

WÄCHTER DER ORDNUNG

Die Streitkräfte der Ordnung sind zahlreich und vielfältig, und sie teilen nicht immer gleiche Ansichten betreffend das Allgemeinwohl. Doch sie alle sind Feinde der Anarchie und der Unordnung, und ihre Agenten streifen durch die Reiche der Sterblichen, um Gefahren aufzuspüren und zu vernichten, bevor sie eine zu große Bedrohung werden.

Das Zeitalter des Sigmar wurde durch die Wiederherstellung von Zivilisation und Gerechtigkeit in den Reichen der Sterblichen durch den Gottkönig und seine Verbündeten geprägt, nachdem jahrhundertlang dekadentes Chaosgemetzel herrschte. Doch dieser hart erkämpfte Fortschritt ist nie weit von Katastrophen entfernt, denn die Feinde der Zivilisation sind ohne Zahl. Dies trifft besonders auf die Ära der Bestie zu. Gewaltige Grünhautstämme toben durch die Länder, und die wild um sich greifende Aura tierhafter Brutalität verwandelt Menschen in brüllende Bestien. Und auch die allgegenwärtige Präsenz des Chaos hat nicht abgenommen.

Angesichts gewaltiger Gefahren haben sich die Anführer der zivilisierten Reiche für aggressives Handeln statt passiver Verteidigung entschieden. Von umherziehen-

den Kriegern der Sturmgeschmiedeten Ewigen bis hin zu den tapferen Fýrslayer-Söldnern und den fremdartigen, kalten Kriegern des Tiefenvolks der Idoneth befinden sich Agenten der Ordnung auf dem Vormarsch. Sie suchen nach wachsenden Bedrohungen, die sie direkt an der Wurzel ausmerzen, oder nach seltenen Artefakten und Quellen arkaner Macht, die für die Sache des Fortschritts genutzt werden können. Der Knarrwald – und die Gefräßige Ruine darin – bietet die Möglichkeit, beide dieser Ziele anzugehen. Legenden zufolge ist das abgestürzte Archenschiff von Talaxis mit allerlei kosmischen Arkana gefüllt, die den großen Krieg zugunsten der Ordnung beeinflussen könnten.

Entdecker aus Sigmars Städten gehörten zu den Ersten, die auf die Ruinen von Talaxis stießen. Seit die Expedi-

FRAKTIONSRUNENZEICHEN DER ORDNUNG



tion von Anorio ven Talax mit erbeuteten Schätzen beladen – und nur einem Bruchteil seiner ursprünglichen Begleiter – nach Excelsis zurückkehrte, wurden eine Menge neuer Unternehmungen organisiert, bewaffnet und ausgesandt, um die Gefräßige Ruine zu beanspruchen. Üblicherweise werden diese Gruppen um einen Kern aus Freigilde-Truppen gebildet und enthalten Waffenschmiede des Eisenschmiede-Arsenals mit rußgeschwärzten Fingern, meisterhafte Aelf-Waldläufer von den nomadischen Wanderer-Stämmen und viele weitere Hilfskräfte.

Die Sturmgeschmiedeten Ewigen interessieren sich aus weniger materiellen Gründen für die Geheimnisse der Gefräßigen Ruine, teilen ihre Beweggründe aber nicht einmal mit ihren eigenen Verbündeten. Gerüchte über Kammern der Wiederbelebung und Kristalle, die den Lauf der Zeit aufhalten können, sind für die Sakralbanner von besonderem Interesse, denn diese rätselhaften Vorrichtungen könnten der Schlüssel sein, um die verstörenden Probleme im Prozess der Neuschmiedung zu beheben. Da sie verzweifelt nach jedem Vorteil im anhaltenden Konflikt mit den Grünhauthorden suchen, wurden mehrere Sturmheere von in Donnerschlagrüstung gehüllten Kriegern entsandt, um die Wahrheit hinter der Gefräßigen Ruine zu enthüllen.

Die Reiche der Aelf waren schon immer von den seltsamen Kräften der Seraphon fasziniert, aber aus unterschiedlichen Gründen. Die Lichtfürsten der Lumineth respektieren das tiefe Verständnis der kaltblütigen Krieger betreffend die Reiche und ihre metaphysischen Zusammenhänge und suchen nach allem, was ihnen helfen könnte, die Länder vom Chaosmakel zu befreien. Morathi von den Töchtern des Khaine begehrt schlicht jede Waffe oder arkane Macht, die ihr gegen ihre vielen Fein-

de einen tödlichen Vorteil verschaffen könnte, und sie ist bereit, Scharen ihrer Anhänger zu opfern, um sie sich zu sichern. Weniger leicht zu verstehen sind die Beweggründe des in den Ozeanen lebenden Tiefenvolks der Idoneth. Vielleicht kommen sie wegen der Technologie der Brutteiche der Seraphon aus ihren unterseeischen Städten in den Knarrwald. Wenn sie in der Lage wären, neue Seelen heranreifen zu lassen, könnte das ihrem schwindenden Volk eine segensreiche Atempause verschaffen.

Die Sylvaneth betrachten den Knarrwald als Besitz der Immerkönigin Alarielle, und das trotz seiner wilden Bewohner. Soweit es diese Naturgeister betrifft, ist er nur eine weitere Bastion der Natur, die gesäubert werden muss.

Die Himmelshäfen der Kharadron haben ein ausgesprochenes Interesse am Knarrwald, denn die Gilde der Aetherkhemiker hat große Vorkommen an Aethergold in dem Gebiet entdeckt. Bis jetzt war es jedoch nicht möglich, sie genau zu lokalisieren. Chemopherische Messungen deuten darauf hin, dass sich das Aethergold verfestigt hat und sich nicht im Himmel über dem Knarrwald befindet, sondern irgendwo im Wald selbst. Geschäftstüchtige Kharadron-Admiräle haben Suchtrupps aus abgehärteten Duardin-Aeronauten und Grundstok-Flottensoldaten auf die Suche danach geschickt.

Dieser Wettlauf um die Vorherrschaft über den Knarrwald hat eine wahrlich profitreiche Gelegenheit für die elitären Söldner der Fýrslayer-Logen geschaffen. Sie bieten ihre Dienste jedem an, der sie sich leisten kann, und hacken sich mit einem fröhlichen Kriegsgesang auf den Lippen ihren Weg durch das tödliche Dickicht des Waldes.



Sigmars Hämmer wurden vom Gottkönig mit einer äußerst wichtigen Mission betraut und würden Leib und Seele geben, um sie zu erfüllen.



MONSTER DER ORDNUNG

Es gibt mehr schreckliche Monster in den Reichen der Sterblichen, als sich ein vernünftiger Sterblicher auch nur vorzustellen wagt. Wackere Krieger wollen eine dieser tödlichen Kreaturen vielleicht in ihre Dienste zwingen, aber damit fordert man ein wahrlich grausiges Schicksal heraus: von messerscharfen Klauen und spitzen Zähnen zerfetzt zu werden.

KRIEGSHYDRA

Die finstere Magie des Schlangenordens schuf die Kriegshydran, monströse, vielköpfige Bestien mit unglaublichen regenerativen Fähigkeiten. Ihre natürliche Bösartigkeit macht sie zu einem nützlichen Instrument der Zerstörung für jene Kriegerscharen, die mutig oder dumm genug sind, sie ins Feld zu führen.

KRIEGSHYDRA

315

2 4 5

4 45

SCHADENSTABELLE

ZUGEWIESENE SCHADENSPUNKTE	BEWEGUNG	SCHADEN
0-10	6	4/8
11-20	5	3/8
21-30	4	3/6
31-40	3	2/6
41-44	2	2/4

FÄHIGKEITEN: KRIEGSHYDRA



[Pasch] **Die Peitsche schnell bei der Hand:** Addiere für die nächste Bewegungsaktion dieser Aktivierung 3 auf den Bewegungswert dieses Kämpfers.



