



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

MORATHI



MORATHI, HIGH ORACLE OF KHAINE



MORATHI, THE SHADOW QUEEN



- READ THIS FIRST · À LIRE EN PREMIER
- LEER ANTES DE MONTAR · LIES DIES ZUERST
- LEGGI PRIMA QUESTO

ENG

BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE

AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.

Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA

POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.

Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

GER

VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.

Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA

PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.

Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

- EXPLANATION OF SYMBOLS · EXPLICATION DES SYMBOLES
- EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS · ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE
- LEGENDA DEI SIMBOLI



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel



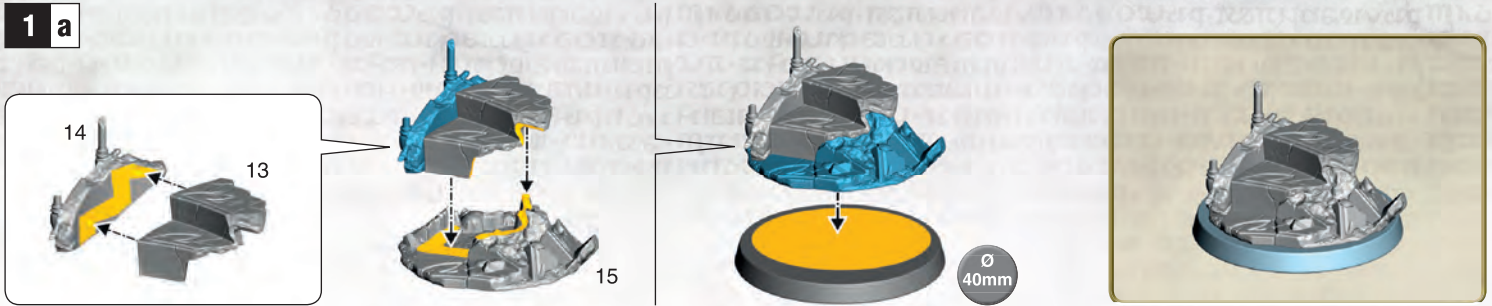
- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



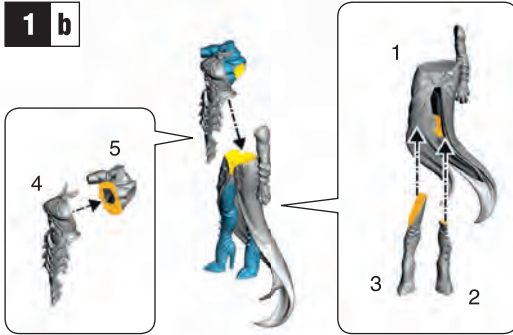
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

1 MORATHI, HIGH ORACLE OF KHAINE

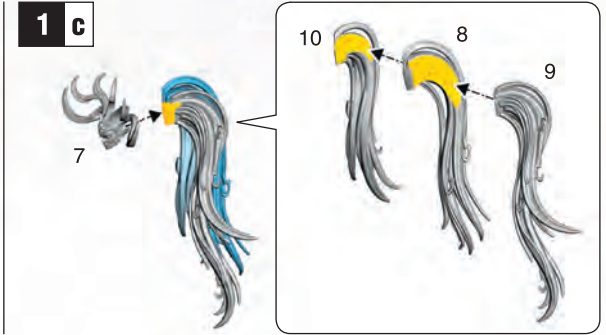
1 a



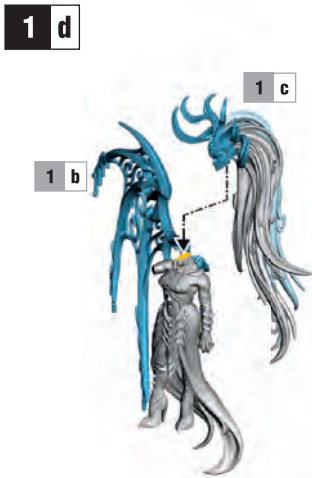
1 b



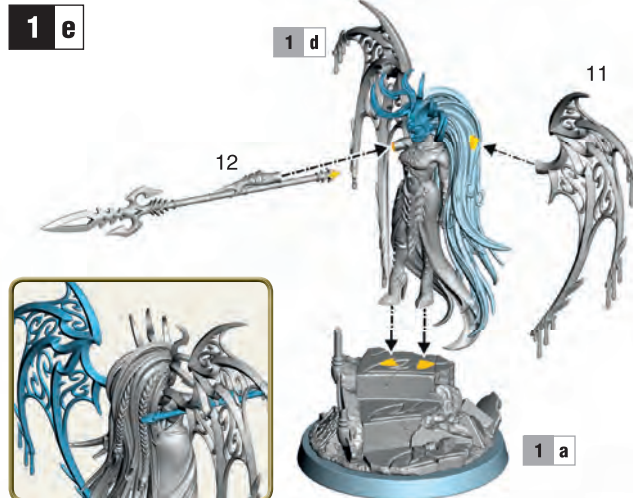
1 c



1 d



1 e

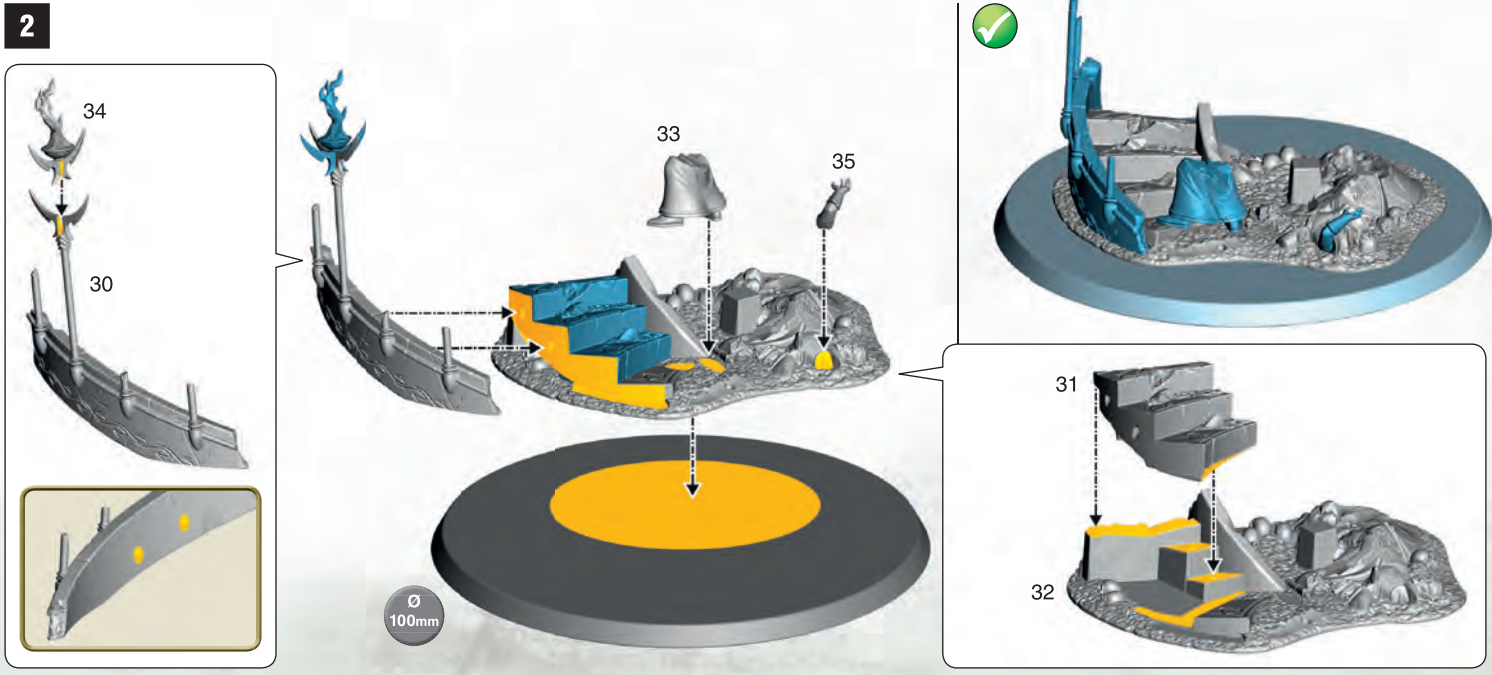


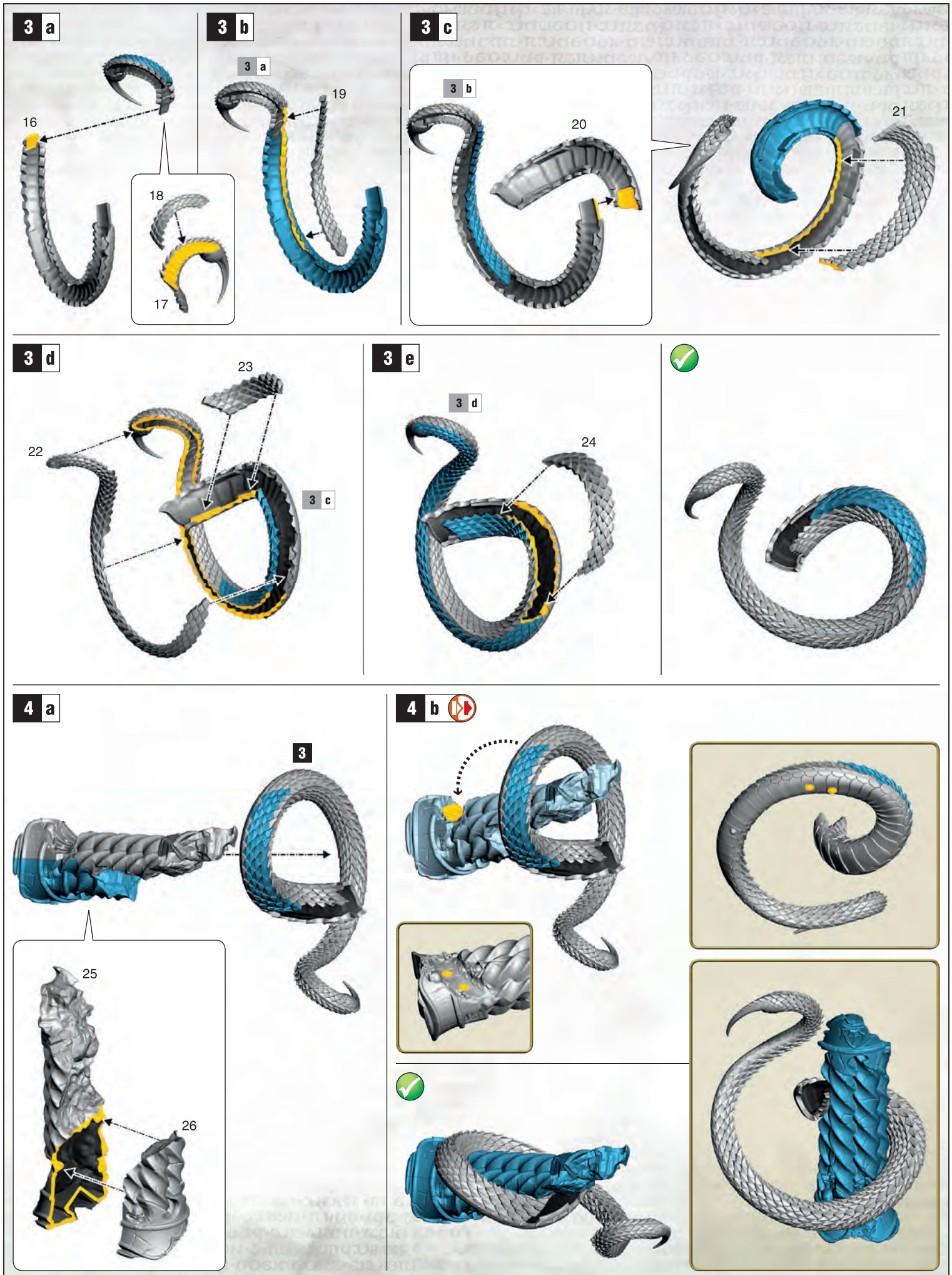
✓

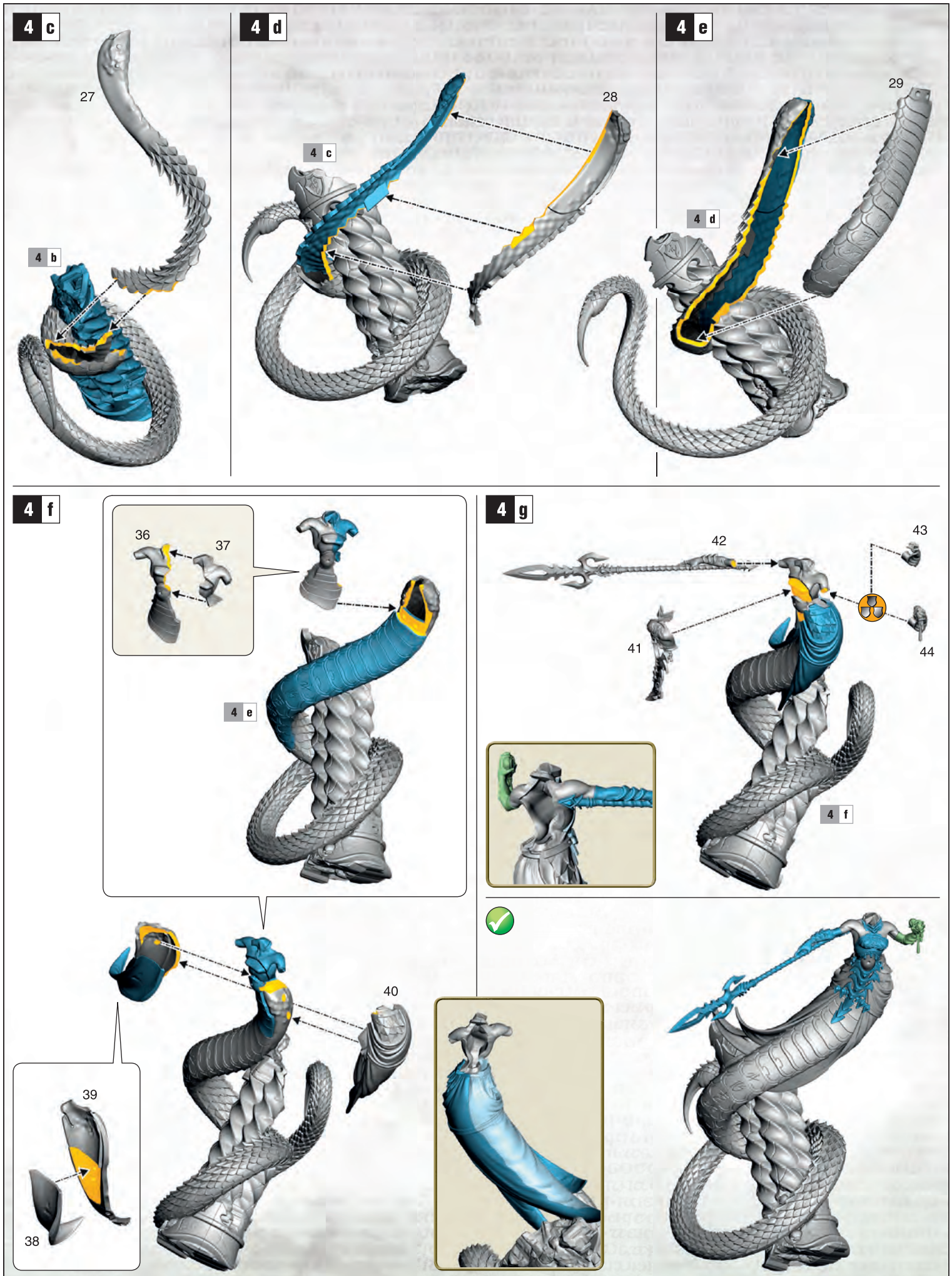


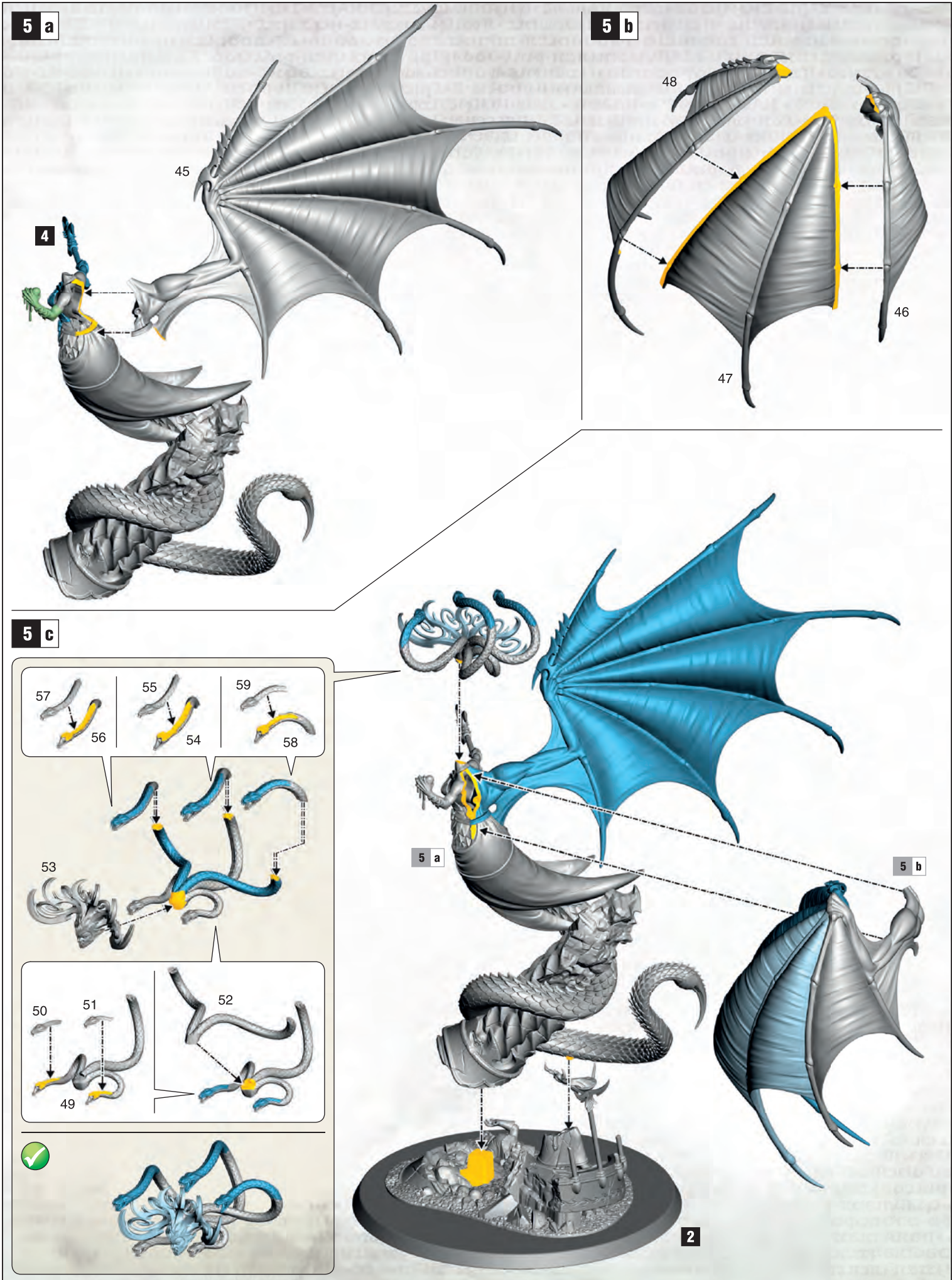
2 - 5 MORATHI, THE SHADOW QUEEN

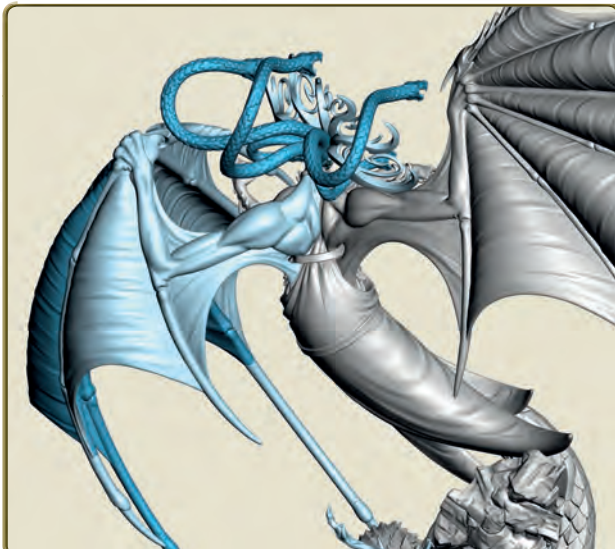
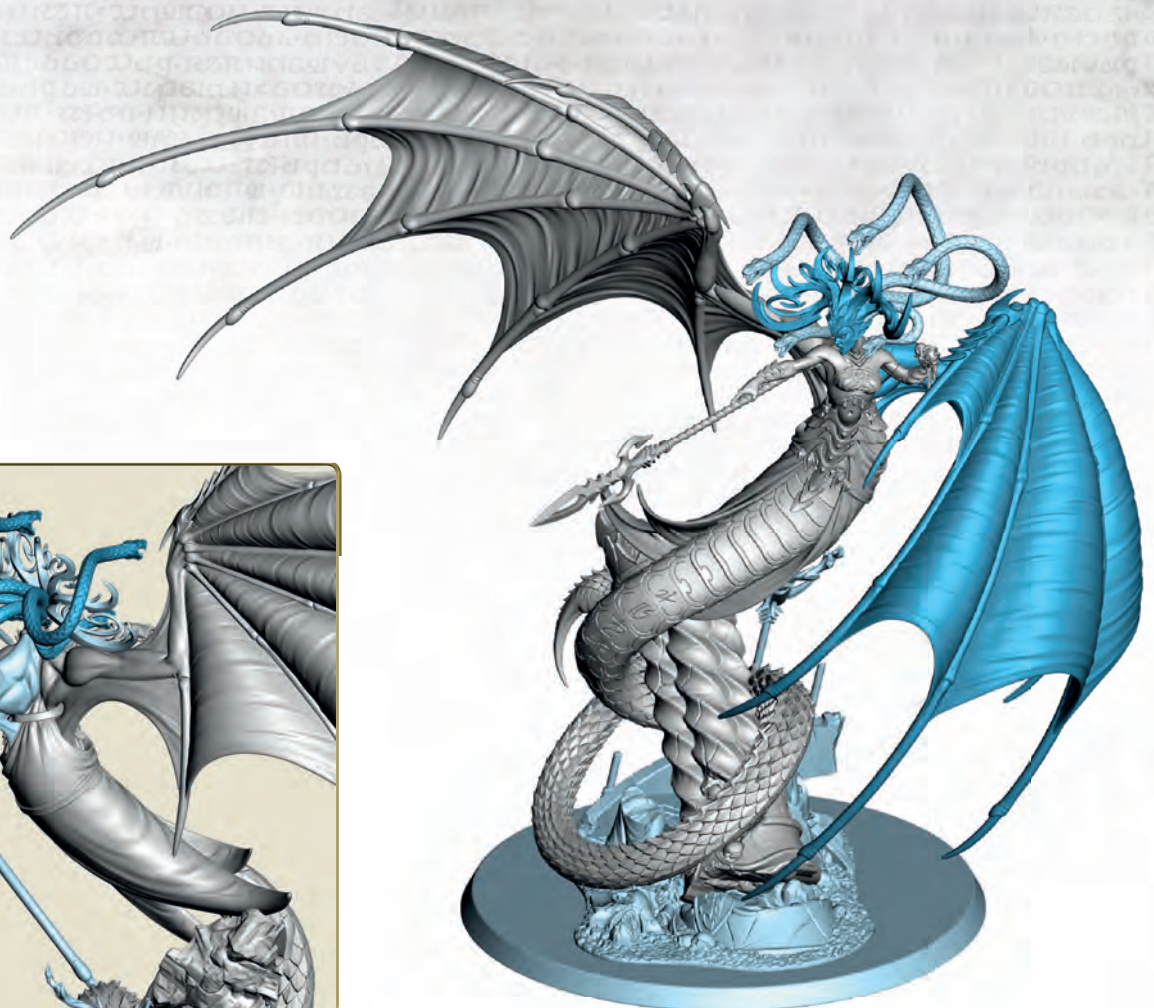
2











- BASE **DAEMONETTE HIDE**
- LAYER **WARPIFEND GREY**
- LAYER **CADIAN FLESHTONE**
- LAYER **SCREAMING SKULL**
- BASE **KHORNE RED**
- SHADE **DRUCHII VIOLET**
- LAYER **KARAK STONE**
- LAYER **SCREAMING SKULL**
- BASE **MECHANICUS STANDARD GREY**
- LAYER **KARAK STONE**
- LAYER **SCREAMING SKULL**
- LAYER **WHITE SCAR**



- BASE **BUGMAN'S GLOW**
- SHADE **REIKLAND FLESHSHADE**
- LAYER **CADIAN FLESHTONE**
- LAYER **PLAYED ONE FLESH**
- BASE **STEEL LEGION DRAB**
- SHADE **AGRAX EARTHSHADE**
- LAYER **KARAK STONE**
- LAYER **SCREAMING SKULL**
- BASE **ABADDON BLACK**
- LAYER **DARK REAPER**
- LAYER **THUNDERHAWK BLUE**
- LAYER **FENRISIAN GREY**



MORATHI, HIGH ORACLE OF KHAINE



MELEE WEAPONS

Heartrender
Bladed Wings

Range

2"
2"

Attacks

3
6

To Hit

3+
3+

To Wound

3+
3+

Rend

-1
-1

Damage

D3
1

DESCRIPTION

Morathi, High Oracle of Khaine is a single model. She attacks her foes with sweeping blows of her bladed wings, and with strikes from the magical spear, Heartrender. She also carries the Iron Heart of Khaine.

ABILITIES

Monstrous Transformation: At the start of your hero phase, Morathi can transform into her monstrous aspect. See the Morathi, the Shadow Queen warscroll for a description of how Morathi transforms.

The Truth Revealed: If Morathi is wounded, there is a chance she will no longer be able to contain her wrath and will transform into her monstrous aspect. Roll a dice at the start of your hero phase. If the result is equal to or less than the number of wounds currently allocated to Morathi, she transforms as described on the Morathi, the Shadow Queen warscroll.

The Iron Heart of Khaine: Morathi, High Oracle of Khaine cannot be healed, but no more than 3 wounds can be allocated to her in any one turn. Any additional wounds and/or mortal wounds allocated to her in the same turn are negated and have no effect.

Sorceress Supreme: Add 1 to casting and unbinding rolls made for Morathi, High Oracle of Khaine. In addition, double the range of spells she attempts to cast.

Enchanting Beauty: Subtract 1 from the hit rolls of attacks that target Morathi, High Oracle of Khaine.

MAGIC

Morathi, High Oracle of Khaine is a **WIZARD**. She can attempt to cast three spells in your hero phase, and attempt to unbind two spells in the enemy hero phase. She knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Arnzipal's Black Horror spells.

ARNZIPAL'S BLACK HORROR

A roiling black cloud of energy swirls into existence, smoking tendrils lashing out from it to clutch at those nearby.

Arnzipal's Black Horror has a casting value of 7. If successfully cast, pick an enemy unit within 18" of the caster that is visible to them and roll a dice. On a 1 that unit suffers 1 mortal wound, on a 2 or 3 it suffers D3 mortal wounds, and on a 4+ it suffers D6 mortal wounds.

COMMAND ABILITY

Worship Through Bloodshed: If Morathi, High Oracle of Khaine is your general, you can use this ability. If you do, pick up to 2 friendly **DAUGHTERS OF KHAINE** units within 14" of Morathi (you cannot choose Morathi herself). Those units can immediately shoot as if it were the shooting phase. Alternatively, if either unit is within 3" of an enemy unit, it can instead be chosen to pile in and attack as if it were the combat phase.

DESCRIPTION

Morathi, High Oracle of Khaine est une figurine individuelle. Elle attaque ses ennemis avec ses Ailes Lamées (Bladed Wings) et sa lance magique, Écorche-cœur (Heartrender). Elle emporte également le Cœur de Fer de Khaine.

APTITUDES

Monstrueuse Transformation: Au début de votre phase des héros, Morathi peut se changer en son aspect monstrueux. Reportez-vous au warscroll de Morathi, the Shadow Queen pour une description de la façon dont Morathi se transforme.

La Vérité Révélée: Si Morathi est blessée, il y a une chance qu'elle ne puisse plus contenir sa colère et se transforme en son aspect monstrueux. Jetez un dé au début de votre phase des héros. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de blessures allouées actuellement à Morathi, elle se transforme comme décrit dans le warscroll de Morathi, the Shadow Queen.

