Schwarzen Drachen, auf dem Rakarth heutzutage in die Schlacht reitet, gab er im Gedenken an das Roß, daß er in seiner Jugend ritt, ebenfalls den Namen Bracchus.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	IP	I	A	MW
Rakarth	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Schwarzer Drache	6	6	0	6	6	7	8	7	7

AUSRÜSTUNG: Rakarth trägt eine schwere Rüstung und einen Schild. Er ist mit einem Schwert bewaffnet. Er reitet immer auf einem schwarzen Drachen in die Schlacht.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Rakarth besitzt die folgenden magischen Gegenstände: die *Rüstung des Glücks*, den *Verzauberten Schild* und die *Peitsche der Qualen* (Du mußt die Punktkosten dieser Gegenstände zusätzlich zu Rakarths eigenen Punktkosten bezahlen). Einige dieser Gegenstände sind im Farbteil des vorliegenden Armeebuchs enthalten. Der Einfachheit halber haben wir die Regeln aller magischen Gegenstände Rakarths nachstehend noch einmal aufgeführt.

PEITSCHE DER QUALEN

Ein Charaktermodell im Besitz der Peitsche der Qualen darf mit dieser Waffe zu Beginn jeder Nahkampfphase eine zusätzliche Attacke ausführen. Es führt diese Attacke zusätzlich zu seinen normalen Attacken und vor jeglichen anderen Attacken beider Seiten aus. Führt einen normalen Trefferwurf für die Peitsche der Qualen durch. Nach einem Treffer verliert das Opfer keine Lebenspunkte, muß aber einen Moraltest bestehen, damit es in der laufenden Nahkampfphase selber attackieren darf. Mißlingt dem Nahkampfgegner dieser Moraltest, wird er von unerträglich qualvollen Schmerzen überwältigt und darf in der laufenden Nahkampfphase nicht mehr attackieren. Getroffene Monster, auf denen ein Charaktermodell reitet, müssen den Moraltest mit dem eigenen Moralwert auswürfeln und dürfen nicht den Wert ihres Reiters verwenden.

VERZAUBERTER SCHILD

Ein Verzauberter Schild kann statt eines normalen Schildes getragen werden. Er verleiht dem Schildträger einen Bonus von +2 auf seine Rüstungswürfe, anstelle der +1 eines normalen Schildes. Falls der Kämpfer z.B. als einzige Rüstung den Verzauberten Schild trägt, besitzt er einen Rüstungswurf von 5+. Allerdings kann kein mit einem Verzauberten Schild ausgerüstetes Charaktermodell jemals einen besseren Rüstungswurf als 1+ haben.

RÜSTUNG DES GLÜCKS

Die Rüstung des Glücks zählt als schwere Rüstung, d.h. allein getragen bietet sie einen Rüstungswurf von 5+. Sie kann genau wie normale schwere Rüstung auch mit einem Schild- und einem Reittier-Bonus kombiniert werden. Der Träger dieser Rüstung würfelt seine Rüstungswürfe zunächst wie normal aus. Mißlingt sein erster Würfelsversuch, darf er unverzüglich ein zweites Mal würfeln. Diesmal bleibt er bei einem Wurfergebnis von 5 oder mehr von Lebenspunkt-Verlusten verschont, wobei zudem die sonst üblichen Rüstungswurf-Modifikation aufgrund der Stärke der Attacke entfällt. Mißlingt auch dieser zweite Wurf, dann darf der Krieger kein weiteres Mal würfeln und wird unwiderruflich verwundet.

SONDERREGEL

Für Bestienherrscher Rakarth gilt außerdem nachstehende Sonderregel:

BESTIENHERRSCHER

Rakarth ist ein Meister im Zähmen wilder Monster und vermag sie mühelos in seine Dienste zu zwingen. Wenn er eine Nahkampfrunde gewinnt oder sie unentschieden ausgeht, gelten alle von ihm bekämpften Monster als von Rakarth bezähmt und unterwerfen sich seinem Willen. Gegen Monster, die gegnerischen Charaktermodellen als Reittier dienen, darf Rakarth seine Fähigkeiten aber erst einsetzen, nachdem der Reiter ausgeschaltet wurde. Solange Rakarth lebt, gilt jedes von ihm bezähmte Wesen als Teil der Dunkelelfenarmee, und der Dunkelelfenspieler darf es von Beginn seines nächsten Spielzugs an wie ein Modell der eigenen Armee behandeln.

Sobald Rakarth seinen letzten Lebenspunkt verloren hat, geht die Kontrolle aller von ihm beherrschten Monster wieder an den ursprünglichen Besitzer zurück.

MORATHI, DIE HEXENKÖNIGIN 327 Punkte

Dunkles Schwert +15 Punkte
 Bernsteinamulett +25 Punkte
 Energiespruchrolle +30 Punkte
 Magiebannende Spruchrolle +25 Punkte
 Schwarzer Pegasus +50 Punkte

Deine Armee kann die Hexenkönigin Morathi enthalten.

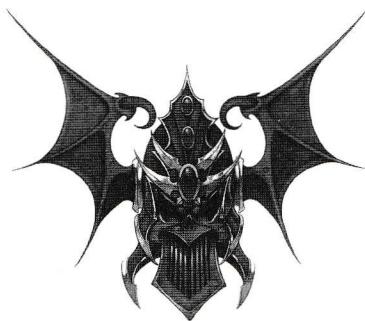
Morathi ist die uralte Mutter des Hexenkönigs. Sie war die erste aller Hexenköniginnen und verfügt auch heute noch über große Macht. Sie lebt alleine in ihrem finsternen Turm und übt dort im Dunkeln ihre unheilvolle Zauberkunst aus. Viele behaupten, daß Morathi auch heute noch genauso wunderschön sei, wie zu jener Zeit, als Aenarion, der erste Phönixkönig und Vater des Hexenkönigs, sie vor mehr als 5.000 Jahren aus den Klauen einer Bande von Chaoskriegern des Slaanesh rettete. Man flüstert, Khaine selbst habe ihr den großen Blutkessel geschenkt, in dem sie einmal pro Jahr ein Bad in warmem Blut nimmt, um ihre Schönheit wiederherzustellen.