[Dreierpasch] **Feuerodem:** Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 6" um diesen Kämpfer und wirf einen Würfel für jenen Kämpfer und jeden weiteren Kämpfer innerhalb von 3" um jenen Kämpfer, der für ihn sichtbar ist. Weise dem jeweiligen Kämpfer bei 4+ den Wert dieser Fähigkeit als Schadenspunkte zu.



[Viererpasch] **Schlägt man einen Kopf ab, wächst ein anderer nach:** Entferne bis zu den doppelten Wert dieser Fähigkeit an Schadenspunkten, die diesem Kämpfer zugewiesen sind.



Eine Kriegshydra greift in einem Wirbel aus Zähnen und Flammenstößen an. Selbst wenn ihr der Feind einen Kopf abschlägt, wächst dieser rasch wieder nach.

KHARIBDYSS

Kharibdyss sind urtümliche Schrecken der schwärzesten Tiefsee und werden von Aelf-Bestienjägern sehr geschätzt.

KHARIBDYSS

W

2

4

5

A

S

320

W

4

45

SCHADENSTABELLE

ZUGEWIESENE SCHADENSPUNKTE	BEWEGUNG	SCHADEN
0-10	6	4/8
11-20	5	3/8
21-30	4	3/6
31-40	3	2/6
41-44	2	2/4

FÄHIGKEITEN: KHARIBDYSS



[Pasch] **Die Peitsche schnell bei der Hand:** Addiere für die nächste Bewegungsaktion dieser Aktivierung 3 auf den Bewegungswert dieses Kämpfers.



[Dreierpasch] **Infernales Heulen:** Wirf einen Würfel für jeden feindlichen Kämpfer innerhalb des Werts dieser Fähigkeit in Zoll um diesen Kämpfer. Bei 3+ kann der jeweilige Kämpfer bis zum Ende der Schlachtrunde keine Bewegungs- und keine Absetzaktionen ausführen.



[Viererpasch] **Stachelschwanz:** Weise jedem sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer den Wert dieser Fähigkeit an Schadenspunkten zu.



Eine Kharibdyss rast, durch Peitsche und Speer angetrieben, auf einen Chaoshexer zu und will den glücklosen Zauberer als ihr nächstes Mahl verspeisen.



TÖCHTER DES KHAINE

Die Töchter des Khaine kämpfen mit ungezügelter Aggression und werden durch Blutvergießen gestärkt. Während die Hexenkriegerinnen in einem Wirbel aus Dolchklingen durch die Reihen des Feindes fegen, treiben die monströsen Scáthgeborenen und die mysteriösen Schattenjäger Morathis geheime Agenda voran.

