

# KEEPER OF SECRETS

Ein Keeper of Secrets ist ein Großer Dämon des Slaanesh, ein vollendeter Krieger und Zaubermeister aus den Scharen des Dunklen Prinzen. Seine vier Arme bewegen sich träge, während er sich voranschleibt – entfalten aber tödliche Schnelligkeit, wenn die Beute in Reichweite ist.



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Lebendige Peitsche	6"	1	3+	3+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ritualmesser oder Unheilvolle Hand	1"	1	2+	3+	-1	1
Elegante Großklinge	2"	☀	3+	3+	-1	2
Aufspießende Klauen	3"	2	3+	3+	-2	☀

## SCHADENSTABELLE

Erlittene Verwundungen	Bewegung	Elegante Großklinge	Aufspießende Klauen
0-3	14"	4	5
4-6	12"	3	4
7-9	10"	3	3
10-12	8"	2	3
13+	6"	2	2

## BESCHREIBUNG

Ein Keeper of Secrets ist ein einzelnes Modell, das mit einer Eleganten Großklinge und Aufspießenden Klauen bewaffnet ist. Zusätzlich ist es außerdem mit einer der folgenden Waffen bewaffnet: Ritualmesser, Unheilvolle Hand, Lebendige Peitsche oder Strahlende Ägis.

## FÄHIGKEITEN

**Ritualmesser:** *Der Keeper of Secrets tötet ein verwundetes Opfer mit einem letzten Dolchstoß.*

Wenn dieses Modell mit einem Ritualmesser bewaffnet ist, darfst du am Ende der Nahkampfphase 1 feindliches Modell innerhalb von 1" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Bei einer 1 passiert nichts. Bei 2-5 erleidet das feindliche Modell 1 tödliche Verwundung. Bei einer 6 erleidet das feindliche Modell W3 tödliche Verwundungen.

**Dunkle Versuchung:** *Nur wenige können den geflüsterten Verlockungen eines Keepers of Secrets widerstehen.*

Du darfst zu Beginn der Nahkampfphase 1 feindlichen **HELDEN** innerhalb von 3" um dieses Modell wählen und deinen Gegner fragen, ob er möchte, dass der gewählte **HELD** der Versuchung nachgibt. Wenn er sich weigert, erleidet der gewählte **HELD** W3 tödliche Verwundungen. Wenn er annimmt, addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken des gewählten **HELDEN**. Wirf zu Beginn der nächsten Nahkampfphase einen Würfel. Bei 1-3 erhält der gewählte **HELD** nicht länger diesen Modifikator auf seine Trefferwürfe. Bei 4-6 wird der gewählte **HELD** getötet.

**Grazile Präzision:** *Ein Keeper of Secrets attackiert seine Feinde mit einem verwirrenden Hagel exquisit bemessener Schläge.*

Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke dieses Modells mit einer Nahkampfwaffe verursacht die Attacke eine Anzahl von tödlichen Verwundungen, die dem Schadenswert der für die Attacke eingesetzten Waffe entspricht, und die Attackensequenz endet (führe keine Schutzwürfe durch).

**Lebendige Peitsche:** *Die Lebendige Peitsche kann die Waffen eines größeren Gegners einfangen.*

Wenn dieses Modell mit einer Lebendigen Peitsche bewaffnet ist, darfst du zu Beginn der Nahkampfphase 1 feindliches **MONSTER**-Modell innerhalb von 6" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Wähle bei 3+ 1 Nahkampfwaffe, mit der das feindliche **MONSTER**-Modell bewaffnet ist. Ziehe bis zum Ende der Nahkampfphase 1 von Trefferwürfen für Attacken mit der gewählten Waffe ab.

**Strahlende Ägis:** *Dieser meisterhaft geschmiedete Schild kann Hiebe und Zauber abwehren.*

Wenn dieses Modell mit einer Strahlenden Ägis bewaffnet ist, wirf jedes Mal, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, einen Würfel. Bei 6+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

**Unheilvolle Hand:** *Der Keeper of Secrets packt mit seiner mit langen Fingernägeln besetzten Hand zu, reißt das Herz aus der Brust seines sterbenden Opfers und verschlingt das noch schlagende Organ.*

Wenn dieses Modell mit einer Unheilvollen Hand bewaffnet ist, kannst du am Ende der Nahkampfphase W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen, sofern in dieser Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen getötet wurden, die von Attacken dieses Modells verursacht wurden. Wurden in dieser Nahkampfphase aufgrund von Verwundungen, die von Attacken dieses Modells verursacht wurden, feindliche **HELDEN** getötet, kannst du stattdessen W6 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

## MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in jeder deiner Heldenphasen zwei Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Kakophonischer Chor*.

**Kakophonischer Chor:** *Der Keeper of Secrets entfesselt einen den Verstand brechenden Chor aus magischem Lärm.*

*Kakophonischer Chor* hat einen Zauberwert von 6. Wenn er erfolgreich gewirkt wird, wirf 2W6. Jede Einheit innerhalb von 6" um den Zauberer, deren Mutwert niedriger als das Wurfresultat ist, erleidet W3 tödliche Verwundungen.

## BEFEHLSFÄHIGKEITEN

**Gewaltexzess:** *Mit den subtilsten Gesten kann ein Keeper of Secrets seinen Anhängern befehlen, mit verdoppelter Aggression zu attackieren.*

Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn du an der Reihe bist, eine Einheit zum Kämpfen auszuwählen. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundete **HEDONITE**-Einheit, die bereits einmal in dieser Nahkampfphase gekämpft hat und sich vollständig innerhalb von 12" um ein Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. Die gewählte Einheit darf ein zweites Mal gewählt werden, um zu kämpfen, wenn sie sich innerhalb von 3" um feindliche Einheiten befindet. Eine Einheit darf nicht mehr als einmal pro Nahkampfphase gewählt werden, um von dieser Befehlsfähigkeit zu profitieren.