Le Cœur de Fer de Khaine: Morathi, High Oracle of Khaine ne peut pas être guérie, mais on ne peut pas lui allouer plus de 3 blessures pendant un même tour. Les blessures et/ou blessures mortelles supplémentaires qui lui sont allouées dans le même tour sont annulées et n'ont aucun effet.

Sorcière Suprême: Ajoutez 1 aux jets de lancement et de dissipation pour Morathi, High Oracle of Khaine. En outre, doublez la portée des sorts qu'elle tente de lancer.

Beauté Envoûtante: Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques qui ciblent Morathi, High Oracle of Khaine.

MAGIC

Morathi, High Oracle of Khaine est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer trois sorts à votre phase des héros, et de dissiper deux sorts à la phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Horreur Noire d'Arnzipal.

HORREUR NOIRE D'ARNZIPAL

D'un nuage d'énergie noire tourbillonnante jaillissent des tentacules de fumée saisissant les malheureux à proximité.

Horreur Noire d'Arnzipal a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, choisissez une unité ennemie visible du lanceur et à 18" ou moins de lui, puis jetez un dé. Sur un résultat de 1, l'unité subit 1 blessure mortelle; sur 2 ou 3, elle subit D3 blessures mortelles; sur 4+, elle subit D6 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Vénération par le Sang: Si Morathi, High Oracle of Khaine est votre général, vous pouvez utiliser cette aptitude. Si vous le faites, choisissez jusqu'à 2 unités **DAUGHTERS OF KHAINE** amies à 14" ou moins de Morathi (vous ne pouvez pas choisir Morathi elle-même). Ces unités peuvent tirer immédiatement comme s'il s'agissait de la phase de tir. À la place, si une unité choisie est à 3" ou moins d'une unité ennemie, elle peut être sélectionnée pour engager et attaquer comme s'il s'agissait de la phase de combat.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DAUGHTERS OF KHAINE, HERO, WIZARD, MORATHI, HIGH ORACLE OF KHAINE

MORATHI, HIGH ORACLE OF KHAINE

DESCRIPCIÓN

Morathi, High Oracle of Khaine, es una miniatura única. Ataca a sus enemigos con golpes giratorios de sus alas con cuchillas (bladed wings) y con golpes de su lanza mágica Ropecorazones (Heartrender). También lleva el Corazón de hierro de Khaine.

HABILIDADES

Belleza encantadora. Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tengan como blanco a Morathi, High Oracle of Khaine.

El Corazón de hierro de Khaine. Morathi, High Oracle of Khaine, no puede curarse, pero no se le pueden asignar más de 3 heridas en cualquier turno. Cualquier herida y/o herida mortal adicional asignada a ella en el mismo turno se niega y no tiene efecto.

Hechicera suprema. Añade 1 a las tiradas de lanzar y disipar hechizos realizadas por Morathi, High Oracle of Khaine. Adicionalmente, dobla el alcance de los hechizos que intente lanzar.

La verdad revelada. Si Morathi resulta herida, hay una oportunidad de que no pueda seguir conteniendo su ira y se transforme para adoptar su aspecto monstruoso. Tira un dado al inicio de tu fase de héroe. Si el resultado es igual o menos que la cantidad de heridas actualmente asignadas a Morathi, se transformará tal y como explica el warscroll de Morathi, the Shadow Queen warscroll.

Transformación monstruosa. Al inicio de tu fase de héroe, Morathi puede transformarse en su aspecto monstruoso. Ver el warscroll de Morathi, the Shadow Queen, para encontrar la descripción de cómo se transforma Morathi.

MAGIA

Morathi, High Oracle of Khaine, es un **WIZARD**. Puede intentar lanzar tres hechizos en tu fase de héroe e intentar disipar dos hechizos en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Horror negro de Arnzipal.

HORROR NEGRO DE ARNZIPAL

Una nube de energía negra se arremolina y cobra vida con tentáculos de humo que atacan a quienes están cerca.

Horror negro de Arnzipal tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador que sea visible para él y tira un dado. Con un 1 esa unidad sufre 1 herida mortal, con un 2 ó 3 sufre 1D3 heridas mortales, y con un 4+ sufre 1D6 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

Adoración a través del derramamiento de sangre. Si Morathi, High Oracle of Khaine, es tu general, puedes usar esta habilidad. Si lo haces, elige hasta 2 unidades amigas de **DAUGHTERS OF KHAINE** a 14" o menos de Morathi (no puedes elegir a Morathi). Esas unidades disparan inmediatamente como si estuvieran en la fase de disparo. Alternativamente, si alguna unidad se encuentra a 3" o menos de una unidad enemiga, en su lugar puede elegir agruparse y atacar como si estuviera en la fase de combate.

BESCHREIBUNG

Morathi, High Oracle of Khaine, ist ein einzelnes Modell. Sie attackiert ihre Gegner mit fegenden Schlägen ihrer Bladed Wings und mit Stichen mit ihrem magischen Speer Heartrender. Sie trägt außerdem das Eiserne Herz des Khaine.

FÄHIGKEITEN

Monströse Verwandlung: Zu Beginn deiner Heldenphase kann sich Morathi in ihren monströsen Aspekt verwandeln. Siehe die Warscroll Morathi, the Shadow Queen, für eine Beschreibung, wie sich Morathi verwandelt.

Enthüllte Wahrheit: Wenn Morathi verwundet wird, besteht eine Chance, dass sie ihren Zorn nicht länger zügeln kann und sich in ihren monströsen Aspekt verwandelt. Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel. Wenn das Ergebnis gleich oder niedriger als die Anzahl der Verwundungen ist, die Morathi momentan zugewiesen sind, verwandelt sie sich, wie es auf der Warscroll Morathi, the Shadow Queen, beschrieben ist.

Das Eiserne Herz des Khaine: Morathi, High Oracle of Khaine, kann nicht geheilt werden, aber es können ihr in jedem Zug nicht mehr als 3 Verwundungen zugewiesen werden. Alle zusätzlichen Verwundungen und/oder tödlichen Verwundungen, die ihr im selben Zug zugewiesen werden, werden verhindert und haben keine Wirkung.

Oberste Zauberin: Addiere 1 zu Zauber- und Bannwürfen, die für Morathi, High Oracle of Khaine, abgelegt werden. Verdopple zusätzlich die Reichweite von Zaubern, die sie zu wirken versucht.

Bezaubernde Schönheit: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken ab, die Morathi, High Oracle of Khaine, als Ziel haben.

MAGIE

Morathi, High Oracle of Khaine, ist ein **WIZARD**. Sie kann in deiner Heldenphase versuchen, drei verschiedene Zauber zu wirken, und sie kann in der gegnerischen Heldenphase versuchen, zwei Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Arnzipals schwarzes Grauen*.

ARNZIPALS SCHWARZES GRAUEN

Wogend entsteht eine brodelnde schwarze Energiewolke. Rauchende Tentakel peitschen aus ihr hervor, um alle in der Nähe zu ergreifen.

Arnzipals schwarzes Grauen hat einen Zauberwert von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um die Zaubererin, die für sie sichtbar ist, und wirf einen Würfel. Bei einer 1 erleidet diese Einheit 1 tödliche Verwundung, bei einer 2 oder 3 erleidet sie D3 tödliche Verwundungen und bei 4+ erleidet sie D6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Verehrung durch Blutvergießen: Wenn Morathi, High Oracle of Khaine, deine Generalin ist, kannst du diese Fähigkeit einsetzen. Wenn du dies tust, wähle bis zu zwei befreundete Einheiten der **DAUGHTERS OF KHAINE** innerhalb von 14" um Morathi (du kannst Morathi selbst nicht wählen). Die gewählten Einheiten können sofort schießen, als wäre gerade die Fernkampfphase. Wenn beliebige der Einheiten innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit sind, können sie alternativ ausgewählt werden, nachzurücken und zu attackieren, als wäre gerade die Nahkampfphase.