KÄMPFERFÄHIGKEITEN: TÖCHTER DES KHAINE

	[Reaktion] Gladiatorenschauspiel: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, nachdem er als Ziel einer Nahkampfattackenaktion gewählt wurde, aber bevor Trefferwürfe ausgeführt werden. Wenn kein Trefferwurf jener Attacke einen kritischen Treffer ergibt, weise dem attackierenden Kämpfer 4 Schadenspunkte zu.
	[Pasch] In Blut baden: Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn er sich innerhalb von 3" um einen sichtbaren feindlichen Kämpfer befindet, dem 1 oder mehr Schadenspunkte zugewiesen sind. Addiere bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers 1 zum Attacken- und Stärkewert der Nahkampfattackenaktionen dieses Kämpfers.
	[Pasch] In Kristall verwandelt: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 6" um diesen Kämpfer und wirf 2 Würfel. Weise für jedes Ergebnis von 4-5 jenem Kämpfer 1 Schadenspunkt zu. Weise für jede 6 jenem Kämpfer Schadenspunkte in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.
	[Dreierpasch] Herzsucher: Weise nach der nächste Fernkampfattackenaktion dieses Kämpfers in dieser Aktivierung, wenn sie einen oder mehrere kritische Treffer erzielt, dem Ziel jener Attacke Schadenspunkte in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.
	[Dreierpasch] Kraft des Gemetzels: Addiere bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) zum Stärkewert der Nahkampfattackenaktionen dieses Kämpfers.
	[Dreierpasch] Fluchfeuerbolzen: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 9" um diesen Kämpfer und wirf eine Anzahl Würfel in Höhe des Werts dieser Fähigkeit. Weise für jede 4+ jenem Kämpfer 2 Schadenspunkte zu.
	[Viererpasch] Geflügelter Tod: Dieser Kämpfer führt eine zusätzliche Bewegungsaktion aus. Dann kann er eine zusätzliche Attackenaktion ausführen. Addiere 1 zum Stärkewert jener Attackenaktion, wenn der Kämpfer seine Bewegungsaktion 6" oder mehr von seiner Ausgangsposition entfernt beendet hat.

HELDENFÄHIGKEITEN: TÖCHTER DES KHAINE

	[Pasch] Todesstoß: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 1" um diesen Kämpfer und wirf einen Würfel. Weise bei einer 3+ jenem Kämpfer 3 Schadenspunkte zu.
	[Pasch] Hexenbräu: Wähle einen sichtbaren befreundeten Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer. Addiere den Wert dieser Fähigkeit auf den Stärkewert der nächsten Nahkampfattackenaktion, die jener Kämpfer bis zum Ende der Schlachtrunde ausführt.
	[Dreierpasch] Opfer für Khaine: Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn in dieser Aktivierung ein feindlicher Kämpfer durch eine Attackenaktion dieses Kämpfers ausgeschaltet wurde. Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 zum Attackenwert von Nahkampfattackenaktionen sichtbarer befreundeter Kämpfer, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.
	[Dreierpasch] Blutqual-Blick: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb einer Anzahl von Zoll um diesen Kämpfer, die dem Wert dieser Fähigkeit entspricht, und wirf 2 Würfel. Ist das Ergebnis mindestens eines Würfels 3+, kann jener Kämpfer bis zum Ende der Schlachtrunde keine Bewegungsaktionen und keine Absetzenaktionen ausführen. Weise jenem Kämpfer außerdem für jede 6 eine Anzahl von Schadenspunkten in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.
	[Viererpasch] Schlachtorgie: Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) auf die Schadenspunkte, die feindlichen Kämpfern durch jeden Treffer und kritischen Treffer von Nahkampfattackenaktionen befreundeter Kämpfer zugewiesen werden, solange sich jene befreundeten Kämpfer innerhalb von 8" um diesen Kämpfer befinden.