Von allen Dunklelfen kann nur sie den Hexenkönig beeinflussen, denn sie ist seine Mutter und gerüchteweise auch seine Geliebte. Ihre Macht wird nur noch von der ihres Sohnes übertroffen, und das in ihrem Namen angerichtete Übel bereitet ihr immer wieder höchstes Vergnügen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Morathi	5	4	4	4	4	4	9	3	9
Schwarzer Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	5

AUSRÜSTUNG: Morathi ist mit einem Schwert bewaffnet. Sie reitet stets auf ihrem Schwarzen Pegasus Sulephet in die Schlacht.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Morathi besitzt die folgenden magischen Gegenstände: das *Dunkle Schwert*, das *Bernsteinamulett*, eine *Energiespruchrolle* und eine *Magiebannende Spruchrolle*. (Du mußt die Punktkosten dieser Gegenstände zusätzlich zu Morathis eigenen Punktkosten bezahlen.) Einige dieser Gegenstände findest du im Farbteil dieses Armeebuchs. Der Einfachheit halber haben wir die Regeln aller magischen Gegenstände Morathis nachstehend noch einmal aufgeführt.



DUNKLES SCHWERT

In dieses Schwert wurden in der finsternen Sprache eines bösen Magiers intonierte Zaubersprüche zur Erblindung und Entkräftigung eingebetten. Ein von der Waffe getroffener Gegner wird durch deren Zauber geschwächt.

Ein Charaktermodell, das diese Waffe im Nahkampf einsetzt, würfelt seine Trefferwürfe und Schadenswürfe wie normal aus. Für jeden Lebenspunkt, den sein Gegner dabei verliert, vermindern sich gleichzeitig die Werte Kampfgeschick (KG) und Ballistische Fertigkeit (BF) des Opfers um jeweils -1. Dieser Abzug dauert für den Rest des Spiels an. Wesen, deren KG oder BF dadurch auf 0 absinkt, können nicht mehr im Nahkampf kämpfen bzw. Schußwaffen abfeuern. Ein Krieger mit KG oder BF 0 kann jedoch weiterhin eine Einheit anführen, Monster mit KG 0 flößen weiterhin Angst ein etc.

472



BERNSTEINAMULETT

Ein Charaktermodell im Besitz des Bernsteinamulets wird zu Beginn seines Spielzugs automatisch von Verletzungen geheilt. Der Amulettträger gewinnt zu Beginn jedes seiner Spielzüge einen Lebenspunkt zurück, sein LP-Wert kann aber nie über den anfänglichen Wert steigen. Wenn das Charaktermodell im Laufe eines Spielzugs sämtliche Lebenspunkte verliert, hat das Bernsteinamulett keinen Effekt und das Modell wird als Verlust entfernt.

ENERGIESPRUCHROLLE

In diese Spruchrolle wurden in alter Zeit gewaltige magische Energien eingespeichert, deren sich ein Magier in der Schlacht bedienen kann, um seine Zauberfähigkeiten zu steigern.

Ein Zauberer darf die Energiespruchrolle zu Beginn der Magiephase, sofort nach dem Verteilen der Karten benutzen, um einen beliebigen Zauberspruch einzusetzen, den er auf der Hand hält, egal wieviel Energiepunkte er kostet. Die Wirkung dieses Spruchs setzt dadurch sofort ein, ohne daß der Magier Energiekarten ausspielen muß. Gegnerische Zauberer dürfen allerdings auf die übliche Weise versuchen, den Spruch zu banen. Die Energiespruchrolle kann nur einmal, und nur von einem Zauberer benutzt werden. Leg diese Karte ab, sobald du sie benutzt hast.

MAGIEBANNENDE SPRUCHROLLE

Diese Spruchrolle enthält einen äußerst wirkungsvollen Bann - mittels dieses anti-magischen Zaubers kann ein Magier den Zauberspruch eines gegnerischen Zauberers neutralisieren.

Wenn ein gegnerischer Magier einen Zauberspruch einsetzt, kannst du dessen Wirkung augenblicklich vollständig aufheben, indem du die Magiebannende Spruchrolle ausspielst. Der gegnerische Zauberspruch wird dadurch sofort und automatisch gebannt. Die Magiebannende Spruchrolle kann nur einmal, und nur von einem Zauberer benutzt werden. Leg diese Karte ab, sobald du sie benutzt hast.

SONDERREGEL

Morathi ist eine Magierin vierter Stufe, und zudem eine Anhängerin des Slaanesh-Kults. Sie darf deshalb sowohl Zaubersprüche der Schwarzen Magie als auch der Slaanesh-Magie einsetzen.



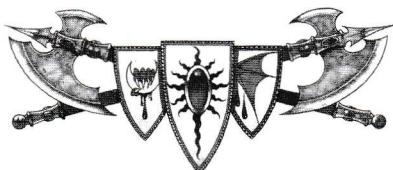
KOURAN, HAUPTMANN DER SCHWARZEN GARDE 105 Punkte

Verzauberte Eisenklinge +20 Punkte
Metorrüstung +25 Punkte

Wenn deine Armee die Schwarze Garde von Naggaroth enthält, darfst du auch deren Hauptmann Kouran in deine Armee aufnehmen. Kouran ist ein Held der Dunklelfen.