DESCRIZIONE

Morathi, High Oracle of Khaine è un singolo modello. Attacca i nemici con spazzate delle sue Bladed Wings e con affondi della sua lancia magica Heartrender. Porta anche il Cuore di Ferro di Khaine.

ABILITÀ

Trasformazione Mostruosa: all'inizio della tua fase degli eroi Morathi può assumere il suo aspetto mostruoso. Vedi la warscroll di Morathi, the Shadow Queen per una descrizione di come si trasforma.

La Verità Rivelata: se Morathi viene ferita c'è la possibilità che non riesca più a contenere la rabbia e assuma il suo aspetto mostruoso. Tira un dado all'inizio della tua fase degli eroi. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di ferite attualmente assegnate a Morathi, ella si trasforma come descritto nella warscroll di Morathi, the Shadow Queen.

Cuore di Ferro di Khaine: Morathi, High Oracle of Khaine non può essere sanata, ma ad ogni turno non le possono essere assegnate più di 3 ferite. Ogni ferita e/o ferita mortale addizionale assegnata nello stesso turno viene negata e non ha effetto.

Incantatrice Suprema: somma 1 ai tiri per lanciare e dissipare incantesimi effettuati da Morathi, High Oracle of Khaine. Inoltre, raddoppia la gittata degli incantesimi che prova a lanciare.

Bellezza Incantatrice: sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi che hanno come bersaglio Morathi, High Oracle of Khaine.

MAGIA

Morathi, High Oracle of Khaine è un **WIZARD**. Può provare a lanciare tre incantesimi nella tua fase degli eroi e provare a dissipare due incantesimi nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Orrore Nero di Arnzipal.

ORRORE NERO DI ARNZIPAL

Una nube nera di energia compare dal nulla, e da essa emergono tentacoli di fumo che afferrano chi si trova nelle vicinanze.

Orrore Nero di Arnzipal ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo scegli un'unità nemica entro 18" dal lanciatore e visibile ad esso, e tira un dado. Con 1 quell'unità subisce 1 ferita mortale, con 2 o 3 subisce D3 ferite mortali, e con 4+ subisce D6 ferite mortali.

ABILITÀ DI COMANDO

Adorare Spargendo Sangue: se Morathi, High Oracle of Khaine è il tuo Generale, puoi usare questa abilità. Se lo fai scegli fino a 2 unità di **DAUGHTERS OF KHAINE** amiche entro 14" da Morathi (non puoi scegliere Morathi). Quelle unità possono tirare subito come se fosse la fase di tiro. In alternativa, se l'unità si trova entro 3" da un'unità nemica, essa può invece essere scelta per ammassarsi e attaccare come se fosse la fase di combattimento.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DAUGHTERS OF KHAINE, HERO, WIZARD, MORATHI, HIGH ORACLE OF KHAINE

MORATHI, THE SHADOW QUEEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gaze of Morathi	6"	1	2+		See below	
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heartrender	2"	☀	3+	3+	-2	3
Crown of Serpents	1"	5	3+	3+	-	1
Envenomed Tail	3"	1	3+	3+	-2	☀

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Heartrender	Envenomed Tail
0-2	14"	6	6
3-4	12"	5	D6
5-7	10"	4	D6
8-9	8"	3	D3
10+	6"	2	D3

DESCRIPTION

Morathi, the Shadow Queen is a single model. She attacks her foes with the magical spear Heartrender, her Envenomed Tail and the darting bites of her Crown of Serpents. Morathi, the Shadow Queen also carries the Iron Heart of Khaine.

FLY

Morathi, the Shadow Queen can fly.

ABILITIES

Monstrous Revelation: Morathi's Shadow Queen model is not set up on the battlefield at the start of the battle. Instead, it is set up when Morathi, High Oracle of Khaine uses the Monstrous Transformation or The Truth Revealed ability.

When Morathi transforms, her High Oracle of Khaine model is removed from the battlefield and her Shadow Queen model is set up on the spot where she was standing before her transformation. Morathi's Shadow Queen model can only be set up within 3" of an enemy unit if her High Oracle of Khaine model was within 3" of that unit before her transformation. If there is insufficient room to place Morathi exactly where she was standing before her transformation, simply place the model as close as possible to that spot where there is sufficient room. If, after her Shadow Queen model has been set up, Morathi is more than 14" away from the spot where she was standing before her transformation, she cannot move in the following movement phase.

Any wounds allocated to Morathi in her High Oracle of Khaine form prior to her transformation are carried over to her Shadow Queen form and then doubled. For example, if 3 wounds had been allocated to Morathi in her High Oracle of Khaine form before she transformed, she would be set up in her Shadow Queen form with 6 wounds already allocated to her.

Note that Morathi cannot transform back to her former aspect during the battle – once in her Shadow Queen form, she stays that way for the remainder of the battle.

If Morathi was your general in her High Oracle of Khaine form, she remains your general in her Shadow Queen form but she loses the Worship Through Bloodshed command ability.

Also note that Morathi in her Shadow Queen form loses the Sorceress Supreme and Enchanted Beauty abilities that she has in her High Oracle of Khaine form, and she can attempt to cast and unbind fewer spells in her Shadow Queen form.

Gaze of Morathi: If a target is hit by the Gaze of Morathi, pick a model in the target unit and roll a dice. If the result exceeds that model's Wounds characteristic, it is slain.

The Iron Heart of Khaine: Morathi, the Shadow Queen cannot be healed, but no more than 3 wounds can be allocated to her in any one turn. Any additional wounds and/or mortal wounds allocated to her in the same turn are negated and have no effect.

MAGIC

Morathi, the Shadow Queen is a **WIZARD**. She can attempt to cast one spell in your hero phase, and attempt to unbind one spell in the enemy hero phase. She knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Arnzipal's Black Horror spells.

ARNZIPAL'S BLACK HORROR

A roiling black cloud of energy swirls into existence, smoking tendrils lashing out from it to clutch at those nearby.

Arnzipal's Black Horror has a casting value of 7. If successfully cast, pick an enemy unit within 18" of the caster that is visible to them, and roll a dice. On a 1 that unit suffers a mortal wound, on a 2 or 3 it suffers D3 mortal wounds, and on a 4+ it suffers D6 mortal wounds.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DAUGHTERS OF KHAINE, MONSTER, HERO, WIZARD, MORATHI, THE SHADOW QUEEN

MORATHI, THE SHADOW QUEEN

DESCRIPTION

Morathi, the Shadow Queen est une figurine individuelle. Elle attaque ses ennemis avec sa lance magique, Écorche-cœur (Heartrender), sa Queue Venimeuse (Envenomed Tail) et les morsures fulgurantes de sa Couronne de Serpents (Crown of Serpents). Même son Regard (Gaze of Morathi) est une arme redoutable. Morathi, the Shadow Queen emporte également le Cœur de Fer de Khaine.

VOL

Morathi, the Shadow Queen peut voler.