BLUTSIPPE DER TÖCHTER DES KHAINE

BLUTQUAL-MEDUSA 275

	2	4	4	3/5		

7 **4** **35**



ZOFFE 125

	2	4	3	2/4		

5 **4** **12**



HEXENKÖNIGIN 130

	1	3	4	2/4		

5 **3** **18**



GORGAI 255

	2	6	4	2/4		

7 **4** **25**



SCHLÄCHTER-KÖNIGIN 160

	1	5	4	2/4		

5 **3** **18**



ÄLTESTE 230

	3-20	3	3	2/5		

	1	2	3	1/2		

7 **4** **25**



MELUSAI-EISENSCHUPPE 245

	3-7	2	3	3/6		

	2	5	4	2/4		

7 **4** **28**



KRÄHE 220

	8	3	4	2/4		

12 **4** **15**



MEISTERHEXER 160

	3-10	3	3	1/3		

	1	4	3	1/3		

10 **3** **22**



HARRIDYNN 210

	1	5	3	2/4		

12 **4** **15**



HEXENPRIESTERIN DER HEXENKRIEGERINNEN 95

	1	4	3	1/4		

5 **3** **12**



ERHABENE GLADIATRIX 195

	2	5	4	2/5		

5 **3** **20**




HEXENKRIEGERIN
MIT SCIANSA-PAAR

1	4	3	1/3	



↗ 5 | ☉ 3 | ☠ 8

FLUCHFEUERHEXER

3-10	2	3	1/3	



↗ 10 | ☉ 3 | ☠ 18

HEXENKRIEGERIN
MIT SCIANSA UND
KLINGENBÜCKLER

1	3	3	1/3	



↗ 5 | ☉ 4 | ☠ 8

KHINERAI-
HERZSPALTERIN

8	2	4	1/4	



↗ 12 | ☉ 4 | ☠ 10

SCHLÄCHTERSCHWESTER
MIT KRUIP-PEITSCHEN UND
OPFERMESSER

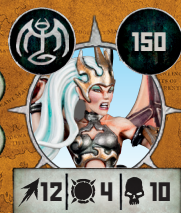
2	4	3	1/4	



↗ 5 | ☉ 3 | ☠ 8

KHINERAI-
LEBENSRAÜBERIN

1	4	3	1/4	



↗ 12 | ☉ 4 | ☠ 10

SCHLÄCHTERSCHWESTER
MIT KRUIP-PEITSCHEN UND
KLINGENBÜCKLER

2	3	3	1/4	



↗ 5 | ☉ 4 | ☠ 8

BLUTSCHWESTER

2	5	3	1/4	



↗ 7 | ☉ 4 | ☠ 20

BLUTPIRSCHERIN

3-20	2	3	1/5	



↗ 7 | ☉ 4 | ☠ 20



Khinerai-
Lebensräuberin



KHAINITISCHE SCHATTENJÄGER

Die Khainitischen Schattenjäger genießen das Vertrauen Morathis, die sie als Agenten des Mordens und der Täuschung einsetzt. Die Schattenjäger tragen das Mircath, das Schattenzeichen aus ulguischer Magie, das ihnen übernatürliche Kräfte verleiht. Damit können sie von Schatten zu Schatten springen und Feinde mit reiner Finsternis erdrosseln.

FÄHIGKEITEN: KHAINITISCHE SCHATTENJÄGER

	<p>[Reaktion] Zwischen die Schatten entschwinden: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, wenn ein feindlicher Kämpfer eine Bewegungsaktion innerhalb von 3" um ihn beendet. Notiere die Entfernung zwischen diesem Kämpfer und dem feindlichen Kämpfer, der die Bewegungsaktion ausgeführt hat. Entferne diesen Kämpfer vom Schlachtfeld und stelle diesen Kämpfer auf einer Plattform oder dem Schlachtfeldboden und nicht weiter vom feindlichen Kämpfer entfernt auf, der die Bewegungsaktion ausgeführt hat.</p>
	<p>[Pasch] Schattensprung: Dieser Kämpfer kann bis zum Ende seiner Aktivierung fliegen, wenn er Bewegungsaktionen ausführt.</p>
	<p>[Pasch] Verfluchte Pfeile: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 9" um diesen Kämpfer und wirf 2 Würfel. Weise für jede 4+ jenem Kämpfer 2 Schadenspunkte zu. Falls mit mindestens einem Würfel eine 6 gewürfelt wurde, halbiere außerdem bis zum Ende der Schlachtrunde den Bewegungswert jenes Kämpfers (aufgerundet).</p>
	<p>[Pasch] Werkzeug des Khaine: Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn er in dieser Aktivierung mit einer Attackenaktion einen feindlichen Kämpfer ausgeschaltet hat. Dieser Kämpfer führt eine zusätzliche Bewegungsaktion oder eine zusätzliche Attackenaktion aus.</p>
	<p>[Dreierpasch] Schatten einspannen: Ziehe bis zum Ende der Schlachtrunde 1 vom Attackenwert von Attackenaktionen feindlicher Kämpfer ab (bis zu einem Minimum von 1), die einen Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer als Ziel haben.</p>
	<p>[Dreierpasch] Tanz des Todes: Bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers kann dieser Kämpfer Absetzenaktionen innerhalb von 1" um feindliche Kämpfer beenden.</p>
	<p>[Viererpasch] Umgarnende Dunkelheit: Weise entweder allen sichtbaren feindlichen Kämpfern innerhalb von 3" um diesen Kämpfer eine Anzahl Schadenspunkte in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu oder weise diesem Kämpfer 3 Schadenspunkte zu und weise allen sichtbaren feindlichen Kämpfern innerhalb von 6" um diesen Kämpfer eine Anzahl Schadenspunkte in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.</p>