Kouran hat sich bereits unzählige Male als gerissener Heerführer erwiesen und steht in dem Ruf, hohe Risiken einzugehen. Bis jetzt vermochte er aber tatsächlich immer einen Sieg davonzutragen. Einmal opferte er beispielsweise eine halbe Dunklelfenarmee, nur um den Feind in eine Falle zu locken, wobei er sich um das Leben derer, die ihm dienten, nicht im mindesten scherte. Kouran ist ein äußerst fähiger Anführer und wird von seinen Untergebenen ebenso respektiert wie gefürchtet.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kouran	5	6	6	4	4	2	8	3	9



AUSRÜSTUNG: Da Hauptmann Kouran im Kampf neben einem normalen Schwert stets auch die *Verzauberte Eisenklinge* führt, verfügt er insgesamt über 4 Attacken. Die vierte Attacke ist allerdings nicht magisch und erhält deshalb keine Boni. Außerdem trägt er die magische *Metorrüstung*.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Hauptmann Kouran besitzt die folgenden magischen Gegenstände: die *Metorrüstung* und die *Verzauberte Eisenklinge*. (Du mußt die Punktkosten dieser Gegenstände zusätzlich zu Kourans eigenen Punktkosten bezahlen.) Der Einfachheit halber haben wir die Regeln aller magischen Gegenstände Kourans nachstehend noch einmal aufgeführt.

METEORRÜSTUNG

Diese kunstvoll gehämmerte Rüstung ist aus Meteor-Eisen geschmiedet und mit schützenden Runen versehen.

Ein Charaktermodell, das diese hochwirksame magische Rüstung trägt, besitzt einen Rüstungswurf von 2+, ganz als ob der Krieger in schwerer Rüstung mit einem Schild auf einem gepanzerten Schlachtfeld säße. Weiter verbessern läßt sich dieser Rüstungswurf allerdings nicht mehr; selbst dann nicht, wenn der Krieger zusätzlich einen Schild trägt und auf einem Pferd reitet. Die Metorrüstung ist so leicht, daß sie ihren Träger trotz der hohen Schutzwirkung mit keinerlei Abzug von seiner Bewegungsfähigkeit belastet.

VERZAUBERTE EISENKLINGE

Diese Klinge aus reinem Eisen wurde vor langer Zeit beim Klang arkaner Beschwörungsgesänge gehärtet. Die Magie der Waffe führt dem Schwertführer im Kampf die Hand und erleichtert es ihm, seine Gegner zu treffen.

Ein Charaktermodell im Besitz dieser Waffe erhält einen Bonus von +1 auf seine Trefferwürfe im Nahkampf. Wenn er seinen Gegner also normalerweise bei einem Wurfergebnis von 4 oder höher treffen würde, trifft er bei Attacken mit dieser Klinge bereits bei einem Wurfergebnis von 3 oder höher.

HELLEBRON, DIE HEXENKÖNIGIN 207 Punkte

Todesschwert +100 Punkte
Parierklinge +20 Punkte
Feueramulett +25 Punkte
Manticor +200 Punkte

Wenn deine Armee mindestens ein Regiment Hexenkriegerinnen enthält, darfst du auch ihre Herrin Hellebron in deine Armee aufnehmen. Hellebron ist eine Hexenkönigin und reitet immer auf einem Manticor in den Kampf. Du darfst Hellebron zur Anführerin deines Heeres machen, wodurch sie zur Generälin wird und den in der Armeeliste beschriebenen General ersetzt.

Nach einer großen und blutigen Schlacht baden Hexenkriegerinnen in Kesseln, die sie mit dem Blut ihrer Opfer füllen. Dank Schwarzer Magie und der Opferung von Gefangenen verjüngen sich ihre Körper in den warmen Kesselbädern, denn die Lebensenergie ihrer Opfer geht auf die Hexenkriegerinnen über. Im Laufe der Jahre sterben zwar viele Hexenkriegerinnen in der Schlacht oder bei den gefährlichen Brautriten des Khaine, manche aber überleben auch viele Jahrhunderte lang. Mit zunehmendem Alter müssen sie immer häufiger in den Bluttesseln baden, da sich ihre schlanken und sinnlichen Leiber sonst in gekrümmte und abstoßende Gestalten verwandeln, ihre Schönheit zu Häßlichkeit verkommt und ihr volles Lachen zu einem dünnen, scheußlichen Krächzen verfällt.

Die ältesten Bräute des Khaine heißen Hexenköniginnen. Sie sind die mächtigsten ihrer Art, die Herrscherinnen über die Hexenkriegerinnen und Wächterinnen der Tempel ihres Gottes. Ihnen steht die Ehre zu, die gekrümmten Schlachtmesser zu führen und Khaines Altarflammen zu entzünden. Die Hexenköniginnen vollführen mit ihren Sklaven grauenhafte Blutrituale, an denen sich die übrigen Hexenkriegerinnen ekstatisch schreiend ergötzen.