APTITUDES

Monstrueuse Révélation : La figurine de Shadow Queen de Morathi n'est pas placée sur le champ de bataille au début de la partie. Au lieu de cela, elle est placée quand Morathi, High Oracle of Khaine utilise l'aptitude Monstrueuse Transformation ou La Vérité Révélée.

Quand Morathi se transforme, sa figurine de High Oracle of Khaine est retirée du champ de bataille et sa figurine de Shadow Queen est placée à l'endroit qu'elle occupait avant sa transformation. La figurine de Shadow Queen de Morathi peut être placée à 3" ou moins d'une unité ennemie seulement si sa figurine de High Oracle of Khaine était déjà à 3" ou moins de l'unité ennemie au moment de sa transformation. Si la place manque pour poser Morathi exactement où elle se tenait avant sa transformation, placez la figurine aussi près que possible de sa position initiale. Si, après que sa figurine de Shadow Queen a été placée, Morathi est à plus de 14" de sa position initiale, elle ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

Les blessures allouées à Morathi sous sa forme de High Oracle of Khaine avant sa transformation sont reportées sur sa forme de Shadow Queen puis doublées. Par exemple, si 3 blessures étaient allouées à Morathi sous sa forme de High Oracle of Khaine avant qu'elle se transforme, sa forme de Shadow Queen sera placée avec 6 blessures déjà allouées.

Notez que Morathi ne peut pas se transformer à nouveau pour retrouver son ancien aspect pendant la bataille – une fois qu'elle a pris sa forme de Shadow Queen, elle reste ainsi jusqu'à la fin de la bataille.

Si Morathi sous sa forme de High Oracle of Khaine était votre général, elle reste votre général sous sa forme de Shadow Queen, mais perd l'aptitude de commandement Vénération par le Sang.

Notez également que sous sa forme de Shadow Queen, Morathi perd les aptitudes Sorcière Suprême et Beauté Envoûtante de sa forme de High Oracle of Khaine, et qu'elle peut tenter de lancer et de dissiper moins de sorts sous sa forme de Shadow Queen.

Regard de Morathi : Si une cible est touchée par le Regard de Morathi, choisissez une figurine de l'unité cible et jetez un dé. Si le résultat est supérieur à sa caractéristique Wounds, elle est tuée.

Le Cœur de Fer de Khaine : Morathi, the Shadow Queen ne peut pas être guérie, mais on ne peut pas lui allouer plus de 3 blessures pendant un même tour. Les blessures et/ou blessures mortelles supplémentaires qui lui sont allouées dans le même tour sont annulées et n'ont aucun effet.

MAGIE

Morathi, the Shadow Queen est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros, et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Horreur Noire d'Arnzipal.

HORREUR NOIRE D'ARNZIPAL

D'un nuage d'énergie noire tourbillonnante jaillissent des tentacules de fumée saisissant les malheureux à proximité.

Horreur Noire d'Arnzipal a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, choisissez une unité ennemie visible du lanceur et à 18" ou moins de lui, puis jetez un dé. Sur un résultat de 1, l'unité subit 1 blessure mortelle; sur 2 ou 3, elle subit D3 blessures mortelles; sur 4+, elle subit D6 blessures mortelles.

DESCRIPCIÓN

Morathi, the Shadow Queen es una miniatura única. Ataca a sus enemigos con su lanza mágica Rompecorazones (Heartrender), su cola envenenada (Envenomed Tail) y los mordiscos de su Corona de serpientes (Crown of Serpents). Morathi, the Shadow Queen, también lleva el Corazón de hierro de Khaine.

VOLAR

Morathi, the Shadow Queen, puede volar.

HABILIDADES

El Corazón de hierro de Khaine. Morathi, the Shadow Queen, no puede curarse, pero no se le pueden asignar más de 3 heridas en cualquier turno. Cualquier herida y/o herida mortal adicional asignada a ella en el mismo turno se niega y no tiene efecto.

Mirada de Morathi. Si un blanco es impactado por la Mirada de Morathi, elige una miniatura en la unidad blanco y tira un dado. Si el resultado supera el atributo de Wounds de la miniatura, ésta muere.

Revelación monstruosa. La miniatura de Morathi, the Shadow Queen, no se despliega en el campo de batalla al inicio de la partida. En su lugar, se despliega cuando Morathi, High Oracle of Khaine, usa las habilidades Transformación monstruosa o La verdad revelada.

Cuando Morathi se transforma, su miniatura de High Oracle of Khaine se retira del campo de batalla y se despliega su miniatura de Shadow Queen en el punto donde estaba antes de su transformación. La miniatura de Morathi, the Shadow Queen, sólo puede desplegarse a 3" o menos de una unidad enemiga si su miniatura High Oracle of Khaine se encontraba a 3" o menos de esa miniatura antes de su transformación. Si no hay suficiente lugar para situar a Morathi exactamente donde estaba antes de su transformación, sitúa la miniatura lo más cerca posible de ese lugar donde haya suficiente espacio. Si, después de desplegar la miniatura de Shadow Queen, Morathi dista más de 14" del punto donde se encontraba antes de su transformación, no puede moverse en la siguiente fase de movimiento.

Cualquier herida asignada a Morathi en su forma de High Oracle of Khaine antes de su transformación se aplica a su forma de Shadow Queen y se dobla. Por ejemplo, si se habían asignado 3 heridas a Morathi en su forma de High Oracle of Khaine antes de transformarse, se desplegará en su forma de Shadow Queen con 6 heridas asignadas.

Ten en cuenta que Morathi no puede volver a cambiar de forma durante la batalla; una vez adopta la forma de Shadow Queen, la conserva durante el resto de la batalla.

Si Morathi era tu general en su forma de High Oracle of Khaine, sigue siendo tu general en su forma de Shadow Queen, pero pierde la habilidad de mando Adoración a través del derramamiento de sangre.

Ten en cuenta que Morathi en su forma de Shadow Queen pierde las habilidades Hechicera suprema y Belleza encantadora que tiene en su forma de High Oracle of Khaine, y puede intentar lanzar y disipar menos hechizos que en su forma de Shadow Queen.

MAGIA

Morathi, the Shadow Queen, es una **WIZARD**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Horror negro de Arnzipal.

HORROR NEGRO DE ARNZIPAL

Una nube de energía negra se arremolina y cobra vida con tentáculos de humo que atacan a quienes están cerca.

Horror negro de Arnzipal tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador que sea visible para él y tira un dado. Con un 1 esa unidad sufre 1 herida mortal, con un 2 ó 3 sufre 1D3 heridas mortales, y con un 4+ sufre 1D6 heridas mortales.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DAUGHTERS OF KHAINE, MONSTER, HERO, WIZARD, MORATHI, THE SHADOW QUEEN

MORATHI, THE SHADOW QUEEN

BESCHREIBUNG

Morathi, the Shadow Queen, ist ein einzelnes Modell. Sie attackiert ihre Gegner mit dem magischen Speer Heartrender, ihrem Envenomed Tail und den stechenden Bissen ihrer Crown of Serpents. Morathi, the Shadow Queen, trägt außerdem das Eiserne Herz des Khaine.

FLIEGEN

Morathi, the Shadow Queen, kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Monströse Offenbarung: Morathis Shadow-Queen-Modell wird nicht zu Beginn der Schlacht aufgestellt. Stattdessen wird es durch die Fähigkeiten *Monströse Verwandlung* oder *Enthüllte Wahrheit* von Morathi, High Oracle of Khaine, aufgestellt.

