

SPEARHEAD



TIEFENVOLK DER IDONETH SEELENRAUBGESELLSCHAFT



Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

- ◆ Isharann-Seelenfinder

EINHEITEN

- ◆ 3 Akhelianer-Morrsarrgardisten
- ◆ 1 Akhelianer-Allopex
- ◆ 5 Namarti-Schwertknechte
- ◆ 5 Namarti-Schwertknechte



Eine Seelenraubgesellschaft wird entsandt, wenn das Tiefenvolk der Idoneth von wertvollen Seelen erfährt, die so schnell und unauffällig wie möglich geerntet werden müssen. Ein Isharann-Seelenfinder führt die Jäger über die verschlungenen Wasserwege der Reiche der Sterblichen zur Beute, wo sie augenblicklich über den ahnungslosen Feind herfallen. Banden aus Namarti-Schwertknechten umringen ihre Ziele und scheuchen diese mit ihren Lanmari-Klingen vor sich her wie Ozean-Raubtiere panische Fischschwärme. Verluste, die die Namarti dabei erleiden, spielen keine Rolle, bedenkt man die Bedeutung der Sache der Idoneth.

Wenn der Feind festgesetzt ist, ist es an den edlen Akhelianern, ihm den Todesstoß zu versetzen. Getragen von der Schleiersee winden sich stromlinienförmige Gestalten bedrohlich durch die Luft auf den Feind zu. Auf hungrig schnappenden Fangmora-Aalen reiten die Morrsarrgardisten ihren Angriff. Elektrisch aufgeladene Lanzen durchbohren Rüstung und Fleisch. Dieser Kavallerie folgt ein Allopex, ein alpträumhaftes Fischmonster, dessen kräftige Kiefer die Beute zerfetzen, während ein Akhelianer-Reiter eine auf dessen Rücken befestigte Harpune bedient. Wenig später färbt das Blut der Gefallenen die Schleiersee rot, und die Aelfen des tiefen Ozeans können damit beginnen, die wertvollen Seelen zu ernten.

„Der Ozean kennt alle Geheimnisse.“

– Lagaeous, Isharann-Seelenfinder

KAMPFEIGENSCHAFTEN

TIDEN DES TODES

Das Tiefenvolk der Idoneth zerstört seine Feinde wie die erbarmungslosen Gezeiten einer gefährlichen See. Die Intensität ihrer Angriffe nimmt immer mehr zu, bis sie ein krachendes Crescendo erreicht, dann ebbt sie ab und zurück bleibt nichts als Tod.

In jeder Schlachtrunde haben alle befreundeten Einheiten die passive Fähigkeit der **Tiden des Todes**, die in der Tabelle unten der Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde zugeordnet ist.

RUNDE	FÄHIGKEIT
1	DAS WASSER STEIGT: Die Idoneth bewegen sich auf den Feind zu, ihr Aussehen auf unheimliche Weise gebrochen und verzerrt. Effekt: Subtrahiere 1 von Trefferwürfen für Fernkampfattacken, deren Ziel diese Einheit ist.
2	DIE FLUT BRICHT HEREIN: Plötzlich schlagen die Idoneth zu, umwogen den Gegner und fangen die Unachtsamen ein. Effekt: Diese Einheit kann eine RENNEN -Fähigkeit einsetzen und trotzdem später im Zug noch FERNKAMPF - und/oder ANGRIFF -Fähigkeiten einsetzen.
3	MACHT DER STURMFLUT: Die Idoneth prallen auf den Feind mit der Geschwindigkeit und der Wucht einer Flutwelle, die ein Sturmwind vor sich hertreibt. Effekt: Diese Einheit hat KÄMPFT ZUERST .
4	DIE FLUT EBBT AB: Die Idoneth ziehen sich zurück, und zurück bleiben nur die Toten des Feindes, wie Treibgut an einem sturmgepeitschten Strand. Effekt: Diese Einheit kann eine RÜCKZUG -Fähigkeit einsetzen und trotzdem später im Zug noch FERNKAMPF - und/oder ANGRIFF -Fähigkeiten einsetzen.

REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

✖ Passiv

WEG DER HEREINBRECHENDEN WELLE: Die Schwertknechte dieses Überfallkommandos haben Techniken geübt, durch die sie wie ein Tsunami zuschlagen.

Effekt: Addiere 1 zum Wuchtwert der Nahkampfaffen befreundeter **Namarti-Schwertknechte**-Einheiten, die im selben Zug angegriffen haben.

U Einmal pro Zug (Armee), Ende eines beliebigen Zugs

SCHLEIERSEE-RAUBFISCHE: Die Bestien der Tiefsee, auf denen diese Krieger reiten, verfallen in der Schlacht in eine Art Fressrausch.

Effekt: Wähle eine befreundete **KAVALLERIE**-Einheit, die in diesem Zug eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit eingesetzt hat. **Heile (W3)** jene Einheit.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

⚙ Passiv

ERZRITUALIST: Dieser General ist ein Meister darin, die Schleiersee so zu manipulieren, dass sie das Nahen seiner Kriegerschar verbirgt.

Effekt: Addiere 1 zu Würfeln für die Fähigkeit „Ritual des schleichenden Nebels“ deines Generals.

U Passiv

STAHLAUSTERPANZER: Diese perlmuttern schimmernde Rüstung bietet überragenden Schutz, ganz gleich mit wie viel Kraft ein Angreifer zuschlägt.

Effekt: Ignoriere alle Modifikatoren auf Schutzwürfel deines Generals (positive und negative).

U Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

GEISTESFEUER: Ein biolumineszenter Lichtblitz erhellt plötzlich die düstere Schleiersee, was all jene blendet, die nicht darauf vorbereitet waren.

Ansage: Wähle eine feindliche Einheit im Nahkampf mit deinem General.

Effekt: Bis zum Ende der Phase erzielen Attacken jener Einheit Treffer nur bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6.

U Deine Heldenphase

KÖSTLICHE LECKERBISSEN: Dieser General hat seltene Krustentiere dabei, die Allopexe und Fangmoraale am liebsten fressen.

Effekt: **Heile (1)** jede befreundete **KAVALLERIE**-Einheit in Nahkampfreichweite deines Generals.



Die mysteriösen Seelenfinder leben selbst nach den Maßstäben der Isharann zurückgezogen.

Sie haben die Fähigkeit, die reichhaltigsten Quellen an Seelensubstanz in allen Reichen der Sterblichen zu spüren. Mit ihrer fremdartigen Magie finden sie Wege durch die vollkommene Schwärze der tiefsten See oder legen einen Nebel über das Land, um den Feind zu verwirren. Ihre arkanen Sinne machen es ihnen möglich, auch andere Idoneth über die verborgenen Pfade der Ozeane und Flüsse der Reiche zu führen, sodass sie den Feind aus völlig unerwarteter Richtung treffen können.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

ISHARANN-SEELENFINDER

	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Orakelfischschwarm	10"	8	5+	5+	-	1	Nahbeschuss, Begleiter
	NAHKAMPFWAFFEN		Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Berührung des Abgrunds		3	3+	4+	-	W3	-

Deine Heldenphase

RITUAL DES SCHLEICHENDEN NEBELS:

Dieses Ritual ruft den klammen Nebel der Äthersee herbei, um dem Feind die Sicht zu nehmen.

Ansage: Wähle als Ziel eine sichtbare befreunde Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit, dann wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 3+ subtrahiere bis zum Beginn deines nächsten Zugs 1 von Verwundungswürfen für Attacken, deren Ziel jene Einheit ist.



SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE



Die Morrsgarde bildet die Schockkavallerie der Akhelianer-Kriegerkaste und schlägt schnell und hart zu. In die Schlacht reiten sie auf erschreckend schnellen Fangmora-Aalen, und wenn die eingelegten Voltspeere der Elitereiter den Feind treffen, entlädt sich mit vernichtender Wirkung ein konzentrierter bioelektrischer Schlag.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

AKHELIANER-MORRSARRGARDE

✂	NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Voltspeer	2	3+	4+	1	1	Angriff (+1 Schaden)
	Zähne und Schwanz des Fangmoras	3	4+	3+	1	W3	Begleiter

✂ Einmal pro Schlacht, beliebige Angriffsphase

BIOVOLTAISCHER SCHLAG: Die Morrsgardisten speichern die von den Fangmora-Aalen erzeugte bioelektrische Energie, um sie im richtigen Augenblick als Blitzschlag zu entladen.

Ansage: Hat diese Einheit in dieser Phase angegriffen, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um sie als Ziel, dann wirf eine Anzahl Würfel gleich der Anzahl Modelle dieser Einheit.

Effekt: Für jede 4-5 füge dem Ziel 1 tödlichen Schaden zu. Für jede 6+ füge dem Ziel W3 tödlichen Schaden zu. Addiere 1 zu jedem Wurf, wenn die Zieleinheit aus mehr Modellen besteht als diese Einheit.



SCHLÜSSEL

KAVALLERIE, FLIEGEN



Allopexe sind grausame Raubtiere der Tiefsee und berüchtigt wegen ihres unersättlichen Hungers. Als Bund-Bestie der Akhelianer sind sie sogar noch gefährlicher, denn als solche tragen sie Sensenfinnen und Harpunenwerfer. Sogar die Mutigsten fürchten diese Schrecken mit ihren ausdruckslosen Augen, und das aus gutem Grund: Riecht ein Alloplex frisch vergossenes Blut, wirft er sich wie in einem Rauschzustand hin und her und reißt jede Beute, in die er sich verbeißt, in Stücke.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

AKHELIANER-ALLOPEX



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Klingenmuschel-Harpunenwerfer	18"	2	3+	2+	1	3	Anti-MONSTER (+1 Wucht)
NAHKAMPFWAFFEN	Attacken		Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Haken und Klingen	4		3+	4+	1	1	-
Wilder Biss des Alloplexes	3		4+	2+	2	2	Begleiter

Passiv

BLUTRÜNSTIGE RÄUBER: *Der Geruch von frisch vergossenem Blut zieht die Allopexe an.*

Effekt: Addiere 1 zum Attackenwert des Wilden Bisses des Alloplexes dieser Einheit, solange sie sich innerhalb von 6" um mindestens eine feindliche Einheit befindet, die angeschlagen ist oder aus der im selben Zug mindestens ein Modell getötet wurde.



SCHLÜSSEL

KAVALLERIE, FLIEGEN, VERSTÄRKUNG



Namarti-Schwertknechte bilden den Großteil der Infanterie des Tiefenvolks der Idoneth. In die Schlacht ziehen sie mit schweren Zweihandwaffen, die man Lanmari nennt. Trotz ihrer Blindheit und der Masse ihrer Waffe hacken und wirbeln sie mit aelfischer Anmut und verstehen es, ihre Attacken dem Feind anzupassen, dem sie im Kampf gegenüberstehen.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

NAMARTI-SCHWERTKNECHTE



NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Lanmari	2	3+	4+	1	1	Anti-Infanterie (+1 Wucht)

Passiv

GESCHWUNGENE HIEBE:

Lanmari schneiden durch schwächere Gegner wie ein Allopex durch einen Schwarm Orakelfische, bringen aber auch mächtigeren Feinden schlimme Verletzungen bei.

Effekt: Addiere bei Attacken dieser Einheit, deren Ziel ein feindliches **MONSTER** ist, 1 zum Wuchtwert der Lanmari dieser Einheit.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG