

SCHÄTZE DER HERDENSTEINE



Der Menschenpfähler

Magische Waffe

Dieser Speer ist getränkt mit dem uralten Hass auf die menschliche Zivilisation.

Magischer Speer. Der Träger dieser Waffe erhöht seine Stärke um +1 und erhält die Sonderregel *Todesstoß*.

Sofern mindestens eine Verwundung durch *Todesstoß* hervorgerufen wurde, wird der Träger und seine Einheit für eine Runde *unnachgiebig*.



Äxte des Khorgor

Magische Waffen

Alte Erbstücke der Bestie Khorgor, durchströmt von seinem wilden Geist.

Regeln unverändert (S.93)



Der Bronzespalter

Magische Waffe

Man munkelt, er komme aus dem Reich des Khorne selbst...

Regeln unverändert (S.93)



Widderhornhelm

Magische Rüstung

Dieser Helm verwächst mit dem Kopf des Trägers, und bildet somit große gewundene Hörner, mit denen er seinen Gegner aufspießen kann.

Regeln unverändert (S.93)



Kelch des schwarzen Regens

Talisman

Dieser alte Schädelkelch kann einen Regen aus Schlamm hervorrufen.

Regeln unverändert (S.94)



Erbeutetes Zwergenbier

Verzauberter Gegenstand

Wieder wurde eine Handelskaravane der Zwerge zu selbstsicher, und wagte den kürzeren Pass, der durch den dunklen Wald führte...

Der Träger und seine Einheit (sofern einer angeschlossen) dürfen vor Beginn des Spiels auf der Tabelle für *Betrunken* (S.46) würfeln.



Hexenbaum-Fetisch

Arkane Artefakt

Der Ast eines verfluchten Hexenbaumes.

Regeln unverändert (S.95)



Gezackter Dolch

Arkane Artefakt

Ein Opferdolch für die Ehrerweisung an die Chaosgötter.

Der Schamane darf in der eigenen Magiephase ein freundliches Modell in 6 Zoll Umkreis opfern. Entferne das Modell als Verlust und erhalte dafür einen Energiewürfel.



Das Bestienbanner

Magische Standarte

Dieses grausame Banner besteht vollständig aus den Häuten erschlagener Gegner.

Regeln unverändert (S.95)