Abgesehen von Morathi, der Mutter des Hexenkönigs und der ersten und mächtigsten aller Bräute des Khaine, existiert keine ältere Hexenkönigin als Hellebron. Während Morathis Jugend und Schönheit sich jedoch ewig erneuert, hat sich jene von Hellebron inzwischen beinahe verbraucht. Selbst die Magie des Blutes vermag diese uralte Hexenkönigin nicht mehr für längere Zeit zu erfrischen. Jedes Jahr bedarf es daher mehr Opfer, um ihren Badekessel zu füllen, und trotzdem hält die verjüngende Wirkung nur noch für immer kürzere Zeitspannen an. Die einstmals wunderschöne Hellebron muß für jeden Tag erneuter Jugend nun viele dunkle Monate als altes und häßliches Weib fristen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hellebron	5	7	7	4	4	3	9	4	10
Manticor	6	6	0	7	7	5	4	4	8

AUSRÜSTUNG: Hellebron trägt eine leichte Rüstung. Sie ist mit zwei magischen Schwertern bewaffnet. Außerdem reitet sie immer auf einem Manticor in die Schlacht.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Hellebron besitzt folgende magische Gegenstände: das *Todesschwert*, die *Parierklinge* und das *Feueramulett*. (Du mußt die Punktkosten dieser Gegenstände zusätzlich zu Hellebrons eigenen Punktkosten bezahlen). Der Einfachheit halber haben wir die Regeln sämtlicher magischer Gegenstände Hellebrons nachstehend noch einmal aufgeführt:

TODESSCHWERT

Die Klinge dieses langen, schwarzen Schwerts knistert geradezu vor Schwarzer Magie. Wenn man das Todesschwert im Kampf schwingt, hinterläßt seine scharfe Spitze eine leuchtend rote Spur in der Luft.

Ein Charaktermodell im Besitz dieser Waffe erhöht seine Stärke auf den maximalen Wert 10. Der Träger dieser Waffe zählt also zu den stärksten Wesen der gesamten Warhammer-Welt und kann alle seine Nahkampfgegner mit Leichtigkeit verwunden.

PARIERKLINGE

Ein geschickter Waffenmeister hat diese hochwertige, verzauberte Stahlklinge veredelt, indem er die Kenntnis all seiner Kampfkünste in sie einprägte. Eine solche Klinge scheint die Gedanken des Gegners zu lesen und jede seiner Bewegungen vorauszubauen.

Ein Charaktermodell kann mit der Parierklinge in jeder Nahkampfphase automatisch eine einzelne, gegnerische Attacke abwehren. Dadurch hat einer seiner Kontrahenten eine Attacke weniger als normal. Der Schwerträger darf frei wählen, welcher Nahkampfgegner eine Attacke verlieren soll.

FEUERAMULETT

Wenn ein Zauberspruch (egal ob feindlich oder freundlich) gegen den Träger des Feueramulets oder die Einheit, der er angehört, ausgesprochen wird, bannt das Feueramulett den Zauberspruch bei einem W6-Wurf von 4 oder höher. Allerdings wirkt das Amulett nur einmal pro Magiephase - einen zweiten, im selben Spielzug gegen den Amulettträger ausgesprochenen Zauber kann der Talisman also nicht mehr abwehren.



SONDERREGELN

Für die Hexenkönigin Hellebron gelten folgende Sonderregeln:

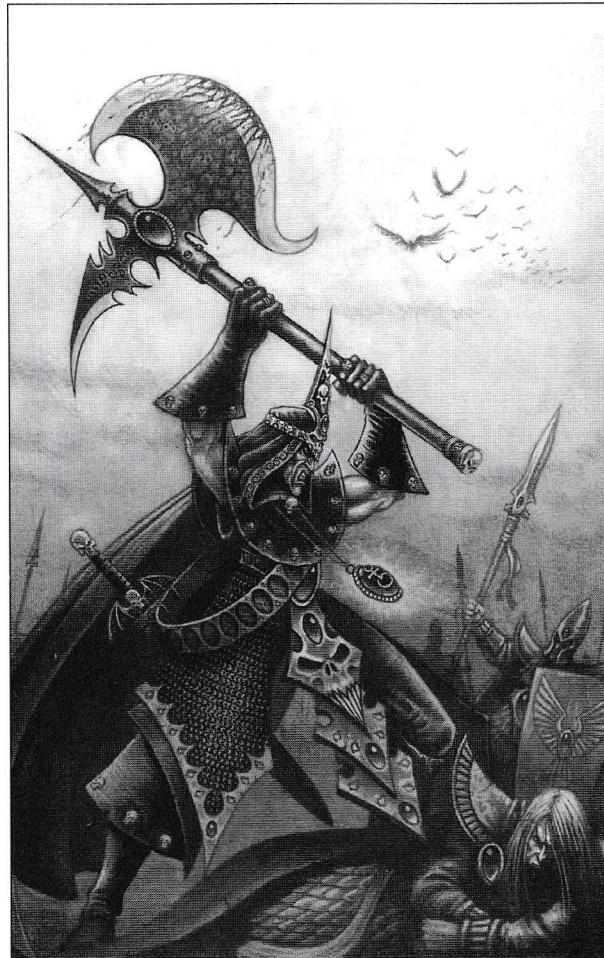
RASEREI

Hellebron unterliegt den Psychologieregeln für *Raserei*. Die genauen Regeln für Raserei findest du im Abschnitt Psychologie des Warhammer-Regelbuchs.

MAGISCHE SCHWERTER

Hellebron stellt eine Ausnahme der üblichen Grundregel dar, daß ein Charaktermodell nur eine einzige magische Waffe tragen darf, denn sie ist mit zwei magischen Schwertern bewaffnet. Sie trägt das Todesschwert sowie die Parierklinge und darf beide im Nahkampf gleichzeitig einsetzen.

Das Todesschwert erhöht Hellebrons Stärke auf den Maximalwert 10, und durch die Parierklinge verliert ein Nahkampfgegner automatisch eine Attacke. Zu beachten gilt hierbei noch, daß die Parierklinge als *zweite Handwaffe* gilt und Hellebrons normale Attackenzahl deshalb um +1, in Verbindung mit ihrer Raserei also auf 9 erhöht (allerdings erhält diese Zusatzattacke nicht den Stärkebonus durch das Todesschwert).