Schleierkönigin



Schleierklinge mit Schattenspeer



Schleierklinge mit Fluchschwertern



Finsterflammen-Hexer mit Repetierarmbrüsten



Finsterflammen-Hexer mit Fluchfeuerling

KHAINITISCHE SCHATTENJÄGER

SCHLEIERKÖNIGIN 210

3	4	4	2/4		
1	5	4	2/5		

6 4 20



FINSTERFLAMMEN-HEXER MIT FLUCHFEUERRING 105

3-7	2	4	2/4		
1	3	3	1/3		

6 3 12



SCHLÄCHTERSCHATTEN MIT SCHATTENSPEEREN 120

2	4	4	1/4		

6 3 12



SCHLEIERKLINGE MIT FLUCHSCHWERTERN 85

1	4	3	1/4		

6 3 8



SCHLÄCHTERSCHATTEN MIT SCHATTENPEITSCHE 125

3	3	4	2/4		

6 3 12



SCHLEIERKLINGE MIT SCHATTENSPEER 90

2	3	4	1/4		

6 3 8



FINSTERFLAMMEN-HEXER MIT REPETIERARMBRÜSTEN 105

8	4	3	1/3		

6 3 12




Die Khainitischen Schattenjäger tauchen wie Gestalt gewordene Albträume aus den Schatten auf und schneiden ihre Feinde mit blitzenden Klingen in Stücke.



FÝRSLAYER

Jeder Fýrslayer ist ein geborener Krieger und von der Macht seines Berserkergottes erfüllt, wodurch er die verheerendsten Hiebe einstecken kann, ohne vor dem Feind zurückzuweichen. In der Schlacht kämpft jeder Duardin wie ein Sturm aus Fýrstahl und will sich im Feuer des Krieges mit den größten Feinden messen.

KÄMPFERFÄHIGKEITEN: FÝRSLAYER		HELDENFÄHIGKEITEN: FÝRSLAYER	
	[Reaktion] Versammelte Helden: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, wenn ein feindlicher Kämpfer eine Bewegungsaktion innerhalb von 3" um ihn und für ihn sichtbar beendet. Wähle einen anderen befreundeten Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer. Jener Kämpfer führt eine zusätzliche Bewegungsaktion aus. Nach jener Bewegungsaktion muss sich jener Kämpfer innerhalb von 1" um den feindlichen Kämpfer befinden, der die Bewegungsaktion ausgeführt hat.	  	[Reaktion] Meisterflammenrune: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, wenn ein befreundeter Kämpfer ausgeschaltet wird. Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 auf die Schadenspunkte, die durch jeden Treffer und kritischen Treffer von Nahkampfaktionen befreundeter Kämpfer zugewiesen werden, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.
	[Pasch] Fýrstahl-Wurfaxt: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 6" um diesen Kämpfer und wirf 2 Würfel. Weise für jede 4-5 jenem Kämpfer 1 Schadenspunkt zu. Weise für jede 6 jenem Kämpfer Schadenspunkte in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.	  	[Pasch] Vulkanruf: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer auf dem Schlachtfeldboden innerhalb von 12" um diesen Kämpfer und wirf eine Anzahl Würfel in Höhe des Werts dieser Fähigkeit. Weise für jede 4-5 jenem Kämpfer 1 Schadenspunkt zu. Weise für jede 6 jenem Kämpfer 3 Schadenspunkte zu.
 	[Pasch] Eingeschlossen in geschmolzenem Gestein: Ziehe bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers, wenn dieser Kämpfer das nächste Mal eine Attackenaktion ausführt, den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) bis zum Ende dieser Schlachtrunde vom Bewegungswert des Zielkämpfers ab (bis zu einem Minimum von 1).	  	[Pasch] Runenmacht: Wähle einen sichtbaren befreundeten Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer. Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde den Wert dieser Fähigkeit zum Stärkewert der nächsten Nahkampfaktionen, die jener Kämpfer ausführt.
	[Pasch] Unerbittlicher Eifer: Addiere 3 auf den Bewegungswert der nächsten Bewegungsaktion, die dieser Kämpfer in dieser Aktivierung ausführt.	  	[Pasch] Logen-Anführer: Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 zum Stärkewert von Nahkampfaktionen, die sichtbare befreundete Kämpfer ausführen, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.
 	[Dreierpasch] Pflichterfüllung bis in den Tod: Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn ihm 5 oder mehr Schadenspunkte zugewiesen sind. Dieser Kämpfer führt eine zusätzliche Bewegungsaktion aus. Dann kann er eine zusätzliche Attackenaktion ausführen.	 	[Dreierpasch] Ehret unsere Eide: Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn ein feindlicher Kämpfer in dieser Aktivierung durch eine Attackenaktion von ihm ausgeschaltet wurde. Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 auf den Attackenwert von Nahkampfaktionen, die sichtbare befreundete Kämpfer ausführen, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.
 	[Dreierpasch] Wurfschildangriff: Wenn dieser Kämpfer bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers das nächste Mal eine Bewegung innerhalb von 1" um einen feindlichen Kämpfer beendet, wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 1" um diesen Kämpfer. Weise jenem Kämpfer bei 2+ Schadenspunkte in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.	  	[Dreierpasch] Ikone des Grimnir: Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) zum Widerstandswert sichtbarer befreundeter Kämpfer, solange sie sich innerhalb von 3" um diesen Kämpfer befinden.
	[Viererpasch] Den Zorn der Runen entfesseln: Addiere bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers den Wert dieser Fähigkeit auf den Attackenwert von Nahkampfaktionen dieses Kämpfers.	  	[Viererpasch] Kampfeswut: Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde den Wert dieser Fähigkeit zum Bewegungswert dieses Kämpfers. Außerdem führt dieser Kämpfer eine zusätzliche Bewegungsaktion aus. Dann kann er eine zusätzliche Attackenaktion ausführen.

SCHATZSUCHER DER FÝRSLAYER

GOLDRUNENVATER

							145
	2	3	5	2/5			
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145
							145

VULKIT-BERSERKERKARL

1	4	4	2/4	



3	4	4	16

BERSERKERWÄCHTER MIT BERSERKER-BREITAXT

2	3	5	2/4	



3	4	4	12

VULKIT-BERSERKER MIT ZWEI FÛRSTAHL-HANDÄXTEN

1	4	4	1/3	



3	4	4	12

BERSERKERWÄCHTER MIT FLAMMENSCHLAG-KRIEGSAXT

2	3	4	2/5	



3	4	4	12

VULKIT-BERSERKER MIT KRIEGSSPITZHACKE UND WURFSCHILD

1	2	4	1/4	



3	5	5	12

GOLDWÄCHTER

3-15	2	4	2/4	



1	3	3	1/2	

3	4	4	12

VULKIT-BERSERKER MIT FÛRSTAHL-HANDÄXT UND WURFSCHILD

1	2	4	1/3	



3	5	5	12



Goldwächter



Vulkit-Berserker mit zwei Fûrstahl-Handäxten



Vulkit-Berserkerkarl



Berserkervächter mit Flammenschlag-Kriegsaxt



TIEFENVOLK DER IDONETH

Die Idoneth tauchen aus ihren unterseeischen Königreichen auf, um sterbliche Seelen zu rauben, die sie in großen Mengen benötigen, um den Fortbestand ihres Volkes zu sichern. Das Tiefenvolk fällt wie eine Springflut über seine Beute her und lässt nichts zurück außer Leichen und Opfer mit glasigem Blick, denen die Seele entrissen wurde.

KÄMPFERFÄHIGKEITEN: TIEFENVOLK DER IDONETH		HELDENFÄHIGKEITEN: TIEFENVOLK DER IDONETH	
	[Reaktion] Aus der Erinnerung entschwinden: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, wenn ein feindlicher Kämpfer eine Bewegungsaktion innerhalb von 3" um ihn beendet. Wenn ein anderer befreundeter Kämpfer für jenen feindlichen Kämpfer sichtbar und in Reichweite mindestens einer der Nahkampfwaffen jenes feindlichen Kämpfers ist, kann jener feindliche Kämpfer diesen Kämpfer für den Rest der Schlachtrunde nicht als Ziel wählen.		[Pasch] Springflut: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 12" um diesen Kämpfer. Ziehe bis zum Ende der Schlachtrunde 1 vom Attackenwert der Attackenaktionen ab, die jener Kämpfer ausführt (bis zu einem Minimum von 1).
	[Pasch] Das Wasser steigt: Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur in der ersten Schlachtrunde einsetzen. Dieser Kämpfer kann eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen, wobei die Bewegungsreichweite dem Wert dieser Fähigkeit in Zoll entspricht.		[Pasch] Henkersknoten: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer und wirf einen Würfel. Bei 3+ kann jener Kämpfer bis zum Ende der Schlachtrunde keine Bewegungs- und keine Absetzenaktionen ausführen.
	[Pasch] Geschwungener Hieb: Wirf für jeden sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 2" um diesen Kämpfer 1 Würfel. Weise bei einer 5 dem Kämpfer, für den gewürfelt wurde, 1 Schadenspunkt zu. Weise bei einer 6 dem Kämpfer, für den gewürfelt wurde, eine Anzahl an Schadenspunkten in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.		[Pasch] Schlaghagel: Addiere den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) auf den Attackenwert der nächsten Nahkampfattaktionen, die dieser Kämpfer ausführt.
	[Pasch] Sturmfeuer: Addiere bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers 1 zum Attackenwert von Fernkampfattaktionen, die dieser Kämpfer ausführt.		[Dreierpasch] Orakelfisch-Schwarm: Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 10" um diesen Kämpfer und wirf 6 Würfel. Weise für jede 4-5 jenem Kämpfer 1 Schadenspunkt zu. Weise für jede 6 jenem Kämpfer 2 Schadenspunkte zu.
	[Dreierpasch] Biovoltaische Barriere: Bis zum Ende der Schlachtrunde gelten kritische Treffer von Attackenaktionen, die diesen Kämpfer als Ziel haben, stattdessen als Treffer.		[Dreierpasch] Weg der Tiefen: Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 auf den Stärkewert der Nahkampfattaktionen, die dieser Kämpfer und sichtbare befreundete Kämpfer mit dem Fraktionsrunenzeichen Tiefenvolk der Idoneth (☉) und entweder dem Runenzeichen Gewandt (☞) oder dem Runenzeichen Handlanger (☛) ausführen, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.
	[Viererpasch] Biovoltaischer Schlag: Weise allen sichtbaren feindlichen Kämpfern innerhalb von 3" um diesen Kämpfer Schadenspunkte in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.		[Dreierpasch] Macht der Sturmflut: Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur in der dritten Schlachtrunde ausführen. Addiere 1 zu den Attacken- und Stärkewerten von Nahkampfattaktionen, die befreundete Kämpfer ausführen, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.