Wenn sich Morathi verwandelt, wird ihr Modell als High Oracle of Khaine vom Schlachtfeld entfernt und ihr Shadow-Queen-Modell wird an der Stelle aufgestellt, wo sie sich vor ihrer Verwandlung befand. Morathis Shadow-Queen-Modell kann nur innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aufgestellt werden, wenn sich ihr Modell vor der Verwandlung innerhalb von 3" um diese Einheit befand. Wenn zu wenig Platz ist, um Morathi genau dort zu platzieren, wo sie vor ihrer Verwandlung stand, stellt das Modell einfach so dicht wie möglich an dieser Stelle auf, wo genug Platz ist. Wenn Morathi, nachdem ihr Shadow-Queen-Modell aufgestellt wurde, weiter als 14" von der Stelle entfernt ist, an der sie vor ihrer Verwandlung stand, kann sie sich in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

DESCRIZIONE

Morathi, the Shadow Queen è un singolo modello. Attacca i nemici con la sua lancia magica Heartrender, la Envenomed Tail e i rapidi morsi della sua Crown of Serpents. Morathi, the Shadow Queen porta anche il Cuore di Ferro di Khaine.

VOLO

Morathi, the Shadow Queen può volare.

ABILITÀ

Rivelazione Mostruosa: il modello della forma Shadow Queen di Morathi non viene schierato sul campo all'inizio della battaglia, ma viene invece posizionato quando Morathi, High Oracle of Khaine usa l'abilità Trasformazione Mostruosa o La Verità Rivelata.

Quando Morathi si trasforma, il suo modello di High Oracle of Khaine viene rimosso dal campo di battaglia e sostituito con quello della Shadow Queen, che va schierato nel punto in cui si trovava prima della trasformazione. Il modello della Shadow Queen può essere posizionato entro 3" da un'unità nemica solo se il modello dell'High Oracle of Khaine era entro 3" da quell'unità prima della trasformazione. Se non c'è abbastanza spazio per collocare Morathi esattamente dove si trovava prima della trasformazione, metti semplicemente il modello il più vicino possibile a quel punto, dove c'è abbastanza spazio. Se, dopo aver schierato il modello della Shadow Queen, Morathi è a più di 14" di distanza dal punto in cui si trovava prima della trasformazione, non può muoversi nella successiva fase di movimento.

Alle Verwundungen, die Morathi vor ihrer Verwandlung in ihrer Gestalt als High Oracle of Khaine zugewiesen waren, werden auf ihre Shadow-Queen-Gestalt übertragen und dann verdoppelt. Wenn Morathi als High Oracle of Khaine beispielsweise 3 Verwundungen zugewiesen waren, bevor sie sich verwandelte, würde sie in ihrer Shadow-Queen-Gestalt mit bereits 6 ihr zugewiesenen Verwundungen aufgestellt.

Beachte, dass sich Morathi während der Schlacht nicht in ihren früheren Aspekt zurückverwandeln kann – sobald sie die Shadow-Queen-Gestalt angenommen hat, bleibt sie für den Rest der Schlacht in dieser.

Wenn Morathi in ihrer Gestalt als High Oracle of Khaine deine Generalin war, bleibt sie in ihrer Shadow-Queen-Gestalt deine Generalin, verliert jedoch die Befähigung *Verehrung durch Blutvergießen*.

Beachte auch, dass Morathi in ihrer Shadow-Queen-Gestalt die Fähigkeiten *Oberste Zauberin* und *Bezaubernde Schönheit* verliert, die sie als High Oracle of Khaine hat und dass sie in ihrer Shadow-Queen-Gestalt weniger Zauber zu wirken und zu bannen versuchen darf.

Gaze of Morathi: Wenn ein Ziel vom Gaze of Morathi getroffen wird, wähle ein Modell in der Zieleinheit und wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis den Wounds-Wert dieses Modells übertrifft, wird es getötet.

Qualsiasi ferita assegnata a Morathi nella sua forma di High Oracle of Khaine prima della trasformazione viene trasferita alla sua forma di Shadow Queen e poi raddoppiata. Ad esempio, se alla forma di High Oracle of Khaine erano state assegnate 3 ferite prima della trasformazione, verrebbe schierata nella forma di Shadow Queen con 6 ferite già assegnate.

Nota che Morathi non può riassumere l'aspetto precedente durante la battaglia: una volta trasformata in Shadow Queen rimane così per il resto della partita.

Se Morathi era il tuo Generale nella forma di High Oracle of Khaine, rimane il Generale anche nella forma di Shadow Queen ma perde l'abilità di comando *Adorare Spargendo Sangue*.

Nota inoltre che Morathi nella forma di Shadow Queen perde le abilità *Incantatrice Suprema* e *Bellezza Incantatrice* che possedeva quando era High Oracle of Khaine, e può provare a lanciare e dissipare meno incantesimi.

Sguardo di Morathi: se un bersaglio viene colpito dal Gaze of Morathi, scegli un modello nell'unità bersaglio e tira un dado. Se il risultato supera la caratteristica Wounds di quel modello, esso viene ucciso.

Cuore di Ferro di Khaine: Morathi, the Shadow Queen non può essere sanata, ma ad ogni turno non le possono essere assegnate più di 3 ferite. Ogni ferita e/o ferita mortale addizionale assegnata nello stesso turno viene negata e non ha effetto.

Das Eiserne Herz des Khaine: Morathi, the Shadow Queen, kann nicht geheilt werden, aber es können ihr in jedem Zug nicht mehr als 3 Verwundungen zugewiesen werden. Alle zusätzlichen Verwundungen und/oder tödlichen Verwundungen, die ihr im selben Zug zugewiesen werden, werden verhindert und haben keine Wirkung.

MAGIE

Morathi, the Shadow Queen, ist ein **WIZARD**. Sie kann in deiner Heldenphase versuchen, einen Zauber zu wirken, und sie kann in der gegnerischen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Arnzipals schwarzes Grauen*.

ARNZIPALS SCHWARZES GRAUEN

Wogend entsteht eine brodelnde schwarze Energiewolke. Rauchende Tentakel peitschen aus ihr hervor, um alle in der Nähe zu ergreifen.

Arnzipals schwarzes Grauen hat einen Zauberwert von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um die Zauberin, die für sie sichtbar ist, und wirf einen Würfel. Bei einer 1 erleidet diese Einheit 1 tödliche Verwundung, bei einer 2 oder 3 erleidet sie D3 tödliche Verwundungen und bei 4+ erleidet sie D6 tödliche Verwundungen.

MAGIA

Morathi, the Shadow Queen è un **WIZARD**. Può provare a lanciare un incantesimo nella tua fase degli eroi e provare a dissipare un incantesimo nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi *Dardo Arcano*, *Scudo Mistico* e *Orrore Nero di Arnzipal*.

ORRORE NERO DI ARNZIPAL

Una nube nera di energia compare dal nulla, e da essa emergono tentacoli di fumo che afferrano chi si trova nelle vicinanze.

Orrore Nero di Arnzipal ha un valore di lancio di 7. Se lanciato con successo scegli un'unità nemica entro 18" dal lanciatore e visibile ad esso, e tira un dado. Con 1 quell'unità subisce 1 ferita mortale, con 2 o 3 subisce D3 ferite mortali, e con 4+ subisce D6 ferite mortali.

KEYWORDS

ORDER, AELF, DAUGHTERS OF KHAINE, MONSTER, HERO, WIZARD, MORATHI, THE SHADOW QUEEN