TULLARIS VON HAR GANETH 123 Punkte

Henkersaxt +50 Punkte
Das Schwarze Amulett +50 Punkte

Wenn deine Armee die Henker von Har Ganeth enthält, darfst du auch Tullaris in deine Armee aufnehmen. Tullaris ist ein Held der Dunklelfen.

Tullaris zählt zu den mörderischsten Anführern von ganz Naggaroth. Einmal ließ er sämtliche Einwohner einer eroberten Stadt niedermetzeln und die Stadt selbst bis auf die Grundmauern einreißen, nur weil er ihren Namen nicht mochte. Unter seinem Befehl haben die Henker solch unbeschreibliche Verheerungen angerichtet, daß sie in der ganzen Warhammer-Welt einen furchterregenden Ruf erlangt haben. Schon das bloße Gerücht, daß einem anrückenden Invasionsheer der Dunklelfen auch Henker angehören, kann bei der bedrohten Bevölkerung eine Massenflucht vor der Dunklelfenstreitmacht auslösen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tullaris	5	6	6	5	5	2	6	3	9

AUSRÜSTUNG: Tullaris trägt eine schwere Rüstung. Er ist mit einer magischen Axt bewaffnet.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Tullaris besitzt die folgenden magischen Gegenstände: die *Axt des Henkers* und das *Schwarze Amulett*. (Du mußt die Punktkosten dieser magischen Gegenstände zusätzlich zu Tullaris eigenen Punktkosten bezahlen). Einige dieser magischen Gegenstände sind im Farbteil des vorliegenden Armeebuchs enthalten. Der Einfachheit halber haben wir die Regeln aller magischen Gegenstände Tullaris nachstehend noch einmal aufgeführt.

DIE AXT DES HENKERS

Die Henkersaxt ist eine riesige und tödliche Zweihandwaffe. Alle für zweihändige Waffen gültigen Regeln treffen auch auf die Henkersaxt zu. Der Axträger attackiert also immer als letzter, erhält aber einen Bonus von +2 auf seine Stärke. Treffer- und Schadenswürfe werden nach den normalen Regeln durchgeführt. Wenn beim Schadenswurf einer der Würfel eine 6 zeigt, hat die Axt des Henkers den Gegner geköpft, und dieser verliert alle Lebenspunkte. Normale Rüstung ist gegen die Axt des Henkers wirkungslos, nur Gegner in magischer Rüstung dürfen Rüstungswürfe einsetzen.

DAS SCHWARZE AMULETT

Das Schwarze Amulett ist ein funkelnnd geschliffener Edelstein mitternachtsschwarzer Schattierung, in dessen Mitte eine einzelne, leuchtende Zauberrune prangt.

Das Schwarze Amulett neutralisiert bei einem W6-Wurf von 4, 5 oder 6 jeden vom Amulettträger erlittenen Lebenspunktverlust. Wenn der Träger des Schwarzen Amulets bei einer Verwundung also mehrere Lebenspunkte verliert, mußt du für jeden einzelnen Lebenspunktverlust einen Würfelwurf durchführen. Im Nahkampf reflektiert das Schwarze Amulett solcherart verhinderte Verwundungen obendrein auf auf den Verursacher. Jeder mittels des Amulets gerettete Lebenspunkt geht also anstatt dem Opfer automatisch dem Verursacher des Nahkampftreffers verloren. Gegen reflektierte Lebenspunktverluste ist keinerlei Rüstungswurf erlaubt.

SONDERREGEL

Als Anführer der Henker von Har Ganeth ist Tullaris natürlich ebenso wie alle anderen Henker ein *Meister im Umgang mit der Axt* (siehe die Beschreibung der Henker im Bestiarium dieses Armeebuches).

SCHATTENKLINGE, MEISTER DER ASSASSINEN 115 Punkte

Herz der Trauer +25 Punkte
Stärkungstrank +10 Punkte

Mit seinen gerade mal 150 Jahren gilt Schattenklinge nach den Maßstäben der Dunkelzwerge noch als Jüngling. Er hat allerdings schon jetzt einen sagenumwobenen Ruf erlangt. Die Beschreibungen seiner grausigen Abenteuer dienen als Grundlage vieler von den Dunkelzwergpriestern gesungenen Balladen oder für Geschichten, mit denen die Dunkelzwerge ihre Kinder erschrecken. Seine wahrscheinlich berühmteste Tat war die Ermordung der gesamten Mannschaft eines Falkenschiffs der Hochzwerge, deren Mitglieder er im Zeitraum von mehreren Tagen eines nach dem anderen umbrachte. Nur den schrecklich verstümmelten Kapitänen ließ er am Leben, damit er von den Tagen

Mit bloßen Fingernägeln kratzte ich den Stein aus dem schwarzen Herzen des Bergs und weihte ihn mit dem Blut meiner eigenen Hände. Für die Rückreise nach Clar Karond wickelte ich den Stein in Samt, denn wenn auch nur ein Strahl des Sonnenlichts seine Oberfläche berührte hätte, würde die spätere Verzauberung nicht wirken, und meine fünfjährige Suche wäre umsonst gewesen. Ich hatte gehofft, mit der Anfertigung des Amulets schon unmittelbar nach meiner Rückkehr beginnen zu können, aber während meiner Abwesenheit hatten sich meine zwei eigenen Söhne, mögen ihre Namen meine Lippen niemals wieder beschmutzen, meiner Ländereien und meines Titels bemächtigt. Diese jungen Narren - wie konnten sie bloß hoffen, mich zu übertölpeln? Mich in Schatten hüllend, stahl ich mich durch die Geheimgänge in den Turm und ermordete sie im Schlaf, schlug ihnen mit dem schwarzen Stein die Schädel ein - ein passender Lohn für ihren Verrat. Ihre nackten, leblosen Körper hängen jetzt in meinem Laboratorium, und ich werde mich ihrer erst entledigen, wenn ihnen der Körper von den Köpfen abfällt. Jetzt kann ich mein großes Werk beginnen - die Erschaffung des Schwarzen Amulets.

