



DIE SCHWARZKRALLEN

Neave Schwarzkralle ist Sigmars oberste Assassine. Es obliegt ihr, jene zu jagen, die Sigmars Volk bedrohen, und sie mäht die verhasstesten Feinde des Gottkönigs mit wilden Hieben ihrer Wirbelwindäxte nieder. Ihre Begleiter, die Schwarzkralen, sind alle Helden und operieren gemeinsam mit schneller, tödlicher Effizienz.

FRAKTIONSREGELN

Dieses Dokument enthält alle Kämpferprofile für die Schwarzkralen sowie Fähigkeiten und ein eine Reaktion speziell für Kämpfer mit dem Runenzeichen **Schwarzkralen** (☞). Die Schwarzkralen gehören zum Großen Bündnis der Ordnung (☞).

SONDERREGELN

Wenn du eine Kriegerschar aus der Fraktion der Schwarzkralen wählst, gilt folgende Regel zusätzlich zu den Aufzählungspunkten unter Die Kriegerscharen in den Grundregeln (Grundbuch, Seite 60) und Schritt 1 –Fraktion und Kämpfer wählen (Grundbuch, Seite 99).

- Jeder Kämpfer mit dem Runenzeichen **Schwarzkralen** (☞) kann nur einmal in deiner Kriegerschar enthalten sein.

REAKTION



[Reaktion] Azys Schild: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, nachdem er als Ziel einer Attackenaktion ausgewählt wurde, jedoch bevor die Trefferwürfe ausgeführt werden. Werte bis zu zwei kritische Treffer jener Attackenaktion stattdessen als Treffer. Wenn dieser Kämpfer das Runenzeichen **Held** (☞) hat und sich innerhalb von 6" um einen anderen befreundeten Kämpfer mit dem Runenzeichen **Schwarzkralen** (☞) und dem Runenzeichen **Champion** (☞) oder **Zerstörer** (☞) befindet, werte stattdessen bis zu drei kritische Treffer jener Attackenaktion als Treffer.

FÄHIGKEITEN DER KÄMPFER DER SCHWARZKRALLEN



[Pasch] Sturm der Gerechtigkeit: Wähle einen sichtbaren befreundeten Kämpfer mit dem Runenzeichen **Schwarzkralen** (☞) innerhalb einer Anzahl an Zoll, die dem Wert dieser Fähigkeit entspricht. Jener Kämpfer führt eine zusätzliche Bewegungsaktion oder eine zusätzliche Attackenaktion aus.



[Dreierpasch] Kopfschuss: Addiere den Wert dieser Fähigkeit zu den Schadenspunkten, die feindlichen Kämpfern durch jeden Treffer und kritischen Treffer der nächsten Fernkampfattackenaktion dieses Kämpfers während dieser Aktivierung zugewiesen werden.



[Dreierpasch] Dichter Seenebel: Ziehe bis zum Ende der Schlachtrunde 1 vom Attackenwert von Attackenaktionen feindlicher Kämpfer ab (bis zu einem Minimum von 1), solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.



[Viererpasch] Windreiter: Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn ein feindlicher Kämpfer während dieser Aktivierung durch eine von ihm ausgeführte Attackenaktion ausgeschaltet wurde. Entferne diesen Kämpfer vom Schlachtfeld, dann stelle diesen Kämpfer auf einer Plattform oder dem Schlachtfeldboden wieder auf, weiter als 6" von allen feindlichen Kämpfern entfernt. Du kannst den Wert dieser Fähigkeit von jenen 6" abziehen, bis zu einem Minimum von 0.

DIE SCHWARZKRALLEN

**NEAVE
SCHWARZKRALLE**

					 285
10	3	4	1/4		
					 7 5 30
1	6	5	2/4		

**HENDRICK,
DER SILBERWOLF**

					 155
1	4	4	2/4		
					 4 5 25
1	3	5	2/5		

**SHAKANA
GOLDKLINGE**

					 180
3-15	4	3	1/2		
					 4 5 25
1	3	4	2/4		

**ROSTUS
OCHSENHAMMER**

					 200
1	4	6	3/6		
					 4 6 25
1	4	6	3/6		

**LORAI, KIND DES
ABGRUNDS**

					 160
3-7	3	3	3/7		
					 5 3 20
1	2	3	1/3		