und Nächten sich steigernder Schrecken auf dem Schiff erzählen konnte, als die Mannschaft verzweifelt, aber letztlich völlig vergeblich versuchte, Schattenklinge in die Enge zu treiben.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schattenklinge	5	10	10	4	4	2	10	3	10

AUSRÜSTUNG: Schattenklinge ist stets mit zwei Handwaffen ausgerüstet.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Schattenklinge besitzt die folgenden magischen Gegenstände: das *Herz der Trauer* und den *Stärkungstrank* (Du mußt die Punktkosten dieser magischen Gegenstände zusätzlich zu Schattenklinges eigenen Punktkosten bezahlen). Der Einfachheit halber haben wir die Regeln aller magischen Gegenstände Schattenklinges nachstehend noch einmal aufgeführt:

HERZ DER TRAUER

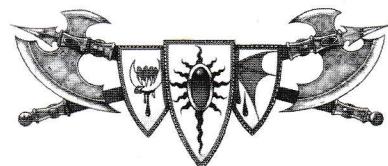
Das Herz der Trauer ist ein riesiger roter Rubin, der wie ein kristallenes Herz schlägt. Sollte der Träger des Herzens der Trauer im Kampf fallen, dann zerspringt der Kristall in tausend Splitter und reißt alle Umstehenden in Stücke.

Sobald der Träger des Herzens der Trauer sämtliche Lebenspunkte verliert, explodiert der Kristall in Tausende winziger, tödlicher Bruchstücke. Alle Modelle innerhalb eines Umkreises von ebensoviele Zoll, wie der Herzträger ursprünglich Lebenspunkte besaß, erhalten automatisch einen Treffer mit einer Stärke von W6 plus der Stärke des Herzträgers. Jeder erfolgreiche Schadenswurf für diesen Treffer kostet die Opfer zudem nicht nur 1, sondern W6 Lebenspunkte. Es gelten die normalen Rüstungswürfe.

STÄRKUNGSTRANK

Dieses wirkungsvolle magische Gebräu wurde aus Trollblut und dem Herz eines Greifen gemischt.

Ein mit dem Stärkungstrank ausgestattetes Charaktermodell darf diesen zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielzugs trinken. Der Trank erhöht die Stärke des Kriegers für die Dauer dieses einen Spielzugs um +3. Der Stärkungstrank kann nur einmal benutzt werden. Leg diese Karte anschließend ab.

**SONDERREGELN**

Sämtliche für Dunkelzwerge-Assassinen gültigen Spielregeln gelten natürlich auch für Schattenklinge. Er beginnt das Spiel also verdeckt als Teil einer Dunkelzwergeinheit, attackiert immer als erster usw. Darüber hinaus gilt für ihn die folgende Sonderregel.

MEISTER DER VERKLEIDUNG

Schattenklinge ist ein Meister der Verkleidung. Auf Wunsch kannst du als Dunkelzwerge-Spieler diese Fähigkeit zu dem Versuch nutzen, den Assassinen bei Spielbeginn mitten in den Reihen der gegnerischen Armee zu verstecken, anstatt ihn wie üblich in einem Dunkelzwergelement aufzustellen.

Falls du dich hierzu entschließt, stellst du Schattenklinge bei Spielbeginn nicht auf. Statt dessen darfst du zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielzugs bekanntgeben, daß der Assassine sich in einem Element deines Gegners versteckt hat. Du darfst allerdings kein Element wählen, das gerade in einen Nahkampf verwickelt ist. Nenn deinem Gegenspieler das Element, in dem sich Schattenklinge versteckt, würfe dann einen W6, und vergleich das Ergebnis mit der folgenden Tabelle. Sie gibt Auskunft darüber, ob Schattenklinge enttarnt wurde oder seine Verklei-

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

dung ihren Zweck erfüllt hat. Beachte, daß Schattenklinge sich nur in einem Regiment verstecken darf - du kannst hierfür kein Charaktermodell, Monster und keine Kriegsmaschine auswählen.

Verkleidung als	Entdeckt	Erfolgreich
Hochelf, Waldelf, Dunkelelf, Mensch, Zombie	1	2-6
Skaven, Ork, Schwarzork, Wildork, Chaoskrieger, Tiermensch	1-3	4-6
Alles andere	1-5	6

Wenn Schattenklinge entdeckt wurde, darfst du ihn im laufenden Spiel nicht mehr benutzen, und dein Gegner erhält die gleichen Siegespunkte, als ob er Schattenklinge ausgeschaltet hätte. War die Verkleidung hingegen erfolgreich, darfst du ein

beliebiges, normales Modell im benannten Feindregiment auswählen (du darfst aber keine Charaktermodelle wie etwa Champions oder spezielle Modelle wie Standartenträger auswählen). Schattenklinge hat das von dir ausgesuchte Feindmodell noch vor Schlachtbeginn ermordet und den Platz des unglückseligen Opfers eingenommen. Genau jetzt legt Schattenklinge seine Verkleidung ab und geht zum Angriff über!

Entfern das von dir als Schattenklinges Opfer ausgewählte Modell vom Spielfeld, und stell Schattenklinge an beliebiger Stelle innerhalb von 2 W6 Zoll Umkreis um den vormaligen Standort seines Opfers auf. Auf Wunsch kannst du Schattenklinge dabei auch direkt in einen Nahkampf versetzen, wobei er in der ersten Kampfrunde als Angreifer gilt. Schattenklinge darf sich im laufenden Spielzug, in dem er sich enttarnt hat, zwar nicht von seinem Aufstellungsort fortbewegen, dort aber trotzdem wie normal kämpfen.



Beinahe unmerklich glitt der Schatten über die Außenmauer der Residenz des Dunklen Herrschers und fiel lautlos auf der anderen Seite zu Boden. Die Hexenkönigin Hellebron zog Schattenklinge regelmäßig heran, wenn sie sich politischer Widersacher oder jener entledigen wollte, die ihr auf andere Weise in die Quere kamen, gleichgültig wie geringfügig deren Vergehen auch gewesen sein mochte.

Schattenklinge besaß keine eigene Meinung zu den Morden, die er für seine Herrin beging. Er wußte nur, daß man sie ihm auszuführen befohlen hatte und daß ihm nichts auf der Welt mehr Vergnügen bereitete. Er liebte die Art, wie ein Körper erschlaffte, wenn er ihm einen vergifteten Dolch zwischen die Rippen stieß. Er empfand Befriedigung bei den vor unbeschreiblichen Schmerzen verzerrten Gesichtsausdrücken, die seine Opfer unter dem Einfluß des quälenden Schwarzen Giftes zur Schau stellten.

Einfach ausgedrückt, er liebte seine Arbeit. Und er war loyal. Nur Loyalität spielte für ihn eine noch größere Rolle als das Morden. Diese Tugend hatte man ihm während seiner strengen Erziehung im Khaine-Tempel von Kindesbeinen an eingeblutet, seit damals, als die Hexenkriegerinnenn ihn in der Todesnacht vor vielen, vielen Jahren aus dem Heim seiner Eltern geraubt hatten.

Im Tempel hatte er die tödliche, waffenlose Kampfkunst der Khaine-Assassinen erlernt, die Macht der Gifte studiert und erfahren, wie man sich geräuschlos bewegte und ungesehen durch Schatten schllich. Außerdem hatte er gelernt, daß es niemand wichtiger als die Hexenkönigin Hellebron gab, mit Ausnahme des Hexenkönigs selbst.

Als Schattenklinge seinen Dolch bis zum Heft in den Rücken des Wachpostens am Eingang zum Turm stach, mußte er nicht einmal über diese Tat nachdenken. Das Morden hatte sich zu seiner zweiten Natur entwickelt, und er tat es inzwischen völlig automatisch. Die weiter im Innern des Turms befindlichen Wachen bereiteten ihm ebenfalls keine Schwierigkeiten und nahmen seine Gegenwart erst in dem Augenblick wahr, als er sie tötete.

* * * * *

Der Wächter auf seinem Posten beim Bogengang wechselte unbehaglich die Stellung. Er blickte den hell erleuchteten Flur entlang. Er konnte in dem leeren Gang zwar nichts erkennen, war aber der festen Überzeugung, etwas gesehen zu haben, als die Fackeln gerade aufgefackert waren. Was, das wußte er nicht. Jetzt jedenfalls befand sich dort mit Bestimmtheit nichts. Er mußte sich die Sache wohl doch nur eingebildet haben.

Wie eine riesige schwarze Spinne ließ sich der Meisterassassine an seinen starken Armen aus dem Versteck im umschatteten Stützgewölbe unter der Korridordecke herabgleiten. Mit einer blitzschnellen Zangenbewegung schwang er seine Beine um den Hals des Wachpostens und drückte zu. Der Speer des Dunkel elfen klapperte auf den Boden, als er seine Hände hochriß und sich aus der erstickenden Umklammerung zu befreien versuchte. Schattenklinge zog sich ein Stück höher, wobei seine fließende Bewegung nichts von der Kraft verriet, die er dafür aufwenden mußte, und hob die zappelnde Wache auf ihre Zehenspitzen empor. Bei dem folgenden scharfen Ruck vernahm Schattenklinge das befriedigende Knacken, als das Genick der Wache brach.

Gerade noch rechtzeitig hievte Schattenklinge den reglosen Körper des Dunkel elfen zu sich nach oben. Schon in der nächsten Sekunde tauchte ein zweiter Dunkel elf im Bogengang auf. Er hatte das Geräusch des fallenden Speers gehört und schlich sich jetzt mit erhobener Armbrust vorsichtig voran, um der Ursache des Lärms auf den Grund zu gehen. Schattenklinge beobachtete, wie die Wache unter dem Querbalken hindurchging, auf dem er kauerte, ließ sich dann abermals in den Flur hinab und landete unmittelbar hinter dem Dunkel elf.

Gehört hatte der Wächter zwar nicht das Geringste, aber irgendein anderer, sechster Sinn hatte ihn gewarnt, so daß er herumwirbelte und dem maskierten Assassinen Angesicht zu Angesicht gegenüberstand. Noch bevor der Wachposten seine Armbrust abfeuern konnte, ergriff Schattenklinge blitzschnell die Waffe und riß sie dem Krieger mit einem Ruck aus den Händen. Er drehte die Armbrust herum und schoß Dunkel elfen damit aus nächster Nähe ins Herz. Mit verblüfftem Gesichtsausdruck und einem erstarrten Laut glitt die Wache zu Boden.

* * * * *

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Einige magische Gegenstände auf dieser Seite können nur besondere Charaktermodelle der Dunkelelfen benutzen, andere befinden sich derzeitig im Besitz eines solchen Modells, wenngleich sich ihre Anwendung nicht auf bestimmte Charaktermodelle beschränkt.



MAGISCHER GEGENSTAND

10 PUNKTE

DAS BLUTBANNER

Das Blutbanner bietet einen grauenhaften Anblick, denn ständig tropft Blut von ihm herab. Außerdem verpestet es die Luft mit einem ekelerregenden Verwesungsgestank.

Ein Regiment aus Echsenrittern, welches das Blutbanner mit sich führt, ignoriert die Auswirkungen der *Blödheit* ihrer Kampfeschen für das gesamte Spiel. Der Anblick und der Gestank des Banners versetzt die Kampfeschen bereits vor der Schlacht in einen Blutrausch.

NUR FÜR ECHSENRITTER

MAGISCHER GEGENSTAND

25 PUNKTE

PEITSCHE DER QUALEN

Ein Charaktermodell im Besitz der Peitsche der Qualen darf mit dieser Waffe zu Beginn jeder Nahkampfphase eine zusätzliche Attacke ausführen. Es führt diese Attacke zusätzlich zu seinen normalen Attacken und vor jeglichen anderen Attacken beider Seiten aus. Führt ein normaler Trefferwurf für die Peitsche der Qualen durch. Nach einem Treffer verliert das Opfer keine Lebenspunkte, muß aber einen Moraltest bestehen, damit es in der laufenden Nahkampfphase selber attackieren darf. Mißlingt dem Nahkampfgegner dieser Moraltest, wird er von unerträglich qualvollen Schmerzen überwältigt und darf in der laufenden Nahkampfphase nicht mehr attackieren. Getroffene Monster, auf denen ein Charaktermodell reitet, müssen den Moraltest mit dem eigenen Moralwert auswürfeln und dürfen nicht den Wert ihres Reiters verwenden.

MAGISCHER GEGENSTAND

50 PUNKTE

DER EISERNE REIF

Der Hexenkönig entdeckte den Eisernen Reif in den Trümmern einer verlassenen, vormenschlichen Stadt. Dieses Artefakt beherbergt mächtige magische Energien, und man sagt, daß es sogar älter sei, als das urale Volk der Hochelfen.

Der Eiserne Reif verleiht Malekith in jeder Magiephase einen zusätzlichen Energiepunkt. Der Hexenkönig kann diese Energie auf zwei verschiedene Arten verwenden. Zum einen kann er damit einen Zauberspruch aussprechen, wobei der Energiepunkt einer Energiekarte entspricht und auch mit gewöhnlichen Energiekarten kombiniert werden kann, um Zaubersprüche anzuwenden, die zwei oder drei Energiepunkte kosten. Alternativ kann Malekith den Energiepunkt auch als Magiebann gegen einen feindlichen Zauber einsetzen. In diesem Fall funktioniert der Energiepunkt exakt wie die Karte *Magiebann*.

NUR FÜR MALEKITH

MAGISCHER GEGENSTAND

25 PUNKTE

BERNSTEINAMULETT

Ein Charaktermodell im Besitz des Bernsteinamulets wird zu Beginn seines Spielzugs automatisch von Verletzungen geheilt. Der Amulettträger gewinnt zu Beginn jedes seiner Spielzüge einen Lebenspunkt zurück, sein LP-Wert kann aber niemals über den anfänglichen Wert steigen. Wenn das Charaktermodell im Laufe eines Spielzugs sämtliche Lebenspunkte verliert, hat das Bernsteinamulett keinen Effekt, und du mußt das Modell als Verlust entfernen.

MAGISCHER GEGENSTAND

50 PUNKTE

DIE AXT DES HENKERS

Die Henkersaxt ist eine riesige und tödliche Zweihandwaffe. Alle für zweihändige Waffen gültigen Regeln treffen auch auf die Henkersaxt zu. Der Axträger attackiert immer zuletzt, erhält aber einen Bonus von +2 auf seine Stärke. Führt Treffer- und Schadenswürfe nach den normalen Regeln durch. Wenn der Würfel beim Schadenswurf eine 6 zeigt, hat die Henkersaxt den Gegner geköpft und dieser verliert sämtliche Lebenspunkte. Normale Rüstung ist gegen die Henkersaxt wirkungslos, nur Gegner in magischer Rüstung dürfen Rüstungswürfe durchführen.

MAGISCHER GEGENSTAND

60 PUNKTE

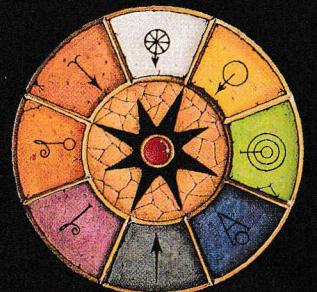
DIE RÜSTUNG DES HEXENKÖNIGS

Die kunstfertig geschmiedete Vollrüstung des Hexenkönigs besteht vollkommen aus Eisen und die darin eingearbeiteten Runen erschweren es, den Träger anzublicken.

Die Rüstung verleiht dem Hexenkönig einen Rüstungswurf von 3+. In Verbindung mit seinem Schild erhält Malekith also einen Rüstungswurf von 2+. Darüber hinaus müssen alle Nahkampfgegner, die den Hexenkönig attackieren wollen, einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe hinnehmen. Dieser Abzug gilt nicht nur im Nahkampf, sondern auch für Beschuß. Beachte, daß die Rüstung des Hexenkönigs seine Zauberfähigkeiten in keiner Weise einschränkt.

NUR FÜR MALEKITH

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND