



Streitkräfte des Chaos

Die geeinten Kräfte der Dämonen, Barbaren- und Grauzwergenstämme.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	1	ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES KHORNE.....	51
GENERELLE SONDERREGELN	3	SCHLACHTENPRIESTER.....	52
SONDERREGELN	4	SKARR BLUTZORN.....	53
BESONDERE AUSRÜSTUNG	7	GARREKS PLÜNDERER DES KHORNE	54
ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES HASHUT	8	SCHÄDELBRECHER DES KHORNE	55
OVERLORDS.....	9	BLUTDÄMON (GROSSER DÄMON DES KHORNE).....	56
HASHUTPRIESTER	10	HEROLD DES KHORNE.....	57
EISERNE GARDE	11	VALKIA DIE BLUTIGE.....	58
DEZIMATOREN.....	12	ZERFLEISCHER DES KHORNE.....	59
HOBGOBLINSKLAVEN.....	13	BLUTHUNDE DES KHORNE.....	60
STIERZENTAUREN	14	SCHLÄCHTERBESTIE DES KHORNE.....	61
CHAOSBRECHER.....	15	SCYLA ANFINGRIMM DES KHORNE.....	62
DRACHENFLAMMEN.....	16	SEELENZERMALMER DES KHORNE	63
DONNERKANONE.....	17	ZERSCHMETTERER DES KHORNE	64
KATSUCHAN RAKETENWERFER.....	18	ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES NURGLE	65
TODBRINGER	19	DIE GLOTTKIN	66
ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES UNGETEILTEN	20	FAULENDE PESTBRINGER.....	67
CHAOS	20	DIE ERBROCHENEN.....	68
ARCHAON, HERR DER LETZTEN TAGE	21	FAULENDE SCHANDBRINGER	69
KRIEGSHERREN DES CHAOS.....	23	GROSSER VERPESTER (GROSSER DÄMON DES NURGLE)..	70
CHAOSHEXER	24	HEROLD DES NURGLE	71
CHAOSBARBAREN	25	PEST-POCKEN-SCHREIBER DES NURGLE.....	72
CHAOSKRIEGER.....	26	NURGLINGS.....	73
VERSTOSSENE.....	27	SEUCHENHÜTER DES NURGLE	74
AUSERKORENE DES CHAOS	28	SEUCHENDROHNEN DES NURGLE	75
CHAOSBARBARENREITER	29	SCHLEIMBESTIEN DES NURGLE	76
CHAOSRITTER.....	30	UNREINE DES NURGLE.....	77
AUSERKORENE CHAOSRITTER.....	31	JABBERLÜGEN DES NURGLE.....	78
CHAOSSTREITWAGEN	32	ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES SLAANESH..	79
BLUTBESTIEN-STREITWAGEN	33	MYRMIDISCHE SCHMERZENSBRINGER	80
KRIEGSMAMMUT DES CHAOS.....	34	BLISSBARB BOGENSCHÜTZEN.....	81
KRIEGSSCHREIN DES CHAOS.....	35	HÖLLENJÄGER DES SLAANESH.....	82
DÄMONENPRINZ	36	HÜTER DER GEHEIMNISSE (GROSSER DÄMON DES	83
GARGOYLE	37	SLAANESH).....	
MUTALITH-WANDELBESTIE	38	GLUTOS ORSCOLLION, HERR DER VÖLLEREI	84
CHAOSBRUT	39	HEROLD DES SLAANESH	85
CHAOSTROLLE.....	40	DÄMONETTEN DES SLAANESH.....	86
CHAOSOGER	41	JÄGERINNEN DES SLAANESH.....	87
DRACHENOGER	42	SLAANESHBESTIEN DES SLANEESH.....	88
DRACHENOGER-SHAGGOTH.....	43	DÄMONISCHE STREITWAGEN DES SLAANESH	89
CHAOSRIESE.....	44	SLAANGOR-TEUFELSBRUT DES SLAANESH	90
FORMATIONSBRECHER	47	ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES TZEENTCH..	91
COCKATRICE.....	48	KAIRICS AKOLYTHEN DES TZEENTCH	92
CHIMÁRE	49	HERRSCHER DES WANDELS (GROSSER DÄMON DES	93
CHAOSHUNDE.....	50	TZEENTCH).....	
		MAGNUS DER ROTE (GROSSER DÄMON DES TZEENTCH)..	94

HEROLD DES TZEENTCH	95
TZAANGOR SCHAMANEN	96
DER WECHSELBALG DES TZEENTCH.....	97
OGROID THAUMATURG DES TZEENTCH	98
HORRORS DES TZEENTCH	99
TZAANGORHERDE.....	101
TZAANGOR AUFKLÄRER.....	102
TZAANGOR HIMMELSBRENNER.....	103
KREISCHER DES TZEENTCH.....	104
FEUERDÄMONEN DES TZEENTCH	105
FLAMMENSTREITWAGEN DES TZEENTCH	106
BESTIEN DES CHAOS	107
LEHREN DES NURGLE	111

LEHREN DES SLAANESH	113
LEHREN DES TZEENTCH	115
MUTATIONEN UND KRÄFTE DES CHAOS	117
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	119
MAGISCHE WAFFEN	119
MAGISCHE RÜSTUNGEN.....	121
TALISMANE	122
VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE.....	123
ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER).....	125
MAGISCHE STANDARTEN	125
DÄMONENGESCHENKE	127
DÄMONISCHE IKONEN.....	131

GENERELLE SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

Auch wenn die Bilder vieler Modelle auf passgenauen Bases zeigen, verwende stets eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe!

DIE WAHL DEINER CHAOSARMEE

Bevor du anfängst, deine Armee der *Streitkräfte des Chaos* zusammenzustellen, musst du dich für eine Armeeliste entscheiden, aus der du deine Truppen rekrutieren kannst. Zur Auswahl stehen folgende Listen:

- Streitkräfte des Hashut
- Streitkräfte des ungeteilten Chaos
- Streitkräfte des Khorne
- Streitkräfte des Nurgle
- Streitkräfte des Slaanesh
- Streitkräfte des Tzeentch

DIE WAHL DES CHAOSGENERALS

Das Charaktermodell, das du zum General deiner Armee bestimmst, ist sehr wichtig für eine Chaosarmee, vielleicht sogar noch wichtiger, als bei anderen Armeen, da es von ihm abhängt, welche anderen Charaktermodelle und Einheiten du in deiner Armee einsetzen darfst.

Hast du im vorherigen Schritt „*Die Wahl deiner Armee*“ die Streitkräfte des Hashut gewählt, so muss dein General stets ein *Grauzwerg* sein. Ansonsten musst du dich nun entscheiden, ob dein General ein *Barbar* oder ein *Dämon* gemäß der gewählten Armeeliste sein soll.

Barbarischer Armeegeneral: Ist der Armeegeneral ein *Barbar*, dann zählen alle barbarischen Armeeeinträge, wie üblich, gemäß der gewählten Armeeliste entsprechend als Kommandanten, Helden, Kerneinheiten, Eliteeinheiten oder Seltene Einheiten. Dämonische Kerneinheiten hingegen gelten als Eliteeinheiten, Eliteeinheiten gelten als Seltene Einheiten und dämonische Kommandanten und Seltene Einheiten können nicht mehr gewählt werden, Helden jedoch schon. Ausgenommen hiervon sind alle „Neutralen Einheiten“, welche stets gemäß der Armeeliste angeheuert werden dürfen, auch wenn diese dämonisch sind. Zudem muss das Kerneinheitenminimum fortwährend aus Barbaren gebildet werden.

Weiterhin wird die Armee davon beeinflusst, ob ein barbarischer Armeegeneral das Mal einer dunklen Gottheit trägt oder nicht. Wenn dein General sich einer bestimmten Gottheit (Khorne, Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch) hingegeben hat, wird dies die Auswahl Untergebener stärker beeinflussen, als wenn er dem Ungeteilten Chaos huldigt.

Trägt dein General das Mal einer bestimmten Gottheit (Abhängig von der Armeeliste: Khorne, Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch), dann dürfen alle anderen Charaktermodelle und Einheiten deiner Armee nur dieses Mal oder das Mal des ungeteilten Chaos erhalten, sofern gemäß ihrem Armeeeintrag möglich.

Dämonischer Armeegeneral: Ist der Armeegeneral hingegen ein *Dämon*, dann zählen alle dämonischen Armeeeinträge, wie üblich, gemäß der gewählten Armeeliste entsprechend als Kommandanten, Helden, Kerneinheiten, Eliteeinheiten und Seltene Einheiten. Barbarische Kerneinheiten hingegen gelten als Eliteeinheiten, Eliteeinheiten gelten als Seltene Einheiten und barbarische Kommandanten und Seltene Einheiten können nicht mehr gewählt werden, Helden jedoch schon. Ausgenommen hiervon sind alle „Neutralen Einheiten“, welche stets gemäß der Armeeliste angeheuert werden dürfen, auch wenn diese Barbaren sind. Zudem muss das Kerneinheitenminimum fortwährend aus Dämonen gebildet werden.

SONDERREGELN

BARBAREN

Die folgenden Regeln gelten für alle Modelle mit der Barbaren-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen, sofern nicht anders angegeben.

Auge der Götter: Chaoschampion der Barbaren sind die Lieblinge der Chaosgötter. Daher erhalten alle Charaktermodelle und Einheitenchampions der Barbaren die Sonderregel „Auge der Götter“. Dies kann sogar dazu führen, dass einige Einheitenchampions zweimal von der Sonderregel „Auge der Götter“ profitieren (z.B. Auserkorene), da sie selbst als auch ihre Einheit auf der „Auge der Götter“-Tabelle würfeln dürfen.

Mal des Chaos: Jene, die in der Gunst eines bestimmten Gottes stehen, können dessen Mal erhalten. Ihr Äußeres und ihre Fähigkeiten formen sich gemäß der Persönlichkeit ihres Patrons. Dessen Zeichen und Stigmata zeigen anderen Dunklen Göttern, dass auf diese Seele bereits Anspruch erhoben wird.

Fast alle Einheiten der barbarischen Streitkräfte des Chaos besitzen eines der fünf unten aufgeführten Male oder müssen eines erhalten. Ein Modell, mit Ausnahme von Archaon, Herr der letzten Tage, kann nicht mehr als ein (1) Mal tragen. Ein Charaktermodell mit dem Mal eines bestimmten Chaosgottes kann sich keiner Einheit mit dem Mal eines anderen Gottes anschließen. Ebenso wenig kann es sich einer Einheit anschließen, der sich bereits ein anderes Charaktermodell mit dem Mal eines anderen Gottes angeschlossen hat. Das Mal des ungeteilten Chaos besitzt diesbezüglich eigene Sonderregeln. Die Wahl des Mals wirkt sich üblicher Weise nur auf verbündete Einheiten in Kooperativen Spielen aus oder wenn dein barbarischer General das Mal des ungeteilten Chaos trägt (sofern zulässig).

- **Mal des ungeteilten Chaos:**

- Einheiten mit dem Mal des ungeteilten Chaos dürfen misslungene Psychologietests einmal wiederholen. Charaktermodelle mit dem Mal eines bestimmten Chaosgottes (Khorne, Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch) können sich Einheit mit dem Mal des ungeteilten Chaos anschließen, sofern sich der Einheit nicht bereits ein anderes Charaktermodell mit einem Mal einer anderen Chaosgottheit angeschlossen hat.
- Charaktermodelle mit dem Mal des ungeteilten Chaos dürfen misslungene Psychologietests einmal wiederholen und sind zudem *immun gegen Panik*. Charaktermodelle mit dem Mal des ungeteilten Chaos können sich auch Einheiten mit dem Mal eines bestimmten Chaosgottes (Khorne, Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch) anschließen, selbst wenn sich dieser Einheit bereits ein anderes Charaktermodell mit einem spezifischen Mal einer dunklen Gottheit angeschlossen hat.

- **Mal des Khorne:**

- Einheiten mit dem Mal des Khorne besitzen die Sonderregel *Raserei*, selbst wenn sie *immun gegen Psychologie* sind. Überdies generieren Einheiten, mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr (ohne ihnen angeschlossene Charaktermodelle mitzuzählen), in der gegnerischen Magiephase einen (1) zusätzlichen Bannwürfel, wenn sich die Einheit auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden. Besitzt die Einheit eine Einheitenstärke von 20 oder mehr, generieren sie schon zwei (2) Bannwürfel, bei einer Einheitenstärke von 30 oder mehr bereit drei (3) Bannwürfel usw.
- Charaktermodelle mit dem Mal des Khorne besitzen die Sonderregel *Raserei*, selbst wenn sie *immun gegen Psychologie* sind. Überdies generieren sie in der gegnerischen Magiephase einen (1) zusätzlichen Bannwürfel, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden.

- **Mal des Nurgle:**

- Charaktermodelle und Einheiten mit dem Mal des Nurgle verursachen *Angst* und feindliche Modelle, die ein solches Charaktermodell oder eine solche Einheit im Nahkampf attackieren, erleiden dabei -1 auf den Trefferwurf. Zudem ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Modelle als Ziel haben. Wenn eine Einheit mit dem Mal des Nurgle aus 10 oder mehr Modellen besteht (ihnen angeschlossene Charaktermodelle mitgezählt), ziehe stattdessen von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Fernkampfphase als Ziel haben, -2 ab.
- Kommandanten und Helden mit dem Mal des Nurgle und erhalten +1 Lebenspunkt.

- **Mal des Slaanesh:**

- Einheiten mit dem Mal des Slaanesh sind *immun gegen Psychologie*.
- Charaktermodelle mit dem Mal des Slaanesh sind *immun gegen Psychologie* und zudem *unnachgiebig*. Ihre *Unnachgiebigkeit* überträgt sich auch auf Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben.

- **Mal des Tzeentch:**

- Einheiten mit dem Mal des Tzeentch erhalten einen *Rettungswurf (+1)*. Überdies generieren Einheiten, mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr (ohne ihnen angeschlossene Charaktermodelle mitzuzählen), in der eigenen Magiephase einen (1) zusätzlichen Energiewürfel, welcher deinem allgemeinen Pool an Energiewürfeln hinzugefügt wird, wenn sich die Einheit auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden. Diese zusätzlichen Energiewürfel dürfen ausschließlich für Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch verwendet werden. Es empfiehlt sich daher verschiedenfarbige Würfel zu verwenden. Besitzt die Einheit eine Einheitenstärke von 20 oder mehr, generieren sie schon zwei (2) Energiewürfel, bei einer Einheitenstärke von 30 oder mehr bereit drei (3) Energiewürfel usw.

- Helden* mit dem Mal des Tzeentch erhalten einen *Rettungswurf (+2)* und werden zu Zauberern der Stufe 1. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen und noch eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.
- Kommandanten* mit dem Mal des Tzeentch erhalten einen *Rettungswurf (+2)* und werden zu Zauberern der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen und noch eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

**Charaktermodelle welche bereits Zauberer sind, wie beispielsweise Archaon, Hexer oder Meisterhexer, gelten als Zauberer entsprechend der Zauberstufe in ihrem jeweiligen Einheitseneintrag und dürfen durch das Mal des Tzeentch keine zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten, da dies bereits als Option in ihrem Einheitseneintrag beinhaltet ist, sofern vorgesehen.*

GRAUZWERGE

Die folgenden Regeln gelten für alle Modelle mit der Grauzwerg-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen, sofern nicht anders angegeben.

Energisch: Grauzwerge geben ihre defensive Position nicht bereitwillig auf. Daher verfolgen und fliehen sie stets einen (1) Zoll weniger, als ermittelt.

Familienzwist: Grauzwerge waren einst selbst "gewöhnliche" Zwerge, doch seit ihrer Korruption durch Hashut, *hassen* sie alle *Zwerg*, die nicht zu ihresgleichen gehören.

Segen der Hashut: Der Segen des Hashut gewährt grauzwergischen Charaktermodellen *Magieresistenz (1)*.

Spross des Zharr-Naggrund: Die Erben Zharr-Naggrunds sind arrogant und verachten die Bedrohung durch Feiglinge und "niedere" Rassen. Daher gelten sie alle als *immun gegen Panik*.

Unbeirrbar: Grauzwergen können stets marschieren, auch dann, wenn sie sich in der Nähe von feindlichen Einheiten befinden.

Verbündete des Chaos: Charaktermodelle mit dem Mal eines bestimmten Chaosgottes (Khorne, Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch) können sich grauzwergischen Einheit anschließen, als auch dürfen Charaktermodelle der Grauzwerge sich Einheiten, gleich welches Mal sie tragen, anschließen.

DÄMONEN

Die folgenden Regeln gelten für alle Modelle mit der Dämonen-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen, sofern nicht anders angegeben.

Dämonische Attacken: Da sie körperlich gewordene Manifestationen des Chaos sind, gelten die Attacken eines Dämons als *magische Attacken*. Dies beinhaltet sowohl Nahkampf- als auch alle besonderen-, sowie alle Fernkampfattacken, über die sie verfügen.

Dämonische Aura: Alle Dämonen genießen sowohl den physischen als auch den mystischen Schutz ihrer diabolischen Meister. Dämonen besitzen, sofern nicht anders angegeben, einen *Rettungswurf (+2)*.

Dämonische Instabilität: Da Dämonen nur "Gäste" auf der Existenzebene der Sterblichen sind, gelten sie als *instabil*. Sofern der Reiter einer dämonischen Bestie des Chaos jedoch ein Barbar oder Grauzwerg ist, ignoriere die dämonische Sonderregel für Instabilität für das Reittier, solange der Reiter am Leben ist.

Erschreckender Anblick: Dämonen verursachen bei ihren Feinden *Angst* und die meisten sterblichen fliehen bereits beim bloßen Anblick eines Dämons. Nur die tapfersten Krieger wagen es, sich ihnen in den Weg zu stellen und die Stirn zu bieten.

Mal der dunklen Götter: Alle Dämonen in einer Armee des Chaos werden so behandelt, als wenn sie das Mal ihrer jeweiligen Gottheit tragen, auch wenn sie nicht gleichermaßen davon profitieren wie Barbaren (siehe Sonderregeln für Barbaren „Mal des Chaos“), sofern nicht anders in ihrem Armeeeintrag aufgeführt (z.B. Dämonenprinzen).

Präsenz des Chaos: Dämonen repräsentieren die Anwesenheit des Chaos mehr als alle anderen Wesenheiten, weshalb sich einer dämonischen Einheit kein Modell anschließen darf, welche nicht selbst ein Dämon ist, sofern nicht anders in ihrem Armeeeintrag aufgeführt (wie z.B. beim Todbringer). Auch dürfen sich dämonische Charaktermodelle nur dämonischen Einheiten anschließen.

Unerschütterlich: Wovor sollte sich das fleischgewordene Chaos schon fürchten? Dämonen sind *unerschütterlich* und verspotten jene, die vor Angst und Panik die Flucht ergreifen.

AUGE DER GÖTTER

Modelle mit dieser Sonderregel werden zusammenfassend als Chaoschampions bezeichnet. Sie dürfen nie eine Herausforderung ablehnen und müssen, wann immer möglich, eine aussprechen. Wenn mehrere Chaoschampions an einem Nahkampf beteiligt sind, bestimmt der sie kontrollierende Spieler, wer die Herausforderung ausspricht oder annimmt.

Zusätzlich führt ein Chaoschampion immer unmittelbar, nachdem er einen Gegner in einer Herausforderung oder ein Monster getötet hat, einen 2W6-Wurf auf der nachfolgenden Tabelle durch. Sobald ein Resultat ermittelt wurde, vermerkst du es in deiner Armeeliste. Das Modell besitzt diese Belohnung bis zum Ende des Spiels. Ein Chaoschampion kann mehrere Belohnungen erhalten und auch die gleiche mehrfach. Belohnungen können keinen Profilwert über 10 und den Rüstungswurf nicht weiter als bis zu +7 verbessern. Wenn eine Belohnung aus irgendeinem Grund nicht angewendet werden kann, gilt stattdessen das Resultat „Das Auge öffnet sich“.

Beachte, dass ein Chaoschampion mindestens einen Lebenspunktverlust verursacht haben muss, um in Anspruch nehmen zu können, das betreffende Modell getötet zu haben (wenn das Modell gleichzeitig mehrere Lebenspunkte verloren haben sollte, bestimmst du zufällig, wer oder was genau den letzten Lebenspunktverlust verursachte). Wenn ein *instabiler* Feind als Folge des Kampfergebnisses verschwindet oder ein Charaktermodell oder Monster auf der Flucht eingeholt wird, zählt das beispielsweise nicht.

2W6 BELOHNUNG

2 VOM CHAOS VERDAMMT

Der Chaoschampion muss gegen seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert testen. Dabei sind keine Wiederholungswürfe möglich, egal welcher Art. Gelingt der Test, erhält der Chaoschampion die Belohnung „Wahnsinn“. Misslingt der Test, erhält er stattdessen die Belohnung „Brutendasein“.

Wahnsinn: Der Chaoschampion erhält die Sonderregel Blödheit. Wenn er die Sonderregel Blödheit bereits hat, sinkt stattdessen sein Moralwert um -1, bis zu einem Minimum von 2.

Brutendasein*: Wenn du ein überzähliges Chaosbrut-Modell hast, kannst du es irgendwo in 6 Zoll Umkreis um den Chaoschampion positionieren, allerdings nicht näher als 1 Zoll an anderen Einheiten oder unpassierbarem Gelände. Beachte, dass dies eine ganz normale Chaosbrut ist (sofern so etwas existiert).

Sie hat weder die Ausrüstung noch Aufwertungen, magischen Gegenstände, Mutationen, Kräfte, Sonderregeln oder Zauber ihrer früheren Existenz (diese sind verloren). Das Male des Chaos behält sie jedoch bei (verwende die Auswirkungen aus der Beschreibung der Chaosbrut).

Wenn du keine überzählige Brut hast oder sie aufgrund oben genannter Einschränkungen nicht positionieren kannst, dann kommt kein Chaosbrut-Modell ins Spiel.

Abschließend wird der Chaoschampion als Verlust aus dem Spiel entfernt. War er beritten, wird auch sein Reittier (egal, um was für ein Reittier es sich dabei handelte) als Verlust aus dem Spiel entfernt.

3 EISENHAUT

Der Rüstungswurf des Chaoschampions verbessert sich um +1.

4 BÖSER AUGAPFEL

Der Chaoschampion erhält +1 Ballistische Fertigkeit (BF).

5 UNHEILIGE ZÄHIGKEIT

Der Chaoschampion erhält +1 Widerstand (W).

6 MÖRDERISCHE MUTATION

Der Chaoschampion erhält +1 Kampfgeschick (KG).

7 DAS AUG EÖFFNET SICH

Der Chaoschampion kann bis zum Ende seines nächsten Zuges einen einzelnen verpatzten Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwurf wiederholen.

8 ÜBERIRDISCHE REFLEXE

Der Chaoschampion erhält +1 Initiative (I).

9 DUNKLE WUT

Der Chaoschampion erhält +1 Attacke (A).

10 STÄRKE DES SCHLÄCHTERS

Der Chaoschampion erhält +1 Stärke (S).

11 AURA DES CHAOS

Der Chaoschampion erhält einen Rettungswurf (+1). Hat der Chaoschampion bereits einen Rettungswurf, verbessert sich dieser stattdessen um +1 (bis zu einem Optimum von +4).

12 DUNKLE APOTHEOSE

Der Chaoschampion muss gegen seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert testen. Dabei sind keine Wiederholungswürfe möglich, egal welcher Art. Misslingt der Test, erhält der Chaoschampion die Belohnung „Göttliche Größe“. Gelingt der Test,

erhält er stattdessen die Belohnung „Dämonenstand“.

Göttliche Größe: Der Chaoschampion erhält die Sonderregel *Unnachgiebig*. Wenn er die Sonderregel *Unnachgiebig* bereits hat, erhöht sich stattdessen sein Moralwert (MW) um +1.

Dämonenstand*: Wenn der Chaoschampion noch nicht über ein Mal des Chaos verfügt, erhält er sofort eines (nach ggf. eingeschränkte Wahl des kontrollierenden Spielers, mit der Ausnahme, dass Zauberer niemals ein Mal des Khorne erhalten können). Danach kannst du ein überzähliges Dämonenprinzen-Modell (sofern du eines hast) irgendwo in 6 Zoll Umkreis um den Chaoschampion positionieren, allerdings nicht näher als 1 Zoll an irgendeiner Einheit oder unpassierbarem Gelände.

Der Dämonenprinz hat weder die Ausrüstung noch Aufwertungen, magischen Gegenstände, Mutationen, Kräfte oder Sonderregeln seiner früheren Existenz (diese sind verloren). Das Male des Chaos behält er jedoch bei (verwende die Auswirkungen aus der Beschreibung des Dämonenprinzen).

Wenn der Chaoschampion dein General war, dann bleibt er dies. Wenn du keinen überzähligen Dämonenprinzen hast oder ihn aufgrund oben genannter Einschränkungen nicht positionieren kannst, dann kommt kein Dämonenprinz ins Spiel der Chaoschampion wird ersatzlos als Verlust aus dem Spiel entfernt. War er beritten, wird auch sein Reittier (egal, um was für ein Reittier es sich dabei handelte) als Verlust aus dem Spiel entfernt.

* Durch dieses Resultat erschaffene Modelle verfügen über keinerlei, über die oben beschriebene hinausgehende Aufwertungen und bringen Siegespunkte entsprechend ihres neuen Einheitentyps ein.

BESONDERE AUSRÜSTUNG

CHAOSRÜSTUNG

Einige erlesene Krieger tragen Chaos Rüstungen. Diese verleiht seinem Träger einen *Rüstungswurf* (+3), der normal mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden kann. Außerdem behindert sie nicht beim Zaubern, weshalb Zauberer selbst dann Zauber wirken dürfen, wenn sie eine Chaosrüstung tragen.

VERZAUBERTE WAFFEN

Attacken mit verzauberten Waffen sind *magische Attacken* und werden mit +1 Stärke (zuzüglich normaler Boni wie beispielsweise den +2 für Zweihandwaffen oder Lanzen im Angriff) abgehandelt. Ansonsten zählen diese als normale, magische Waffen ihres Typs. Diese Boni gelten im Falle von berittenen Modellen nur für die Bewaffnung der Reiter, jedoch nicht für ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen (oder gar den Streitwagen selbst).

Der Bonus der Verzauberten Waffen wird ignoriert, wenn das Modell eine andere magische Waffe (beispielsweise aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“) verwendet.

ARMEESTANDARTENTRÄGER

Deine Armee darf maximal einen Armeestandartenträger beinhalten. Mit Ausnahme eines dämonischen Armeestandartenträgers darf dieser ein beliebiges magisches Banner (keine Punktebegrenzung) erhalten, darf dann aber nicht mit anderen magischen Gegenständen (mit Ausnahme der verzauberten Waffe seines Einheitenbeitrags, sofern vorhanden) ausgerüstet werden. Außerdem darf ein Armeestandartenträger keinen Fernkampfwaffen, Schild, zusätzliche Handwaffe oder eine zweihändige Waffe erhalten.

Dämonische Armeestandartenträger dürfen lediglich eine der folgenden Ikonen erhalten, dürfen dann aber keine weiteren Dämonengeschenke auswählen:

- Banner der Exstase (nur Herolde des Slaanesh)
- Banner des unheiligen Sieges
- Banner des Wandels (nur Herolde des Tzeentch)
- Große Ikone der Verzweiflung
- Großstandarte der Magieverweigerung
- Höllenfeuerbanner
- Ikone der breiigen Pestilenz (nur für Herolde des Nurgle)
- Ikone der immerwährenden Virulenz (nur Herolde des Nurgle)
- Ikone der Zauberei (nur Herolde des Tzeentch)
- Ikone des ewigen Krieges (nur Herolde des Khorne)
- Schädelikone (nur Herolde des Khorne)
- Sierenenstandarte (nur Herolde des Slaanesh)
- Standarte der schleichenden Fäule (nur Herolde des Nurgle)
- Standarte des Ruhmreichen Chaos

ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES HASHUT

Armeen der Streitkräfte des Hashut gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus dieser Armeeliste stammen und zudem ein Grauzwerg sein.

Einmal pro Schlacht darfst du einen einzelnen deiner bereits geworfenen Würfel zu einem Ergebnis deiner Wahl verändern (W6, Artillerie- oder Abweichungswürfel; deine Entscheidung). Diese Fähigkeit darf allerdings nicht für den Wurf benutzt werden, der darüber entscheidet, wer den ersten Spielzug erhält.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
	Dämonenprinz	Kriegsfürst Hashuthoepriester

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Barbarenfürst Erhabener Hexer	Herold des Khorne Herold des Nurgle Herold des Slaanesh Herold des Tzeentch	Feldherr Hashutpriester

KERNEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Chaosbarbaren Chaoskrieger Verstoßene	Zerfleischer des Khorne Seuchenhüter des Nurgle Dämonetten des Slaanesh Horrors des Tzeentch	Eiserne Garde Dezimatoren Hobgoblinsklaven

ELITEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Chaosbarbarenreiter Chaosstreitwagen Auserkorene	Gargoyle	Stierzentauren Chaosbrecher Drachenflamme Donnerkanone Chaoshunde

SELTENE EINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Chaosritter Kriegsschrein des Chaos Blutbestien-Chaosstreitwagen Kriegsmammut des Chaos	Bluthunde des Khorne Jägerinnen des Slaanesh Seuchendrohnen des Nurgle Kreischer des Tzeentch	Katsuchan Raketenwerfer Todbringer Chaostroll Chaosoger Drachenoger Formationsbrecher Chaosbrut Chaosriese

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.

OVERLORDS

Overlords legen nur Hasut selbst Rechenschaft ab, so groß sind ihre Tapferkeit und ihre Fertigkeit auf dem Schlachtfeld. Der Kampfschrei eines Overlords ist Vorbote des nahenden Chaos und des Todes.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Feldherr	3	6	5	4	5	2	3	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	110 Pkt.
Kriegsfürst	3	7	5	4	5	3	4	4	10	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	200 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Grauzwerg
- Overlord

OPTIONEN:

Ein Feldherr (2 Pkt.), als auch ein Kriegsfürst (4 Pkt.) darf einen Schild erhalten.

Darf ein Reittier erhalten:

- Geflügelter Stier (150 Pkt.)
- Lammasi (270 Pkt.; nur Kriegsfürsten)

Feldherren dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und Kriegsfürsten im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Feldherr deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

Overlord: Overlords haben eine einzigartige Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, Treffer immer so zu behandeln, als wäre ihre Stärke um eins (1) größer als der Widerstand des Ziels; bis zu einem Stärkewert von 7, mindestens jedoch 4. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 3+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren. Diese besondere Fähigkeit geht verloren, wenn das Modell eine magische Waffe erhält, die selbst nicht über diese Fähigkeit verfügt.

HASHUTPRIESTER

Hashutpriester sind für die verdorbenen Rituale des Hasses verantwortlich und kommen ebenfalls gerüstet (gerne schwer) daher. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, das mystische Spiel der Grauzwerge zu unterstützen und ihre Feinde in Angst und Schrecken zu versetzen. Im Krieg ziehen sie hasspredigend in die Schlacht und kämpfen aktiv mit – Magier, welche sich im Nahkampf nicht behaupten können sind ihnen zu wieder.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hashutpriester	3	4	4	3	4	2	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	110 Pkt.
Hashuthohepriester	3	5	4	3	5	3	3	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	245 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

MAGIE:

Ein Hasutpriester ist ein Zauberer der Stufe 1 und Hashuthohepriester sind Zauberer der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche entweder aus der Lehre des Feuers, Metall, Schatten oder Tod auswählen.

SONDERREGELN:

- Gabe des Hashut
- Grauzwerg

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf ein Reittier erhalten:

- Geflügelter Stier (150 Pkt.)
- Lammasi (270 Pkt.; nur Hashuthohepriester)

Hasutpriester dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und Hasuthohepriester im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Gabe des Hashut: Hashutpriester und Hashuthohepriester haben eine einzigartige Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, Treffer immer so zu behandeln, als wäre ihre Stärke gleich groß wie der Widerstand des Ziels; bis zu einem Stärkewert von 5, mindestens jedoch 3. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 4+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren. Diese besondere Fähigkeit geht verloren, wenn das Modell eine magische Waffe erhält, die selbst nicht über diese Fähigkeit verfügt.

EISERNE GARDE

Diese eiserne Garde bildet die Basis der Truppen von Azgorh und sind zähe und kampfstärke Einheiten. Ihre aufs Gesicht gebrannten Masken vervollständigen ihre kompakte Panzerung.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Eiserne Garde	3	4	4	3	4	1	2	2	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Eiserner Champion	3	4	4	3	4	1	2	3	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	*



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Eiserne Garde
- Grauzwerg

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Champion aufwerten.

Eiserne Garde: Die Eiserne Garde hat eine einzigartige Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, Treffer immer so zu behandeln, als wäre ihre Stärke gleich groß wie der Widerstand des Ziels; bis zu einem Stärkewert von 5, mindestens jedoch 3. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 4+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren.

DEZIMATOREN

Die Dezimatoren sind besonders privilegierte Grauzwerge und werden mit einem Geniestreich der Dämonenschmiede ausgerüstet, einer Mischung aus Gewehr und Chaosmagie.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dezimatoren	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Dezimatoren Champion	3	4	5	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	*



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Donnerbüchse
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Grauzwerg

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Champion aufwerten.

Donnerbüchsen sind einzigartige Waffe der Grauzwerg, die mit tödlicher Präzision selbst die mächtigsten Feinde ausschalten können.

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
18 Zoll	Speziell*	Bewegen oder schießen, Rüstungsbrechend
Nahkampf	Speziell*	Zweihändig geführt, Schlägt immer zuletzt zu

*Treffer einer Donnerbüchse werden immer so behandelt, als wäre die Stärke der Donnerbüchse gleich groß wie der Widerstand des Ziels; bis zu einem Stärkewert von 5, mindestens jedoch 3. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 4+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren.

Wenn sich Dezimatoren im Nahkampf befinden, können sie Ihre Donnerbüchsen als zweihändig geführte Waffe (nicht als Zweihandwaffe) verwenden, wobei dieselben Regeln für die Berechnung der Stärke, wie beim Beschuss gelten.

HOBGOBLINSKLAVEN

Hobgoblinsklaven werden für Kupfermünzen gehandelt und mit den Brandzeichen ihrer neuen Besitzer markiert. Nach dem sie erst einmal Sklavenkragen und Ketten tragen, ist das Dasein eines Sklaven meist eine Aneinanderreihung von Demütigungen und Grausamkeiten und die einzige Gnade, die sie noch zu erwarten haben, ist ein baldiger Tod. Ähnlich sieht es mit den Sklaventreibern aus. In den Augen der Streitkräfte des Chaos ist deren Leben nicht mehr wert, als das eines gewöhnlichen Sklaven.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hobgoblinsklaven	4	2	2	3	3	1	4	1	2	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	3 Pkt./Modell
Sklaventreiber	3	4	4	3	4	1	2	1	7	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	9 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

9+ Sklaven
1+ Sklaventreiber

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Entbehrlich
- Handelsware
- In die Enge getrieben
- Sklavenbanner
- Sklaventreiber
- Treiber, kein Champion
- Unbeirrbar
- Wir sind frei!

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf folgendes erhalten:

- Speere (1 Pkt./Modell)
- Leichte Rüstung (1 Pkt./Modell)
- Schilde (1 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

Entbehrlich: Alle Streitkräfte des Chaos, mit Ausnahme anderer Hobgoblinsklaven, bestehen automatisch Paniktests, die von Hobgoblinsklaven ausgelöst werden. Des Weiteren können die Streitkräfte des Chaos freiwillig auf feindliche Einheiten schießen, die sich mit Hobgoblinsklaven (aber keinen anderen befreundeten Einheiten) im Nahkampf befinden. Da sich alle Kämpfer in einem solchen Fall ständig in Bewegung befinden, müssen alle erfolgreichen Treffer zufällig zwischen den kämpfenden Einheiten verteilt werden (1-3 Freund, 4-6 Feind). Wenn sich mehrere Einheiten im Nahkampf befinden, muss die Trefferverteilung weiter (gleichmäßig) verfeinert werden, um genau zu bestimmen, wem Treffer zugewiesen werden.

Handelsware: Das Leben eines Hobgoblinsklaven als auch eines Treibers ist in den Augen der Streitkräfte keinen Pfifferling wert. Daher musst du sie stets im "Paket" (9 Sklaven und 1 Treiber) erwerben.

In die Enge getrieben: Verzweifelte Hobgoblinsklaven können gefährlich werden. Sollte eine Einheit Hobgoblinsklaven aufgerieben werden oder aus anderen Gründen die Flucht ergreifen, erleiden alle Einheiten innerhalb von W6 Zoll (Freund wie Feind) sofort W6 Treffer der Stärke 3. Diesen Treffern wird jeweils ein weiterer Treffer für jedes Sklavenglied nach dem ersten hinzugefügt. Die aufgeriebene Sklaveneinheit wird danach, inklusive aller Charaktermodelle, die sich ihr angeschlossen hatten, aus dem Spiel entfernt, ganz so, als wäre sie im Nahkampf ausgelöscht worden.

Sklavenbanner: Hobgoblinsklaven tragen oftmals das Banner ihrer Peiniger vor sich her. Da Hobgoblinsklaven selbst in den Augen Außenstehender eher bemitleidenswerte Kreaturen sind, gewährt das Erbeuten eines Sklavenbanners niemals Siegpunkte.

Sklaventreiber: Auch wenn Treiber modelltechnisch Grauzwerg sind, so gehen ihre Rassen-Sonderregeln in der Masse einfach unter und werden daher ignoriert.

Treiber, kein Champion: Da Sklaventreiber regeltechnisch keine Einheitenchampions, sondern normale Modelle in einer Einheit sind, dürfen diese an beliebiger Stelle innerhalb der Einheit platziert werden, profitieren jedoch auf Grund ihrer Funktion innerhalb der Einheit von der „Achtung Sir!“-Sonderregel und lassen die Einheit von ihrem Moralwert profitieren.

Unbeirrbar: Hobgoblinsklaven werden von ihren Treibern dermaßen drangsaliert, dass sie selbst dann marschieren dürfen, wenn sie sich in der Nähe von feindlichen Einheiten befinden.

Wir sind frei! Wenn der letzte Treiber einer Einheit Hobgoblinsklaven ausgeschaltet wird, wird die Einheit automatisch aufgerieben (beachte hierbei die Sonderregel "In die Enge getrieben") und als Verlust aus dem Spiel entfernt.

STIERZENTAUREN

Stierzentauren sind Abkömmlinge der Grauzwerge, die sich durch den Einfluß des Chaos und die Macht ihres stiergestaltigen, finsternen Gottes Hashut zu etwas völlig neuen verändert haben: Während sie den Oberkörper eines normalen Grauzwergs besitzen, gleicht der vierbeiniger Rumpf der Stierzentauren vollständig dem eines Stiers.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Stierzentauren	7	4	3	4	4	1	2	1	9	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	28 Pkt./Modell
Großhuf	7	4	3	4	4	1	2	2	9	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chausrüstung

SONDERREGELN:

- Grauzwerg
- Reiten, nicht beritten
- Stierzentauren
- Trampelangriff

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum Großhuf aufwerten.

Reiten, nicht beritten: Da Tauren reiten, erhalten sie wie berittene Modelle einen Rüstungswurfbonus von +1.

Stierzentauren: Die Stierzentauren haben eine einzigartige Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, Treffer immer so zu behandeln, als wäre ihre Stärke gleich groß wie der Widerstand des Ziels; bis zu einem Stärkewert von 6, mindestens jedoch 4. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 4+ verwundet werden. Rüstungswurfmifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren.

Trampelangriff: Tauren verursachen, je Tauren-Modell im ersten Glied der Einheit, je einen (1) Aufpralltreffer der Stärke 4.

CHAOSBRECHER

Eine solch grausame und effiziente Tötungsmaschine kann nur dem kranken Verstand eines Grauzwergen entsprungen sein. Sie dienet nicht dem einfachen töten der Feinde, sondern viel mehr der Demoralisierung ganzer Armeen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosbrecher	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 75 mm	165 Pkt.
Besatzung	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

- 1 Kriegsmaschine
- 2 Grauzwerge

SONDERREGELN:

- Grauzwerge

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Behandle den Chaosbrecher mit folgenden Ausnahmen wie eine gewöhnliche Steinschleuder aus dem Grundregelwerk:

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
6-36 Zoll	Speziell*	Bewegen oder Schießen, Langsam schussbereit

*Der Chaosbrecher darf auf jedes sichtbare Ziel feuern. Dabei verwendet er die 3 Zoll-Schablone. Ein einzelnes Modell, das sich direkt unter der Mitte der Schablone befindet, erleidet bei einem Würfelwurf von 4+ eine Verwundung. Alle anderen Modelle, die von der Schablone berührt werden, erleiden bei einem Wurf von 5+ eine Verwundung. Gegen Verwundungen durch den Chaosbrecherbeschuss sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

DRACHENFLAMMEN

Den waghalsigsten und begabtesten Mechanikern der Grauzwerge ist es gelungen, den Flammenden Atem von Hashuts Hölle selbst in einen Kessel zu bannen und auf Knopfdruck wieder freizusetzen, um alles zu verbrennen, was ihren Weg kreuzt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Drachenflamme	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 50 mm	150 Pkt.
Besatzung	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

- 1 Kriegsmaschine
- 2 Grauzwerge

SONDERREGELN:

- Grauzwerge

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Behandle die Drachenflamme mit folgenden Ausnahmen wie einen gewöhnlichen Flammenwerfer aus dem Grundregelwerk:

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Flammenschablone	Speziell*	Bewegen oder Schießen, Langsam schussbereit, Flammenattacken

*Treffer werden immer so behandelt, als wäre die Stärke ebenso hoch wie der Widerstand des Ziels; bis zu einem maximalen Stärkewert von 6, mindestens jedoch 2. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 4+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren.

DONNERKANONE

Auch wenn die Opfer anderes berichten, entstammt diese totbringende Kanone nicht der Hölle selbst, sondern wurde von den Grauzwergen mit jahrelangem Entwicklungsaufwand entworfen und konstruiert.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosbrecher	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 75 mm	100 Pkt.
Besatzung	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

- 1 Kriegsmaschine
- 2 Grauzwerge

SONDERREGELN:

- Grauzwerge

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Behandle die Donnerkanone mit folgenden Ausnahmen wie eine gewöhnliche Kanone aus dem Grundregelwerk:

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
48 Zoll	Speziell*	Bewegen oder Schießen, Langsam schussbereit, Multiple Lebenspunktverluste(W6)

*Treffer werden immer so behandelt, als wäre die Stärke um 1 höher als der Widerstand des Ziels; bis zu einem maximalen Stärkewert von 8, mindestens jedoch 4. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 3+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren.

KATSUCHAN RAKETENWERFER

Der Katsuchan Raketenwerfer ist eine Weiterentwicklung des Chaosbrechers – noch größer, verheerender und todbringender als alle, was die Mechaniker der Grauzwerge je zuvor konstruiert haben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Raketenwerfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	Ø 100 mm	200 Pkt.
Besatzung	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

- 1 Kriegsmaschine
- 2 Grauzwerge

SONDERREGELN:

- Grauzwerge

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Behandle den Katsuchan Raketenwerfer mit folgenden Ausnahmen wie eine gewöhnliche Steinschleuder aus dem Grundregelwerk:

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
6-36 Zoll	Speziell*	Bewegen oder Schießen, Langsam schussbereit

*Der Raketenwerfer darf auf jedes sichtbare Ziel feuern und verwendet dabei die 5 Zoll-Schablone. Ein einzelnes Modell, das sich direkt unter der Mitte der Schablone befindet, erleidet bei einem Würfelwurf von 4+ eine Verwundung. Alle anderen Modelle, die von der Schablone berührt werden, erleiden bei einem Wurf von 5+ eine Verwundung. Gegen Verwundungen durch den Katsuchan Raketenwerferbeschuss sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

TODBRINGER

Todbringer werden von Gruppen korrupter, sadistischer Grauzwerge geführt. Diese bössartigen Kriegsschmiede eskortieren die Todbringer und halten sie im Zaum, denn die darin gebundenen Dämonen hungern nach Fleisch. Der Blutdurst eines Tödringers ist so groß, dass er am Boden festgekettet werden muss, um zu verhindern, dass er auf die feindlichen Linien zustürmt. Aber auch diese Vorkehrungen erweisen sich oft als nicht ausreichend, denn nur wenig vermag der Zerstörungslust eines Todbringers einen Riegel vorzuschieben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Todbringer	3	4	3	5	6	5	1	5	4	Kriegsmaschine	Riesig (6)	Ø 120 mm	215 Pkt.
Grauzwergentreiber	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Infanterie	Mittel (3)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

- 1 Kriegsmaschine
- 3 Grauzwergentreiber

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung (nur Treiber)

SONDERREGELN:

- Dämon (nur Todbringer)
- Entsetzen (nur Todbringer)
- Grauzwerge (nur Treiber)
- Höllengefeuer
- In Ketten geschlagene Wut
- Rüstungswurf (+3; nur Todbringer)
- Unerschütterlich

In Ketten geschlagene Wut: Wenn sich der Todbringer nicht im Nahkampf befindet, legst du zu Beginn deines Spielerzugs einen Moralwerttest ab. Besteht der Todbringer den Test, handelt er normal. Misslingt der Test, drehst du den Todbringer so auf der Stelle, dass er auf die nächste feindliche Einheit ausgerichtet ist. Dann bewegt sich der Todbringer 3W6 Zoll, wobei er sich nur geradeaus vorwärts bewegen kann und muss. Seine Besatzung bleibt dabei stets in seinem Windschatten und folgt ihm auf Schritt und Tritt. Gerät die Einheit dadurch in Basekontakt mit einem Feind, so gilt die Bewegung als Angriffsbewegung und der Feind muss als Angriffsreaktion stets den „Angriff annehmen“. Sie darf nicht „Stehen und Schießen“ oder freiwillig fliehen.

Höllengefeuer: Solange zumindest ein Treiber am Leben ist, profitiert der Todbringer von der Sonderregel *Höllengefeuer*. Das Höllengefeuer wird nach den Regeln für Steinschleudern abgeschossen und benutzt das folgende Profil:

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
------------	--------	--------------

12-60 Zoll	5 (10)	Bewegen oder Schießen, Langsam schussbereit, Multiple Lebenspunktverluste (W6)
------------	--------	--

Der Todbringer darf auf jedes sichtbare Ziel feuern und verwendet dabei die 3 Zoll-Schablone. Die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (W6) des Höllengefeuers gilt nur für den Treffer mit der höheren Stärke, den das Modell unter dem Mittelloch der Schablone erleidet. Jede Einheit, die durch das Höllengefeuer mindestens ein Modell als Verlust erleidet, muss einen Paniktest ablegen, als hätte sie massive Verluste erlitten, wobei dieser Test einem Abzug von -1 auf den Moralwert unterliegt. Sollte der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol zeigen, würfelst du mit einem W6 auf der folgenden Tabelle:

W6	Effekt
----	--------

- | | |
|---|--|
| 1 | Endlich frei! Der Dämon durchbricht seine Bande. Jede Einheit (Freund und Feind) innerhalb von 3W6 Zoll erleidet W6 Treffer der Stärke 5. Danach entfernst du den Todbringer und seine Treiber als Verluste aus dem Spiel. |
| 2 | Schlurp: Der Todbringer saugt seine Treiber in seinen Schmelzofen. Entferne sie alle als Verluste aus dem Spiel. |
| 3 | Thzzzz: Gewaltige Impulse roher Magie dringen aus dem Todbringer. Jeder Zauberer (Freund wie Feind) innerhalb von 24 Zoll muss sofort einen Moralwerttest bestehen oder er erleidet einen Kontrollverlust. Ignoriere dabei etwaige Anweisungen, den Energiewürfel-Vorrat zu verringern. |
| 4 | Grrraaagh! Der wütende Dämon im Todbringer spielt verrückt. Entferne W3 Treiber als Verluste aus dem Spiel. |
| 5 | Bluuuut! Der Todbringer sprengt seine Ketten und rast vorwärts. Bewege den Todbringer 3W6 Zoll geradeaus vorwärts. Gehe dabei so vor, als befändest du dich gerade in der Pflichtbewegungen-Unterphase und als unterliege der Todbringer der Sonderregel <i>Zufällige Bewegung</i> . |
| 6 | Bumm! Der Todbringer verschießt eine vernichtende Entladung. Handle den Höllengefeuer-Schuss so ab, als wäre ein Treffersymbol erwürfelt worden und verdoppele dabei die Stärke aller Treffer (bis zu einem Maximum von 10). Der Todbringer kann für den Rest des Spiels nicht mehr schießen. |

ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES UNGETEILTEN CHAOS

Armeen der Streitkräfte des ungeteilten Chaos gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus dieser Armeeliste stammen und zudem ein Barbar sein.

Einheiten und Charaktermodelle der Streitkräfte des ungeteilten Chaos, mit Ausnahme des Generals, dürfen ein beliebiges Mal des Chaos erhalten. Der General, mit Ausnahme von Archaon, Herr der letzten Tage, muss stets neutral bleiben und darf daher nur das Mal des ungeteilten Chaos erhalten!

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Archaon, Herr der letzten Tage ¹ Kriegsherolde Meisterhexer	Dämonenprinz	

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Barbarenfürst Erhabener Hexer	Herold des Khorne Herold des Nurgle Herold des Slaanesh Herold des Tzeentch	Feldherr Hashutpriester

KERNEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Chaosbarbaren Chaoskrieger Verstoßene Chaosbarbarenreiter Chaosstreitwagen	Zerfleischer des Khorne Seuchenhüter des Nurgle Dämonetten des Slaanesh Horrors des Tzeentch	Eiserne Garde Hobgoblinsklaven Chaoshunde

ELITEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Blutbestien-Chaosstreitwagen Kriegsschrein des Chaos	Gargoyle Bluthunde des Khorne Jägerinnen des Slaanesh Seuchendrohnen des Nurgle Kreischer des Tzeentch	Dezimatoren Chaostroll Chaosoger Drachenoger Formationsbrecher

SELTENE EINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Kriegsmammut des Chaos	Zerschmetterer des Khorne Jabberlüge des Nurgle Slaaneshbestien Feuerdämon des Tzeentch	Stierzentauren Chaosbrecher Drachenflamme Donnerkanone Todbringer (0-1) Mutalith-Wandelbestie Chaosbrut Drachenoger-Shaggoth Chaosriese Cockatrice Chimäre

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.

ARCHAON, HERR DER LETZTEN TAGE

Kriegsherren und Könige sprechen seinen Namen nur im Flüsterton aus. Archaon ist der Schatten, den das Chaos auf die Reiche der Sterblichen wirft. Er ist der höchste Champion der Dunklen Götter, der Erhabene Großmarschall der Apokalypse. Er ist der Herr der letzten Tage, der Ewig Auserwählte, das Verderben aller. Mit eiserner Faust eint er die Armeen des Chaos und führt dabei das legendäre Dämonenschwert Königstöter und reitet oftmals die grauenhafte Bestie Dorghar. Er zieht gegen die Mächte der Ordnung, die versuchen, den Würgegriff des Chaos zu lösen. Archaon, der Dreiäugige König, das Weltenmesser, der Dürstende Jäger, wird dafür sorgen, dass Sigmars Helden versagen und dass die geeinten Heere des Chaos in all ihrer schrecklichen Pracht die Reiche der Sterblichen vernichten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Archaon	4	9	5	5	5	4	7	5	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	585 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Königstöter
- Auge von Sheerian
- Krone der Macht
- Rüstung des Morkar

MAGIE:

Archaon, ist ein Zauberer der Stufe 3. Er beherrscht alle Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch und zudem die Grundzauber der Lehre des Nurgle und des Slaanesh.

SONDERREGELN:

- Auserwählter der dunklen Götter
- Barbar
- Der Unvergleichliche
- Die Schwerter des Chaos
- Im Auge der Götter
- So wahr ich befehle

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf einen Schild (5 Pkt.) erhalten.

Darf zusätzliche Mutationen und Kräfte des Chaos, mit Ausnahme von magischen Gegenständen, im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Dorghar (35 Pkt.; Dämonisches Reittier; ignoriere seine Instabilität)
 - Darf einen Rossharnisch (15 Pkt.) erhalten.
 - Darf das Dämonengeschenk Geflügelter Albtraum (40 Pkt.) erhalten.
- Infernaler Dorghar (150 Pkt.; Manticor)
 - Darf eine Eisenharte Haut (25 Pkt.) erhalten
 - Darf einen Giftschwanz (10 Pkt.) erhalten

Königstöter: Handwaffe. Verzauberte Waffe. Im Inneren der Klinge ist der Große Dämon U'zuhl eingesperrt, durch Vangel, den zweiten Auserwählten, der im Kampf gegen Gromri Goldfaust fiel, an die Klinge gebunden. Aonen der Einkerkung haben den Dämonen vor Wut wahnsinnig werden lassen. Im Kampf ächzt die Waffe vor kaum beherrschter Raserei.

Archaon kann die Macht U'zuhls zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase entfesseln. Wenn er dies tut, kämpft er mit der doppelten Anzahl seiner normalen Profilattacken (üblicherweise 11; doppelte Profilattacken + Zusatzattacke für Raserei auf Grund seines Mal des Khorne), aber sobald er bei einem Trefferwurf eine 1 erzielt, trifft er sich selbst oder ein befreundetes Modell in direktem Kontakt (du entscheidest). Ist U'Zuhl erst einmal entfesselt worden, muss Archaon seine Fähigkeiten fortan in jeder Nahkampfphase anwenden - der Dämon kann im Laufe der Schlacht nicht wieder in das Schwert gebunden werden.

Egal ob U'zuhl aktiv ist oder nicht, der Königstöter ist eine magische Waffe und *ignoriert Rüstungswürfe*.

Auge von Sheerian: Talisman. Das Auge von Sheerian, benannt nach dem Zauberer des Tzeentch, der es zuerst entdeckt hat, stammt noch aus der Zeit der Alten, bevor das Chaos in die Welt einfiel. Jetzt, da Archaon die Krone der Macht besitzt, kann er sich der prophetischen Kräfte des Auges voll bedienen. Die Visionen, die Archaon durch das Auge erhält erlauben es ihm, die Attacken des Gegners vorherzusagen und sie zu kontern oder zu verhindern.

Das Auge verleiht ihm einen *Rettungswurf (+3)*.

Krone der Macht: Verzauberter Gegenstand. Ein antiker Schlachtenhelm, der noch aus den Zeiten Morkars stammt. Von der Krone der Macht strömt eine Aura der Bösartigkeit aus, die die aufsässigsten Diener des Chaos unterwirft und Furcht in den Herzen der Feinde sät.

Archaon verursacht *Entsetzen* und jede befreundete Chaoseinheit innerhalb von 6 Zoll darf misslungene Aufriebstests wiederholen.

Rüstung des Morkar: Chaosrüstung. Einst gehörte sie Lord Morkar, dem ersten der Erwählten des Chaos, der schließlich von Sigmar erschlagen wurde. Die Rüstung schützt Archaon vor den tödlichsten Hieben.

Attacken können Archaon nie besser als bei einem Verwundungswurf von 4+ verwunden. Attacken, die automatisch, immer auf 3+ oder besser verwunden, benötigen trotzdem eine 4+, um Archaon Schaden zuzufügen.

Auserwählter der dunklen Götter: Archaon ist der Schlüssel, mit Hilfe dessen die dunklen Götter die Horden des Nordens vereinen und die ganze Welt in ein Reich des Chaos verwandeln werden. Er zählt, als hätte er alle Male der Chaosgötter, wird aber wie ein Modell mit dem Mal des ungeteilten Chaos behandelt, wenn es darum geht, welchen Einheiten er sich anschließen darf oder welche anderen Charaktermodelle ihm zur Seite stehen dürfen (bzw. sich einer Einheit anschließen dürfen, der sich bereits Archaon angeschlossen hat). Abgesehen davon gelten für ihn alle Sonderregeln für das Male des Khorne, des Nurgle, des Slaanesh und des Tzeentch gleichermaßen, wie für andere Barbaren auch. Profilveranpassungen aus den einzelnen Malen sind jedoch bereits in seinem Profil inkludiert.

Der Unvergleichliche: Die Mächte der Verderbnis schützen ihren Auserwählten Champion vor feindlicher Magie. Jedes Mal, wenn Archaon durch einen feindlichen, schadensverursachenden Zauberspruch betroffen ist, kannst du einen Würfel werfen. Tust du dies, ignoriere bei 4+ den durch den Zauberspruch verursachten Schaden für Archaon (nicht jedoch für sein Reittier). Auf andere Effekte von Zaubersprüchen hat diese Fähigkeit keinen Einfluss.

Die Schwerter des Chaos: Das Herz von Archaons Armeen ist seine alte Kriegerhorde, die Schwerter des Chaos. Nur die Stärksten haben seine lange Suche überstanden und bilden nun einen Kern härtester Kämpfer. Archaons Armee muss wenigstens eine Einheit Chaosritter enthalten, die zu Auserkorenen aufgewertet werden muss. Diese Chaosritter müssen das Mal des Ungeteilten Chaos tragen und Archaon ist das einzige Charaktermodell, das sich ihnen anschließen darf (er muss es aber nicht). Wenn Archaon sich diese Einheit jedoch anschließt, gilt er, als auch die komplette Einheit, als *unerschütterlich*.

Im Auge der Götter: Archaon ist der unumstrittene Liebling aller Chaosgötter, daher würden sie ihn nie bereitwillig opfern. Wenn Archaon auf der Tabelle für „Auge der Götter“ würfelt, ignoriere Wurfsergebnisse von 2 und 12. In solchen Fällen geht Archaon einfach leer aus.

So wahr ich befehle: Alle Barbaren erkennen Archaons Autorität an und fürchten seinen Zorn mehr als jeden Feind, falls sie ihn enttäuschen. Wähle zu Beginn jeder Nahkampfphase eine (1) befreundete, sich im Nahkampf befindende Barbareinheit (Sonderregel Barbar, nicht ausschließlich Chaosbarbaren) innerhalb von 6 Zoll um Archaon. Bis zum Ende dieser Nahkampfphase können Modelle der gewählten Einheit, die ausgeschaltet werden, weiterkämpfen, bevor sie vom Schlachtfeld entfernt werden.

KRIEGSHERRN DES CHAOS

Der Kriegsherr des Chaos steht heroisch mit einem Fuß auf einem Felsen, unter dem sich ein Haufen Schädel stapelt. Von allen sterblichen Kriegeren der Kulturen der Welt sind die Kriegsherren des Chaos diejenigen, die am meisten gefürchtet werden, denn sie gleichen wahrhaft unter Menschen wandelnden Göttern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Barbarenfürst	4	6	3	4	4	2	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	60 Pkt.
Erhabener	4	7	3	5	4	2	6	4	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	110 Pkt.
Kriegsherolde	4	8	3	5	5	3	7	5	9	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	210 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung (nur Barbarenfürst)
- Chaosrüstung (nur Erhabener und Kriegsfürst)

MAGIE:

Ein jeder Kriegsherr mit dem Mal des Tzeentch ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

SONDERREGELN:

- Barbar

OPTIONEN:

Darf einen Schild (3 Pkt.) erhalten.

Darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (3 Pkt.; nur wenn nicht beritten)
- Flegel (5 Pkt.)
- Lanze (5 Pkt.; nur wenn beritten)
- Zweihandwaffe (6 Pkt.)
- Hellebarde (6 Pkt.)

Darf seine Bewaffnung zu verzauberten Waffen (15 Pkt.) aufwerten.

Muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (10 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (10 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (5 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (55 Pkt./Modell)

Barbarenfürsten und Erhabene dürfen Mutationen und Kräfte des Chaos im Gesamtwert von 25 Pkt. und Kriegsherolde im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Barbarenfürsten und Erhabene dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und Kriegsherolde im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Barbarenfürst oder Erhabener deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

OPTIONEN (REITTIER; DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Chaosross mit Rossharnisch (20 Pkt.)
- Slaaneshpferd (25 Pkt.; nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh; ignoriere ihre Instabilität)
- Flugdämon des Tzeentch (30 Pkt.; nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch; ignoriere ihre Instabilität)
- Dämonisches Reittier (35 Pkt. ; ignoriere ihre Instabilität)
 - Darf einen Rossharnisch (15 Pkt.) erhalten.
 - Darf das Dämonengeschenk Geflügelter Albtraum (40 Pkt.) erhalten.
- Sänfte des Nurgle (40 Pkt.; nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle – siehe Herold des Nurgle)
- Moloch des Khorne (80 Pkt.; nur für Modelle mit dem Mal des Khorne; ignoriere ihre Instabilität)
- Faulfliege (80 Pkt.; nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle)
- Streitwagen des Chaos (110 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Blutbestien-Streitwagen (130 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Kriegsschrein des Chaos (150 Pkt.; ersetzt den Schreinmeister)
- Manticor (150 Pkt.)
 - Darf eine Eisenharte Haut (25 Pkt.) erhalten
 - Darf einen Giftschwanz (10 Pkt.) erhalten
- Chaosdrache (330 Pkt.; nur für Kriegsherolde)

CHAOSHEXER

Ein Chaoshexer ist ein Zauberer von schrecklicher Berühmtheit. Er unterwirft finstere Energien seinem Willen und ist ein fürchterlicher Feind. Dieser Zauberer ist in der Lage, Geschick, Kraft und Ausdauer seiner Gefolgsleute durch dämonische Macht zu steigern, und neben seinen magischen Fähigkeiten ist er auch durch seine orakelhafte Weitsicht unverzichtbar.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hexer	4	5	3	4	4	2	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	110 Pkt.
Meisterhexer	4	5	3	4	4	3	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	235 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chausrüstung

MAGIE:

Ein Hexer ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Meisterhexer der Stufe 3. Sofern sie ein Mal tragen, müssen sie Zaubersprüche aus der Lehre ihrer Gottheit (siehe ihr Mal) auswählen.

Ansonsten dürfen sie Zaubersprüche entweder aus der Lehre des Todes, Feuers oder der Schatten aus dem Grundregelwerk auswählen.

SONDERREGELN:

- Barbar

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf seine Bewaffnung zu verzauberten Waffen (15 Pkt.) aufwerten.

Muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Nurgle (10 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (5 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (20 Pkt./Modell)

Hexer dürfen Mutationen und Kräfte des Chaos im Gesamtwert von 25 Pkt. und Meisterhexer im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Hexer dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und Meisterhexer im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

OPTIONEN (REITTIER; DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Chaosross mit Rossharnisch (20 Pkt.)
- Slaaneshpferd (25 Pkt.; nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh; ignoriere ihre Instabilität)
- Flugdämon des Tzeentch (30 Pkt.; nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch; ignoriere ihre Instabilität)
- Dämonisches Reittier (35 Pkt. ; ignoriere ihre Instabilität)
 - Darf einen Rossharnisch (15 Pkt.) erhalten
 - Darf das Dämonengeschenk Geflügelter Albtraum (40 Pkt.) erhalten.
- Sänfte des Nurgle (40 Pkt.; nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle – siehe Herold des Nurgle)
- Streitwagen des Chaos (110 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Blutbestien-Streitwagen (130 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Kriegsschrein des Chaos (150 Pkt.; ersetzt den Schreinmeister)
- Manticor (150 Pkt.)
 - Darf eine Eisenharte Haut (25 Pkt.) erhalten
 - Darf einen Giftschwanz (10 Pkt.) erhalten

CHAOSBARBAREN

Chaosbarbaren sind geborene Kämpfer, deren Muskeln durch den verderblichen Einfluss des Chaos angeschwollen sind, sodass sie auf dem Schlachtfeld nun einen schrecklichen Anblick bieten. Sie stürmen in großer Zahl auf den Feind zu, ihre Gesichter verzerrt zu schrecklichen Fratzen, und zerreißen ihre Beute mit Axe, Klinge und Flegel. Ihre schiere Anzahl und ihre fürchterliche Entschlossenheit ermöglicht es den Chaosbarbaren, nahezu jedes Reich der Sterblichen zu erobern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosbarbar	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	6 Pkt./Modell
Häuptling	4	4	3	3	3	1	4	2	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Barbar

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) und leichte Rüstung (1 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zweihandwaffen (3 Pkt./Modell)
- Flegel (2 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Häuptling aufwerten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (2 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (2 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (1 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (2 Pkt./Modell)

CHAOSKRIEGER

Die Krieger mit den Hörnerhelmen, die in einer zahllosen Horde die Reiche unter eisenbeschlagenen Stiefeln zertreten, sind als Chaoskrieger bekannt. Nur die westliche, zivilisierte Welt ist ihrem Zorn entgangen, jedes andere Reich der Sterblichen hallt vom Lärm ihrer Grausamkeiten wider. Diese Männer haben alles aufgegeben für ewigen Krieg und Macht. Manche mögen tatsächlich den Ruhm erlangen, den sie begehren, doch für die meisten gibt es in der Zukunft nichts als Blut, Gewalt und ein brutales Ende.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaoskrieger	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	14 Pkt./Modell
Aufstrebender Champion	4	5	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Barbar
- Formationskampf

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (3 Pkt./Modell)
- Hellebarde (3 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Aufstrebenden Champion aufwerten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (2 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (2 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (1 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (2 Pkt./Modell)

VERSTOSSENE

Die Verstoßenen sind Wahnsinnige, die mit Schaum vor dem Mund, heulend und schreiend Hals über Kopf auf den Feind zustürmen. Um sich schwingen sie mutierte Gliedmaßen und wie ausgehungerte Bestien schnappen sie mit weit geöffneten Kiefern nach Beute. Sie waren einst stolze und mächtige Chaoskrieger, die mit zu tiefgreifenden Mutationen beschenkt wurden. Diese verwandelten sie in etwas Unmenschliches, das nicht mehr Verständnis für Taktiken auf dem Schlachtfeld hat als die Hunde, die auf der Suche nach Knochen um ihre Lager streifen. Die Verstoßenen werfen sich ohne Disziplin oder Vorsicht in den Kampf. Ohne einen Gedanken an ihre eigene Sicherheit zu verschwenden, attackieren sie mit wild schnappenden mutierten Gliedmaßen, mit denen sie ihre Feinde zu zerreißen suchen. Diese unglückseligen Wesen sind nur noch Tiere, die in einer gutturalen Parodie echter Sprache knurren und fauchen. Einst töteten sie mit kriegerischem Ehrgeiz und zum Ruhme der Dunklen Götter, doch mittlerweile versuchen sie nur noch, ihren wilden, widernatürlichen Hunger zu stillen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Verstoßener	6	4	-	4	4	1	4	W3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	18 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Barbar
- Groteske Mutationen
- Mutationen des Chaos
- Unerschütterlich

OPTIONEN:

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (3 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (3 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (2 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (3 Pkt./Modell)

Nicht zu verwechseln mit dem Codex der Verstoßenen!

Groteske Mutationen: Wenn sich eine Einheit Verstoßene zu Beginn einer Nahkampfphase in Basekontakt mit mindestens einer Feindeinheit befindet, würfelst du mit einem W6 auf der nachfolgenden Tabelle. Der Effekt hält bis zum Ende der Nahkampfphase an. Ermittle den Effekt daher jede Runde aufs neue, sollte der Nahkampf noch andauern.

W6	Effekt
1	Schneckenhirn: Alle Verstoßenen in der Einheit haben die Sonderregel <i>Schlägt immer zuletzt zu</i> .
2	Messerkrallen: Alle Verstoßenen in der Einheit haben die Sonderregel <i>Rüstungsbrechend</i> .
3	Peitschende Tentakel: Alle Verstoßenen in der Einheit haben die Sonderregel <i>Schlägt immer zuerst zu</i> .
4	Giftränge: Alle Verstoßenen in der Einheit haben die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .
5	Wucherndes Fleisch: Alle Verstoßenen in der Einheit haben die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .
6	Mordklauen: Alle Verstoßenen in der Einheit haben die Sonderregel <i>Todesstoß</i> .

Mutationen des Chaos: Zusätzlich zu den normalen Auswirkungen durch das Mal der Chaosgötter hat dieses Mal noch weitere Auswirkungen auf die Verstoßenen:

Verstoßene des ungeteilten Chaos haben keine zusätzlichen Fähigkeiten.

Verstoßene des Khorne haben die Sonderregel *Hass*.

Verstoßene des Nurgle haben die Sonderregel *Angst*.

Verstoßene des Slaanesh haben die Sonderregel *Zusatzattacke*.

Verstoßene des Tzeentch haben die Sonderregel *Magieresistenz (1)*.

AUSERKORENE DES CHAOS

In den Horden der Chaosanbeter gibt es jene, die den Blick der Götter auf sich gespürt haben. Diese eisengepanzerten Krieger sind einfach nur als Auserkorene des Chaos bekannt und sie bilden den inneren Zirkel ihres Herrn.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Auserkorener	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	18 Pkt./Modell
Champion der Auserkorenen	4	6	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Barbar
- Der Lohn des Chaos
- Formationskampf

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (3 Pkt./Modell)
- Hellebarde (3 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauerten Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Champion der Auserkorenen aufwerten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (2 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (2 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (1 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (2 Pkt./Modell)

Der Lohn des Chaos: Immer, wenn du eine Auserkorenen-Einheiten auf dem Spielfeld platzierst, wirf 3W6 und entferne einen Würfel deiner Wahl. Danach konsultiere die „Auge der Götter“-Tabelle. Wenn das Resultat „Vom Chaos verdammt“ oder „Dunkle Apotheose“ ist, wird das Ergebnis sofort dem Champion der Auserkorenen dieser Einheit zugeteilt (wenn die Einheit keinen Champion der Auserkorenen hat, werden diese Resultate als „Das Auge öffnet sich“ behandelt). Anderenfalls betrifft das jeweilige Ergebnis alle Modelle der Einheit. Beachte, dass das Resultat keine Charaktermodelle betrifft, die sich der Einheit angeschlossen haben.

CHAOSBARBARENREITER

Die ersten Krieger der Barbaren, die ihre Klagen in der Schlacht mit dem Blut des Feindes benetzen, sind meist die berittenen Kundschafter, die von ihren Feinden als Chaosbarbarenreiter bezeichnet werden. Sie fungieren als Vorhut, galoppieren um die Flanken der feindlichen Schlachtreihen und schneiden dem Gegner den Fluchtweg ab. Diese erfahrenen Jäger sind so schnell und unerbittlich wie ein Eissturm.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosbarbarenreiter	-	4	3	3	3	1	4	1	7	-	-	-	-
Pferdeherr	-	4	3	3	3	1	4	2	7	-	-	-	-
Streitross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	13 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Barbar
- Leichte Kavallerie
- Vorhut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) und leichte Rüstung (1 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Speer (1 Pkt./Modell)
- Flegel (2 Pkt./Modell)

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Wurfäxte (2 Pkt./Modell)
- Wurfspeere (1 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Pferdeherr aufwerten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (2 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (2 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (1 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (2 Pkt./Modell)

CHAOSRITTER

Jene, die auf ihrem Weg zum Ruhm große, gepanzerte Streitrosse erhalten, sammeln sich in Gruppen von Chaosrittern. Diese Kriegereite genießt einen finsternen Ruf und das zu Recht, denn in der Schlacht sind sie wie eine massive Wand aus Klängen und stachelbewehrten Rüstungen, die blutig durch die Reihen des Feindes schmettert. Selbst tapfere Männer verzagen im Angesicht dieser schrecklichen Ritter.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosritter	4	5	3	4	4	1	5	2	8	-	-	-	40 Pkt./Modell
Ritter des Untergangs	4	5	3	4	4	1	5	3	8	-	-	-	-
Chaosross	8	3	-	4	-	-	3	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung
- Rossharnisch

SONDERREGELN:

- Angst
- Barbar

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (2 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Lanze (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 13 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Ritter des Untergangs aufwerten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (3 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (3 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (2 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (3 Pkt./Modell)

AUSERKORENE CHAOSRITTER

Jeder auserkorene Chaosritter ist selbst ein bedrohlicher Kriegsherr von großer Macht. Er ist bereits blutig durch die Reihen der Krieger des Chaos aufgestiegen und hat längst zahllose Feldzüge angeführt. Der Respekt von sterblichen Königen und selbst Dämonenfürsten ist ihnen gewiss, denn wenn die auserkorenen Chaosritter in die Schlacht ziehen, so geschieht dies allein auf Geheiß der Chaosgötter selbst. Wo immer die auserkorenen Chaosritter auftauchen, da fallen ganze Reiche an das Chaos.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Auserkorener Chaosritter	-	6	3	4	5	2	5	2	8	-	-	-	85 Pkt./Modell
Varankrieger	-	6	3	4	5	2	5	3	8	-	-	-	-
Dämonisches Reittier	8	4	-	5	-	-	3	2	8	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x75 mm	-



EINHEITENGRÖSSE: SONDERREGELN: OPTIONEN:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung
- Schild
- Rossharnisch

- Angst
- Barbar
- Der Lohn des Chaos

Die gesamte Einheit darf die Sonderregel Plänkler, in Kombination mit dem Dämonengeschenk Geflügelter Albtraum (30 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Lanze (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (5 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Varankrieger aufwerten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (10 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (10 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (5 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (10Pkt./Modell)

Der Lohn des Chaos: Immer, wenn du eine „Auserkorenen Chaosritter“-Einheiten auf dem Spielfeld platzierst, wirf 3W6 und entferne einen Würfel deiner Wahl. Danach konsultiere die „Auge der Götter“-Tabelle. Wenn das Resultat „Vom Chaos verdammt“ oder „Dunkle Apotheose“ ist, wird das Ergebnis sofort dem Varankrieger dieser Einheit zugeteilt (wenn die Einheit keinen Varankrieger hat, werden diese Resultate als „Das Auge öffnet sich“ behandelt). Anderenfalls betrifft das jeweilige Ergebnis alle Modelle der Einheit. Beachte, dass das Resultat keine Charaktermodelle betrifft, die sich der Einheit angeschlossen haben.

CHAOSSTREITWAGEN

Chaosstreitwagen sind große Kriegsmaschinen, die von wahnsinnigen, muskulösen Streitrossen in die Schlacht gezogen werden. Sie rasen mit hoher Geschwindigkeit auf den Feind zu und wenn sie auf die feindlichen Linien treffen, brechen sie Knochen und zerfetzen sie Fleisch. Die Wagenlenker verstehen sich auf den Umgang mit der dornenbesetzten Peitsche, mit der sie ebenso hämisch ihre Rosse anstacheln, wie sie nahe Feinde auspeitschen. Schon ein einzelner Chaosstreitwagen kann einen ganzen Schildwall aufbrechen, denn seine mit Klängen besetzten Räder und die grob beschlagenen Hufe sind vollkommen tödlich.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaoskrieger	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-	-	-	-
Chaosross	8	3	-	4	-	-	3	1	-	-	-	-	-
Chaosstreitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	110 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Chaosstreitwagen + 2 Chaoskrieger + 2 Chaosrosse)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Hellebarden (nur Chaoskrieger)

SONDERREGELN:

- Barbar
- Rüstungswurf (+4)
- Sensenklingen

OPTIONEN:

Diese Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (6 Pkt.) aufwerten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (10 Pkt.)
- Mal des Nurgle (10 Pkt.)
- Mal des Slaanesh (5 Pkt.)
- Mal des Tzeentch (10Pkt.)

BLUTBESTIEN-STREITWAGEN

Blutbestien sind monströse Kreaturen, die durch ihre schiere Masse allein ganze Truppen bezwingen können. Einige Barbaren bändigen diese Bestien und spannen sie vor ihre Streitwagen, um ihr volles Potential in der Schlacht auszuschöpfen. Sie rasen mit hoher Geschwindigkeit auf den Feind zu und wenn sie auf die feindlichen Linien treffen, brechen sie Knochen und zerfetzen sie Fleisch. Die Wagenlenker verstehen sich auf den Umgang mit der dornenbesetzten Peitsche, mit der sie ebenso hämisch ihre Rosse anstacheln, wie sie nahe Feinde auspeitschen. Schon ein einzelner Chaosstreitwagen kann einen ganzen Schildwall aufbrechen, denn seine mit Klängen besetzten Räder und die grob beschlagenen Hufe sind vollkommen tödlich.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaoskrieger	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-	-	-	-
Blutbestie	7	4	-	5	-	-	2	3	-	-	-	-	-
Blutbestien-Chaosstreitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	140 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Chaosstreitwagen + 2 Chaoskrieger + 1 Blutbestie)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Hellebarden (nur Chaoskrieger)

SONDERREGELN:

- Angst
- Barbar
- Blutbestienangriff
- Gib ihnen ruhig die Peitsche
- Rüstungswurf (+4)
- Schneller Tod (nur Blutbestie)
- Sensenklingen

OPTIONEN:

Diese Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (6 Pkt.) aufwerten.

Diese Einheit darf das Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos) oder das Mal des Khorne (10 Pkt.) erhalten.

Blutbestienangriff: Alle Aufpralltreffer eines Blutbestien-Streitwagens haben die Sonderregel *Todesstoß*.

Gib ihnen ruhig die Peitsche: Bevor sich diese Einheit in der Bewegungsphase bewegt, kann der Wagenlenker die Blutbestie peitschen, um sie schneller laufen zu lassen. Wirf einen Würfel und addiere für den Rest der Phase die Augenzahl in Zoll zur Gesamtbewegung der Einheit, also beispielsweise auch auf die Angriffsbewegung. Bei einem Wurfresultat von 6 hat er jedoch so feste zugeschlagen, das die Blutbestie nicht nur schneller rennt, sondern die Einheit auch einen automatischen Treffer der Stärke 4 erleidet, der normal abgewehrt werden kann.

Schneller Tod: Blutbestien sind im Angriff am tödlichsten, denn dabei kann ihre beträchtliche Masse fürchterlichen Schaden anrichten. Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du +1 zu allen Verwundungswürfen für die Blutbestie addieren.

KRIEGSMAMMUT DES CHAOS

Die Barbaren des Nordens setzen oft Kriegsmammuts ein, um ihre Feinde unter gewaltigen Füßen zu zertreten. Ein Kriegsmammut ist beinahe unaufhaltsam, sobald es seinen Ansturm begonnen hat, und schleudert Gegner wie zerbrochene Puppen beiseite. Ein Kriegsmammut kann durch die feindlichen Linien brechen, während die Barbaren Wurfäxte von seinem gewaltigen Rücken regnen lassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kriegsmammut	6	3	-	5	6	6	2	4	8	Monster	Riesig (6)	92x120 mm	235 Pkt.
Chaosbarbar	-	4	3	3	3	1	4	1	-	-	-	-	-
Mammutmeister	-	4	3	3	3	1	4	2	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmammut + 1 Mammutmeister + 12 Barbaren)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffen
- Flegel
- Wurfäxte

SONDERREGELN:

- Barbar (nur Besatzung)
- Barbaren-Besatzung
- Entsetzen
- Ganzheit des Chaos
- Mächtiges Trampeln
- Rüstungswurf (+4)
- Unaufhaltsamer Ansturm
- Unnachgiebig

OPTIONEN:

Diese Besatzung muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (25 Pkt.)
- Mal des Nurgle (15 Pkt.)
- Mal des Slaanesh (10 Pkt.)
- Mal des Tzeentch (25 Pkt.)

Barbaren-Besatzung: Kriegsmammuts haben eine Besatzung aus jeweils einem Mammutmeister und 12 Chaosbarbaren. Das Mammut gilt als Monster mit mehr als einem Reiter, und zwar mit den folgenden Zusatzregeln:

- Beschusstreffer werden zufällig verteilt, und zwar wie folgt: Wirf einen W6; bei 1-4 das Kriegsmammut und bei 5-6 die Besatzung getroffen.
- Besatzungsmitglieder auf einem Kriegsmammut haben einen Rüstungswurf (+3). Dieser Rüstungswurf kann, außer durch Magie, nicht weiter verbessert werden.
- Im Nahkampf dürfen sich attackierende Modelle aussuchen, ob sie ihre Attacken gegen das Kriegsmammut, oder dessen Besatzung richten wollen. Feinde mit einer Größenkategorie von Groß (5) oder kleiner erhalten jedoch einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie versuchen die Besatzung zu attackieren.
- Wenn das Kriegsmammut getötet wird, wird auch dessen Besatzung ausgeschaltet, da sie unter dem umstürzenden Körper zerquetscht wird. Wenn alle Reiter getötet werden, verhält sich das Kriegsmammuts wie jedes berittene Monster, dessen Reiter getötet wird. Bezüglich der Siegespunkte zählt nur das Kriegsmammuts selbst. Barbaren zählen bezüglich der Siegespunkte nicht.

Ganzheit des Chaos: Das gesamte Modell hat eine Einheitenstärke von 6 + Anzahl der Besatzungsmitglieder. Fähigkeiten auf Grund des Chaosmals beziehen sich jedoch lediglich auf die Einheitenstärke der Besatzung (1 pro Besatzungsmitglied) und betreffen auch nur diese.

Mächtiges Trampeln: Kriegsmammuts verursachen beim Niedertrampeln 2W6 Aufpralltreffer.

Unaufhaltsamer Ansturm: Wenn ein Kriegsmammut attackiert, addierst du +1 zu allen Verwundungswürfen, außer denen ihrer Aufpralltreffer, wenn es im selben Zug angegriffen hat.

KRIEGSSCHREIN DES CHAOS

Zwei abscheuliche Monster tragen den Kriegsschrein des Chaos, der angemessene Opfer mit schrecklichen Geschenken vergilt. Jeder der vier Dunklen Götter kann durch den Kriegsschrein besänftigt werden, was den fürchterlichen Kriegern rings um ihn Macht, Mut und Kraft verleiht.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schreinmeister	-	4	3	4	-	-	5	2	8	-	-	-	165 Pkt.
Barbarenkrieger	-	4	3	4	-	-	4	1	-	-	-	-	-
Schreinträger	6	3	-	4	-	-	2	W6	-	-	-	-	-
Kriegsschrein	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Streitwagen	Groß (5)	92x120 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsschrein + 1 Schreinmeister + 1 Barbarenkrieger + 2 Schreinträger)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Schreinmeister mit dem Mal des Tzeentch ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

SONDERREGELN:

- Angst
- Barbar
- Gunst der Mächte der Zerstörung
- Kampfplattform
- Quell des Ruhmes
- Rettungswurf (+3)
- Rüstungswurf (+3)
- Schutz der Dunklen Götter

OPTIONEN:

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (10 Pkt.)
- Mal des Nurgle (10 Pkt.)
- Mal des Slaanesh (5 Pkt.)
- Mal des Tzeentch (35 Pkt.)

Gunst der Mächte der Zerstörung: Wenn ein Modell auf der „Auge der Götter“-Tabelle würfelt und sich innerhalb von 12 Zoll zu einem oder mehreren Kriegsschreinen des Chaos befindet, wirft es einen zusätzlichen W6 und ignoriert dann einen Würfel seiner Wahl.

Quell des Ruhmes: Während die Seelen der Sterblichen den Mächten der Zerstörung geopfert werden, erlebt der Schreinmeister die Hilfe der Chaosgötter und dunkle Segnungen für nahe Champions. Wähle hierzu, zu Beginn jedes deiner Spielzüge, eine (1) befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll mit der Sonderregel *Auge der Götter* zum Ziel. Die Zieleinheit würfelt sofort auf der „Auge der Götter“-Tabelle. Denk daran, dass sie gleichzeitig auch noch von der Sonderregel *Gunst der Mächte der Zerstörung* des Kriegsschreins profitiert und dass nur Modelle mit der Sonderregel *Auge der Götter* vom Quell des Ruhmes betroffen werden.

Kampfplattform: Im Gegensatz zu anderen Streitwagen hat ein Kriegsschrein des Chaos nicht die Sonderregel *Aufpralltreffer* (W6). Falls ein Kriegsschrein des Chaos die Sonderregel *Raserei* hat (etwa durch das Mal des Khorne), gilt diese Sonderregel für die Besatzung und die Schreinträger. Falls der Kriegsschrein des Chaos einen Test für gefährliches Gelände ablegen muss, behandelst du seinen Einheitentyp als monströse Infanterie. Muss der Kriegsschrein je einen Stärketest ablegen, verwende stets den Stärkewert des Schreins (S 5).

DÄMONENPRINZ

Die mächtigsten Diener der Dunklen Götter sind mit monströser Macht und Unsterblichkeit als Fürsten unter den Dämonen gesegnet. Jeder Dämonenprinz war einst ein ergebenen Diener des Chaos, dessen Taten zu Lebzeiten ihm unzählige Segnungen und schließlich die Erhebung in den Dämonenstand einbrachten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dämonenprinz	8	8	-	5	5	5	7	5	8	Monster	Riesig (6)	75x75 mm	205 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Sofern der Dämonenprinz nicht das Mal des Khorne trägt, ist er ein Zauberer der Stufe 1. Wenn er das Mal einer Gottheit trägt, muss er Zaubersprüche aus der Lehre seiner Gottheit (siehe ihr Mal) auswählen.

SONDERREGELN:

- Dämon
- Der Dunkle Meister
- Entsetzen
- Rüstungswurf (+2)

OPTIONEN:

Sofern der Dämonenprinz nicht das Mal des Khorne trägt, darf er eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Muss eine (1) der folgenden Optionen auswählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (70 Pkt.)
- Mal des Nurgle (110 Pkt.)
- Mal des Slaanesh (75 Pkt.)
- Mal des Tzeentch (85 Pkt.)

Darf Dämonengeschenke von der nachfolgenden Aufzählung und den Dämonengeschenken, die für große Dämonen der eigenen Gottheit verfügbar sind, im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

- Ätherklinge
- Vielarmiges Monster
- Dämonische Roben
- Fesselnder Blick
- Unvergängliche Wut
- Gleißende Korona
- Seelenhunger
- Übernatürliche Schnelligkeit
- Geflügelter Albtraum

Mal des ungeteilten Chaos: Darf Zaubersprüche entweder aus der Lehre des Todes, Feuers oder der Schatten aus dem Grundregelwerk auswählen.

Mal des Khorne: Ewiger Hass (auf alle), Generiert 2 Bannwürfel für deinen Bannpool, Magieresistenz (2), Profilitiative +2, Profilstärke +1, Rüstungswurf (+4, anstelle von +2), Todesstoß

Mal des Nurgle: Profilebenspunkte +1, Profilwiderstand +1, Regeneration (+3)

Mal des Slaanesh: Profilangriffe +1, Profilbewegung +2, Profilitiative +3, Schlägt immer zuerst zu

Mal des Tzeentch: Rettungswurf (+3, anstelle von +2), Zauberstufe +1

GARGOYLE

Gargoyle sind heulende und bösartige Dämonen mit hakenähnlichen Krallen und ledrigen, fledermausartigen Flügeln. Eine kurze Mähne drahtigen Fells zieht sich von den verkümmerten Hörnern bis zum Steiß. Gargoyle sind gewöhnlich schwarz, doch da sie Kreaturen des ungebändigten Chaos sind, können sie in allen Farben auftreten, abhängig davon welcher Chaosgott gerade ihr Schirmherr ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gargoyle	4	3	-	4	3	1	4	1	2	Bestie	Mittel (3)	25x25 mm	14 Pkt./Modell

EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Begleiter
- Dämon
- Fliegen
- Plänkler



Begleiter: Gargoyle zählen nicht gegen das Minimum an Kerneinheiten, die du aufstellen musst, wenn sie in der entsprechenden Armeeliste als Kerneinheit gelten!

MUTALITH-WANDELBESTIE

Ein Mutalith-Wandelbestie ist eine völlige Verirrung der Natur. Es ist eine schreckenerregende Verschmelzung von Monster und Magie, eine Kreatur, die durch die Macht des Chaos bis jenseits aller Vernunft mutiert wurde.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Mutalith-Wandelbestie	6	3	-	5	5	5	3	W6+1	8	Monster	Riesig (6)	92x120 mm	190 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Aura des Wandels
- Entsetzen
- Regeneration (+1)
- Rettungswurf (+1)
- Schuppenhaut (+3)

Aura des Wandels: Aus dem Vortex sickern Wellen roher Magie, die alles, was sie berühren, mutieren lassen und verzerren.

Gebundener Zauber (Energienstufe 3W6). Direktschadenszauber. Aura des Wandels hat eine (1) einzige feindliche Einheit in 18 Zoll Reichweite zum Ziel. Würfle mit einem W6 auf der nachfolgenden Tabelle, um zu ermitteln, wie viele Widerstandstests die feindliche Zieleinheit ablegen muss und ob bleibende Mutationen auftreten. Für jeden misslungenen Widerstandstest erleidet die Einheit eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Verwende stets den höchsten Widerstandswert innerhalb der Einheit.

W6 Ereignis

- | | |
|---|--|
| 1 | Schrecklich entstellt: Die Zieleinheit muss W6 Widerstandstests ablegen und erhält für den Rest des Spiels die Sonderregel <i>Angst</i> . |
| 2 | Trollhirne: Die Zieleinheit muss W6 Widerstandstests ablegen und erhält für den Rest des Spiels die Sonderregel <i>Blödsinn</i> . |
| 3 | Geschenk der Mutation: Die Zieleinheit muss W6 Widerstandstests ablegen und erhält für den Rest des Spiels die Sonderregel <i>Zusatzattacke (+1)</i> . Dieser Effekt ist mit sich selbst kumulativ. |
| 4 | Flut der Verwandlung: Die Zieleinheit muss W6 Widerstandstests ablegen. Nachdem diese Tests abgehandelt wurden, wirfst du einen weiteren W6. Bei 4 oder mehr wählst du eine andere feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um das ursprüngliche Ziel. Auch diese Einheit muss W6 Widerstandstests ablegen. Würfle so lange weitere Ziele aus (jedes innerhalb von 6 Zoll zur letzten betroffenen Einheit), bis der Wurf kleiner als 4 ist oder es keine zulässigen Ziele mehr gibt. Pro Wirken dieses Ereignis kann keine Einheit mehr als einmal Ziel der Flut der Verwandlung sein, es sei denn, diese stammt aus einer anderen Quelle (beispielsweise einer anderen Wandelbestie). |
| 5 | Mahlstrom des Wandels: Platziere die 3-Zoll-Schablone über der Zieleinheit und lass sie W6 Zoll abweichen. Zeigt der Abweichungswürfel ein Treffersymbol, so weicht die Schablone nicht ab. Jedes Modell unter der Schablone muss einen Widerstandstest ablegen. |
| 6 | Brutenwuchs: Jedes Modell der Zieleinheit muss einen Widerstandstest ablegen. Wenn die Zieleinheit mindestens einen Lebenspunktverlust erleidet, kannst du sofort eine neue Chaosbrut innerhalb von 6 Zoll um die Zieleinheit platzieren, mindestens 1 Zoll von allen Einheiten und unpassierbarem Gelände entfernt. Die neu erschaffene Chaosbrut kann keine Optionen erhalten. Alternativ kannst du auch einer Einheit Chaosbruten in 6 Zoll Umkreis ein weiteres Modell hinzufügen (bis zu einem Maximum von 3 Modellen pro Einheit). In diesem Fall hat sie dieselben Optionen, wie auch die anderen Bruten in der Einheit. Falls die Zieleinheit keinen Lebenspunkt verloren hat, du kein Chaosbrut-Modell hast oder die Chaosbrut nicht platziert werden kann (1 Zoll Abstand zu anderen Einheiten und nicht in unpassierbarem Gelände), so wird auch keine erschaffen. |

CHAOSBRUT

Heulend und stammelnd wanken Chaosbruten, mit verzerrten Gliedern um sich schlagend, durch die Schlacht. Diese einstmaligen großen Krieger wurden vom alles verderbenden Einfluss des Chaos verwandelt, bis von ihrem Verstand und ihrem Willen nichts mehr übrig war. Nun ist ihr einziges Verlangen, zu zerfleischen und zu töten. Das jedoch tun sie mit erschreckender Stärke. Jeder Hieb, jedes Zugreifen und jedes Stampfen zerfleischt einen weiteren glücklosen Gegner.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosbrut	2W6	3	-	4	5	3	2	W6	10	Monströse Bestie	Groß (5)	50x50 mm	50 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Mal des Chaos
- Plänkler
- Unerschütterlich

OPTIONEN:

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Brut des Khorne (15 Pkt./Modell)
- Brut des Nurgle (20 Pkt./Modell)
- Brut des Slaanesh (20 Pkt./Modell)
- Brut des Tzeentch (25 Pkt./Modell)

Eine Brut des ungeteilten Chaos hat keine zusätzlichen Fähigkeiten.

Eine Brut des Khorne hat die Sonderregel *Vernichtender Angriff* und *Magieresistenz (2)*.

Eine Brut des Nurgle hat die Sonderregel *Giftattacken* und *Regeneration (+2)*.

Eine Brut des Slaanesh hat eine Bewegungsrate von 3W6 Zoll, anstelle von 2W6. Außerdem hat sie die Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*.

Eine Brut des Tzeentch hat eine Atemwaffe mit Stärke 3 und der Sonderregel *Flammenattacken*. Außerdem hat sie die Sonderregel *Rettungswurf (+1)*.

CHAOSTROLLE

Chaostrolle sind missgestaltete Monster, deren Mangel an Intelligenz ebenso legendär ist wie ihre große Stärke. Aufgrund ihrer gedankenlosen Wildheit und ihres wahllosen Appetits sind sie weithin gefürchtet. Wie alle Trolle können Chaostrolle den dampfenden Inhalt ihres Magens auf ihre Opfer speien und diese mit starken Säuren und fleischfressenden Würmern auflösen. Zusätzlich besitzen sie mächtige regenerative Fähigkeiten, die verlorene Gliedmaßen und sogar Köpfe wieder nachwachsen lassen können. Allerdings ist Trollfleisch sehr anfällig für die mutierende Macht des Chaos, und bei Trollen, die zu lange dem Reich des Chaos ausgesetzt sind, sprießen aus Wunden oft Tentakel, kreischende Mäuler oder gar noch seltsamere Mutationen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaostroll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	35 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Blödheit
- Regeneration (+3)
- Trollkotze
- Zu blöd zum sterben

OPTIONEN:

Diese Einheit darf zusätzliche Handwaffen (3 Pkt./Modell) erhalten.

Trollkotze: Im Kampf können Trolle sehr zum Schrecken ihrer Feinde nach Belieben erbrechen. Eine Einheit Trolle darf im Nahkampf anstelle ihrer gewöhnlichen Attacks, Kotzattacks durchführen (dabei jedoch immer noch niedertrampeln). Jeder Troll, der in der Lage ist, den Gegner zu attackieren, führt dabei eine einzelne Kotzattacke mit einer Stärke von 4 durch. Trolle, die Unterstützungsattacks durchführen können, dürfen ebenfalls Kotzattacks durchführen. Eine Kotzattacke trifft automatisch und erlaubt keine Rüstungswürfe.

Zu blöd zum Sterben: Führe für das letzte Modell einer Trolleinheit einen Blödheitstest, auf seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert durch, wenn es getötet wird. Verpatzt es den Test, wird der Troll nicht getötet, sondern bleibt mit einem (1) Lebenspunkt auf dem Schlachtfeld stehen, denn sein Verstand hat einfach noch nicht wahrgenommen, dass sein Leib bereits in Stücke gerissen wurde.

CHAOSOGER

Chaosoger sind brutale, furchteinflößende, muskelbepackte Schläger, für die nur zwei Dinge zählen: Kämpfen und Essen. Sie bereiten die ganze Welt, hacken auf allem herum, das kleiner ist als sie und bieten ihre Dienste als Söldner für Gold, Waffen und Unmengen von Nahrungsmitteln feil.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosoger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	30 Pkt./Modell
Ogermutant	6	3	2	4	4	3	2	4	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Auge der Götter (nur Ogermutant; siehe Sonderregel Barbar)
- Ogerangriff

OPTIONEN:

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (3 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (5 Pkt./Modell)
- Schilde (3 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Ogermutant aufwerten.

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen (siehe Sonderregel Barbar):

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (5 Pkt./Modell)
- Mal des Nurgle (5 Pkt./Modell)
- Mal des Slaanesh (5 Pkt./Modell)
- Mal des Tzeentch (5 Pkt./Modell)

Mal des ungeteilten Chaos: Einheiten mit dem ungeteilten Mal erhalten keine zusätzlichen Fähigkeiten.

Mal des Khorne: Einheiten mit dem Mal des Khorne, besitzt die Sonderregel *Raserei*. Überdies generieren Einheiten, mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr, in der gegnerischen Magiephase einen (1) zusätzlichen Bannwürfel, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden.

Mal des Nurgle: Feindliche Modelle, die eine Einheit mit dem Mal des Nurgle im Nahkampf attackieren, erleiden dabei -1 auf den Trefferwurf. Zudem ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben. Wenn eine Einheit mit dem Mal des Nurgle aus 10 oder mehr Modellen besteht, ziehe stattdessen von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Fernkampfphase als Ziel haben, -2 ab.

Mal des Slaanesh: Einheit mit dem Mal des Slaanesh sind *immun gegen Psychologie*.

Mal des Tzeentch: Einheiten mit dem Mal des Tzeentch erhalten einen *Rettungswurf (+1)*.

Ogerangriff: Wenn viele Chaosoger zusammenarbeiten, können sie den gewaltigen Vorteil ihrer großen Masse gegen den Feind nutzen. Mit genug Schwung kann ein so gewaltiges Gewicht aus Muskeln und Fett hinter metallenen Wanstplatten den Gegner zu Boden schleudern, noch bevor die Chaosoger selbst mit ihren brutalen Waffen zuschlagen. Daher darf jedes Chaosogermodell, das einen Aufpralltreffer aufgrund von *Niedertrampeln* verursacht, für jedes Chaosogermodell direkt hinter ihm +1 auf die Stärke des Aufpralltreffers addieren.

Beispiel: Eine Einheit aus acht Chaosogern mit vier Modellen im ersten und vier im zweiten Glied (von denen sich alle Chaosoger im ersten Glied in direktem Kontakt mit dem Feind befinden) würde vier Aufpralltreffer der Stärke 5 gegen die angegriffene Einheit verursachen, wohingegen eine Einheit aus zwölf Chaosogern, mit je vier Modellen pro Glied, vier Aufpralltreffer der Stärke 6 verursachen würde und so weiter.

DRACHENOGER

Drachenoger sind eine Rasse aus der Familie der Reptilien und bevölkern die Alte Welt seit Anbeginn der Zeit. Ihr Unterkörper ähnelt Drachen, auch wenn sie keinerlei Verwandtschaft miteinander verbindet. Drachenoger haben einen ogerähnlichen Oberkörper, sind jedoch bei weitem Geschickter und stellen eigene Waffen und Rüstungen her.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Drachenoger	7	4	2	5	4	4	2	3	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x75 mm	55 Pkt./Modell
Drachenoger-Shartak	7	4	2	5	4	4	2	4	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x75 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Schuppenhaut (+3)
- Sturmzorn

OPTIONEN:

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (3 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (6 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Drachenoger-Shartak aufwerten.

Sturmzorn: Einheiten mit dieser Sonderregel haben einen Rettungswurf (+5) gegen alle auf Blitzen basierenden Attacken. Dies beinhaltet Treffer durch Zauber (wie etwa Kettenblitz, Urannons Donnerkeil, Warpblitz usw.), Waffen (wie etwa die Warpblitzkanone der Skaven) und andere spezielle Fähigkeiten und Attacken (wie etwa das Zzzzap! des Todesrads der Skaven, etc.). Wenn eine Einheit mit dieser Sonderregel dennoch durch eine Attacke oder einen Effekt verwundet wird, der auf Blitzen basiert, erhält sie sofort die Sonderregel *Raserei*.

DRACHENOGER-SHAGGOTH

Drachenoger-Shaggoth sind dieselben Kreaturen, die Pakte mit den Chaosgöttern aushandelten, lange bevor es die ersten Menschen gab. Sie überlebten dies nicht nur, sie gewannen auch Unsterblichkeit. Ein Shaggoth ist ein Berg aus Muskeln und Wut. Äußerlich ähnelt er einem gewaltigen, bestialischen Hünen mit dem Unterleib und Schwanz eines Drachen. In der Schlacht führt er eine gewaltige Axt, die ein Dutzend Männer nicht zu heben vermag. Mit dieser Waffe schlachtet er sich durch ganze Armeen, Regiment für Regiment, bis die wenigen Überlebenden in Todesangst fliehen. Als wahre Titanen des Krieges sind sie beinahe unaufhaltsam, doch zum Glück gibt es nur sehr wenige von ihnen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Drachenoger-Shaggoth	7	6	3	6	5	6	4	5	9	Monströse Infanterie	Riesig (6)	50x75 mm	205 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Schuppenhaut (+3)
- Sturmzorn
- Unerschütterlich

OPTIONEN:

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (10 Pkt./Modell)

Sturmzorn: Einheiten mit dieser Sonderregel haben einen Rettungswurf (+5) gegen alle auf Blitzen basierenden Attacken. Dies beinhaltet Treffer durch Zauber (wie etwa Kettenblitz, Urannons Donnerkeil, Warpblitz usw.), Waffen (wie etwa die Warpblitzkanone der Skaven) und andere spezielle Fähigkeiten und Attacken (wie etwa das Zzzzap! des Todesrads der Skaven, etc.). Wenn eine Einheit mit dieser Sonderregel dennoch durch eine Attacke oder einen Effekt verwundet wird, der auf Blitzen basiert, erhält sie sofort die Sonderregel *Raserei*.

CHAOSRIESE

Wenn die Stämme der Chaos Riesen in den Krieg schlurften, reißen sie ihre Mäuler auf und brüllen zwischen verrottenden, krummen Zähnen ihre primitiven Kriegsschreie heraus. Diese Wesen wurden verdorben von den schrecklichen Mächten, die sie verehren, und nun sind sie grausame Zerrbilder ihrer selbst, Monster, die nichts mehr kennen als das Töten im Namen des Chaos.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosriese	6	3	3	6	5	6	3	speziell	10	Monster	Riesig (6)	50x75 mm	165 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Bewegen
- Entsetzen
- Riesen-Spezialattacken
- Umfallen
- Unnachgiebig

OPTIONEN:

Darf Schuppenhaut (+2) erhalten (15 Pkt.).

Diese Einheit muss eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Mal des ungeteilten Chaos (kostenlos)
- Mal des Khorne (15 Pkt.)
- Mal des Nurgle (15 Pkt.)
- Mal des Slaanesh (15 Pkt.)
- Mal des Tzeentch (15 Pkt.)

Mal der Götter: Einige Chaosriesen werden von den Göttern durch ihr Mal gesegnet und erhalten dadurch übernatürliche Fähigkeiten:

Mal des ungeteilten Chaos: Chaosriesen mit dem Mal des ungeteilten Chaos erhalten keine zusätzlichen Fähigkeiten.

Mal des Khorne: Chaosriesen mit dem Mal des Khorne generieren in der gegnerischen Magiephase einen (1) zusätzlichen Bannwürfel, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden. Darüber hinaus haben sie *Magieresistenz (1)*.

Mal des Nurgle: Feindliche Modelle, die einen Chaosriesen mit dem Mal des Nurgle im Nahkampf attackieren, erleiden dabei -1 auf den Trefferwurf. Zudem ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase den Riesen als Ziel haben.

Mal des Slaanesh: Chaosriesen mit dem Mal des Slaanesh sind *immun gegen Psychologie*.

Mal des Tzeentch: Chaosriesen mit dem Mal des Tzeentch erhalten einen *Rettungswurf (+1)*.

Bewegung: Riesen haben lange Beine und bewegen sich ohne Schwierigkeiten über normalgroße Hindernisse bis zu einer Größenkategorie: Mittel (3) hinweg. Behandle solche Hindernisse wie offenes Gelände, wenn es darum geht, wie weit sich der Riesen bewegen darf. Beim Überqueren musst du aber testen, ob der Riese umfällt.

Umfallen: Riesen sind unbeholfen und meistens betrunken, weswegen sie oft stolpern, sich irgendwo verheddern oder einfach so umfallen. Wenn ein Riese umfällt, ist dies für jeden in seiner Umgebung eine schlechte Nachricht, denn ein stürzender Riese kann alles, worauf er fällt, mit Leichtigkeit zerquetschen. Ein Riese muss testen, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- Wenn er im Nahkampf besiegt wird. Teste einmal, bevor Panik- oder Aufriebtests abgelegt werden.
- Wenn er zu Beginn seiner Bewegungsphase auf der Flucht ist.
- Wenn er ein Hindernis überwindet. Teste, sobald das Hindernis erreicht wird.
- Wenn sich der Riese entscheidet, auf einem Gegner herumspringen. Teste direkt davor.

Wirf einen W6, um zu sehen, ob der Riese umfällt. Falls du 2 bis 6 würfelst, schwankt der Riese ein wenig, fängt sich aber wieder und es passiert weiter nichts. Sollte das Ergebnis jedoch eine 1 sein, fällt der Riese um. Aus naheliegenden Gründen fällt ein ausgeschalteter Riese ebenfalls automatisch um. Um zu bestimmen, in welche Richtung der Riese fällt, wirfst du einen Abweichungswürfel. Der Pfeil zeigt die Richtung an, in die der Riese fällt. Platziere nun die Schablone für umgefallene Riesen mit den Füßen in der Mitte der Riesen-Base und dem Kopf in Fallrichtung. Alle Modelle, die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden, werden automatisch getroffen. Jedes von einem umfallenden Riesen getroffene Modell erleidet einen Treffer der Stärke 6, der Multiple Lebenspunktverluste (W3) verursacht. Diese Treffer werden auf normale Weise abgehandelt.

Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet und der Riese umgefallen ist, weil er auf dem Gegner herumspringen wollte, zählen die Lebenspunktverluste, die durch einen umfallenden Riesen verursacht werden, zum Kampfergebnis hinzu. Ein umfallender Riese erleidet automatisch einen Lebenspunktverlust, der nicht verhindert werden kann. Wenn sich der Riese im Nahkampf befindet, zählt dieser Lebenspunktverlust ebenfalls zum Nahkampfergebnis. Sobald er einmal am Boden liegt, kann der Riese in seiner folgenden Bewegungsphase wieder aufstehen, darf aber keine anderen mehr Bewegungen durchführen. Ein liegender Riese darf nicht attackieren, kann sich aber immer noch notdürftig verteidigen, sodass der Gegner auch weiterhin würfeln muss, um ihn zu treffen. Sollte er zur Flucht gezwungen werden, solange er am Boden liegt, wird er automatisch ausgeschaltet. Der Gegner schwärmt über ihn hinweg und schneidet ihn in Stücke. Wenn der Riese am Boden liegt und die Möglichkeit hat, zu verfolgen, steht er stattdessen auf, verfolgt aber nicht. Ein Riese darf in dem Spielzug, in dem er aufsteht, normal attackieren.

Riesen-Spezialattacken: Riesen attackieren nicht auf die gleiche Weise wie andere Kreaturen, obwohl sie ihre Gegner normal auswählen. Sie sind zu groß und eigensinnig, um Befehle zu befolgen, und viel zu unkoordiniert, um einen zusammenhängenden

Plan zu haben. Genau genommen weiß nicht einmal der Riese selbst, was er als Nächstes tut! Wirf in jeder Nahkampfphase einen W6 auf einer der folgenden Tabellen, um zu ermitteln, was der Riese anstellt. Welche Tabelle du verwendest, hängt von der Größe des Opfers des Riesen ab. Wenn er gegen Charaktermodelle auf Monstern oder Streitwagen kämpft, wählst du aus, wen er attackiert, Reiter oder Reittier/Streitwagen, und verwendest die entsprechende Tabelle für die Größe des Ziels.

Der Riese prügelt auf große Jungs mit einer Größenkategorie: Groß (5) oder größer ein:

W6	Ergebnis
1	Schreien und Grölen
2-4	Mit Kette würgen
5-6	Kopfnuss

Der Riese verprügelt alles, was Mittelgroß (4) oder kleiner ist:

W6	Ergebnis
1	Schreien und Grölen
2	Drauf rumspringen
3	Grabschen und...
4-6	Mit Kette peitschen

Schreien und Grölen: Der Riesen schreit und grölt den Gegner an. Das ist definitiv keine angenehme Erfahrung, da Riesen ohrenbetäubend laut sind und zu eher unzureichender Mundhygiene neigen. Weder der Riese noch die Modelle in direktem Kontakt mit ihm kämpfen in dieser Nahkampfphase, wenn sie es nicht bereits schon getan haben, und der Nahkampf wird automatisch von der Seite des Riesen gewonnen. Der Gegner wird automatisch besiegt und so behandelt, als hätte er den Nahkampf um 2 verloren.

Mit Kette würgen: Der Riese schlingt eine schwere Kette um den Hals seines Gegners und reißt hart daran, wodurch er seiner Beute gelegentlich das Genick bricht oder ihr gar den Kopf abreißt. Das Ziel muss einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, erleidet es 2W6 Schadenspunkte, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Kopfnuss: Der Riese verpasst seinem Gegner eine Kopfnuss, die automatisch einen Lebenspunktverlust verursacht, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Wenn das Opfer verwundet, aber nicht ausgeschaltet wird, ist es danach betäubt und verliert seine folgenden Attacken. Wenn es in dieser Nahkampfphase noch nicht attackiert hat, die von dieser. Wenn es bereits attackiert hat, die der nächsten Nahkampfrunde.

Drauf rumspringen: Der Riese springt wild auf einer gegnerischen Einheit in direktem Kontakt herum. Bevor er jedoch damit anfängt, muss der Riese testen, ob er umfällt. Wenn er auf seinen wackligen Füßen stehen bleibt, springt er mit einem irren Lachen auf der Einheit herum. Die Einheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden. Handle Schadens- und Rüstungswürfe normal ab. Riesen macht es einen Riesenspaß, auf einer Einheit herumzuspringen. Ein Riese, der in einer Nahkampfrunde auf einem Gegner herumspringt, tut dies automatisch auch in der nächsten Runde, vorausgesetzt, er ist in der vorherigen Runde nicht umgefallen. Zu Beginn jeder Nahkampfphase ist ein separater Test erforderlich, um zu ermitteln, ob der Riese fällt. Ein Riese, der einmal damit angefangen hat, auf einer Einheit herumzuspringen, wird also so lange weiterhüpfen, bis er umfällt oder der Nahkampf endet.

Mit Kette peitschen: Der Riese wirbelt mit gewaltigen Ketten durch die Luft, und verursacht dabei W6 Treffer der Stärke 6 gegen die Zieleinheit, die wie Beschuss verteilt werden.

Grabschen und...: Der Riese beugt sich vor und greift nach einem Modell der Größenkategorie Mittel (4) oder kleiner (nach Wahl des den Riesen kontrollierenden Spielers), das sich entweder in direktem Kontakt mit ihm befindet oder ein Modell welches sich mit einem Modell in Kontakt befindet, welches seinerseits in direkten Kontakt mit dem Riesen steht (Riesen haben lange Arme). Das Ziel darf eine einzelne Attacke durchführen, um die unbeholfene Hand des Riesen abzuwehren zu versuchen. Wenn die Attacke trifft und verwundet, greift der Riese daneben, andernfalls erwischt er das Modell und der den Riesen kontrollierende Spieler wirft einen W6, um zu sehen, was als Nächstes passiert:

1. **In die Tasche stopfen:** Der Riese stopft das Opfer in seine Tasche, zu Schafen, Kühen und anderem Plunder. Das Modell ist effektiv ein Verlust und kann nichts tun, solange es in der Tasche ist. Sollte der Riese jedoch ausgeschaltet werden, entkommen alle Feinde am Ende der Schlacht unversehrt aus seiner Tasche. Der Spieler des Riesen erhält keine Siegespunkte für befreite Modelle, doch können diese auch nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen.
2. **Ins Getümmel schmeißen:** Das Opfer wird wie ein lebendes Geschoss zurück in seine Einheit geworfen. Es erleidet einen Schadenspunkt, gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind. Die Einheit erleidet hingegen W6 Treffer der Stärke 3, mit normalen Schutzwürfen.
3. **Schleudern:** Das Opfer wird in eine feindliche Einheit im Umkreis von 12 Zoll um den Riesen geschleudert. Ermittle zufällig, welche. Dies verursacht einen Schadenspunkt ohne Schutzwürfe beim Opfer und W6 Treffer der Stärke 3 gegen die Einheit, mit normalen Schutzwürfen. Wenn keine anderen feindlichen Einheiten in Reichweite sind, behandle dieses Ergebnis wie *Ins Getümmel schmeißen*.
4. **Zerquetschen:** Das braucht man wohl nicht groß zu erläutern. Das Modell gilt automatisch als Verlust und wird aus dem Spiel entfernt. Ihm stehen weder Schutzwürfe oder etwaige Regeneration zu.
5. **Runterschlucken:** Der Riese verschlingt sein Opfer und schluckt es runter. Das Modell gilt automatisch als Verlust und wird aus dem Spiel entfernt. Ihm stehen weder Schutzwürfe oder etwaige Regeneration zu.
6. **Noch einen grabschen:** Der Riese stopft sein Opfer hastig unter sein Hemd (oder in seine Hose, wenn es wirklich übles Pech hat!) und versucht ein weiteres zu grabschen. Das zweite Opfer darf ebenfalls (wie oben beschrieben) eine einzelne Attacke durchführen, um zu verhindern, dass es gegrabscht wird. Wenn der Riese eine Folge von Sechsen wirft, ist es ihm möglich, eine ganze Sammlung gefangener Gegner in seinen Taschen und Beuteln (ganz zu schweigen von seiner Hose) anzuhäufen. Gefangene Modelle sind effektiv Verluste, wie unter *In die Tasche stopfen* beschrieben.

SCHABLONE FÜR GEFALLENE RIESEN



FORMATIONSBRECHER

Als brutale Kreaturen aus einem verlorenen Zeitalter existieren die Formationsbrecher heute nur noch, um niederzureißen und zu zerstören. In der Schlacht geraten sie in eine grausame Wut und quälende Erinnerungen an die Kreaturen, die sie einst waren, verleihen ihren Hieben eine wahnsinnige Kraft.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Formationsbrecher	6	3	1	5	5	4	3	4	9	Monster	Groß (5)	6x60 mm	255 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fleischgewordene Wut
- Im Ganzen verschlingen
- Geistersicht
- Gier nach Fleisch
- Raserei
- Schleudern
- Stärke aus Fleisch

Fleischgewordene Wut: Ein Formationsbrecher kann seine Raserei nicht verlieren.

Im Ganzen verschlingen: Ein Formationsbrecher darf all seine Attacken dafür opfern, eine einzige Sonderattacke mit einer Initiative von 1 durchzuführen. Diese Attacke besitzt die Sonderregel *heldenhafter Todesstoß*, bei der jedoch Verwundungswürfe von 5 oder 6 sofort ausschalten und nicht nur Sechsen.

Geistersicht: Das wirbelnde Handgemenge des Kampfes ist für einen Formationsbrecher nur eine verschwommene Wahrnehmung, konfus und desorientierend. Mit der Magie vertraute Feinde jedoch kann er mit unirdischer Klarheit sehen. Wenn er gegen feindliche Zauberer, Modelle mit jedweder Form von magischen Gegenständen oder magischen Attacken, Untote oder Kreaturen mit einem Rettungswurf kämpft, darf der Formationsbrecher verpatzte Trefferwürfe wiederholen.

Gier nach Fleisch: Du kannst misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für einen Formationsbrecher wiederholen, wenn er im selben Zug angegriffen hat.

Schleudern: Formationsbrecher werden die runenbeschrifteten Fragmente von Tempeln und arkanen Monumenten auf den Feind schleudern, sollte dieser zwischen ihm und seiner Beute stehen. Der Formationsbrecher darf in jedem Spielzug eine Schussattacke durchführen, als sei er eine Steinschleuder, jedoch mit einer Stärke von 3 (5). Hierbei gibt es jedoch keine Minimalreichweite. Er darf sich im selben Spielzug auch bewegen, in welchem er diese Fähigkeit benutzt, jedoch nicht marschieren. Eine erwürfelte Fehlfunktion bedeutet, dass die Schablone direkt über Formationsbrecher zentriert wird — es ist eine gefährliche Sache, mit Bruchstücken von Menhiren über dem Kopf zu jonglieren und heranzuworfen!

Stärke aus Fleisch: Während sich der Formationsbrecher durch die feindliche Schlachtlinie frisst, rötet sich seine Haut und schließen sich seine Wunden. Jedes Mal, wenn der Formationsbrecher einen *Todesstoß* durch die Sonderregel Ganz verschlingen verursacht, erhält er W3 Lebenspunkte zurück, die er zuvor in der Schlacht verloren hat.

COCKATRICE

Der Cockatrice ist ein verstörendes und abstoßendes Geschöpf, dem der Gestank des Chaos anhängt. Obwohl sie körperlich nicht so angsteinflößend wie andere Monster wirken mögen, besitzen sie die eigentümliche Gabe, ihre Opfer mit magischem Blick erstarren zu lassen, indem sie sich im wahrsten Sinne des Wortes in Stein verwandeln, wenn sie ihren Blick nicht abzuwenden vermögen. Diese Fähigkeit macht den Cockatrice zu einem tödlichen Gegner, denn ein Krieger ist gezwungen, die Bestie zu erlegen, ohne einen Blick auf sie zu werfen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Cockatrice	6	4	3	4	4	4	5	W6	7	Monströse Bestie	Groß (5)	60x60 mm	175 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Fliegen
- Schuppenhaut (+2)
- Starrer Blick
- Verursacht multiple Lebenspunktverluste (2)
- Wahnsinnige Wildheit

Starrer Blick: Gebundener Zauber (Energienstufe: 2W6). Geschosßzauber. Der magische Blick eines Cockatrice kann Feinde auf der Stelle lähmen und in Stein verwandeln. Wähle eine sichtbare Einheit in 18 Zoll Reichweite, welche ihrerseits ebenfalls freie Sicht auf den Cockatrice hat. Die Zieleinheit wird vom Blick des Cockatrice erfasst und erleidet W6 Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt sind.

Wahnsinnige Wildheit: Ein Cockatrice ist von Natur aus keine mutige Kreatur. Wenn er attackiert kann er aber in einen Berserkerrausch verfallen. Wenn ein Cockatrice im selben Zug angegriffen hat, führt er mit seinen Klauen, seinem gewaltigen Schnabel und sogar mit seinem stachelbesetzten Schwanz 2W6 Attacken durch statt der üblichen W6 Attacken.

CHIMÄRE

Die dreiköpfige Chimäre ist eines der grauenerregendsten Geschöpfe des Chaos, eine Bestie, deren Vorfahren derart mutierten, dass sich unmöglich sagen lässt, von welcher Art diese Kreaturen einst waren. Abgesehen von der genauen Ausprägung ihrer Gestalt, besitzen alle Chimären ein wildes und unberechenbares Verhalten, wodurch niemand ihnen gerne begegnen möchte. Dank ihrer vielfältigen Abstammung besitzen Chimären alle möglichen Formen und Gestalten und verfügen über ungewöhnliche Angriffsarten, die so manchen Feind überraschen. Sie tötet ihre Gegner mit flammendem Atem oder giftigen Klauen und zerfetzt ihre Körper mit zügelloser Wildheit.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chimäre	7	4	3	5	5	5	3	5	8	Monster	Groß (5)	70x105 mm	225 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Böartiger Angriff
- Entsetzen
- Flammen der Chimäre
- Fliegen
- Giftattacken
- Schuppenhaut (+4)

Böartiger Angriff: Wenn sich eine Chimära entschlossen hat, eine Beute anzugreifen und in Stücke zu reißen, lässt sie sich durch nichts davon abbringen. Wenn du die Angriffreichweite einer Chimära ermittelst, darfst du W6 zu ihrer Angriffsbewegung addieren, unabhängig davon, ob sie fliegt oder sich am Boden fortbewegt.

Flammen der Chimäre: Eine Chimäre hat eine Atemwaffe mit Stärke 4 und der Sonderregel *Flammenattacke*.

CHAOSHUNDE

In den dunkelsten Wäldern jagen gewaltige mutierte Hunde nach Beute. Oft schleichen sie um Lager herum und suchen nach Abfällen und einsamen Kreaturen, die sie reißen können. Wenn die Streitkräfte des Chaos sich für einen Angriff sammeln, trotten diese Hunde, angezogen von der Aussicht auf frisches Fleisch, an ihrer Seite dahin. Einige Barbaren ziehen diese wilden Hunde groß und trainieren sie für die Schlacht, obwohl sie nie wirklich richtig gezähmt werden können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaoshund	7	4	-	3	3	1	3	1	5	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm	8 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Begleiter
- Leichte Kavallerie
- Vorhut

OPTIONEN:

Diese Einheit darf folgende Optionen wählen:

- Schuppenwuchs (1 Pkt. pro Modell)
- Giftmutation (2 Pkt. pro Modell)

Begleiter: Chaoshunde zählen nicht gegen das Minimum an Kerneinheiten, die du aufstellen musst, wenn sie in der entsprechenden Armeeliste als Kerneinheit gelten!

Giftmutation: Chaoshunde mit dieser Aufwertung haben die Sonderregel *Giftattacken*.

Schuppenwuchs: Chaoshunde mit dieser Aufwertung haben die Sonderregel *Schuppenhaut (+1)*, verlieren jedoch ihre Sonderregel *Leichte Kavallerie*.

ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES KHORNE

Armeen der Streitkräfte des Khorne gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus dieser Armeeliste stammen und zudem ein Barbar oder Dämon sein.

Der General, muss stets das Mal des Khorne erhalten. Andere Charaktermodelle und Einheiten dürfen auch das Mal des ungeteilten Chaos erhalten. Beachte die Volks-Sonderregel für Dämonen „Mal der dunklen Götter“!

Außerdem ermitteln die Streitkräfte des Khorne die Anzahl ihrer Bannwürfel, welche sie ihrem Bannwürfelpool hinzufügen mit 2W6, anstelle von W6 und addieren überdies stets +1 zu ihren Bannwürfen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Kriegsherolde	Dämonenprinz Blutdämon ¹	

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Barbarenfürst Erhabener Schlachtenpriester (0-1) ² Skarr Blutzorn (0-1) ²	Herold des Khorne Valkia die Blutige (0-1) ²	Feldherr Hashutpriester

KERNEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Chaosbarbaren Chaoskrieger Verstoßene Chaosbarbarenreiter Chaosstreitwagen Garreks Plünderer des Khorne (0-1)	Zerfleischer des Khorne	Eiserne Garde Hobgoblinsklaven Chaoshunde

ELITEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Blutbestien-Chaosstreitwagen Kriegsschrein des Chaos	Gargoyle Bluthunde des Khorne Schlächterbestie des Khorne Scyla Anfingrimm (0-1)	Dezimatoren Chaostroll Chaosoger Drachenoger Formationsbrecher

SELTENE EINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Kriegsmammut des Chaos Schädelbrecher	Seelenzermalmer Zerschmetterer des Khorne	Stierzentauren Chaosbrecher Drachenflamme Donnerkanone Todbringer Mutalith-Wandelbestie Chaosbrut Drachenoger-Shaggoth Chaosriese Cockatrice Chimäre

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.

SCHLACHTENPRIESTER

Der durch die Macht des Chaos wortwörtlich angeschwollene Schlachtenpriester ragt aus den Massen seiner Brüder hervor, das Gesicht zu einer permanenten Grimasse des Hasses verzogen. Er ist ein Demagoge, der Feinde durch ein gebrülltes Gebet lebendig kochen kann, und seine donnernden Gesänge erfüllen alle rings um ihn mit einer geistlosen Wut. Daraufhin geben sie jeden Selbsterhaltungstrieb auf und werfen sich Hals über Kopf in die Schlacht. Schlachtenpriester sind berüchtigt dafür, dass sie ihre Macht durch das Trinken des Blutes der Feinde erhalten. Diese grauenhafte Art, den Göttern des Chaos Tribut zu zollen, lässt ihre Gliedmaßen wachsen und ihre Knochen hart werden, und so sind sie zu Recht in den Reichen gefürchtet.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schlachtenpriester	5	6	3	4	4	3	5	3	8	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	160 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Barbar
- Einzelgänger
- Gebete an die Chaosgötter
- Magieresistenz (1)
- Mal des Khorne
- Rettungswurf (+1)

Gebete an die Chaosgötter: In jeder deiner Magiephasen kann ein Schlachtenpriester zu den Chaosgöttern um Beistand beten. Beachte, dass es sich dabei nicht um einen Zauberspruch im eigentlichen Sinne handelt und somit auch nicht gebannt werden kann. Wähle eines der Gebete weiter unten und wirf einen Würfel. Addiere +1, falls der Schlachtenpriester im vorherigen Zug mindestens ein feindliches Modell getötet hat. Ist das Ergebnis 4 oder höher, so wird das Gebet erhört und seine Wirkung tritt ein. Ist das Ergebnis 1, so war sein Anliegen eines Anhängers des Khorne unwürdig und er erleidet W3 Verwundungen, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.

Kochendes Blut: Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll, welche sich auch im Nahkampf befinden darf. Die gewählte Einheit erleidet W6 Verwundungen, als kochend heißes Blut aus den Leibern der gepeinigten aufschreienden Krieger spritzt. Dagegen sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

Blut rufen: Der Schlachtenpriester entflammt das Blut in den Adern seiner Ziele und ruft so Blutdurst in ihnen hervor. Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll, die sich nicht im Nahkampf befindet. Alle Modelle der gewählten Einheit müssen sich so weit wie möglich, mit ihrer Grundbewegung, auf die nächste sichtbare deiner Einheiten zubewegen, als ob es ihre Bewegungsphase wäre. Dabei können sie jedoch nicht marschieren. Gelangen sie dadurch in Basekontakt mit dieser Einheit, so gilt diese Bewegung als Angriffsbewegung, bei der sämtliche Tests für Angst oder Entsetzen entfallen.

Einzelgänger: Ein Schlachtenpriester darf sich keiner Einheit anschließen.

SKARR BLUTZORN

In der Schlacht ist Skarr Blutzorn ein Mahlstrom des Blutvergießens. Seine Blutstromklingen wirbeln rasselnd um ihn herum wie eine Verlängerung seines zornigen Willens, und er bahnt sich einen blutigen Pfad durch die Reihen des Feindes. Sollte Skarr einmal fallen, so erhebt er sich aus dem Blut der Opfer an den Blutgott wieder, die Äxte schon erhoben, bereit um Rache zu nehmen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Skarr Blutzorn	5	6	3	5	4	3	6	4	8	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	245 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Barbar
- Der Schlachtgeborene
- Einzelgänger
- Magieresistenz (1)
- Mal des Khorne
- Wirbelsturm des Blutvergießens

Der Schlachtgeborene: Skarr Blutzorn ist schon zahllose Male gestorben, doch jedes Mal wurde er zwischen klirrenden Klingen und den Schreien der Sterbenden neu geboren. Nachdem er getötet wurde, wirfst du am Ende jedes deiner Spielzüge einen Würfel, falls in dem Zug mindestens 8 Modelle getötet wurden (egal ob Freund oder Feind). Bei einem Wurf von 4 oder mehr erhebt sich Skarr wieder aus einem brodelnden Blutteich. Stelle ihn irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo er mehr als 12 Zoll vom Feind und 1 Zoll von unpassierbarem Gelände entfernt ist. Er gilt erst dann als Verlust, wenn er zum Ende des letzten Spielzugs nicht mehr am Leben ist.

Einzelgänger: Skarr Blutzorn darf sich keiner Einheit anschließen.

Wirbelsturm des Blutvergießens: Wenn Skarr Blutzorn sich alleine einer Vielzahl von Gegnern im Nahkampf gegenüber sieht, kann er, anstatt normal zu attackieren, eine Wirbelsturm-Attacke durchführen, bei der er seine Blutstromklingen in weiten Bahnen schwingt und zahllose Schädel für seinen Herrn nimmt. Um das zu tun, wähle eine Zieleinheit in Basekontakt mit ihm, die sich nicht mit weiteren deiner verbündeten Einheiten im Nahkampf befindet und führe eine einzelne Attacke mit Stärke 4 gegen jedes ihrer Modelle durch. Beachte, dass er diesen besonderen Angriff in einer Herausforderung nur gegen das Modell in der Herausforderung durchführen kann.

GARREKS PLÜNDERER DES KHORNE

Das Chaos regiert. Die Reiche der Sterblichen sind zerrissen, korrumpiert von heulenden und blutrünstigen Bestien. Es ist eine Zeit makabren Schreckens und absoluten Wahnsinns. Die mörderischen Champions der Chaosgötter kämpfen mit unbändiger Wildheit, um die letzten Lichter der Hoffnung verlöschen zu sehen. Niemand kämpft härter oder erweckt mehr Furcht in seinen Feinden als die wilden Horden der Garreks. Gezeichnet mit der Rune des Blutgottes, muskelbepackt und vor Wut schnaubend fallen diese Krieger schreiend über ihre Gegner her und lassen niemanden am Leben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Plünderer	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	13 Pkt./Modell
Garrek	4	5	3	4	4	2	4	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Barbar
- Hass (alle Einheiten ohne das Mal des Khorne)
- Mal des Khorne
- Plünderer
- Waffenarsenal

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (3 Pkt./ Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du musst ein Modell für 37 Pkt. zu Garrek (Charaktermodell) aufwerten.

- Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 35 Pkt. erhalten.

Waffenarsenal: In Garreks Einheit sind eine Vielzahl von Waffen in Gebrauch, darunter Schwertpaare, verschiedenste Äxte und Zweihandwaffen. Um dies darzustellen, erhalten alle Modelle mit dieser Sonderregel eine *Zusatzattacke (+1)*. Außerdem erhöht sich in der ersten Phase eines jeden Nahkampfes die Stärke all ihrer Attacken, um +1.

SCHÄDELBRECHER DES KHORNE

Wenn die Schädelbrecher in die Schlacht reiten, erbebt der Boden unter den schweren Hufen ihrer Moloche. Feinde, die sich ihnen in den Weg stellen, werden durch den schieren Schwung des Angriffes blutig hinweggefegt. Auch der Rest der Feinde folgt ihnen bald, denn die Schädelbrecher schlagen mit ihren Äxten auf alle rings umher ein, bis nichts als Blut und Leichen übrig ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schädelbrecher	-	5	3	4	4	2	5	2	8	-	-	-	90 Pkt./Modell
Schädeljäger	-	5	3	4	4	2	5	3	8	-	-	-	-
Moloch	7	5	-	5	-	-	2	2	-	Monströse Kavallerie	Mittel (4)	50x75 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3-12

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Barbar
- Mächtiger Ansturm
- Mal des Khorne
- Messingbehemoth

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (5 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Lanze (3 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (5 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Schädeljäger aufwerten.

Mächtiger Ansturm: Schädelbrecher und Schädeljäger des Khorne verfügen über eine zerstörerischere Variante der Regel Niedertrampeln, die mächtiger Ansturm genannt wird (W3 Aufpralltreffer der Stärke 5).

Messingbehemoth: Ein Moloch addiert +3 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

BLUTDÄMON (GROSSER DÄMON DES KHORNE)

Blutdämonen sind als die von Khorne größten Champions bekannt. Ihre eigene Blutgier erwies sich letztlich als ihr eigener Untergang. Sie töteten zahllose Sterbliche im Namen des Blutgottes, und die Überlebenden wagten es nicht, ihren Namen lauter als im Flüsterton auszusprechen. Als sie jedoch Khorne selbst herausforderten, wurde offenbart, dass ihr Ehrgeiz weit größer war als ihre Macht. Khorne bestrafte sie alle, indem er ihnen die Persönlichkeit raubte, ihre Körper brach und ihre Flügel zerriss. Nun ist von den Dämonen wenig mehr übrig als eine gepeinigte Hülle voll von reinem, mörderischem Hass.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Blutdämon	8	10	-	7	6	6	10	7	10	Monster	Gigantisch (7)	120x92 mm	585 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Brüllen des unstillbaren Zorns
- Dämon
- Das Land begehrt auf
- Ehre des Chaos
- Entsetzen
- Ewiger Hass (auf alle)
- Fleischgewordene Wut
- Fliegen
- Immun gegen Todesstoß
- Magieresistenz (3)
- Rüstungswurf (+5)
- Heldenhafter Todesstoß
- Überwältigende Macht des Chaos
- Verfluchter Seelenfresser

OPTIONEN:

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

- Axt des Khorne
- Feuersturmklinge
- Finsterer Wahnsinn
- Gewaltige Stärke
- Halsband des Khorne
- Obsidianrüstung
- Spruchbrecher
- Unvergängliche Wut

Brüllen des unstillbaren Zorns: Hierbei handelt es sich um eine Atemwaffe mit Stärke 5, Flammenattacke. Das Brüllen darf auch dann verwendet werden, wenn „Das Land begehrt auf“ aktiviert wurde.

Das Land begehrt auf: Wirf zu Beginn deiner Beschussphase für jede feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr erleidet die Einheit W6 automatische Treffer der Stärke 5, die wie Beschuss verteilt werden. Das Land begehrt auf darf auch dann verwendet werden, wenn „Brüllen des unstillbaren Zorns“ aktiviert wurde.

Ehre des Chaos: Schädel für den Schädeltrommel! Ein Blutdämon muss immer eine Herausforderung aussprechen bzw. eine vom Gegner ausgesprochene Herausforderung annehmen. In einer Herausforderung funktioniert sein *heldenhafter Todesstoß* bereits auf 5+ (anstatt nur auf 6).

Fleischgewordene Wut: Alle verbündeten Einheiten der Streitkräfte des Khorne innerhalb von 6 Zoll unterliegen *ewigen Hass*.

Überwältigende Macht des Chaos: Solange der Blutdämon sich auf dem Spielfeld befindet, generiert er in jeder feindlichen Magiephase drei (3) Bannwürfel und darf versuchen, einen weiteren Würfel, wie ein Zauberer, zu kanalisieren.

Verfluchter Seelenfresser: Ein Blutdämon heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mindestens ein Modell getötet hat, eine (1) Verwundung, es sei denn, er wurde zuvor ausgeschaltet. Wenn unter den getöteten Modellen ein Charaktermodell oder Monster war, heilt er stattdessen W3 Verwundungen. Dafür erleidet ein Blutdämon in jeder deiner Nahkampfphasen, in der er sich nicht im Nahkampf befindet, eine (1) automatische Verwundung, die er nicht verhindern, regenerieren oder in späteren Phasen wieder heilen kann. Notiere dir am besten derartige Lebenspunktverluste auf deinem Armeebogen.

HEROLD DES KHORNE

Die Herolde des Khorne sind die stärksten aller Zerfleischer. Sie sind tobende Meister des Kampfes und spielend in der Lage, ganze Einheiten geringerer Krieger niederzumachen. Dabei legen sie ein Kampfgeschick und eine Brutalität an den Tag, denen nur die größten aller sterblichen Krieger gewachsen sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Herold des Khorne	5	7	-	5	4	2	6	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	125 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schädelumhang

SONDERREGELN:

- Dämon
- Der Dämonenschild
- Ewiger Hass (auf alle)
- Fluch des Khorne
- Macht des Chaos
- Magieresistenz (2)
- Präsenz des Khorne
- Rüstungswurf (+2)
- Schädel für Khorne
- Todesstoß

OPTIONEN:

Darf auf einem Moloch des Khorne (80 Pkt.) reiten.

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

- Ätherklinge
- Dämonische Roben
- Feuersturm Klinge
- Geflügelter Abtraum
- Obsidianrüstung
- Rüstung des Khorne
- Seelenhunger
- Spruchbrecher

Darf für 25 Pkt. zum Armee-standartenträger aufgewertet werden.

Blut muss fließen: Nachdem ein Herold des Khorne in der Nahkampfphase attackiert und mindestens ein gegnerischen Modell ausgeschaltet hat, darfst du eine verbündete Zerfleischereinheit innerhalb von 6 Zoll wählen. Wenn sich diese Einheit innerhalb von 3 Zoll um einen Feind befindet, nicht im Nahkampf gebunden ist und in der aktuellen Nahkampfphase noch nicht attackiert hat, darfst du sofort eine Angriffsbewegung gegen einen dieser Feinde durchführen und ihren Angriff noch in derselben Nahkampfphase abhandeln.

Der Dämonenschild: Dieser Dämonenschild ist eine mächtige Aura, die den Körper eines jeden Herold des Khorne umgibt. Ziehe -1 von allen Verwundungswürfen für Nahkampfattacken ab, die den Herold zum Ziel haben.

Fluch des Khorne: Wenn sich der Herold des Khorne einer Zerfleischereinheit angeschlossen hat, fügt er der Einheit für jedes Modell das vom *Todesstoß* des Herolds ausgeschaltet wird, am Ende der Nahkampfphase einen weiteren Zerfleischer hinzu.

Macht des Chaos: Solange der Herold des Khorne sich auf dem Spielfeld befindet, generiert er in jeder feindlichen Magiephase einen (1) Bannwürfel und darf versuchen, einen weiteren Würfel, wie ein Zauberer, zu kanalisieren.

Präsenz des Khorne: Alle Zerfleischer, Zerschmetterer und Höllenkrieger in der Einheit des Herolds erhalten die Sonderregel *ewiger Hass*. Sobald der Herold ausgeschaltet wird oder die Einheit verlässt, geht dieser Bonus sofort verloren.

Schädel für Khorne: Du darfst für Herolde des Khorne alle misslungenen Verwundungswürfe von 1 im Nahkampf wiederholen, wenn sein Ziel ein Charaktermodell ist.

Schädelumhang: Du darfst für Herolde des Khorne alle misslungenen Rüstungswürfe von 1 wiederholen.

VALKIA DIE BLUTIGE

Valkia die Blutige ist eine furchteinflößende, geflügelte Gestalt, die mit ihren Schwingen auf den sengenden Winden des Krieges über das Schlachtfeld gleitet. Wenn sie einen würdigen Feind entdeckt, stürzt sie sich auf ihn und durchbohrt sein Herz mit ihrem mächtigen Speer Slaupnir. Rings um diese grausame Kriegerfurie kämpfen die Gargoyle der dunklen Götter noch angestrengter, denn sie wissen, dass der Blick Khornes Valkia überall hin folgt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Valkia die Blutige	4	6	-	4	3	2	7	4	8	Infanterie	Mittel (4)	25x25 mm	165 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

3-12

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Slaupnir
- Stachelschild

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegen
- Hasse (auf alle)
- Kriegerfurie
- Macht des Chaos
- Magieresistenz (2)

OPTIONEN:

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

- Dämonische Roben
- Rüstung des Khorne
- Seelenhunger
- Spruchbrecher

Kriegerfurie: Jedes Mal, wenn Attacken, die von Valkia die Blutige durchgeführt wurden, ein gegnerisches Modell in einer Herausforderung töten, erhält sie für den Rest des Spiels eine Zusatzattacke (+1).

Macht des Chaos: Solange Valkia die Blutige sich auf dem Spielfeld befindet, generiert sie in jeder feindlichen Magiephase einen (1) Bannwürfel und darf versuchen, einen weiteren Würfel, wie ein Zauberer, zu kanalisieren.

Slaupnir: Magischer Speer. Valkia die Blutige verursacht mit Hilfe von Slaupnir *Multiple Lebenspunktverluste (W3)* und *Todesstoß*. Wenn Valkia sich eine Einheit Gargoyle angeschlossen hat, füge ihrer Einheit für jedes Modell, das von Slaupnir mittels *Todesstoß* ausgeschaltet wird, am Ende der Nahkampfphase einen weiteren Gargoyle hinzu.

Stachelschild: Schild. Für jeden von Valkias erfolgreich durchgeführten Rüstungswurf von 6 gegen eine Nahkampfattacke, erleidet das Modell, das die Verwundung verursacht hat, sofort einen (1) Treffer der Stärke 3. Dies geschieht, bevor irgendwelche Verluste entfernt werden. Dies wird als Spezialattacke behandelt.

ZERFLEISCHER DES KHORNE

Zerfleischer sind niedere Dämonen, auch bekannt als Fußsoldaten des Khorne, Krieger des Blutes, Fänge des Todes oder die Gehörnten. Sie tragen bluttriefende Klagen und marschieren unter Bannern, die von magischen Winden umweht werden, während sie die Namen ihrer Opfer in schaurigen Sprechgesängen aufzählen. Sie sind bestialische Kreaturen mit geifernden Mäulern voller scharfkantiger Zähne; ihre Haut sondert statt Schweiß Blut ab, und ihre Mähnen nehmen durch getrocknetes Blut die Form von Hörnern an.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zerfleischer	5	5	-	5	3	1	4	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	14 Pkt./Modell
Höllenkrieger	5	5	-	5	3	1	4	2	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fluch des Blutes
- Hasse (auf alle)
- Magieresistenz (1)
- Plünderer
- Todesstoß

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Höllenkrieger aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten. Dieser darf eine der folgenden Ikonen erhalten:

- Ikone des ewigen Krieges
- Schädelikone

Fluch des Blutes: Füge der Einheit für jedes Modell das vom *Todesstoß* eines Zerfleischer oder Höllenkriegers ausgeschaltet wird, am Ende der Nahkampfphase einen weiteren Zerfleischer hinzu.

BLUTHUNDE DES KHORNE

Die Bluthunde des Khorne sind wilde Bestien, die gnadenlos Jagd auf die Feinde des Blutgottes machen. Die rasiermesserscharfen Zähne können mühelos Panzerung und Fleisch zerfetzen, und die Klauen sind dunkel und allzeit blutig. In der Schlacht werden die Bluthunde vor dem Hauptangriff auf den Gegner losgelassen, und ihr bis ins Mark gehende Heulen kündigt vom Untergang all jener, die sich ihnen entgegenstellen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Bluthunde	8	5	-	5	4	2	4	2	7	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm	38 Pkt./Modell
Bestie der Vergeltung	8	5	-	5	4	3	4	3	7	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Zähne und Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Dämon
- Hasse (auf alle)
- Magieresistenz (2)
- Opfer des Blutgottes
- Rüstungswurf (+2)
- Todesstoß (nur Bestie der Vergeltung)
- Vergeltung

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zur Bestie der Vergeltung aufwerten.

Opfer des Blutgottes: Benenne zu Beginn des Spiels, nach der Aufstellung, jedoch noch vor Beginn des ersten Spielzugs, ein Modell in der gegnerischen Armee und notiere dies verdeckt auf deiner Armeeliste. Dieses Modell ist ein Opfer des Blutgottes, das diese Einheit Bluthunde zu holen gekommen sind. Die Bluthunde dürfen sämtliche Treffer- und Verwundungswürfe von 1 gegen das ausgewählte Modell wiederholen.

Vergeltung: Solange eine Einheit Bluthunde von einer Bestie der Vergeltung angeführt wird, verursachen sie alle *multiple Lebenspunktverluste* (2).

SCHLÄCHTERBESTIE DES KHORNE

Eine Schlächterbestie ist ein schwerfälliges Monstrum aus Muskeln und Aggression. Eine solche Kreatur lässt sich nicht mit gewöhnlichen Mitteln stoppen, und jene, die dumm genug sind, es zu versuchen, werden zum Lohn ihrer Mühen in Stücke gerissen und verspeist.

Die Schlächterbestie ist der Inbegriff von Gewalt. Sie besitzt vier verschieden große Vorderarme, einen muskelbepackten Körper und eine dreifach gespaltene Zunge, während ihr gewaltiger Kopf einen Haufen Augen und mehrere Zahnreihen zeigt. Die Kreatur hat chitinartige, faltig-stachelige Haut und steht auf hufartigen Füßen. Chaossymbole, ein ritueller Dolch des Bindens und verschiedene Waffen stecken in ihrem Rücken. Enthalten ist auch ein alternativer Kopf ohne Zunge; dieser hat stattdessen ein gefleischtes Maul und Auswüchse, die aus seinem Gesicht hervorragen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schlächterbestie	7	4	-	5	5	4	4	4	7	Monster	Riesig (6)	100x100 mm	245 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Entsetzen
- Entfesselte Bestie
- Ewiger Hass (auf alle)
- Magieresistenz (2)
- Rasende Wut
- Rüstungswurf (+3)
- Rune des Bindens
- Seelenfresser
- Todesstoß

Entfesselte Bestie: Eine Schlächterbestie ohne Meister ist eine fürchterliche Macht der Zerstörung. Wenn eine Schlächterbestie zu Beginn ihrer Bewegungsphase keinen Meister auf dem Schlachtfeld hat, unterliegt sie der *Raserei*.

Rasende Wut: Wenn du ermittelst, wie viele Attacken eine Schlächterbestie durchführt, addierst du +1 für jeden fehlenden Lebenspunkt der Schlächterbestie.

Runen des Bindens: Wenn du einen Schlächterbestie aufstellst, darfst du einen Blutdämon- oder Herold des Khorne deiner Armee als seinen Meister wählen (ein Herold kann nicht der Meister von mehr als einer Schlächterbestie sein – die Anstrengung würde ihn töten). Solange sich der Meister innerhalb von 6 Zoll um die Schlächterbestie befindet, addiere +1 zu ihren Verwundungswürfen.

Seelenfresser: Eine Schlächterbestie heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der sie mindestens ein Modell getötet hat, eine (1) Verwundung, es sei denn, sie wurde zuvor ausgeschaltet.

SCYLA ANFINGRIMM DES KHORNE

Scyla Anfingrimm ist eine grausame Wildheit in Fleisch und Blut und ein furchteinflößender Gegner, denn seine monströse Stärke reicht aus, um einen gerüsteten Ritter mit bloßen Händen auseinanderzureißen. Zauberei gleitet schlicht an ihm ab, denn sein schweres Halsband strahlt Khornes ewigen Abscheu gegenüber allen Zauberern aus und macht ihn gegen Hexerei nahezu immun. Scyla kennt weder Angst noch Gnade, nur alles verzehrende Wut.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Scyla Anfingrimm	8	5	-	6	5	5	6	5	8	Monster	Riesig (6)	75x75 mm	300 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Messinghalsband des Khorne

SONDERREGELN:

- Bestialischer Sprung
- Dämon
- Enthauptender Hieb
- Entsetzen
- Ewiger Hass (auf alle)
- Magieresistenz (3)
- Rasende Wut
- Rüstungswurf (+3)
- Seelenfresser
- Todesstoß

Bestialischer Sprung: Scylas Bestiengestalt ist zu weiten Sätzen in der Lage, die ihn sogar über die Köpfe geringerer Feinde hinwegtragen können. Wenn Scyla sich bewegt, kann er sich mittels eines gewaltigen Sprungs in gerader Linie, bis zu 8 Zoll weit und über feindliche Modelle oder Hindernisse mit einer Größenkategorie von Groß (5) oder kleiner hinwegbewegen, und dies selbst in seiner Angriffsbewegung, sofern er zuvor eine Sichtlinie zu seinem Opfer ziehen konnte.

Enthauptender Hieb: Bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr verursachen Scyla Anfingrimms Attacken, statt ihres normalen Schadens, multiple Lebenspunktverluste (2).

Messinghalsband des Khorne: Das Messinghalsband des Khorne an Scylas Hals gestattet es ihm, solange er sich auf dem Spielfeld befindet, in jeder feindlichen Magiephase einen (1) Bannwürfel für jeden seiner verbliebenen Lebenspunkte zu generieren und darf versuchen, einen weiteren Würfel, wie ein Zauberer, zu kanalisieren.

Rasende Wut: Wenn du ermittelst, wie viele Attacken Scyla durchführt, addierst du +1 für jeden seiner fehlenden Lebenspunkte.

Seelenfresser: Scyla heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der sie mindestens ein Modell getötet hat, eine (1) Verwundung, es sei denn, er wurde zuvor ausgeschaltet.

SEELENZERMALMER DES KHORNE

Aus den finsternen Tiefen der Schmieden der Grauzwerge stammen die verschiedensten abscheulichen und unheiligen Waffen. Durch die perverse Technologie der Grauzwerge werden dämonische Energien mit arkanen Metallen verschmolzen, um mächtige Waffen und Talismane zu erschaffen, die von den Dämonen in ihren ewigen Kriegen benutzt werden. Die größten unter diesen Konstrukten sind die gefürchteten Seelenzermalmer, die durch die Verschmelzung mächtiger Dämonenwesen mit schweren Kriegsmaschinen entstehen. In der Schlacht bilden die Seelenzermalmer die gepanzerte Speerspitze der Heere. Mit ihrer gewaltigen Feuerkraft zerschmettern sie die feindlichen Linien und bieten dem Vormarsch der Legionen der Dunklen Götter Deckung.

Der Seelenzermalmer ist eine sehr große Schöpfung. Seine obere Hälfte, von der Hüfte bis zum Kopf, besteht aus grausigen Sehnen und Muskeln. Von der Hüfte abwärts und teilweise auch an Armen und Kopf, ist der Leib mit barbarischem Metall verbunden. Die vielen Beine bestehen aus schweren Platten, Zylindern und Klingen aus Metall, die allesamt mit vielen Details wie Schädeln oder Chaossternen versehen sind. An vielen Stellen finden sich fleischliche Überreste, die bei der Verschmelzung übrig blieben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seelenzermalmer	6	4	5	5	5	4	4	4	7	Monster	Gigantisch (7)	120x92 mm	235 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Entsetzen
- Ewiger Hass (auf alle)
- Magieresistenz (2)
- Mauerkrabblen
- Rasende Wut
- Rüstungswurf (+4)
- Seelenfresser
- Todesstoß

OPTIONEN:

Darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Chitinklaue (30 Pkt.)
- Seelensturm (25 Pkt.)

Chitinklaue: Führe für die Chitinklaue eine zusätzliche, spezielle Attacke durch. Jedes Mal wenn eine Chitinklaue mit ihrer Attacke ein monströses Modell oder ein Monster trifft, wirf einen Würfel. Bei einem Wurfresultat von 4 oder mehr erleidet das von der Chitinklaue gepackte Modell W6 automatische Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Handelt es sich beim attackierten Modell nicht um ein monströses Modell, ein Monster oder hast du beim Wurfresultat eine 3 oder weniger gewürfelt, so handelt es sich bei dieser zusätzlichen Attacke um eine gewöhnliche *Zusatzattacke*, die normale Verwundungen verursacht.

Mauerkrabblen: Modelle mit der Sonderregel Mauerkrabblen behandeln unbemannte Gebäude hinsichtlich ihrer Bewegung als offenes Gelände. Sie dürfen ihre Bewegung allerdings nicht innerhalb oder auf einem unbemannten Gebäude beenden. Sie dürfen Geländestücke dieser Art zwar überqueren, allerdings nicht dort verweilen.

Rasende Wut: Wenn du ermittelst, wie viele Attacken ein Seelenzermalmer durchführt, addierst du +1 für jeden seiner fehlenden Lebenspunkte.

Seelenfresser: Ein Seelenzermalmer heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mindestens ein Modell getötet hat, eine (1) Verwundung, es sei denn, er wurde zuvor ausgeschaltet.

Seelensturm: Ein Seelenzermalmer mit einem Seelensturm darf in der Beschussphase W6 Splittern verschießen. Alle Splitter müssen auf die gleiche Einheit abgeschossen werden.

Reichweite	Stärke	Sonderregel
24 Zoll	5	Mehrfache Schüsse (W6), Rüstungsbrechend, Schnell Schussbereit

ZERSCHMETTERER DES KHORNE

Die Zerschmetterer des Khorne sind die schwere Kavallerie des Reichs des Chaos, gewaltige Moloche, die von tödlichen Zerfleischern in die Schlacht geritten werden. Moloche sind monströse Bestien, die einzig aus Messing, Hass und Muskeln zu bestehen scheinen - ihr Sturmangriff ist so vernichtend, dass sie ganze Schlachtlinien in einem einzigen Anritt niederzuwalzen vermögen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zerschmetterer	-	5	-	5	4	2	4	2	7	-	-	-	80 Pkt./Modell
Höllenkrieger	-	5	-	5	4	2	4	3	7	-	-	-	-
Moloch	7	5	-	5	-	-	2	2	-	Monströse Kavallerie	Mittel (4)	50x75 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Enthauptender Hieb
- Hasse (auf alle)
- Mächtiger Ansturm
- Magieresistenz (2)
- Messingbehemoth
- Todesstoß (nur Zerschmetterer und Höllenkrieger)

OPTIONEN:

- Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Höllenkrieger aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten. Dieser darf eine der folgenden Ikonen erhalten:
 - Banner des unheiligen Sieges
 - Ikone des ewigen Krieges
 - Schädelikone

Enthauptender Hieb: Bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr verursachen die Attacken der Zerschmetterer und Höllenkrieger, statt ihres normalen Schadens, multiple Lebenspunktverluste (2).

Mächtiger Ansturm: Zerschmetterer und Höllenkrieger des Khorne verfügen über eine zerstörerischere Variante der Regel Niedertrampeln, die mächtiger Ansturm genannt wird (W3 Aufpralltreffer der Stärke 5).

Messingbehemoth: Ein Moloch addiert +3 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES NURGLE

Armeen der Streitkräfte des Nurgle gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus dieser Armeeliste stammen und zudem ein Barbar oder Dämon sein.

Der General, muss stets das Mal des Nurgle erhalten. Andere Charaktermodelle und Einheiten dürfen auch das Mal des ungeteilten Chaos erhalten. Beachte die Volks-Sonderregel für Dämonen „Mal der dunklen Götter“!

Außerdem darfst du einmal pro Spiel bei einer deiner Einheiten oder einem deiner Charaktermodelle, zu Beginn deines Spielzuges, W3 Verwundungen heilen, was jedoch keine ausgeschalteten Modelle zurückbringen kann. Überschüssige Heilung geht verloren.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Kriegsherolde Meisterhexer Die Glottkin	Dämonenprinz Großer Verpester ¹	

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Barbarenfürst Erhabener Hexer	Herold des Nurgle Pest-Pocken-Schreiber (0-1) ²	Feldherr Hashutpriester

KERNEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Chaosbarbar Chaosbarbaren Verstoßene Chaosbarbarenreiter Chaosstreitwagen Faulende Pestbringer	Nurglings Seuchenhüter des Nurgle	Eiserne Garde Hobgoblinsklaven Chaoshunde

ELITEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Blutbestien-Chaosstreitwagen Kriegsschrein des Chaos Faulende Schandbringer	Gargoyle Seuchendrohnen des Nurgle Schleimbestie des Nurgle	Dezimatoren Chaostroll Chaosoger Drachenoger Formationsbrecher

SELTENE EINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Kriegsmammut des Chaos Die Erbrochenen (0-1)	Unreine des Nurgle Jabberlüge des Nurgle	Stierzentauren Chaosbrecher Drachenflamme Donnerkanone Todbringer Mutalith-Wandelbestie Chaosbrut Drachenoger-Shaggoth Chaosriese Cockatrice Chimäre

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.

DIE GLOTTKIN

Bei den Glottkin handelt es sich um drei krankheitsgezeichnete Brüder, die von ihren gegensätzlichen Haltungen und Begierden im Gleichgewicht gehalten werden. Die Köpfe der Glottkin – der pragmatische Otto und der hinterhältige Hexer Ethrac – lassen sich auf den Schultern ihres Bruders Ghurk in die Schlacht tragen. Dieser ist eine Kreatur, die aufgrund der Segnungen Nurgles so grotesk angeschwollen ist, dass er die meisten Feinde einebnen könnte, die unglücklich genug sind, in den Weg seines grässlichen Vorstoßes zu gelangen, ohne es auch nur zu bemerken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Otto	4	8	3	5	-	-	7	5	9	-	-	-	-
Ethrac	4	5	3	4	-	-	5	3	-	-	-	-	-
Ghurk	6	4	3	6	6	8*	2	5	-	Monster	Riesig (6)	130x130 mm	550 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Pestpeitsche (nur Ghurk)
- Pockenschleuder (nur Ghurk)

MAGIE:

Ethrac ist ein Zauberer der Stufe 2. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

SONDERREGELN:

- Barbar
- Erderschütterndes Stampfen
- Explosiv
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Lebender Rammbock
- Mal des Nurgle
- Nurgloid
- Regeneration (+3)
- Rüstungswurf (+3)
- Seelenverschlinger

OPTIONEN:

Ethrac darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Otto darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (3 Pkt.)
- Flegel (5 Pkt.)
- Zweihandwaffe (6 Pkt.)
- Hellebarde (6 Pkt.)

Ghurk darf Mutationen und Kräfte des Chaos im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Otto und Ethrac dürfen je magische Gegenstände, mit Ausnahme von magischen Rüstungen, im Gesamtwert von je 50 Pkt. erhalten.

* Das Mal des Nurgle wurde bei den Profillebenspunkten bereits berücksichtigt.

Erdschütterndes Stampfen: Zu Beginn der Nahkampfphase stampft Ghurk auf. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit mit einer Größe von Groß (5) oder kleinen in Basekontakt mit ihm. Bei einem Wurfresultat von 4 oder mehr geht die Einheit zu Boden und muss in dieser Nahkampfphase von allen Trefferwürfen -1 abziehen, während sie sich wieder aufrappelt.

Explosiv: Wenn die Glottkin ausschaltet werden, erleidet jedes Modell in 6 Zoll Umkreis (Freund und Feind), das nicht das Mal des Nurgle trägt, einen Treffer der Stärke 4. Diese Treffer sind *Rüstungsbrechend*.

Lebender Rammbock: Der Ansturm von Ghurk kann selbst eine mächtige Festung bis auf die Grundmauern erschüttern. Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll um ein Geländestück beendet, erleidet jede feindliche Einheit in oder auf dem Geländestück W6 Treffer der Stärke 4.

Nurgloid: Statt seine Zauber zufällig zu ermitteln, wählt Ethrac seine Sprüche vor Spielbeginn aus der Lehre des Nurgle frei aus.

Pestpeitsche: Anstelle normaler Angriffe durchzuführen, kann Ghurk mit seiner Pestpeitsche einen einzelnen Hieb durch mehrere Gegner schneiden. Wenn du dich für diese besondere Angriffsform entscheidest, wählst du eine Zieleinheit im Nahkampf mit ihm und führst stattdessen eine einzelne Attacke gegen jedes ihrer Modelle durch. Bei berittenen Modellen mit eigenständigen Profilen wird eine Attacke gegen den Reiter und eine gegen das Reittier durchgeführt.

Waffe	Reichweite	Stärke	Weitere Sonderregeln
Pestpeitsche	Nahkampf	Wie Träger	Giftattacken

Seelenverschlinger: Die Glottkin heilen am Ende jeder Phase, in der sie mindestens ein Modell getötet haben, eine (1) Verwundung, was jedoch keine ausgeschalteten Glottkin zurückbringen kann.

Pockenschleuder: Ghurks rechter Arm ist eine Giftpocken verschießende Mutation, welche er in der Fernkampfphase nutzen kann.

Waffe	Reichweite	Stärke	Weitere Sonderregeln
Stachelschleuder	12 Zoll	4	Giftattacken, Mehrfachschuss (2W6), Rüstungsbrechend

FAULENDE PESTBRINGER

Die faulenden Pestbringer – riesige, aufgedunsene Krieger, die von Pusteln und Seuchen geplagt werden – sind die bevorzugten sterblichen Diener des Nurgle. Diese mit dem Biss der Dämonenfliege gesegneten verwesenden Mörder trampeln mit läutenden Sturmglocken in die Schlacht. Sie sind schockierend und täuschend schnell und schwingen Sensen, Hämmer, Äxte und Flegel mit einem Geschick, das ihre Gestalt Lügen straft.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Faulender Pestbringer	4	5	3	4	4	1	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	20 Pkt./Modell
Faulender Pestlord	4	5	3	4	4	1	3	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Barbar
- Giftattacken (nur Nahkampfatacken)
- Mal des Nurgle
- Pestklingen
- Plänkler
- Regeneration (+2)
- Virulenter Ausfluss

OPTIONEN:

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (3 Pkt./Modell)
- Hellebarde (3 Pkt./Modell)
- Schilde (1 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauerten Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Faulenden Pestlord aufwerten.

Pestklingen: Jedes Mal, wenn du einen Verwundungswurf von 6+ für die Pestklingen dieser Einheit erzielst, verursacht dieser Angriff *multiple Lebenspunktverluste (2)* anstelle von einem (1) einzigen Lebenspunktverlust.

Virulenter Ausfluss: Wirf am Ende deiner Bewegungsphase einen Würfel für jede Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 6 Zoll. Bei einem Wurf Ergebnis von 6 erleidet die jeweilige Einheit W6 Treffer der Stärke 4, Rüstungsbrechend. Wenn die jeweilige Einheit dagegen das Mal des Nurgle trägt (Freund wie Feind), heilt sie stattdessen eine (1) Verwundung. Bereits gefallene Modelle können dadurch jedoch nicht wiederbelebt werden.

DIE ERBROCHENEN

Die Hexenmeisterin Fecula Fliegenwind sah einen Scherbenfluch in einer Vision und erblickte endlose Sterilität, in der nichts lange genug tot blieb, um zu verrotten. Sie war entsetzt. Sie beschwor eine monströse Wyrmade, die die Zauberin und ihre begünstigten Leibwächter am Stück verschluckte. Diese Kreatur bohrte sich in den Berg Beastgrave hinein, wo sie die Gruppe in einem Schwall von dampfendem Erbrochenen ausspie. Gemeinsam sind die Erbrochenen nun entschlossen, den Fluch im Herzen des Berges zu brechen und den Schmutz ihrer geliebten Gottheit zu verbreiten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Begünstigte	4	5	3	4	5	2	3	3	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	42 Pkt./Modell
Fecula Fliegenwind	4	5	3	4	5	3	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	30x30 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

MAGIE:

Fecula Fliegenwind ist eine Zauberin der Stufe 2. Sie darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

SONDERREGELN:

- Barbar
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Mal des Nurgle
- Pestklingen
- Plünderer
- Regeneration (+3)
- Virulenter Ausfluss
- Meister der Zerstörung
- Wiederwertiger Eifer
- Toxische Absonderung

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (3 Pkt./Modell)
- Hellebarde (3 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauerten Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du musst ein Modell für 118 Pkt. zu Fecula Fliegenwind (Charaktermodell) aufwerten.

- Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Meister der Zerstörung: Die Erbrochenen dürfen einen Schild gleichzeitig mit einer Hellebarde oder einer Zweihandwaffe verwenden.

Pestklingen: Jedes Mal, wenn du einen Verwundungswurf von 6+ für die Erbrochenen dieser Einheit erzielst, verursacht dieser Angriff *multiple Lebenspunktverluste* (2) anstelle von einem (1) einzigen Lebenspunktverlust.

Toxische Absonderung: Im Nahkampf kann Fecula Fliegenwind anstelle ihrer gewöhnlichen Attacken, sehr zum Schrecken ihrer Feinde, nach Belieben ihre wiederwertigen Absonderungen und jede Menge Speichen versprühen. Dazu führt sie eine einzelne Absonderungsattacke mit einer Stärke von 6 durch. Eine solche Absonderungsattacke trifft automatisch und erlaubt keine Rüstungswürfe.

Virulenter Ausfluss: Wirf am Ende deiner Bewegungsphase einen Würfel für jede Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 6 Zoll. Bei einem Wurfresultat von 6 erleidet die jeweilige Einheit W6 Treffer der Stärke 4, Rüstungsbrechend. Wenn die jeweilige Einheit dagegen das Mal des Nurgle trägt (Freund wie Feind), heilt sie stattdessen eine (1) Verwundung. Bereits gefallene Modelle können dadurch jedoch nicht wiederbelebt werden.

Wiederwertiger Eifer: Wenn die Attacke eines Erbrochenen eine natürlichen Trefferwurf von 6 aufweist, verursacht sie einen zusätzlichen Treffer (d.h. üblicherweise zwei Treffer anstatt einem).

FAULENDE SCHANDBRINGER

Faulende Pestbringer, die erfolgreich 77 Feinde mit einem grausigen Fluch im Ritual des Madenmahls infizieren können, werden mit der Erhebung zu einem faulenden Schandbringer belohnt. Diese Krieger gehen eine Symbiose mit der Faulfliege ein, die ihnen zugestanden wird, und verlassen so gut wie nie den Sattel. Mit einer Mischung aus den mächtigen Hieben der Schandbringer selbst und den peitschenden Gliedmaßen und schnappenden Mäulern der Faulfliegen kann eine Schar dieser Krieger eine feindliche Schlachtlinie in einem einzigen Angriff auseinandertreiben. Wie eine Wunde, die zu einem Entzündungsherd wird, schlagen sie eine Bresche für die restlichen Streitkräfte des Nurgle, die hineinströmen, um den Feind von innen heraus zu vernichten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Faulende Schandbringer	-	5	3	4	4	2	5	2	8	-	-	-	90 Pkt./Modell
Faulender Schandfürst	-	5	3	4	4	2	5	3	8	-	-	-	-
Faulfliege	4	3	-	4	-	-	2	2	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	60x60 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-6

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Mal des Nurgle
- Barbar
- Fliegen
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Plänkler
- Pestklingen (Faulende Schandbringer)
- Regeneration (+2)
- Virulenter Ausfluss

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (5 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (5 Pkt./Modell)
- Hellebarde (4 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (5 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Faulenden Schandfürst aufwerten.

Pestklingen: Jedes Mal, wenn du einen Verwundungswurf von 6+ für die Pestklingen dieser Einheit erzielst, verursacht dieser Angriff *multiple Lebenspunktverluste (W3)* anstelle von einem (1) normalen Lebenspunktverlust.

Virulenter Ausfluss: Wirf am Ende deiner Bewegungsphase einen Würfel für jede Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 6 Zoll. Bei einem Wurf Ergebnis von 6 erleidet die jeweilige Einheit W6 Treffer der Stärke 4, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Wenn die Einheit aus den Streitkräften des Nurgle stammt (Freund wie Feind), heilt sie stattdessen eine (1) Verwundung. Bereits gefallene Modelle können dadurch jedoch nicht wiederbelebt werden.

GROSSER VERPESTER (GROSSER DÄMON DES NURGLE)

Der massige, aufgedunsene Große Dämon des Nurgle überragt die geschwätzigen Horden des Nurgle wie ein dicker Schulmeister. Auf dem Vormarsch ist ein Großer Verpester beinahe unaufhaltsam und durchschreitet selbst das schwerste Feindfeuer. Ob mit rostigem Seuchenschwert bewaffnet oder einen Schädelflegel schwingend, der Große Verpester zerquetscht in seinem Zorn jeden Feind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Großer Verpester	6	4	-	6	6	8	4	4	9	Monster	Gigantisch (7)	130x130 mm	575 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Großer Verpester ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

SONDERREGELN:

- Dämon
- Entsetzen
- Fliegenwolke
- Fürst der Qualen
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Immun gegen Todesstoß
- Korpulente Masse
- Köstliches Gebräu, famose Erfrischungen
- Regeneration (+3)
- Rüstungswurf (+3)
- Seelenfresser

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

- Fäulnis des Nurgle
- Klinge des Elends
- Nurglingbefall
- Schleimpocken
- Schleimspur
- Seelenhunger
- Stab des Nurgel
- Strom der Fäulnis
- Überwältigender Gestank
- Zierrat des Nurgle

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -2 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

Fürst der Qualen: Wenn eine oder mehrere feindliche Einheiten innerhalb von 6 Zoll um einen großen Verpester fliehen, erfrischt ihn deren Leid und er heilt sofort eine (1) Verwundung, was jedoch keinen ausgeschalteten Verpester zurückbringen kann.

Korpulente Masse: Der große Verpester heilt zu Beginn jedes deiner Spielzüge eine (1) Verwundung, was jedoch keinen ausgeschalteten Verpester zurückbringen kann.

Köstliches Gebräu, famose Erfrischungen: Ein großer Verpester trägt eine schier unglaubliche Vielzahl an starken Elixieren mit sich, die er nur zu gerne mit allen rings um ihn teilt. Zu Beginn deiner Nahkampfphase darf er ein beliebiges Modell in Basekontakt von seinen Waren kosten lassen. Wenn er ein Modell der Streitkräfte des Nurgle wählt, so leert dieses eifrig die Phiole und heilt eine (1) Verwundung. Wählt er ein anderes Modell, wirfst du einen Würfel. Bei 2 oder mehr packt der große Verpester den Krieger und schüttet eine großzügige Menge dessen Kehle hinunter. Das Modell erleidet W3 automatische Verwundungen, gegen die keine Rüstungs- oder Regenerationswürfe erlaubt sind.

Das Gebräu hat jedoch keine Auswirkungen auf Konstrukte, Untote, Waldgeister oder körperlose Modelle, auch würde der große Verpester es nie selbst zu sich nehmen, da er genau weiß, was alles darin enthalten ist.

Seelenfresser: Der große Verpester heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mindestens ein Modell getötet hat, eine (1) Verwundung, was jedoch keinen ausgeschalteten Verpester zurückbringen kann.

HEROLD DES NURGLE

Wenn ein Sterblicher dem Wüten der Fäulnis des Nurgle für eine beträchtliche Zeit widersteht, bedeutet das für den im Werden begriffenen Seuchenhüter eine ungewöhnlich lange Inkubationszeit, was ein größeres, zäheres Individuum entstehen lässt, das als Herold des Nurgle bekannt ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Herold des Nurgle	4	4	-	5	5	3	2	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	135 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Heilende Elixiere
- Präsenz des Nurgle
- Regeneration (+3)
- Rüstungswurf (+1)
- Seelenfresser

OPTIONEN:

Darf zum Zauberer der Stufe 1 (35 Pkt.) oder der Stufe 2 (70 Pkt.) aufgewertet werden und Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

Darf ein Reittier erhalten:

- Faulfliege (80 Pkt.)
- Pestschnecke (180 Pkt.)
- Sänfte (45 Pkt.)
- Speibestie (235 Pkt.)

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

- Fäulnis des Nurgle
- Schleimpocken
- Schleimspur
- Seelenhunger
- Stab des Nurgle
- Strom der Fäulnis
- Überwältigender Gestank

Darf für 25 Pkt. zum Armee-standartenträger aufgewertet werden.

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

Heilende Elixiere: Ein Herold des Nurgle heilt zu Beginn jedes deiner Spielzüge eine (1) Verwundung, was jedoch keinen ausgeschalteten Herold zurückbringen kann.

Präsenz des Nurgle: Alle Seuchenhüter und Seuchendrohnen des Nurgle in der gleichen Einheit wie der Herold des Nurgle haben Regeneration (+3) anstelle von Regeneration (+2). Sobald der Herold ausgeschaltet wird oder die Einheit verlässt, geht dieser Bonus sofort verloren.

Sänfte: In der Schlacht lassen sich einige Herolde des Nurgle, von zahllosen Nugrlings auf Sänften in die Schlacht tragen, was ihnen eine Basegröße von 50x50 mm verleihen, als auch eine Größenkategorie von Mittel (4). Die Nurglings sind dazu imstande, die Sänfte anzuheben, damit der Herold seine mächtige Magie effektiver nutzen kann, bevor sie ihn wieder in tiefergelegenes Gefilde zurücksinken lassen. Daher wird der Herold auf einer Sänfte bei der Bestimmung seiner eigenen Sichtlinie stets so behandelt, als hätte er eine Größenkategorie von Groß (5), wird jedoch nur gesehen, wie ein Modell der Größenkategorie Mittel (4). Außerdem dürfen die Nurglings, wenn sich der Herold im Nahkampf befindet, selbst in die Schlacht mit eingreifen (KG 3, S 3, I 3, A W6 und Giftattacken).

Seelenfresser: Der Herold des Nurgle heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mindestens ein Modell getötet hat, eine (1) Verwundung, was jedoch keinen ausgeschalteten Herold zurückbringen kann.

PEST-POCKEN-SCHREIBER DES NURGLE

Pest-Pocken-Schreiber sind verantwortlich dafür, dass die Seuchenhüter sich ihrer Verantwortung nicht drücken. Sie zeichnen die Anzahl der Seuchen auf, die von den Seuchenhüter gezählt wurden und setzen kratzende Schreibkiele ein, während sie alle in ihrer Umgebung einschüchtern. Pest-Pocken-Schreiber sind misstrauische und boshafte Kreaturen, die darauf warten, ihre Kameraden bei einem Fehler zu ertappen – oder besser noch, genug Vergehen aufzuzeichnen, um sie mit dem schrecklichen Schicksal der Kicherpest zu bestrafen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Pest-Pocken-Schreiber	4	4	-	4	4	3	2	3	8	Monströse Infanterie	Mittel (4)	50x50 mm	170 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Pest-Pocken-Schreiber ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Heilende Elixiere
- Regeneration (+3)
- Rüstungswurf (+1)
- Schicksal der Kicherpest
- Seelenfresser

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

- Fäulnis des Nurgle
- Schleimpocken
- Schleimspur
- Seelenhunger
- Stab des Nurgle
- Strom der Fäulnis
- Überwältigender Gestank

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

Heilende Elixiere: Ein Pest-Pocken-Schreiber heilt zu Beginn jedes deiner Spielzüge eine (1) Verwundung, was jedoch keinen ausgeschalteten Pest-Pocken-Schreiber zurückbringen kann.

Schicksal der Kicherpest: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 2W6). Direktschadenszauber. Wird der gebundene Spruch erfolgreich gewirkt, muss der Pest-Pocken-Schreiber ein befreundetes Modell innerhalb von 6 Zoll mit dem Schicksal der Kicherpest strafen (notfalls sich selbst; entferne das gewählte Modell als Verlust aus dem Spiel). Anschließend wirf für jedes Modell (Freund und Feind) innerhalb von 12 Zoll, das nicht aus den Streitkräften des Nurgle stammt, einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 5 oder mehr erleidet das jeweilige Modell eine automatische Verwundung, gegen die keine Rüstung und Regeneration schützt.

Seelenfresser: Der Pest-Pocken-Schreiber heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mindestens ein Modell getötet hat, eine (1) Verwundung, was jedoch keinen ausgeschalteten Pest-Pocken-Schreiber zurückbringen kann.

NURGLINGS

Nurglings sind kleine Abbilder, die Kinder Großväterchen Nurgles. Sie entstehen in den Eingeweiden vom Großen Verpester, in dessen Schleim, Schmutz und Unrat sie existieren und herum tollen, wie übermütige Kinder. Diese brabbelnden und kichernden Wesen verfügen über unglaublich scharfe Zähne. Sie ernähren sich von seinen verwesenden Eingeweiden, aus denen sie entstehen, und werden von dem Großen Dämon liebevoll als seine "kleinen Lieblinge" betrachtet - auch wenn er gelegentlich welche von ihnen aus Unachtsamkeit zerquetscht oder gar verspeist.

Auf und in den verwesenden Körpern der Dämonenprinzen des Nurgle und der verdorbenen unter den sterblichen Champions des Nurgle können gleichfalls Nurglings existieren. Wenn solche unter Nurglingbefall leidende Kreaturen sich in den Kampf stürzen, kommen die Nurglings aus allen vorstellbaren - und unvorstellbaren - Körperöffnungen, Falten der Haut und offenen Wunden hervor. Gelegentlich dienen sie auch als Sänfenträger der Herolde des Nurgle.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nurglings	4	3	-	3	3	3	3	3	7	Schwarm	Klein (2)	40x40 mm	45 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Kundschafter
- Plänkler
- Regeneration (+3)
- Vorhut

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben. Wenn diese Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, ziehe stattdessen von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Fernkampfphase als Ziel haben, -2 ab.

SEUCHENHÜTER DES NURGLE

Die Seuchenhüter des Nurgle sind die dämonischen Fußsoldaten der Legionen des Nurgle. Diese abstoßenden Niederen Dämonen werden aus den Überresten verseuchter Seelen geformt, die von der Fäulnis des Nurgle dahingerafft wurden. Ein Seuchenhüter trägt die Narben der Fäulnis des Nurgle auf ewig. Was von seiner Haut nicht vom Ausfluss unzähliger Geschwüre bedeckt ist, ist eitrig grün oder abstoßend braun.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seuchenhüter	4	3	-	4	4	1	1	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	14 Pkt./Modell
Seuchenbewahrer	4	3	-	4	4	1	1	2	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Plünderer
- Regeneration (+2)

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Seuchenbewahrer aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten. Dieser darf eine der folgenden Ikonen erhalten:

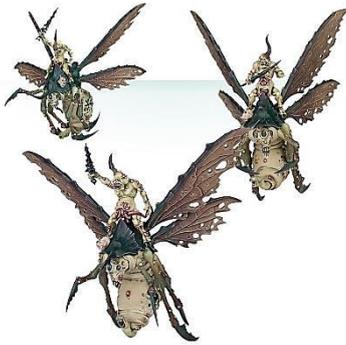
- Ikone der Immerwährenden Virulenz
- Standarte der schleichenden Fäule

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben. Wenn diese Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, ziehe stattdessen von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Fernkampfphase als Ziel haben, -2 ab.

SEUCHENDROHNEN DES NURGLE

Hochrangige Seuchenhüter sind in den Dämonenlegionen als Seuchendrohnen des Nurgle bekannt – ein Titel, der vorbildliche Ergebnisvermittlung vermittelt. Diese Aufseher in Nurgles Reich reiten auf Faulfliegen in den Realraum – riesigen dämonischen Insekten, deren Äußeres so abscheulich ist, dass allein ihr Anblick schwärzende Narben auf der Seele hinterlässt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seuchendrohne	-	3	-	4	4	2	1	1	7	-	-	-	80 Pkt./Modell
Seuchenbewahrer	-	3	-	4	4	2	1	2	7	-	-	-	-
Faulfliege	4	3	-	4	-	-	1	2	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	60x60 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegen
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Plänkler
- Regeneration (+2)

OPTIONEN:

- Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Seuchenbewahrer aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten. Dieser darf eine der folgenden Ikonen erhalten:
 - Ikone der Immerwährenden Virulenz
 - Standarte der schleichenden Fäule

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben. Wenn diese Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, ziehe stattdessen von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Fernkampfphase als Ziel haben, -2 ab.

SCHLEIMBESTIEN DES NURGLE

Schleimbestien des Nurgle sind schneckenartige Monstrositäten, deren gewaltige Körpermasse schwerfällig vor schleimigen Muskeln und Fett ist. Zahnbewehrte Mäuler gähnen inmitten ihres Fleisches und ein unaussprechlicher Gestank geht ihnen voraus – doch trotz ihrer furchterregenden Erscheinung sind sie freundliche und enthusiastische Kreaturen. In ihrem Verstand ist kein Platz für Boshaftigkeit oder Hass und wenn sie in den Kampf kriechen, dann nicht um den Feind zu töten, sondern um mit ihm zu spielen. Schleimbestien des Nurgle suchen verzweifelt nach Aufmerksamkeit und stürzen sich mit unverfangener Freude auf neue Spielgefährten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schleimbestie	6	3	-	4	5	4	1	W6	7	Monster	Groß (5)	6x60 mm	90 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Aufdringlich
- Dämon
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Plänkler
- Regeneration (+3)
- Schleimspur

Aufdringlich: Schleimbestien des Nurgle erhalten W3 Zoll zusätzliche Angriffsbewegung, da sie unbedingt zu ihren neuen "Spielgefährten" vorpreschen wollen.

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben. Wenn diese Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, ziehe stattdessen von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Fernkampfphase als Ziel haben, -2 ab.

Schleimspur: Feindliche Einheiten erhalten für Angriffe in die Flanke oder den Rücken von Schleimbestien des Nurgle keine Boni auf das Nahkampfergebnis.

UNREINE DES NURGLE

Die Unreinen des Nurgle sind gewaltige lebende Hügel aus verrottendem Fleisch und Nurgles mächtigste Dämonen. Sie stampfen über das Schlachtfeld, schwingen ihre rostigen Waffen, speien Ströme aus Schmutz und entfesseln verseuchte Magie gegen den Feind. Unreine sind furchterregend, wenn ihr Zorn geweckt wird, sie waten durch die Reihen des Feindes, zermalmen Gegner unter ihrer Masse und schlagen Überlebende mit ihren gewaltigen Schwertern und Flegeln zu Brei. Einige läuten rostige Beschwörungsglocken, um weitere Dämonen herbeizulocken, während andere schreckliche Ausbrüche magischer Seuchen verursachen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Unreine	6	4	-	5	5	4	3	3	7	Monster	Riesig (6)	100x100 mm	235 Pkt./Modell
Großer Unreiner	6	4	-	5	5	4	3	4	8	Monster	Riesig (6)	100x100 mm	---



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Eine Einheit Unreiner folgt allen Regeln für einen einzelnen Zauberer, dessen Stufe gleich der Anzahl an Unreinen innerhalb der Einheit entspricht. Die Unreinen dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

SONDERREGELN:

- DämonEntsetzen
- Fliegenwolke
- Fürsten der Qual
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Immun gegen Todesstoß
- Korpulente Masse
- Plänkler
- Regeneration (+3)
- Rüstungswurf (+3)
- Seelenfresser

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten. Dieser darf eine der folgenden Ikonen erhalten:

- Große Ikone der Verzweiflung
- Ikone der Immerwährenden Virulenz
- Standarte der schleichenden Fäule

Du darfst ein Modell für 35 Pkt. zum Großen Unreinen aufwerten. Dieser darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten:

- Fäulnis des Nurgle
- Schleimpocken
- Schleimspur
- Seelenhunger
- Stab des Nurgle
- Strom der Fäulnis
- Überwältigender Gestank

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

Fürsten der Qual: Wenn eine oder mehrere feindliche Einheiten innerhalb von 6 Zoll um eine Einheit Unreine des Nurgle fliehen, erfrischt sie deren Leid und die Einheit heilt sofort eine (1) Verwundung, was jedoch keine ausgeschalteten Modelle zurückbringen kann.

Korpulente Masse: Eine Einheit Unreine des Nurgle heilt zu Beginn jedes deiner Spielzüge eine (1) Verwundung, was jedoch keine ausgeschalteten Modelle zurückbringen kann.

Seelenfresser: Eine Einheit Unreine des Nurgle heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der sie mindestens ein Modell getötet hat, eine (1) Verwundung, was jedoch keine ausgeschalteten Modelle zurückbringen kann.

JABBERLÜGEN DES NURGLE

Jabberlügen des Nurgle sehen so abstoßend aus, dass sich auch der klarste Teich scheut, ihr Spiegelbild zu zeigen. Sie ähneln einer grässlichen Mischung aus Kröte, Schlammdrache und vielbeinigem Insekt und verkörpern dabei hundertfach all das, was in der Natur ungesund und schlecht ist. Tatsächlich sind diese Wesen so fremdartig, dass ihr bloßer Anblick genügt, um einen Betrachter unwiderruflich in den Wahnsinn zu treiben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Jabberlüge	6	4	-	5	6	4	3	4	8	Monster	Riesig (6)	50x100 mm	325 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Keulenschwanz

SONDERREGELN:

- Abscheuliche Heilung
- Aura des Wahnsinns
- Dämon
- Entsetzen
- Fliegen
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Giftiges Blut
- Jabbers Atem
- Regeneration (+3)
- Schuppenhaut (+3)

Abscheuliche Heilung: Wirf zu Beginn deines Spielzuges einen Würfel. Bei 4 oder weniger heilst du eine Verwundung, die der Jabberlüge zugefügt wurde. Bei 5 oder mehr werden stattdessen W3 Verwundungen geheilt, was jedoch keine ausgeschaltete Jabberlüge zurückbringen kann.

Aura des Wahnsinns: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 2W6). Fluchzauber. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll. Bei einem Wurf von 4 oder mehr wird die Einheit bis zu deiner nächsten Magiephase von Wahnsinn übermannt. Die Einheit kann nicht ausgewählt werden, um sie zu bewegen (mit Ausnahme von Fluchtbewegungen), Zauber zu wirken oder zu attackieren (dies betrifft Nah- und Fernkampfangriffe). Auch kann sich eine solch wahnsinnige Einheit nicht sammeln, solange sie der Wirkung dieses Spruchs unterliegt.

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

Giftiges Blut: Wirf einen Würfel für jede Verwundung, die diesem Modell in der Nahkampfphase beigebracht wird. Für jeden Wurf von 3 oder mehr erleidet die Einheit, die die Attacke durchgeführt hat, eine (1) automatische Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Jabbers Atem: Bei Jabbers Atem handelt es sich um eine Atemwaffe der Stärke 2, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Keulenschwanz: Seine keulenförmige, stachelbesetzte Schwanzspitze verleiht der Jabberlüge eine *Zusatzattacke*, welche *rüstungsbrechend* ist und mit den Profilwerten der Jabberlüge abgehandelt wird.

ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES SLAANESH

Armeen der Streitkräfte des Slaanesh gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus dieser Armeeliste stammen und zudem ein Barbar oder Dämon sein.

Der General, muss stets das Mal des Slaanesh erhalten. Andere Charaktermodelle und Einheiten dürfen auch das Mal des ungeteilten Chaos erhalten. Beachte die Volks-Sonderregel für Dämonen „Mal der dunklen Götter“!

Außerdem darfst du einmal pro Spiel, nicht jedoch in deinem ersten Spielzug, die Profildrehung einer (1) deiner Einheiten, in der sich ausschließlich Modelle mit dem Mal des Slaanesh befinden dürfen, eine Bewegungsphase lang, um +W₃ Zoll erhöhen. Sag zu Beginn einer deiner Bewegungsphasen an, dass du diese Sonderfähigkeit nutzen willst, bestimme dann die Einheit, die von der Bewegungsmodifikation profitieren soll und wirf dann den W₃, also noch vor dem Ansagen von Angriffen, Pflichtbewegungen usw.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Kriegsherolde Meisterhexer	Dämonenprinz Hüter der Geheimnisse ¹ Glutos Orscollion, Herr der Völlerei ¹	

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Barbarenfürst Erhabener Hexer	Herold des Slaanesh	Feldherr Hashutpriester

KERNEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Chaosbarbaren Chaoskrieger Verstoßene Chaosbarbarenreiter Chaosstreitwagen Blissbarbs Bogenschützen (0-1)	Dämonetten des Slaanesh	Eiserne Garde Hobgoblinsklaven Chaoshunde

ELITEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Blutbestien-Chaosstreitwagen Kriegsschrein des Chaos Höllenjäger des Slaanesh Myrmidische Schmerzensbringer	Gargoyle Jägerinnen des Slaanesh Jagdstreitwagen des Slaanesh	Dezimatoren Chaostroll Chaosoger Drachenoger Formationsbrecher

SELTENE EINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Kriegsmammut des Chaos	Slaaneshbestien Höllenschinder des Slaanesh	Stierzentauren Chaosbrecher Drachenflamme Donnerkanone Todbringer Mutalith-Wandelbestie Chaosbrut Drachenoger-Shaggoth Chaosriese Cockatrice Chimäre Slaangor-Teufelsbrut des Slaanesh

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.

MYRMIDISCHE SCHMERZENSBRINGER

Die myrmidischen Schmerzensbringer sind ein elitärer Kriegerkult, der beispielhaft für den Stolz des Dunklen Prinzen steht. Jede ihrer Klingensekten hält ihre jeweils bevorzugte Kampftechnik für überlegen und in dem seltenen Fall, in denen das Gegenteil bewiesen wird, ist ihr rachsüchtiger Zorn wahrhaftig fürchterlich.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schmerzensbringer	5	6	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	22 Pkt./Modell
Lüsterner	5	6	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Chaosrüstung

SONDERREGELN:

- Barbar
- Der Lohn des Chaos
- Der Lohn des Chaos
- Formationskampf
- Gunst des Geheimniskrämers
- Mal des Slaanesh
- Schlägt immer zuerst zu
- Stolz des Dunklen Prinzen
- Vorgetäuschte Flucht

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:

- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffen (3 Pkt./Modell)
- Hellebarde (3 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 10 Pkt. zum Lüsternen aufwerten.

Der Lohn des Chaos: Immer, wenn du eine Einheiten myrmidischer Schmerzensbringer auf dem Spielfeld platzierst, wirf 3W6 und entferne einen Würfel deiner Wahl. Danach konsultiere die „Auge der Götter“-Tabelle. Wenn das Resultat „Vom Chaos verdammt“ oder „Dunkle Apotheose“ ist, wird das Ergebnis sofort dem Lüsternen dieser Einheit zugeteilt (wenn die Einheit keinen Lüsternen hat, werden diese Resultate als „Das Auge öffnet sich“ behandelt). Anderenfalls betrifft das jeweilige Ergebnis alle Modelle der Einheit. Beachte, dass das Resultat keine Charaktermodelle betrifft, die sich der Einheit angeschlossen haben.

Gunst des Geheimniskrämers: Wenn eine Einheit myrmidischer Schmerzensbringer das erste Mal erfolgreich eine fliehende Einheit angreift oder auf der Gewinnerseite eines Nahkampfs ist und nicht verfolgt oder überrennt, erhalten sie bis zum Ende des Spiels eine *Zusatzattacke* (+1).

Stolz des Dunklen Prinzen: Myrmidische Schmerzensbringer erhalten in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes +1 auf den Trefferwurf.

Vorgetäuschte Flucht: Myrmidische Schmerzensbringer dürfen als Angriffsreaktion freiwillig „Fliehen“ wählen, selbst dann, wenn sie *immun gegen Psychologie* sind. Ihr Sammeltest nach einer derartigen „Fliehenreaktion“ gelingt ihnen automatisch. Die Neuformierung nach dem Sammeln ist kostenlos und beeinflusst in diesem Fall nicht ihre eigentliche Bewegung. Die Einheit zählt in diesem Fall jedoch als bewegt. Diese Regel findet keine Anwendung, wenn die myrmidischen Schmerzensbringer unfreiwillig fliehen.

BLISSBARB BOGENSCHÜTZEN

Blissbarbs Bogenschützen stellen den niedrigsten Rang der Sybariten dar, sind aber nicht minder tödlich. Selbst wenn sie über das Schlachtfeld hasten, schießen sie mit tödlicher Genauigkeit und lachen vor Freude, wenn ihre scharfen und mit Gift überzogenen Projektile ihre Ziele treffen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Bogenschützen	4	4	4	3	3	1	4	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	9 Pkt./Modell
Blissbarb	4	4	5	3	3	1	4	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5-20

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Bogen

SONDERREGELN:

- Barbar
- Mal des Slaanesh
- Zielsicher (nur Blissbarb)

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf leichte Rüstung (1 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf zu Kundschaftern (3 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Blissbarb aufwerten.

Giftfeile: Die Pfeile, welche Blissbarbs Bogenschützen verschießen sind mit einem starken Toxin versehen und unterliegen der Sonderregel *Giftattacken* (5+).

HÖLLENJÄGER DES SLAANESH

Höllenjäger verehren die Qual. Sie jagen vom Rücken unglaublich schneller Dämonenpferde aus und kämpfen, um Schmerz und Verzweiflung zu verursachen. Ihre tödlichen Treffer landen sie gezielt an Stellen, die den qualvollen Moment des Todes bei ihren Opfern möglichst lange hinauszögern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Höllenjäger	-	5	3	4	4	1	5	2	8	-	-	-	40 Pkt./Modell
Höllenspürer	-	5	3	4	4	1	5	3	8	-	-	-	-
Slaaneshpferd	10	3	-	3	-	-	5	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Anmutige Mörderin (nur Slaaneshpferd)
- Barbar
- Giftattacken (nur Slaaneshpferde)
- Leichte Kavallerie
- Präsenz der Betörung
- Rüstungsbrechend (nur Slaaneshpferde)
- Schlägt immer zuerst zu (nur Slaaneshpferde)
- Seelenjäger (nur Reiter)

OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Schilde (2 Pkt./Modell) erhalten.
- Diese Einheit darf eine (1) der folgenden Optionen wählen:
- Speere (2 Pkt./Modell)
 - Zusätzliche Handwaffen (3 Pkt./Modell)
- Die gesamte Einheit darf ihre Bewaffnung zu verzauberten Waffen (3 Pkt./Modell) aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 13 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.
- Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Höllenspürer aufwerten.

Anmutige Mörderin: Bei jedem Trefferwurf von 6 darf das Modell sofort eine zusätzliche Attacke durchführen. Diese zusätzlichen Attacken profitieren nicht von dieser Sonderregel.

Präsenz der Betörung: In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben.

Seelenjäger: Wirf am Ende jeder Nahkampfphase einen Würfel. Ist das Wurfresultat niedriger als die Anzahl der Modelle, die diese Einheit in dieser Phase getötet hat, so werden die Höllenjäger von berausenden Energien erfüllt. Addiere für den Rest der Schlacht +1 zum Attacken-Wert der Höllenjäger. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ.

HÜTER DER GEHEIMNISSE (GROSSER DÄMON DES SLAANESH)

Der Hüter der Geheimnisse ist der Große Dämon des Slaanesh, mit vielen Gliedmaßen, Juwelenaugen und sinnlichen Bewegungen, doch auch brutal und wild. Er ist ein schrecklicher Gegner, der es genießt, exquisiten Schmerz zu bereiten und seine Klauen Haut und Muskeln, Knochen und Organe durchdringen zu spüren. Seine riesigen scharfen Klauen können mit anmutigen Bewegungen auch die dickste Panzerung zerreißen, seine Hände mit schrecklicher Leichtigkeit Gliedmaßen zerdrücken und Knochen brechen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hüter der Geheimnisse	10	9	-	5	6	5	10	6	9	Monster	Gigantisch (7)	100x100 mm	515 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zwei Klauenpaare

MAGIE:

Ein Hüter der Geheimnisse ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Slaanesh auswählen.

SONDERREGELN:

- Blitzschnelles Ausweichen
- Dämon
- Dunkle Versuchung
- Entsetzen
- Gewaltexzess
- Grazile Präzision
- Immun gegen Todesstoß
- Rüstungswurf (+3)
- Schlägt immer zuerst zu
- Tödliche Anmut

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

- Ätherklinge
- Dämonische Roben
- Einlullender Duft
- Fesselnder Blick
- Lähmende Klinge
- Reiz des Slaanesh
- Seelenhunger
- Seelenverschlinger
- Sirenengesang
- Versucher

Blitzschnelles Ausweichen: In der Nahkampfphase darfst du für einen Hüter der Geheimnisse alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Dunkle Versuchung: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann ein Hüter der Geheimnisse ein Charaktermodell (Freund oder Feind) innerhalb von 12 Zoll mit einem Geschenk von Macht in Versuchung führen. Wenn das Charaktermodell (bzw. der das Modell kontrollierende Spieler) akzeptiert, darf es in diesem Zug mit einer seiner Waffen bis zu 6 zusätzliche Attacken durchführen. Wenn das Charaktermodell aber mit mindestens einer Attacke der Waffe beim Trefferwurf eine 1 würfelt (vor Modifikatoren), wird seine Seele sofort vom Hüter der Geheimnisse verschlungen und das entsprechende Modell aus dem Spiel entfernt, was auf keine Weise verhindert werden kann.

Grazile Präzision: Du darfst für den Hüter der Geheimnisse Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Gewaltexzess: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann ein Hüter der Geheimnisse eine Einheit Dämonetten oder Jägerinnen des Slaanesh innerhalb von 12 Zoll bestimmen. Alle Dämonetten und Kurtisanen der Einheit (nicht jedoch ihre Reittiere) erhalten in dieser Nahkampfphase eine *Zusatzattacke*.

Klauenpaar: Jedes Klauenpaar verleiht dem Hüter der Geheimnisse eine *Zusatzattacke* (und davon hat er zwei), welche *rüstungsbrechend* (nur die Zusatzattacke) ist, jedoch ansonsten mit den Profilwerfen des Hüters der Geheimnisse abgehandelt wird.

Tödliche Anmut: Jedes Mal wenn du für einen Hüter der Geheimnisse einen Trefferwurf von 6 erzielst, darfst du sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen, welche ebenfalls von der tödlichen Anmut profitiert.

GLUTOS ORSCOLLION, HERR DER VÖLLEREI

Unter der Führung des Dämons Loth'shar befindet sich Glutos Orscollion auf einer Queste, die exotischsten Geschmacksrichtungen in den Reichen der Sterblichen zu kosten. Er reist auf einer opulenten Sänfte, ist umgeben von seinem hingebungsvollen Hofstaat und kann durch seine abscheuliche Magie ganze Armeen beseitigen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Glutos Orscollion	-	6	3	4	5	3	5	3	8	-	-	-	385 Pkt.
Höfling	-	6	3	4	4	1	5	2	8	-	-	-	-
Schandbestie	6	5	-	6	-	-	2	3	-	-	-	-	-
Sänfte	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Streitwagen	Groß (5)	105x170 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Wagen, 2 Schandbestien, 1 Glutos, 3 Hüter)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Glutos ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Slaanesh auswählen.

SONDERREGELN:

- Dämon (außer Höflinge)
- Barbar (nur Höflinge)
- Mal des Slaanesh (nur Höflinge)
- Der Hofstaat
- Entsetzen
- Ganzheit des Chaos
- Mächtiger Aufprall
- Rüstungsbrechend (nur Schandbestien)
- Sänften-Besatzung
- Unaufhaltsamer Ansturm

OPTIONEN:

Glutos darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Glutos darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

- Ätherklinge
- Dämonische Roben
- Einullender Duft
- Fesselnder Blick
- Lähmende Klinge
- Reiz des Slaanesh
- Seelenhunger
- Seelenverschlinger
- Sirenengesang
- Versucher

Der Hofstaat: Glutos Hofstaat unterstützt ihn bei nahezu all seinen Handlungen. Solange noch mindestens ein Höfling am Leben ist, kann Glutos von „Achtung Sir!“ profitieren. Zudem addiere für jeden noch lebenden Höfling +1 zu Glutos Komplexitätstest, wenn er versucht einen Zauber zu wirken.

Ganzheit des Chaos: Das gesamte Modell hat eine Einheitenstärke von 5 für die Sänfte + 3 für Glutos und +1 für jeden Höfling.

Mächtiger Aufprall: Die Sänfte verursacht beim Aufprall 2W6 Aufpralltreffer, statt W6 wie für Streitwagen üblich.

Sänften-Besatzung: Die Sänfte hat eine Besatzung bestehend aus Glutos Orscollion und drei Höflingen. Die Sänfte selbst gilt als Streitwagen mit zwei Schandbestien als Zugtieren, und zwar mit den folgenden Zusatzregeln:

- Beschusstreffer werden zufällig verteilt, und zwar wie folgt: Wirf einen W6; bei 1-4 die Sänfte und bei 5-6 die Besatzung getroffen.
- Besatzungsmitglieder auf der Sänfte addiert +3 auf den Rüstungswurf. Dieser Rüstungswurf kann, außer durch Magie, nicht weiter verbessert werden.
- Im Nahkampf dürfen sich attackierende Modelle aussuchen, ob sie ihre Attacken gegen die Sänfte, oder dessen Besatzung richten wollen. Feinde mit einer Größekategorie von Mittel (4) oder kleiner erhalten jedoch einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie versuchen die Besatzung zu attackieren.
- Wenn die Sänfte ausgeschaltet wird, wird auch dessen Besatzung ausgeschaltet, da sie unter den Trümmerteilen begraben wird. Wenn Glutos und sein Hofstaat getötet werden, kann die Sänfte und die sie ziehenden Schandbestien weiterhin normal agieren, unterliegt dann jedoch der Sonderregel für *Blödheit* (auch wenn sie ansonsten *immun gegen Psychologie* sind). Bezüglich der Siegespunkte zählt nur die Sänfte selbst. Die Besatzung zählt bezüglich der Siegespunkte nicht.

Unaufhaltsamer Ansturm: Wenn ein Schandbestien attackieren, addierst du +1 zu all ihren Verwundungswürfen, wenn die Sänfte im selben Zug angegriffen hat.

HEROLD DES SLAANESH

Je privilegierter eine Dämonette ist – also je mehr sie das Wohlwollen des Dunklen Prinzen erregte –, desto näher darf sie an seinen Thron herantreten. Die am höchsten favorisierten Dämonetten sind die Zofen, die schnellsten und tödlichsten seiner Kurtisanen, die auch als Herolde des Slaanesh bekannt sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Herold des Slaanesh	7	6	-	4	3	2	7	4	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	115 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Blitzschnelles Ausweichen
- Dämon
- Präsenz der Betörung
- Präsenz des Slaanesh
- Rüstungsbrechend (nur Nahkampfattacken)
- Schlägt immer zuerst zu
- Tödliche Anmut

OPTIONEN:

Darf zum Zauberer der Stufe 1 (35 Pkt.) oder der Stufe 2 (70 Pkt.) aufgewertet werden und Zaubersprüche aus der Lehre des Slaanesh auswählen.

Darf ein Reittier erhalten:

- Slaaneshpferd (25 Pkt.)
- Jagdstreitwagen (100 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Höllenschinder (185 Pkt.; ersetzt ein Besatzungsmitglied)

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

- Ätherklinge
- Dämonische Robe
- Einullender Duft
- Fesselnder Blick
- Lähmende Klinge
- Reiz des Slaanesh
- Sirenengesang
- Vielarmiges Monstrum

Darf für 25 Pkt. zum Armee-standardenträger aufgewertet werden.

Blitzschnelles Ausweichen: In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes darfst du für einen Herold des Slaanesh misslungene Rettungswürfe von 1 wiederholen.

Präsenz der Betörung: In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben.

Präsenz des Slaanesh: Herolde des Slaanesh treiben ihr Gefolge zu noch größerer Schnelligkeit an und verleihen daher allen Einheiten Dämonetten und Jägerinnen des Slaanesh in der Einheit des Herolds (ihn eingeschlossen) +1 Zoll auf ihre Angriffsbewegungen. Sobald der Herold ausgeschaltet wird oder die Einheit verlässt, geht dieser Bonus sofort verloren. Dieser Sonderregel ist nicht mit sich selbst kumulativ, weshalb die Anwesenheit mehrerer Herolde in der Einheit, diesbezüglich keine weiteren Auswirkungen mehr hat.

Tödliche Anmut: Jedes Mal wenn du für einen Herold des Slaanesh einen Trefferwurf von 6 erzielst, darfst du sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen, welche ebenfalls von der tödlichen Anmut profitiert.

DÄMONETTEN DES SLAANESH

Dämonetten des Slaanesh sind die Niederen Dämonen und die zahlreichsten seiner Diener. Sie besitzen ebenfalls die hypnotische Ausstrahlung, für die alle Dämonen des Slaanesh berüchtigt sind. Sie sind bössartige, mitleidlose Kämpfer, die mit erstaunlicher Geschwindigkeit und Anmut angreifen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dämonette	6	5	-	3	3	1	5	2	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	14 Pkt./Modell
Kurtisanen	6	5	-	3	3	1	5	3	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Anmutige Mörderin
- Dämon
- Plünderer
- Präsenz der Betörung
- Rüstungsbrechend (nur Nahkampfattacken)
- Schlägt immer zuerst zu

OPTIONEN:

- Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zur Kurtisanen aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten. Dieser darf eine der folgenden Ikonen erhalten:
- Banner der Exstase
 - Sirenenstandarte

Anmutige Mörderin: Bei jedem Trefferwurf von 6 darf das Modell sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen, welche jedoch nicht mehr von der Anmut profitiert.

Präsenz der Betörung: In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben.

JÄGERINNEN DES SLAANESH

Slaaneshpferde sind flinke und äußerst beunruhigende Kreaturen mit muskulösen Gliedern und langen, gifttriefenden Zungen. Man sagt, dass eine einzige Berührung ausreicht, um einen Mann von Krämpfen geschüttelt sterben zu lassen. Die auf ihnen reitenden Dämonen sind kaum weniger tödlich, denn dank ihrer langen Scherenhände können sie ihre Gegner im Vorbeireiten köpfen oder verstümmeln.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dämonette	-	5	-	3	3	1	5	2	7	-	-	-	24 Pkt./Modell
Kurtisanen	-	5	-	3	3	1	5	3	7	-	-	-	-
Slaaneshpferd	10	3	-	3	-	-	5	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Anmutige Mörderin
- Dämon
- Giftattacken (nur Slaaneshpferde; nur Nahkampfattacken)
- Leichte Kavallerie
- Präsenz der Betörung
- Rüstungsbrechend (nur Nahkampfattacken)
- Schlägt immer zuerst zu

OPTIONEN:

- Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zur Kurtisanen aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Standartenträger aufwerten. Dieser darf eine der folgenden Ikonen erhalten:
 - Banner der Exstase
 - Sirenenstandarte

Anmutige Mörderin: Bei jedem Trefferwurf von 6 darf das Modell sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen, welche jedoch nicht mehr von der Anmut profitiert.

Präsenz der Betörung: In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben.

SLAANESHBESTIEN DES SLANEESH

Eine Slaaneshbestie ist ein bizarrer Dämon, eine Bastardkreatur mit reptilischen, insektoiden und anthropomorphischen Zügen. Sie sind sehr schnell und können mit beängstigender Geschwindigkeit über jegliche Art Gelände huschen. Obwohl eine Slaaneshbestie etwas zerbrechlicher ist als viele andere Dämonen, würde nur ein Narr seine Fähigkeiten im Kampf unterschätzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Slaaneshbestie	10	4	-	4	4	3	6	4	7	Monströse Bestie	Groß (5)	40x40 mm	60 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Anmutige Mörderin
- Dämon
- Einullender Duft
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Plünderer
- Präsenz der Betörung
- Rüstungsbrechend (-2; nur Nahkampfattacken)
- Schlägt immer zuerst zu
- Schuppenhaut (+2)

Anmutige Mörderin: Bei jedem Trefferwurf von 6 darf das Modell sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen, welche jedoch nicht mehr von der Anmut profitiert.

Einullender Duft: Eine Einheit in direktem Kontakt mit der Slaaneshbestie wirft bei einer Fluchtbewegung einen zusätzlichen Würfel und ignoriert dabei das höchste Wurfresultat.

Präsenz der Betörung: In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben.

DÄMONISCHE STREITWAGEN DES SLAANESH

Jagdstreitwagen sind keine besonders subtilen Schöpfungen. Slaaneshpferde mühen sich, den Streitwagen zu ziehen, während rotierende Klingen wirbelnde Formen und grelle, prächtige Farben in die Luft zeichnen. Die metallenen Achsen erzeugen eine kreischende Dissonanz ähnlich den Schreien gequälter Seelen, die sich im Wechsel mit den Gesängen der Dämonetten und den Rufen der Slaaneshpferde zu einer grässlichen Kakophonie verbindet.

Der Dunkle Prinz des Chaos ist besonders stolz auf die Pracht seines dekadenten Reiches. Doch die ständigen Kriege, die das Reich des Chaos definieren, machen durch Berge von Leichenteilen ständig die von Slaanesh angestrebte Perfektion zunichte. Die Höllenschinder wurden geschaffen, um die Ebenen zu befahren und mit ihren Klingen Fleisch und Knochen zu zerschneiden, sodass diese von der anderweltlichen Flora vertilgt werden können.

Sowohl Jagdstreitwagen als auch Höllenschinder des Slaanesh sind brutale Schöpfungen, die einem wahrlich böartigen Verstand entsprungen sein müssen. Überall sind gefährliche Speichen, Klauen, Klingen und reißende Geißeln zu sehen. Die spärlich bekleideten, gehörnten oder mit Klingen bewehrten Dämonetten stehen auf dem Streitwagen oder reiten auf den Zugtieren. Die Köpfe der Zugtiere sind gehörnt und gepanzert, und die Tiere lassen ihre giftigen Zungen umherpeitschen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dämonette	-	5	-	3	-	-	5	2	7	-	-	-	-
Slaaneshpferd	10	3	-	3	-	-	5	1	-	-	-	-	-
Jagdstreitwagen	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Streitwagen	Groß (5)	70x105 mm	100 Pkt.
Höllenschinder	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Streitwagen	Groß (5)	100x100 mm	205 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Jagdstreitwagen + 2 Dämonetten + 2 Slaaneshpferde)

ODER

1 (Höllenschinder + 4 Dämonetten + 4 Slaaneshpferde)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Anmutige Mörderin
- Dämon
- Giftattacken (nur Slaaneshpferde; nur Nahkampfattacken)
- Klingenbedeckte Hinterachse (nur Höllenschinder)
- Präsenz der Betörung
- Rüstungsbrechend (nur Nahkampfattacken)
- Rüstungswurf (+3)
- Schlägt immer zuerst zu
- Sensenklingen (nur Jagdstreitwagen)

Anmutige Mörderin: Bei jedem Trefferwurf von 6 darf das Modell sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen, welche jedoch nicht mehr von der Anmut profitiert.

Klingenbedeckte Hinterachse: Ein Höllenschinder verursacht zusätzliche Aufpralltreffer in Höhe der, während des Angriffs, zurückgelegten Angriffsdistanz in Zoll (abgerundet).

Präsenz der Betörung: In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben.

SLAANGOR-TEUFELSBROT DES SLAANESH

Wenn der Wahnsinn der Schlacht über die Slaangor-Teufelsbrut kommt, ist das Gemetzel, das sie hinterlassen, wahrhaftig widerwärtig. Diese schlaksigen Bestien sind furchterregend stark und geschwind und sie kämpfen wie tollwütig, ohne auf ihr eigenes Überleben Rücksicht zu nehmen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Teufelsbrut	7	4	2	5	4	3	5	3	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x75 mm	55 Pkt./Modell
Brutlord	7	4	2	5	4	3	5	4	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x75 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen

SONDERREGELN:

- Angst
- Immun gegen Psychologie
- Plünderer
- Rüstungsbrechend (-2; nur Nahkampfattacken)
- Schlägt immer zuerst zu

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Brutlord aufwerten.

ARMEELISTE: STREITKRÄFTE DES TZEENTCH

Armeen der Streitkräfte des Tzeentch gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus dieser Armeeliste stammen und zudem ein Barbar oder Dämon sein.

Der General, muss stets das Mal des Tzeentch erhalten. Andere Charaktermodelle und Einheiten dürfen auch das Mal des ungeteilten Chaos erhalten. Beachte die Volks-Sonderregel für Dämonen „Mal der dunklen Götter“!

Außerdem dürfen alle Zauberer (und zaubernde Einheiten) der Streitkräfte des Tzeentch beim Wirken eines Zauberspruchs aus der Lehre des Tzeentch eine Anzahl an Würfeln gleich ihrer Zauberstufe +2, anstelle von +1 verwenden.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Kriegsherolde Meisterhexer	Dämonenprinz Herrscher des Wandels ¹ Magnus der Rote ¹	Tzaangor Großschamanen ²

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Barbarenfürst Erhabener Hexer	Herold des Tzeentch Wechselbalg des Tzeentch (0-1) ² Ogroid Thaumaturg des Tzeentch (0-1) ²	Feldherr Hashutpriester Tzaangor Schamanen ²

KERNEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Chaosbarbaren Chaoskrieger Verstoßene Chaosbarbarenreiter Chaosstreitwagen Kairic Akolythen	Horrors des Tzeentch	Eiserne Garde Hobgoblinsklaven Chaoshunde Tzaangorherde

ELITEINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Blutbestien-Chaosstreitwagen Kriegsschrein des Chaos	Gargoyle Kreischer des Tzeentch	Dezimatoren Chaostroll Chaosoger Drachenoger Formationsbrecher Tzaangoraufklärer

SELTENE EINHEITEN

Barbaren	Dämonen	Neutrale Einheiten
Auserkorene Chaosritter Kriegsmammut des Chaos	Feuerdämon des Tzeentch Flammenstreitwagen des Tzeentch	Stierzentauren Chaosbrecher Drachenflamme Donnerkanone Todbringer Mutalith-Wandelbestie Chaosbrut Drachenoger-Shaggoth Chaosriese Cockatrice Chimäre Tzaangor Himmelsbrenner

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen.

KAIRICS AKOLYTHEN DES TZEENTCH

Als menschliche Kultisten des Tzeentch, Chorsänger des Wandels, haben die Kairic Akolythen schreckliche Opfer für das Versprechen von Wissen und Macht gebracht. Sie haben Jahrzehnte damit zugebracht, würdig genug zu werden, um die Kairische Prüfung der Neun zu versuchen. Sie wandeln verborgen unter den Ahnungslosen und warten geduldig auf den richtigen Zeitpunkt zum Zuschlagen. Wenn die Zeit kommt, schleudern sie ihre kollektive magische Macht in der Form verbrennender Bolzen und strafen jene, die überleben, mit ihren unheilvollen gekrümmten Klingen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kairic Akolyth	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	18 Pkt./Modell
Kairic Wandelmeister	4	5	3	4	4	1	5	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung
- Arcanit-Schilde

SONDERREGELN:

- Arkane Verbündete
- Barbar
- Formationskampf
- Hexenwerk
- Mal des Tzeentch
- Schriften der Dunklen Künste
- Verbrennender Bolzen (nur Kairic Wandelmeister)
- Verfluchte Klingen

OPTIONEN:

Diese Einheit darf ihre Arcanite-Schilde (kostenlos) gegen eine (1) der folgenden Optionen tauschen:

- Zusätzliche Handwaffe
- Zweihandwaffen
- Hellebarde

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Kairic Wandelmeister aufwerten.

Arcanit-Schild: Schild. Modelle mit einem Arcanit-Schild dürfen misslungene Rüstungswürfe von 1 wiederholen. Außerdem gewährt der Schild *Magieresistenz* (*Gliederbonus*; *max. 3*).

Arkane Verbündete: Bevor befreundeter Zauberwirker des Tzeentch innerhalb von 6 Zoll einen Zauber zu wirken versucht, kannst du eine Einheit Kairic Akolythen auswählen, um über sie Zauber zu drainieren. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, kannst du die Sichtlinie und Reichweite von den Kairic Akolythen anstelle vom Zauberer aus messen, ganz so, als haben sie den Zauber selbst gewirkt.

Hexenwerk: Wenn sich einer Einheit Kairic Akolythen ein Zauberwirker des Tzeentch angeschlossen hat, darfst du den Gliederbonus dieser Einheit (maximal +3) zu seinen Energiewürfen addieren.

Schriften der Dunklen Künste: Für je zehn Kairic Akolythen in der Einheit (den Kairic Wandelmeister nicht mitgerechnet), trägt der Kairic Wandelmeister eine Schrift der Dunklen Künste. Für jede Schrift der Dunklen Künste, mit welcher der Kairic Wandelmeister ausgerüstet ist, darfst du die Reichweite der verbrennenden Bolzen um 6 Zoll erhöhen.

Da sich die Anzahl der Modelle innerhalb der Einheit im Verlauf des Spiels verändern kann, ermittle in jeder deiner Magiephasen aufs Neue, wie viele Schriften der Dunklen Künste der Kairic Wandelmeister noch nutzen kann.

Verbrennender Bolzen: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Geschosßzauber. Der verbrennende Bolzen hat eine Reichweite von 12 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke 3+Gliederbonus der Einheit (max. +3) und der Sonderregel *Warpflammen* (siehe Lehren des Tzeentch).

Verfluchte Klingen: Kairic Akolythen verhexen ihren Waffen (gleich welcher Art), weshalb sie als *magisch* gelten und du +1 zu all ihren Trefferwürfen im Nahkampf addieren darfst.

HERRSCHER DES WANDELS (GROSSER DÄMON DES TZEENTCH)

Die größten von Tzeentchs Dämonen, die Herrscher des Wandels, schimmern vor roher Magie. Mit dem Schnippen seiner Klaue kann ein Herrscher des Wandels Feinde in Albträume schleudern oder sie mit dem Wyrdfeuer des Tzeentch verbrennen. Eine solch gerissene Kreatur kann die Zauber des Gegners stehlen und selbst einsetzen oder mit seiner eigenen Magie ganze Formationen des Feindes zerstören.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Herrscher des Wandels	8	6	4	5	6	5	6	5	9	Monster	Gigantisch (7)	120x92 mm	530 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Herrscher des Wandels ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

SONDERREGELN:

- Arkane Vasallen
- Dämon
- Entsetzen
- Flammenattacken (nur Nahkampfattacken)
- Fliegen
- Hastiges Gekritzel
- Immun gegen Flammenattacken
- Immun gegen Todesstoß
- Meister der Lehre (Lehre des Tzeentch)
- Meister der Magie
- Orakel der Ewigkeit
- Rettungswurf (+3; +4 gegen alle in der Magiephase zugefügten Verwundungen)
- Rüstungswurf (+2)
- Von Magie berührt

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

- Dämonische Roben
- Doppelköpfig
- Dunkler Magister
- Energievortex
- Flammen des Tzeentch
- Gleißende Korona
- Meister der Zauberei
- Schicksal des Tzeentch
- Spruchzerstörer
- Stab des Wandels

Arkane Vasallen: Bevor ein Herrscher des Wandels einen Zauber zu wirken versucht, kannst du eine befreundete Einheit Horros des Tzeentch in 12 Zoll um ihn auswählen, um über sie Zauber zu drainieren. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, kannst du die Sichtlinie und Reichweite von den Vasallen anstelle vom Herrscher des Wandels aus messen, ganz so, als haben die Horros selbst den Zauber selbst gewirkt.

Hastiges Gekritzel: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein für den Herrscher des Wandels sichtbarer Zauberer innerhalb von 12 Zoll erfolgreich einen Zauber aus einer der Lehren des Grundregelbuchs wirkt (auch wenn der Zauber anschließend gebannt wird). Bei einer geworfenen 6, lernt der Herrscher des Wandels diesen Zauber und kann ihn in späteren Zügen selbst wirken. Dabei verwendet er stets auch das Lehrenattribut der Lehre des erlernten Zauberspruchs.

Meister der Magie: Wenn du für einen Herrscher des Wandels einen Zauberwurf durchführst und dabei einen Pasch würfelst, drehst du einen (1) beliebigen Würfel so, dass er eine 6 zeigt. Dieser Effekt kann Patzer verhindern und sogar totale Energie erzeugen.

Orakel der Ewigkeit: Jedesmal, wenn der Gegner erfolgreich einen Zauberspruch ausspricht (inkl. gebundener Zaubersprüche) und diese nicht gebannt wurden, lege einen Würfel zur Seite. Alle auf diese Weise gesammelten Würfel fügt der Herrscher des Wandels in der nächsten eigenen Magiephase seinem individuellen Pool an Energiewürfeln hinzu.

Von Magie berührt: Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch ist, egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht, darf das Modell in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wenn es noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

MAGNUS DER ROTE (GROSSER DÄMON DES TZEENTCH)

Wenn Magnus der Rote aus dem Himmel herabsteigt, kreischt die Luft gepeinigt auf und Stein schmilzt in seinem Schatten. Er ist der Zyklophensohn des Imperators der Menschheit und seine Gegenwart ist der Fluch von Vernunft und Logik. Ihn anzusehen bedeutet, den Verstand zu verlieren, und der Blick des Karminroten Königs bringt im Gegenzug Zerstörung von unvorstellbaren Ausmaßen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Magnus der Rote	8	6	4	6	6	5	6	5	9	Monster	Gigantisch (7)	100x100 mm	425 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Magnus der Rote ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

SONDERREGELN:

- Astralerdung
- Dämon
- Entsetzen
- Flammenattacken (nur Nahkampfattacken)
- Fliegen
- Geistersicht
- Immun gegen Flammenattacken
- Immun gegen Todesstoß
- Rettungswurf (+3; +4 gegen alle in der Magiephase zugefügten Verwundungen)
- Rüstungswurf (+2)
- Seelenfeuer
- Seelenfresser
- Von Magie berührt

Astralerdung: Nur Zaubersprüche mit einem Stärkewert können Magnus den Roten zum Ziel haben und beeinträchtigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) — alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen). Darüber hinaus werden alle magischen Gegenstände von Modellen, die sich mit ihm in Kontakt befinden (Freund und Feind), als gewöhnliche Gegenstände ihres Typs behandelt. Eine Magische Handwaffe würde beispielsweise zu einer gewöhnlichen Handwaffe. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Sonderregel Geistersicht. Diesbezüglich gelten die Gegenstände auch weiterhin als magische Gegenstände (aber nur dafür)!

Geistersicht: Das wirbelnde Handgemenge des Kampfes ist für Magnus den Roten nur eine verschwommene Wahrnehmung, konfus und desorientierend. Mit der Magie vertraute Feinde jedoch kann er mit unirdischer Klarheit sehen. Wenn er gegen feindliche Zauberer, Modelle mit jedweder Form von magischen Gegenständen oder magischen Attacken, Untote oder Kreaturen mit einem Rettungswurf kämpft, darf Magnus verpatzte Trefferwürfe wiederholen.

Seelenfeuer: Nicht-Tzeentch-Zauberer, die sich innerhalb von 8 Zoll um Magnus den Roten aufhalten, erleiden einen Malus von -1 auf all ihre Versuche, Zauber zu wirken. Addiere zu Beginn jeder deiner Spielzüge, nach dem ersten, 8 Zoll zur Reichweite dieser Fähigkeit.

Seelenfresser: Magnus der Rote ist für feindliche Zauberer überaus beunruhigend, denn sie wissen, dass er es vor allem anderen auf ihre Seele abgesehen hat. Feindliche Zauberer innerhalb von 24 Zoll um Magnus, die ihn sehen können, müssen zu Beginn der Magiephase einen Moralwerttest ablegen. Wenn der Test nicht bestanden wird, hat der Zauberer die Nerven verloren — jeder Zauberspruch, dessen Wirken ihm in dieser Magiephase nicht gelingt, führt automatisch zu einem Zauberputzer. Beachte, dass auch gebannte Zaubersprüche zuvor erfolgreich gewirkt wurden und es für diese keine ungewöhnlichen Auswirkungen gibt. Auf Zauberer, die *immun gegen Psychologie* sind, hat dieser Effekt keine Wirkung.

Von Magie berührt: Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch ist, egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht, darf das Modell in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wenn es noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

HEROLD DES TZEENTCH

Herold des Tzeentch, die hoch in der Gunst des Tzeentch stehen, sind Hexer, die in der Lage sind, im Alleingang den Verlauf einer Schlacht zu ändern. Zum Glück für Sigmar und seine Verbündeten existieren nicht all zuviele dieser extrem mächtigen Wesen. Jedem von ihnen wurde der Schlüssel zu einem der neun Silbertürme verliehen – Schlupfwinkel verborgenen Wissens, die voller Geheimnisse und Fallen stecken. Auf dem Schlachtfeld rufen sie Dämonen aus dem Reich des Chaos herbei, hüllen Feinde in Flammen und erstechen einfach jene, die ihnen zu nahe kommen, mit der mutierenden Spitze ihres Zauberstabes.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Herold des Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	125 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Herold des Tzeentch ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

SONDERREGELN:

- Arkaner Foliant
- Dämon
- Flammenattacken (nur Nahkampfattacken)
- Immun gegen Flammenattacken
- Präsenz des Tzeentch
- Rettungswurf (+3)
- Schriftrolle der Zauberei
- Von Magie berührt

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf ein Reittier erhalten:

- Flugdämon des Tzeentch (20 Pkt.)
- Flammenstreitwagen des Tzeentch (100 Pkt.; ersetzt den Feuertämon)

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

- Dämonische Roben
- Energievortex
- Flammen des Tzeentch
- Geflügelter Albtraum
- Gleißende Korona
- Meister der Zauberei
- Spruchbrecher
- Stab des Wandels

Darf für 25 Pkt. zum Armee-standartenträger aufgewertet werden.

Arkaner Foliant: Einmal pro Schlacht kann der Herolde des Tzeentch aus seinem Arkanen Folianten lesen, bevor er einen Zauber zu wirken versucht. Auf diesen einen (1) Zauberwurf erhält er einen Bonus in Höhe seiner Zauberstufe.

Präsenz des Tzeentch: Herolde des Tzeentch manipulieren die Zeit und verändern die Wahrscheinlichkeit. Wenn sich ein oder mehrere Herolde des Tzeentch in einer Einheit Horrors befindet, darfst du +1 zu den Zauberwürfen dieser Einheit, jedoch nicht zu seinen eigenen oder denen anderer der Einheit angeschlossener Zauberer addieren. Dieser Sonderregel ist nicht mit sich selbst kumulativ, weshalb die Anwesenheit mehrerer Herolde in der Einheit, diesbezüglich keine weiteren Auswirkungen mehr hat.

Schriftrolle der Zauberei: Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 2W6). Unterstützungszauber. Eine Anwendung. Wurde die Schriftrolle der Zauberei erfolgreich rezitiert und nicht gebannt, so darfst du für den Rest dieser Magiephase für verbündete Zauberer der Streitkräfte des Tzeentch, innerhalb von 6 Zoll (inkl. des Heroldes selbst), misslungene Zauberwürfe wiederholen. Auf diese Weise kannst du sogar einen Kontrollverlust beim Zaubern korrigieren (oder provozieren).

Von Magie berührt: Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch ist, egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht, darf das Modell in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wenn es noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

TZAANGOR SCHAMANEN

Tzaangor Schamanen, die mit arkanen Gaben, hellseherischen Visionen und einer wilden Intelligenz gesegnet sind, sind die mächtigsten ihrer Art. Sie werden unter dunklen Vorzeichen geboren und sind zu Großem bestimmt. Die Flugdämon des Tzeentch, die sie gelegentlich als Geschenk erhalten, erheben sie wörtlich wie auch im übertragenen Sinne über die anderen ihrer Art. Die Tzaangor Schamanen, die sich nicht damit begnügt, hinten zu bleiben und sich auf Magie zu verlassen, sind auch ausgezeichnete Nahkämpfer, die brutal attackieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schamane	5	4	3	3	4	2	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	110 Pkt.
Großschamane	5	5	3	4	5	3	4	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	215 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Tzaangor Schamane ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Großschamane der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Todes, Lehre der Schatten und Lehre der Bestien aus dem Grundregelwerk oder der Lehre der Tzeentch auswählen.

SONDERREGELN:

- Bestialische Kraft wecken
- Mal des Tzeentch
- Urwut
- Von Magie berührt
- Wandelnde Bestie

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf eine zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.) erhalten.

Darf ein Reittier erhalten:

- Flugdämon des Tzeentch (20 Pkt.)

Ein Tzaangor Schamane darf Mutationen und Kräfte des Chaos im Gesamtwert von 25 Pkt. und Großschamane im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Tzaangor Schamane darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Großschamane im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Bestialische Kraft wecken: Tzaangor Schamanen und Großschamanen, als auch Tzaangoreinheiten, denen sie sich angeschlossen haben, dürfen Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Mal des Tzeentch: Tzaangor Schamanen und Großschamanen stehen unter dem besonderen Schutz des Tzeentch und erhalten dadurch einen *Rettungswurf* (+2).

Urwut: Zu Beginn einer jeden Nahkampfphase muss jede Einheit mit der Sonderregel Urwut, die sich im Nahkampf befindet, einen Moralwerttest ablegen. Wenn sie diesen Test besteht, darf die Einheit gegenüber allen im Nahkampf mit ihnen befindlichen Einheiten misslungene Trefferwürfe wiederholen. Dies gilt bis zum Ende der Nahkampfphase.

Einheiten, die ihren Urwut-Test mit Pasch bestehen, unterliegen fortan zusätzlich zu den oben beschriebenen Effekten der *Raserei*. Einheiten können auf diese Weise in *Raserei* verfallen, selbst wenn sie vorher in der Schlacht bereits einen Nahkampf verloren haben.

Von Magie berührt: Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch ist, egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht, darf das Modell in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wenn es noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

Wandelnde Bestie: Tzaangors repräsentieren die wilde Natur des Tzeentch mehr als alle anderen Wesenheiten, weshalb sich einer Tzaangoreinheit kein Modell anschließen darf, welche nicht selbst ein Tzaangor ist, sofern nicht anders in ihrem Armeeeintrag aufgeführt. Auch dürfen sich Tzaangorcharaktermodelle nur Tzaangoreinheit anschließen.

DER WECHSELBALG DES TZEENTCH

Niemand bemerkt die Anwesenheit des Dämons, den man den Wechselbalg nennt, bis es zu spät ist. Der Wechselbalg ist ein Meister der Illusion und der Verkleidung. Er verbirgt sich inmitten der Reihen des Feindes und sät dort Verwirrung und Täuschung. Wenn es an der Zeit ist, die fleischliche Maskerade aufzugeben, setzt er offen Hexerei ein, um den Feind zu vernichten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Wechselbalg des Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	40x40 mm	185 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Der Wechselbalg des Tzeentch ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

SONDERREGELN:

- Dämon
- Flammenattacken (nur Nahkampfattacken)
- Gestaltloser Schrecken
- Immun gegen Flammenattacken
- Rettungswurf (+3)
- Spruchrollen des Wandels
- Tarnung
- Von Magie berührt

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.
Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

- Dämonische Roben
- Energievortex
- Flammen des Tzeentch
- Geflügelter Albtraum
- Gleißende Korona
- Meister der Zauberei
- Spruchbrecher
- Stab des Wandels

Gestaltloser Schrecken: Zu Beginn jeder Nahkampfphase darf der Wechselbalg des Tzeentch ein gegnerisches Modell in direktem Kontakt auswählen und bis zum Ende der Nahkampfphase folgende Werte mit dem ausgewählten Gegner tauschen: Kampfgeschick, Stärke, Initiative und Attacken. Er muss entweder all diese Werte mit dem gewählten Modell tauschen oder gar keinen. Wenn der Wechselbalg diese Fähigkeit einsetzt, erleidet er, auf Grund der Leibverzerrenden Mutationen, am Ende jener Nahkampfphase eine automatische Verwundung, welche er auf keine Weise verhindern kann, weder durch Rüstungs-, noch durch Rettungswürfe. Auch etwaige Regeneration ist gegen diesen Lebenspunktverlust nicht zulässig, noch darf er (durch welchen Effekt auch immer), den Lebenspunktverlust auf andere Modelle übertragen.

Spruchrollen des Wandels: Gebundener Zauber (Energienstufe: W6). Der Wechselbalg des Tzeentch kann in jeder eigenen Magiephase einen Zauberspruch aus einer der Magielehren aus dem Grundregelbuch als gebundenen Spruch wirken, mit Ausnahme von Sprüchen der Lehre des Lebens oder des Lichts. Er kann zwar die Lehre auswählen, aber muss innerhalb der Lehre zufällig bestimmen, welchen Zauberspruch er wirken kann (oder diesen gegen den Grundzauber der jeweiligen Lehre tauschen). Die öffentliche Ermittlung des zur Verfügung stehenden Spruchs muss zu Beginn der Magiephase erfolgen, andernfalls kann der Wechselbalg diese Fähigkeit in der gegenwertigen Magiephase nicht nutzen. Bei diesen Sprüchen handelt es sich stets um die Grundform des Zaubers, ohne etwaige Aufwertungen.

Tarnung: Der Wechselbalg des Tzeentch ist eine einzigartige Art von Charaktermodell. Er kann das Spiel getarnt in einer befreundeten Horroreinheit beginnen. Schreibe dir auf, in welcher Einheit sich der Wechselbalg versteckt.

Der getarnte Wechselbalg wird während der Aufstellungsphase nicht aufgestellt, sondern erst später im Spiel enthüllt. Wenn die ihn verbergende Einheit ausgelöscht wird, bevor der Wechselbalg enttarnt werden konnte, ist er ebenfalls verloren und gilt als Verlust. Er kann vor seiner Enttarnung auf keine Weise Schaden nehmen.

Der getarnte Wechselbalg darf zu Beginn jedes eigenen Spielerzuges oder zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase enthüllt werden. Gib bekannt, dass die Einheit den Wechselbalg enthält und platziere das Modell im Frontglied. Versetze (nicht ersetze) eines der gewöhnlichen Modelle der Einheit, um dem Wechselbalg Platz zu machen. Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet, darf er jedes "gewöhnliche" Modell der Einheit versetzen, das sich in Kontakt mit dem Gegner befindet. Wenn sich kein gewöhnliches Modell der Einheit in einer passenden Position befindet, muss ein Modell der Kommandoeinheit verschoben werden, um dem Wechselbalg Platz zu machen. Andere Charaktermodelle sind zu arrogant, um ihm Platz zu machen.

Beachte, dass nur der enttarnter Wechselbalg Zaubersprüche wirken oder seine anderen Fähigkeiten nutzen kann.

Von Magie berührt: Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch ist, egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht, darf das Modell in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wenn es noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

OGROID THAUMATURG DES TZEENTCH

Über die Ogroid Thaumaturgen ist nur wenig wirklich bekannt – abgesehen von ihren furchterregenden Fähigkeiten in der Schlacht. Wenn sie in Rage geraten, winden sich arkane Energien auf ihrer Haut und geheimnisvolle Symbole leuchten auf ihren muskelbepackten Gestalten. Vielfarbige Flammen des Tzeentch brechen um sie herum aus, während sie mit bloßen Händen ihre Feinde zerreißen und verleihen ihnen die Kraft, selbst Sigmarite-Rüstung mit ihren respekteinflößenden Hörnern zu durchstoßen. Am verstörendsten ist, dass diese Kreaturen keine einfachen Rohlinge sind, sondern über beeindruckende magische Fähigkeiten verfügen und Blitze sengender Energie auf ihre Feinde schleudern können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ogroid Thaumaturg	5	4	4	4	4	3	4	3	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	210 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Einzigartig)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

Handwaffe

MAGIE:

Ein Ogroid Thaumaturg ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

SONDERREGELN:

- Dämon
- Einzelgänger
- Erztäuscher
- Immun gegen Flammenangriffen
- Macht der Gewalt
- Rettungswurf (+3)
- Unmenschliche Wut
- Von der Magie berührt
- Vorhut

OPTIONEN:

Darf eine (1) zusätzliche Zauberstufe (35 Pkt.) erhalten.

Darf Dämonengeschenke von der folgenden Aufzählung im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

- Dämonische Roben
- Energievortex
- Flammen des Tzeentch
- Geflügelter Albtraum
- Gleißende Korona
- Meister der Zauberei
- Spruchbrecher
- Stab des Wandels

Einzelgänger: Der Ogroid Thaumaturg darf sich keiner Einheit anschließen.

Erztäuscher: Vor Beginn der Schlacht darfst du den Ogroid Thaumaturg als Kundschafter oder wie ein Modell der gegnerischen Armee im Territorium deines Gegners aufstellen. Feindliche Einheiten behandeln den Ogroid Thaumaturg als Teil ihrer eigenen Armee. Sie dürfen sich innerhalb von 1 Zoll um ihn bewegen, aber dürfen ihn nicht als Ziel für Zauber oder Angriffe wählen und so weiter. Zu Beginn jedes Spielerzugs deines Gegners, nach dem Ersten, wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 2+ bleibt der Ogroid Thaumaturg verborgen. Bei einer 1, wenn er attackiert, Macht der Gewalt anwendet, einen Zauber wirkt oder sich zu Beginn einer Bewegungsphase (deiner als auch die deiner Kontrahenten) innerhalb von 6 Zoll um den feindlichen General befindet, wird er enttarnt und diese Fähigkeit hat für den Rest der Schlacht keine Wirkung mehr.

Macht der Gewalt: Wenn der Ogroid Thaumaturg eine erfolgreiche Angriffsbewegung beendet, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll – diese darf sich auch im Nahkampf befinden. Die gewählte Einheit erleidet W3 automatische Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Unmenschliche Wut: Wenn der Ogroid Thaumaturg eine (1) oder mehr Verwundungen erlitten hat, addierst du +1 zu all seinen Treffer- und Verwundungswürfen, als auch auf seine Komplexitätswürfe beim Zaubern.

Von Magie berührt: Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch ist, egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht, darf das Modell in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wenn es noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

HORRORS DES TZEENTCH

Die leuchtenden Rosa Horrors brabbeln mit irrer Lebhaftigkeit wirre Worte vor sich hin und fuchteln mit ihren Armen. So erfüllen sie die Luft mit reiner Magie. In großer Zahl erzeugen die Rosa Horrors dabei so viel arkane Kraft, dass sie widernatürliche Feuerstöße auf den Feind schleudern können. Im Nahkampf gebraucht ein Rosa Horror seine kräftigen Hände, um den Feind zu würgen, und sollte er getötet werden, mutiert er und bringt einen Blauen Horrors hervor.

Die Blauen Horrors werfen dem Feind finstere, rachsüchtige Blicke zu und sind so nachtragend und verbittert, wie ihre rosafarbenen Vettern fröhlich und wankelmütig sind. Mürrisch murmeln die Blauen Horrors vor sich hin, und während ihre Fingerspitzen azurfarbenes Feuer verströmen, stampfen sie beleidigt protestierend mit den Füßen auf. Sollte ein Blauer Horror erschlagen werden, ächzt und stöhnt er; er bricht in grelle Flammen aus und verwandelt sich in ein paar Flammende Horrors.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Rosa Horror	4	3	-	3	3	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	14 Pkt./Modell
Blauer Horror	4	3	-	3	3	1	3	1	6	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-
Flammender Horror	4	3	-	2	3	1	3	2	5	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-
Gleißender Horror	4	3	-	3	3	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

Handwaffe

MAGIE:

Speziell; siehe Sonderregel „Magie der Horrors“.

SONDERREGELN:

- Dämon
- Flammenattacken (nur Nahkampfattacken blauer und flammender Horrors)
- Gemischte Einheit
- Immun gegen Flammenattacken
- Magie der Horrors
- Plünderer
- Präsenz des Gleißenden Horrors (nur Gleißender Horror)
- Tod der Horrors
- Von Magie berührt

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Gleißenden Horror aufwerten.

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Standartenträger aufwerten. Dieser darf eine der folgenden Ikonen erhalten:

- Banner des Wandels
- Ikone der Zauberei

Beachte, dass gleißende Horrors regeltechnisch auch Rosa Horrors sind.

Magie der Horrors: Eine Einheit Horrors wird wie ein einzelner Zauberer mit seiner eigenen Magiestufe behandelt. Die Magiestufe der Einheit wird zu Beginn jeder Magiephase neu festgestellt. Je mehr Horros (gleich welcher Art) sich in der Einheit befinden, desto höher ist ihre Magiestufe und desto mehr Zaubersprüche kennt sie.

Horrors innerhalb der Einheit	Magiestufe
5 oder weniger	0
6-15	1
16-25	2
26-35	3
36+	4

Jedes Mal, wenn die Einheit einen Zauber zu wirken versucht, bestimmst du einen Horror im ersten Glied der Einheit als das zaubernde Modell, um die Sichtlinie, Reichweite und andere Effekte zu ermitteln.

Wenn eine Einheit Horrors während des Spiels Verluste erleidet, schrumpft ihre Macht, und ihre Magiestufe kann in der nächsten Magiephase sinken.

Erzielt die Einheit beim Versuch, einen Zauber zu wirken, einen Zauberputzer, würfelst du nicht auf der Zauberpuzertabelle. Dafür

erleidet jeder Horror der Einheit einen automatischen Treffer der Stärke 2. Diese Verwundungen werden wie Beschuss verteilt. Beachte hierbei auch die Sonderregel *Tod der Horrors*.

Gemischte Einheit: Eine Einheit Horrors besteht im Verlauf einer Schlacht zumeist aus unterschiedlichen Arten von Horrors. Entferne bei Verlusten, die nicht im Nahkampf erfolgen zuerst Flammende Horrors, dann Blaue Horrors und zuletzt Rosa Horrors aus der Einheit. Im Nahkampf verhält sich dies genau andersherum. Entferne daher bei Verlusten, die im Nahkampf erfolgen zuerst Rosa Horrors, dann Blaue Horrors und zuletzt Flammende Horrors aus der Einheit, sofern die Attacks sich nicht gegen bestimmte Horrormodelle gerichtet haben.

Rosa Horrors werden stets in den vordersten, blaue Horrors in den mittleren und Flammender Horrors in den hinteren Gliedern der Einheit positioniert.

Präsenz des Gleißenden Horrors: Wenn sich in diese Einheit ein Gleißender Horror befindet, darfst du +1 zu den Zauberwürfen für dieser Einheit angeschlossener Charaktermodelle addieren, nicht jedoch zu den Zauberwürfen der Einheit selbst.

Tod der Horrors: Stirbt ein Rosa Horror, so wirfst du einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 4 oder weniger passiert nichts weiter. Bei einem Wurf Ergebnis von 5 fügst du seiner Einheit am Ende der Phase, in der er gestorben ist, einen Blauen Horror und bei einem Wurf Ergebnis von 6 einen Flammenden Horror hinzu, vorausgesetzt, die Einheit wurde nicht vollständig ausgelöscht. Blaue und Flammende Horrors können dabei keine Kommandomodelle ersetzen, weshalb du für diese nicht würfelst.

Stirbt ein Blauer Horror, so wirfst du erneut einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 4 oder weniger passiert nichts weiter. Bei einem Wurf Ergebnis von 5 oder mehr fügst du der Einheit am Ende der Phase, in der er gestorben ist, ein Flammendes Horror Modell hinzu, vorausgesetzt, die Einheit wurde nicht vollständig ausgelöscht.

Stirbt ein Flammender Horror, so explodiert er in einer Woge aus infernalischen Flammen, die seiner Einheit (und angeschlossenen Charaktermodellen) die magische Energie entzieht, wodurch die Einheit für jeden soeben ausgeschalteten Flammenden Horror W6 automatische Treffer mit Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer) erleidet, die wie Beschuss verteilt werden. Gegen etwaige Verwundungen durch die infernalischen Flammen sind keine Schutzwürfe erlaubt. Werden durch diesen Effekt weitere Flammende Horrors ausgeschaltet, führe diesen Schritt erneut durch, bis durch ihn keine weiteren Flammenden Horrors mehr ausgeschaltet werden. Beachte, dass es sich dabei nicht um *Flammenattacks* handelt.

Von Magie berührt: Horrors haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieser Einheit ein Pasch ist, egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht, darf die Horeinheit in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wenn sie noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

TZAANGORHERDE

Die Tzeentch ergebenen, wilden, vogelartigen Bestien, die als Tzaangors bekannt sind, wurden bereitwillig zu Formen und Gestalten verzerrt, die den Architekten des Schicksals erfreuen. Sie beobachten und warten mit bestialischer Schläue und kalter Intelligenz, und wenn die Zeit zum Zuschlagen gekommen ist, kämpfen sie mit verbitterter Kraft und hacken mit scharfen Klingen und Hörnern auf ihre Feinde ein. Sie sind begierig darauf, ihren doppelzüngigen Gott zu beeindrucken, und kämpfen mit wahnsinniger Energie, da sie hoffen, durch weitere Gaben des Wandels belohnt zu werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Tzaangor	5	4	3	3	4	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	9 Pkt./Modell
Tzaangul	5	4	3	3	4	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Mal des Tzeentch
- Plünderer
- Urwut
- Wandelnde Bestien

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Zusätzliche Handwaffen (1 Pkt./Modell)
- Schilde (1Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf ein Herdenbanner (20 Pkt.) erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf stattdessen eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Tzaangul aufwerten.

Herdenbanner: Standartenträger einer jeden Tzaangorherde dürfen eine magische Standarte, das Herdenbanner erhalten (auch mehrfach in einer Armee möglich). Alle Modelle einer Einheit, die dieses Banner mit sich führt, erhalten +1 Zoll auf ihren Bewegungswert (B).

Mal des Tzeentch: Tzaangors stehen unter dem besonderen Schutz des Tzeentch und erhalten dadurch einen *Rettungswurf* (+1). Überdies generieren Einheiten, mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr (ohne ihnen angeschlossene Charaktermodelle mitzuzählen), in der eigenen Magiephase einen (1) zusätzlichen Energiewürfel, welcher deinem allgemeinen Pool an Energiewürfeln hinzugefügt wird, wenn sich die Einheit auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden. Diese zusätzlichen Energiewürfel dürfen ausschließlich für Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch verwendet werden. Es empfiehlt sich daher verschiedenfarbige Würfel zu verwenden. Besitzt die Einheit eine Einheitenstärke von 20 oder mehr, generieren sie schon zwei (2) Energiewürfel, bei einer Einheitenstärke von 30 oder mehr bereit drei (3) Energiewürfel usw.

Urwut: Zu Beginn einer jeden Nahkampfphase muss jede Einheit mit der Sonderregel Urwut, die sich im Nahkampf befindet, einen Moralwerttest ablegen. Wenn sie diesen Test besteht, darf die Einheit gegenüber allen im Nahkampf mit ihnen befindlichen Einheiten misslungene Trefferwürfe wiederholen. Dies gilt bis zum Ende der Nahkampfphase.

Einheiten, die ihren Urwut-Test mit Pasch bestehen, unterliegen fortan zusätzlich zu den oben beschriebenen Effekten der *Raserei*. Einheiten können auf diese Weise in *Raserei* verfallen, selbst wenn sie vorher in der Schlacht bereits einen Nahkampf verloren haben.

Wandelnde Bestien: Tzaangors repräsentieren die wilde Natur des Tzeentch mehr als alle anderen Wesenheiten, weshalb sich einer Tzaangoreinheit kein Modell anschließen darf, welche nicht selbst ein Tzaangor ist, sofern nicht anders in ihrem Armeeeintrag aufgeführt. Auch dürfen sich Tzaangorcharaktermodelle nur Tzaangoreinheit anschließen.

TZAANGOR AUFKLÄRER

Die Elite der Tzaangors, die Tzaangor Aufklärer, haben seltsame Federn und auffällige Hörner, und sie sind durch die Gunst des Tzeentch wahrhaft gesegnet. Sie tragen verzierte Speere, die sie von den geringeren ihrer Art abheben, und reiten auf Flugdämon des Tzeentch.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Aufklärer	5	4	3	3	4	1	3	1	7	-	-	-	40 Pkt./Modell
Aufseher	5	4	3	3	4	1	3	2	7	-	-	-	-
Flugdämon	1	3	-	3	-	-	4	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer

SONDERREGELN:

- Fliegen
- Mal des Tzeentch
- Plänkler
- Urwut
- Wandelnde Bestie
- Dämon (nur Flugdämon des Tzeentch)

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Tzaangoraufseher aufwerten.

Mal des Tzeentch: Tzaangors stehen unter dem besonderen Schutz des Tzeentch und erhalten dadurch einen *Rettungswurf* (+1). Überdies generieren Einheiten, mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr (ohne ihnen angeschlossene Charaktermodelle mitzuzählen), in der eigenen Magiephase einen (1) zusätzlichen Energiewürfel, welcher deinem allgemeinen Pool an Energiewürfeln hinzugefügt wird, wenn sich die Einheit auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden. Diese zusätzlichen Energiewürfel dürfen ausschließlich für Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch verwendet werden. Es empfiehlt sich daher verschiedenfarbige Würfel zu verwenden. Besitzt die Einheit eine Einheitenstärke von 20 oder mehr, generieren sie schon zwei (2) Energiewürfel, bei einer Einheitenstärke von 30 oder mehr bereit drei (3) Energiewürfel usw.

Urwut: Zu Beginn einer jeden Nahkampfphase muss jede Einheit mit der Sonderregel Urwut, die sich im Nahkampf befindet, einen Moralwerttest ablegen. Wenn sie diesen Test besteht, darf die Einheit gegenüber allen im Nahkampf mit ihnen befindlichen Einheiten misslungene Trefferwürfe wiederholen. Dies gilt bis zum Ende der Nahkampfphase.

Einheiten, die ihren Urwut-Test mit Pasch bestehen, unterliegen fortan zusätzlich zu den oben beschriebenen Effekten der *Raserei*. Einheiten können auf diese Weise in *Raserei* verfallen, selbst wenn sie vorher in der Schlacht bereits einen Nahkampf verloren haben.

Wandelnde Bestie: Tzaangors repräsentieren die wilde Natur des Tzeentch mehr als alle anderen Wesenheiten, weshalb sich einer Tzaangoreinheit kein Modell anschließen darf, welche nicht selbst ein Tzaangor ist, sofern nicht anders in ihrem Armeeeintrag aufgeführt. Auch dürfen sich Tzaangorcharaktermodelle nur Tzaangoreinheit anschließen.

TZAANGOR HIMMELSBRENNER

Auf seltsamen Flugdämonen des Tzeentch fliegen die Tzaangor Himmelsbrenner über das Schlachtfeld in Positionen, von wo aus sie den Tod auf ihre Feinde herabregnen lassen können. Da sie Blicke in die Zukunft erhaschen können, schicken die Himmelsbrenner ihre Projektile auf Flugbahnen, die einem Beobachter verwirrend vorkommen – aber die Geschosse treffen die verwundbarsten Stellen ihrer Ziele mit erstaunlicher Genauigkeit.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Himmelsbrenner	5	4	3	3	4	1	3	1	7	-	-	-	50 Pkt./Modell
Himmelsodem	5	4	4	3	4	1	3	1	7	-	-	-	-
Flugdämon	1	3	-	3	-	-	4	1	-	Kavallerie	Mittel (4)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe
- Bogen

SONDERREGELN:

- Fliegen
- Mal des Tzeentch
- Plänkler
- Urwut
- Wandelnde Bestie
- Dämon (nur Flugdämon des Tzeentch)

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Tzaangor Himmelsodem aufwerten.

Mal des Tzeentch: Tzaangors stehen unter dem besonderen Schutz des Tzeentch und erhalten dadurch einen *Rettungswurf (+1)*. Überdies generieren Einheiten, mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr (ohne ihnen angeschlossene Charaktermodelle mitzuzählen), in der eigenen Magiephase einen (1) zusätzlichen Energiewürfel, welcher deinem allgemeinen Pool an Energiewürfeln hinzugefügt wird, wenn sich die Einheit auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden. Diese zusätzlichen Energiewürfel dürfen ausschließlich für Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch verwendet werden. Es empfiehlt sich daher verschiedenfarbige Würfel zu verwenden. Besitzt die Einheit eine Einheitenstärke von 20 oder mehr, generieren sie schon zwei (2) Energiewürfel, bei einer Einheitenstärke von 30 oder mehr bereit drei (3) Energiewürfel usw.

Urwut: Zu Beginn einer jeden Nahkampfphase muss jede Einheit mit der Sonderregel Urwut, die sich im Nahkampf befindet, einen Moralwerttest ablegen. Wenn sie diesen Test besteht, darf die Einheit gegenüber allen im Nahkampf mit ihnen befindlichen Einheiten misslungene Trefferwürfe wiederholen. Dies gilt bis zum Ende der Nahkampfphase.

Einheiten, die ihren Urwut-Test mit Pasch bestehen, unterliegen fortan zusätzlich zu den oben beschriebenen Effekten der *Raserei*. Einheiten können auf diese Weise in *Raserei* verfallen, selbst wenn sie vorher in der Schlacht bereits einen Nahkampf verloren haben.

Wandelnde Bestie: Tzaangors repräsentieren die wilde Natur des Tzeentch mehr als alle anderen Wesenheiten, weshalb sich einer Tzaangoreinheit kein Modell anschließen darf, welche nicht selbst ein Tzaangor ist, sofern nicht anders in ihrem Armeeeintrag aufgeführt. Auch dürfen sich Tzaangorcharaktermodelle nur Tzaangoreinheit anschließen.

KREISCHER DES TZEENTCH

Kreischer des Tzeentch jagen schreiend durch den Himmel und ziehen eine schimmernde Spur aus Magie des Wandels hinter sich her. Wenn sie Feinde passieren, schlitzten sie diese mit ihren messerscharfen Hörnern und Finnen auf, ehe sie herabstoßen und mit ihren reißenden Zähnen die Beute zerfetzen. Der Biss eines Kreischers ist sehr gefährlich, denn die unzähligen Zähne seines Schlundes reißen große Brocken Fleisch aus dem Opfer.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kreischer	1	3	-	3	3	1	4	1	7	Bestie	Mittel (4)	40x40 mm	28 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3-10

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegen
- Immun gegen Flammenangriffen
- Plänkler
- Schemenhafter Grauen
- Tiefflugangriff

OPTIONEN:

Du darfst die gesamte Einheit zu Höllenkreischern (7 Pkt./Modell) aufwerten.

Schemenhafter Grauen: Kreischer wechseln ständig zwischen den Ebenen hin und her, weshalb es nur schwer möglich ist, sie zu treffen. Wenn eine feindliche Einheit eine Einheit Kreischer als Ziel wählt, muss sie jeden Trefferwurf von 6 (im Nah- und Fernkampf) als ein Wurfresultat wiederholen.

Tiefflugangriff: Wenn sich eine Einheit Kreischer in der „Restliche Bewegung“-Phase über eine nicht im Nahkampf befindliche Feindeinheit hinweg bewegt, erleidet diese Einheit pro über sie hinweg gleitenden Kreischer einen automatischen, rüstungsbrechenden Treffer der Stärke 4 (Stärke 5 bei Höllenkreischern). Diese Treffer werden wie Beschuss behandelt und gelten als magisch. Von diesem Angriff kann mehr als eine Einheit pro Spielzug betroffen werden, doch jede Einheit kann je Zug nur einmal von der gleichen Einheit Kreischer betroffen werden. Einheiten in Gebäuden oder Wäldern werden davon nicht betroffen. Beachte, dass Kreischer ihre Richtung ändern oder sich im Zick-Zack bewegen können, um damit über möglichst viele verschiedene Feinde zu gleiten.

FEUERDÄMONEN DES TZEENTCH

Ein einzelner Flammendämon kann einen Strahl vielfarbiger Flammen ausstoßen, der ganze Einheiten des Feindes in Haufen aus geschwärzten Knochen verwandelt. Doch sie kommen zumeist in Scharen und bringen nichts als Unheil und Schrecken über die Sterblichen der zivilisierten Welt. Die Warpflammen wogen, als hätten sie ein eigenes Bewusstsein; mit ihren knisternden Feuerzungen bilden sie grauenhafte Gesichter und unheilvolle Zeichen. Sollte ein Feind dieses tosende Inferno überstehen, so beißt der Flammendämon ihn mit seinem flammenden Maul.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Feuerdämon	6	2	4	5	4	2	4	2	7	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	35 Pkt./Modell
Feuerspeier	6	2	5	5	4	2	4	2	7	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3-6

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Flammen des Tzeentch
- Flammenattacken
- Immun gegen Flammenattacken
- Plänkler

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Feuerspeier aufwerten.

Flammen des Tzeentch: Jeder Feuerdämon (oder Feuerspeier) kann in der Schussphase W6 Flammenwogen verschießen. Diese besitzen eine Reichweite von 18 Zoll und Stärke 4, Flammenattacke. Diese Attacke wird wie eine normale Schusswaffe behandelt (der Dämon darf daher Stehen & Schießen), erleidet aber nicht den Malus von -1 auf Trefferwürfe für Mehrfachschüsse.

FLAMMENSTREITWAGEN DES TZEENTCH

Ein Streitwagen des Tzeentch wird von einem Paar Kreischern durch die Lüfte gezogen und schwebt auf einer Welle aus vielfarbigen Flammen, die alles versengen, das sie berühren. Der Feuerdämon, der sich auf dem Streitwagen windet, kann einen Schwall wogenden Feuers ausstoßen, eine widernatürliche Feuersbrunst, die gelöscht werden kann und doch wieder und wieder aufflammt und den Feind verbrennt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Feuerdämon	-	2	4	5	-	-	4	2	7	-	-	-	-
Kreischer	1	3	-	3	-	-	4	1	-	-	-	-	-
Flammenstreitwagen	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Streitwagen	Groß (5)	100x150 mm	135 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (Flammenstreitwagen + 1 Feuerdämon + 2 Kreischer + ein paar Deko-Horrors, die regeltechnisch jedoch ignoriert werden)

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dämon
- Flammen des Tzeentch (nur Feuerdämon)
- Flammenattacken (nur Feuerdämon)
- Fliegen
- Immun gegen Flammenattacken
- Rüstungswurf (+2)
- Tiefflugangriff

OPTIONEN:

Du darfst die Kreischer zu Höllenkreischern (15 Pkt.) aufwerten.

Flammen des Tzeentch: Jeder Feuerdämon (oder Feuerspeier) kann in der Schussphase W6 Flammenwogen verschießen. Diese besitzen eine Reichweite von 18 Zoll und Stärke 4, Flammenattacke. Diese Attacke wird wie eine normale Schusswaffe behandelt (der Dämon darf daher Stehen & Schießen), erleidet aber nicht den Malus von -1 auf Trefferwürfe für Mehrfachschüsse.

Tiefflugangriff: Wenn sich ein Flammenstreitwagen des Tzeentch in der „Restliche Bewegung“-Phase über eine nicht im Nahkampf befindliche Feindeinheit hinweg bewegt, erleidet diese Einheit pro über sie hinweg gleitenden Kreischer (und davon gibt es je Flammenstreitwagen gleich zwei), einen automatischen, rüstungsbrechenden Treffer der Stärke 4 (Stärke 5 bei Höllenkreischern). Diese Treffer werden wie Beschuss behandelt und gelten als magisch. Von diesem Angriff kann mehr als eine Einheit pro Spielzug betroffen werden, doch jede Einheit kann je Zug nur einmal vom gleichen Flammenstreitwagen des Tzeentch betroffen werden. Einheiten in Gebäuden oder Wäldern werden davon nicht betroffen. Beachte, dass Flammenstreitwagen des Tzeentch ihre Richtung ändern oder sich im Zick-Zack bewegen können, um damit über möglichst viele verschiedene Feinde zu gleiten.

BESTIEN DES CHAOS

Viele Bewohne des frostigen Nordens sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie Drachen. Werden sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem * gekennzeichnet, zu “-“ und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE
Chaosdrache	6	6	-	6	6	6	3	6	8	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm
Chaosross	8	3	-	4	3*	1*	3	1	5*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Dämonisches Reittier	8	4	-	5	5	3	3	2	8	Monströse Bestie	Groß (5)	50x75 mm
Faulfliege	4	3	-	4	4*	2*	2	2	5*	Monströse Bestie	Groß (5)	60x60 mm
Flugdämon	1	3	-	3	3*	1*	4	1	7*	Bestie	Mittel (4)	50x50 mm
Geflügelter Stier	7	3	-	5	5	3	3	3	6	Monster	Groß (5)	50x100 mm
Lammasi	6	5	-	5	6	5	3	5	7	Monster	Riesig (6)	92x120 mm
Manticor	6	5	-	5	5	4	5	4	5	Monster	Groß (5)	50x50 mm
Moloch	7	5	-	5	4*	2*	2	2	7*	Monströse Bestie	Mittel (4)	50x75 mm
Pestschnecke	6	3	-	4	5	6	1	W6+1	6	Monster	Riesig (6)	70x105 mm
Slaaneshpferd	10	3	-	3	3*	1*	5	1	7*	Bestie	Mittel (4)	25x50 mm
Speibestie	6	4	-	5	5	6	2	5	7	Monster	Riesig (6)	92x120 mm

CHAOSDRACHE

SONDERREGELN:

- Beißender Qualm
- Dunkles Feuer des Chaos
- Entsetzen
- Fliegen
- Schuppenhaut (+4)
- Unaufhaltsam
- Unnachgiebig

Beißender Qualm: Ein Chaosdrache hat eine Atemwaffe mit Stärke 2. Gegen mit dieser Atemwaffe verursachte Verwundungen sind keine Rüstungswürfe möglich. Beachte, dass der Chaosdrache zwei Köpfe hat und daher beide Atemwaffen in derselben Beschussphase einsetzen kann – siehe Dunkles Feuer des Chaos.

Dunkles Feuer des Chaos: Ein Chaosdrache hat eine Atemwaffe mit Stärke 4 und der Sonderregel *Flammenattacken*. Beachte, dass der Chaosdrache zwei Köpfe hat und daher beide Atemwaffen in derselben Beschussphase einsetzen kann – siehe Beißender Qualm.

Unaufhaltsam: Ein Chaosdrache wird durch einen (1) *heldenhaften Todesstoß* nicht einfach niedergestreckt. Er verliert “lediglich“ einen seiner zwei Köpfe und somit eine seiner Atemwaffen (nach Wahl des attackierenden Spielers). Außerdem erleidet er eine (1) Verwundung, wogegen er weder Rüstungswürfe, noch Regenerationswürfe einsetzen darf. Reicht diese Verwundung jedoch aus, um seine verbliebenden Lebenspunkte auf Null (0) oder weniger zu reduzieren oder erleidet er im Verlauf der Schlacht einen weiteren, *heldenhaften Todesstoß*, so wird er nach den normalen Regeln ausgeschaltet und als Verlust aus dem Spiel entfernt.

DÄMONISCHES REITTIER

SONDERREGELN:

- Dämon

Darf das Dämonengeschenk Geflügelter Albtraum (40 Pkt.) erhalten.

FAULFLIEGE

SONDERREGELN:

- Fliegen
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Plänkler
- Regeneration (+2)

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

FLUGDÄMON DES TZEENTCH

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegend
- Immun gegen Flammenattacken (entfällt, wenn beritten)

GEFLÜGELTER STIER

SONDERREGELN:

- Angst
- Ansturm
- Beißender Qualm
- Fliegend
- Rüstungswurf (+2)

Ansturm: In der ersten Runde eines jeden Nahkampfes hat der Geflügelte Stier die Sonderregel *Todesstoß*, sofern er im selben Spielzug angegriffen hat.

Beißender Qualm: Ein Geflügelter Stier hat eine Atemwaffe mit Stärke 2. Gegen mit dieser Atemwaffe verursachte Verwundungen sind keine Rüstungswürfe möglich.

LAMMASI

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Flammen des Lammasi
- Fliegen
- Giftattacken
- Regeneration (+2)
- Rettungswurf (+2)
- Schuppenhaut (+3)
- Todesstoß

Flammen des Lammasi: Ein Lammasi hat eine Atemwaffe mit Stärke 4 und der Sonderregel Flammenattacken.

MANTICOR

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Todesstoß
- Unkontrollierbar

Unkontrollierbar: Zu Beginn jedes eigenen Spielerzuges muss ein Modell, das einen Manticor reitet, einen Moralwerttest durchführen. Misslingt dieser, unterliegen der Manticor bis zum Beginn ihres nächsten Spielerzuges der Sonderregel *Raserei*. Zusätzlich gilt für den Manticor, sollte sein Reiter getötet werden, kein Monsterreaktionstest durchgeführt wird. Stattdessen ist er automatisch vom Resultat „Raaargh!“ auf der Monsterreaktionstabelle betroffen.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN:

Eisenharte Haut (25 Pkt.): Ein Manticor mit Eisenharter Haut hat die Sonderregel *Schuppenhaut (+3)*.

Giftschwanz (15 Pkt.): Ein Manticor mit Giftschwanz hat eine einzelne zusätzliche Attacke mit den Sonderregeln *Giftattacke* und *Multiple Lebenspunktverluste (2)*, so wie *Todesstoß*. Führe diese Attacke separat durch oder verwende für sie einen andersfarbigen Würfel. Die Attacke erhält +1 auf den Trefferwurf, wenn sie sich gegen eine Einheit im Frontbereich des Manticors richtet.

MOLOCH

SONDERREGELN:

- Dämon
- Hasse (auf alle)
- Mächtiger Ansturm
- Magieresistenz (2)
- Messingbehemoth

Mächtiger Ansturm: Ein Moloch verfügen über eine zerstörerischere Variante der Regel Niedertrampeln, die mächtiger Ansturm genannt wird (W3 Aufpralltreffer der Stärke 5).

Messingbehemoth: Ein Moloch addiert +3 auf den Rüstungswurf seines Reiters statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.

PESTSCHNECKE

SONDERREGELN:

- Dämon
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Giftiges Blut
- Regeneration (+4)
- Weichtier

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

Giftiges Blut: Wirf einen Würfel für jede Verwundung, die diesem Modell in der Nahkampfphase beigebracht wird. Für jeden Wurf von 3 oder mehr erleidet die Einheit, die die Attacke durchgeführt hat, W3 automatische Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Weichtier: Halbiere alle Verwundungen, die der Pestschnecke in einer Phase zugefügt werden (aufgerundet).

SLAANESHPFERD

SONDERREGELN:

- Anmutige Mörderin
- Dämon
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Leichte Kavallerie
- Präsenz der Betörung
- Rüstungsbrechend (nur Nahkampfattacken)
- Schlägt immer zuerst zu

Anmutige Mörderin: Bei jedem Trefferwurf von 6 darf das Modell sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen, welche jedoch nicht mehr von der tödlichen Anmut profitiert.

Präsenz der Betörung: In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben.

SPEIBESTIE

SONDERREGELN:

- Abscheuliche Heilung
- Dämon
- Die Rotaxes
- Fliegenwolke
- Giftattacken (nur Nahkampfattacken)
- Regeneration (+3)

Abscheuliche Heilung: Wirf zu Beginn deines Spielzuges einen Würfel. Bei einem Wurfresultat von 1-3 heilst du eine (1) Verwundung, die der Speibestie zugewiesen wurde. Bei 4-5 werden stattdessen W3 Verwundungen geheilt und bei einer 6 all ihre Verwundungen.

Die Rotaxes: Wirf am Ende jeder Phase für jedes Modell, das in derselben Phase durch dieses Modell Verwundungen erlitten hat, aber nicht getötet wurde (auch regenerierte Wunden sind erlittene Wunden) einen Würfel. Übersteigt die Summe den Wert der verbliebenen Lebenspunkte des Modells oder wurde eine Sechsen gewürfelt, so wird das jeweilige Modell ausgeschaltet und als Verlust vom Spielfeld entfernt. Gegen diesen Effekt sind keine Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt, Rettungswürfe jedoch schon.

Fliegenwolke: Ziehe immer von allen Trefferwürfen, die diese Einheit in der Nahkampfphase als Ziel haben, -1 ab. Ziehe -1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, die in der Fernkampfphase diese Einheit als Ziel haben.

LEHREN DES NURGLE

Nurgle ist der Herrscher des Verfalls und er segnet all jene, die in seinem Namen Krankheit verbreiten, indem er ihre Leiber mit fauliger Lebenskraft anschwellen lässt.

Wenn ein Zauber aus der Lehre des Nurgle erfolgreich gewirkt wird (auch gebannte Zauber wurden zuvor erfolgreich gewirkt), wirfst du einen Würfel, nachdem der Effekt des Zaubers abgehandelt wurde. Bei einer 6 werden Lebenspunkte und Widerstand des Zauberers für den Rest des Spiels um +1 erhöht (im Fall von Unreinen des Nurgle werden die entsprechenden Profilwerte aller Unreinen in der Einheit erhöht). Dieser Effekt ist mit sich selbst kumulativ, kann den Profilwiderstand jedoch nie über 10 anheben.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Strom der Fäulnis	4+
1	Miasma der Pestilenz	4+
2	Klingen der Fäulnis	5+
3	Fleischiger Überfluss	7+
4	Berührung des Aussätzigen	9+
5	Ekelerregende Heimsuchung	11+
6	Seuchenwind	14+

STROM DER FÄULNIS

KOMPLEXITÄT 4+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Wie eine Schlange reißt der Zauberer seinen Mund unglaublich weit auf ehe er einen stinkenden Strom von Schmutz und Dreck ausstößt, der die ihm am nächsten stehenden Feinde erstickt.

Platziere die Flammenschablone so, dass ihr schmales Ende die Vorderseite der Base des Zauberers berührt und das breite Ende über dem Ziel ist. Jedes Modell unter der Schablone muss einen Widerstandstest bestehen oder erleidet eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist.

MIASMA DER PESTILENZ

KOMPLEXITÄT 4+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Die Gefolgsleute des Zauberers verströmen einen grausigen Geruch. Nahe Feinde werden durch entsetzliche Magenkrämpfe und schwallartiges Erbrechen kampfunfähig.

Miasma der Pestilenz hat eine Reichweite von 18 Zoll. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers reduzieren alle Feindeinheiten in Basekontakt mit der Zieleinheit ihr Kampfgeschick und ihre Initiative um -1 (bis zu einem Minimum von 1).

Der Zauberer kann sich entscheiden, eine mächtigere Version zu wirken, um die Reichweite auf 30 Zoll zu erhöhen, als auch Kampfgeschick und Initiative betroffener Feindeinheiten stattdessen um W3 (bis zu einem Minimum von 1; würfle einmal für alle betroffenen Feindeinheiten) zu reduzieren. Tut er dies, so erhöht sich der Zauberwert sogar auf 11 +.

KLINGEN DER FÄULNIS

KOMPLEXITÄT 5+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Der Zauberer segnet die Waffen seiner Verbündeten, die dadurch die erlesensten der widerwärtigsten Seuchen des Nurgle absondern.

Klingen der Fäulnis hat eine Reichweite von 12 Zoll. Die Nahkampfattacken der Zieleinheit haben bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers die Sonderregel Giftattacken und gelten zudem als magisch. Wenn ein Modell, das bereits Giftattacken hat, Ziel dieses Zaubers ist, verwunden erfolgreiche Attacken der Einheit bei Trefferwürfen von 5 und 6 automatisch. Verursachte die Giftattacke bereits ab 5 eine Verwundung, so tut sie dies nun ab 4 oder mehr usw.

FLEISCHIGER ÜBERFLUSS

KOMPLEXITÄT 7+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Der Zauberer beschenkt den glücklichen Empfänger mit einem Wachstumsschub der abstoßendsten Art. Große, schwabbelige Berge gräulich-grünen Fetts und Eiters quellen hervor, um erlittene Verletzungen sofort zu verschließen.

Fleischiger Überfluss hat eine Reichweite von 12 Zoll. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers erhält die Zieleinheit eine kumulative Regeneration (+1; bis zu einem Maximum von +5).

Der Zauberer darf sich entscheiden, alle befreundeten Einheiten in einem Umkreis von 6 Zoll zum Ziel dieses Zaubers zu machen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 11+.

BERÜHRUNG DES AUSSÄTZIGEN

KOMPLEXITÄT 9+

FLUCH- ODER UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Der Zauberer spricht und seine Gefolgsleute werden mit krankhafter Zähigkeit beschenkt, während seine Feinde erschrocken mitansehen müssen, wie ihre Gliedmaßen verwelken und abfallen.

Berührung des Aussätzigen kann auf eine beliebige Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 18 Zoll gewirkt werden. Wird der Spruch auf eine befreundete Einheit gewirkt, ist er ein Unterstützungszauber, der den Widerstand der Zieleinheit bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers um +1 erhöht (bis zu einem Maximum von 10). Wird er auf eine feindliche Einheit gewirkt, ist er ein Fluchzauber, der den Widerstand der Zieleinheit bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers um -1 senkt (bis zu einem Minimum von 1).

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite dieses Zaubers auf 36 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 13+.

Beachte, dass dieser Zauber, egal auf welche Art er gewirkt wurde, nicht mit sich selbst kumulativ ist. Es zählt stets die zuletzt auf das Ziel gewirkte Berührung des Aussätzigen.

EKELERREGENDE HEIMSUCHUNG

KOMPLEXITÄT 11+

GESCHOSSZAUBER

Fleisch beginnt sich schwarz zu färben und ihre Organe verrotten.

Ekeleregende Heimsuchung hat eine Reichweite von 18 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke 5. Danach muss die Zieleinheit sofort einen Widerstandstest bestehen, oder sie erleidet weitere W6 Treffer mit Stärke 5. Das Ziel muss so lange Widerstandstests ablegen, bis es einen Test besteht oder vollständig als Verlust entfernt wurde. Verwende stets den höchsten Widerstandwert der Modelle innerhalb der Einheit.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite dieses Zaubers auf 36 Zoll und die Treffer auf 2W6 zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 18+.

SEUCHENWIND

KOMPLEXITÄT 14+

BLEIBT IM SPIEL, MAGIEWIRBEL

Der Zauberer beschwört einen Mahlstrom aus Maden, Galle und verseuchten Flüssigkeiten herauf, der Haut, Fleisch und Seelen seiner Feinde verschlingt.

Seuchenwind benutzt die 3-Zoll-Schablone. Sobald die Schablone platziert wurde, nennt der Spieler die Richtung, in die sich der Seuchenwind bewegen soll. Um zu ermitteln, wie weit sich die Schablone bewegt, wirfst du einen Artilleriewürfel und multiplizierst das Wurfresultat mit der Magiestufe des Zauberers. Zeigt der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionssymbol, zentrierst du die Schablone stattdessen auf dem Zauberer und wirfst einen Abweichungswürfel. Die Schablone bewegt sich die Magiestufe des Zauberers in Zoll in die durch den Abweichungswürfel festgelegte Richtung (falls du ein Treffersymbol würfelst, bleibt die Schablone, wo sie ist). Jedes von der Schablone berührte Modell, das nicht das Mal des Nurple trägt, muss einen Widerstandstest bestehen oder erleidet eine automatische Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. In allen folgenden Spielerzügen bewegt sich der Seuchenwind eine Anzahl Zoll entsprechend des Wurfs eines Artilleriewürfels in eine zufällige Richtung (falls du ein Fehlfunktionssymbol würfelst, verflüchtigt sich der Seuchenwind und wird vom Schlachtfeld entfernt).

Der Zauberer kann Seuchenwind mit mehr Macht versehen, sodass dieser die 5-Zoll-Schablone benutzt. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 21+.

LEHREN DES SLAANESH

Slaanesh ist der Prinz der Schmerzen und beschenkt jene, die Qualen und Verzweiflung bringen, mit köstlichen Schüben unheiliger Macht.

Wenn ein Zauber der Lehre des Slaanesh erfolgreich gewirkt wird (auch gebannte Zauber wurden zuvor erfolgreich gewirkt), wirfst du für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust (auch regenerierte Wunden wurden zuvor verursacht), den der Zauber verursacht hat, einen Würfel. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers erhöhen sich sein Kampfgeschick, Initiative und seine Attacken pro gewürfelter 6 um +1. Dieser Effekt ist mit sich selbst kumulativ, kann den jeweiligen Profilwert jedoch nie über 10 hinaus anheben.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Peitsche des Slaanesh	4+
1	Traumweber	5+
2	Pavane des Slaanesh	6+
3	Hysterische Raserei	7+
4	Phantasmagorie	8+
5	Schneidende Splitter	10+
6	Kakophonischer Chor	14+

PEITSCHEN DES SLAANESH

KOMPLEXITÄT 4+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Eine lange, zungenartige Energiepeitsche bricht aus der Stirn des Zauberers hervor und fegt durch die Reihe seiner Feinde.

Peitsche des Slaanesh hat eine Reichweite von 24 Zoll. Ziehe vom Baserand des Zauberers aus eine 4W6 Zoll lange, gerade Linie im Frontbereich des Zauberers. Jedes Modell (Freund und Feind), dessen Base sich unter der Linie befindet (bestimmt wie bei einer weiterspringenden Kanonenkugel), erleidet einen Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel *Rüstungsbrechend*.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf 8W6 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 7+.

TRAUMWEBER

KOMPLEXITÄT 5+

FLUCHZAUBER

Mit einer beinahe gleichgültigen Geste umhüllt der Zauberer seinen Feind mit einem Nebel zerstörter Träume und unerreichbarer Wünsche.

Traumweber hat eine Reichweite von 18 Zoll. Die Zieleinheit hat bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers die Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu* und erleidet einen Abzug von -W6 Zoll auf ihre Angriffsbewegungen (nicht jedoch auf andere Bewegungsarten).

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf 24 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 8+.

PAVANE DES SLAANESH

KOMPLEXITÄT 6+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Der Zauberer pfeift die Melodie eines der dunklen Tänze des Slaanesh, woraufhin sein Feind spasmisch zu zucken beginnen, bis seine Knochen brechen.

Pavane des Slaanesh hat eine Reichweite von 24 Zoll und hat ein einzelnes Feindmodell zum Ziel (dieses darf sogar ein Charaktermodell in einer Einheit sein). Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, muss das Ziel mit 3W6 einen Moralwerttest bestehen oder es erleidet eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Der Spruch wirkt auch gegen Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite dieses Zaubers auf 36 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 10+.

HYSTERISCHE RASEREI

KOMPLEXITÄT 7+

FLUCH- ODER UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

BLEIBT IM SPIEL

Die Opfer des Zauberers werden von einem Strom perverser Empfindungen ergriffen, und unter grausamsten Schmerzen und mit größter Verzückung verletzen sie sich selbst.

Hysterische Raserei kann eine beliebige Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 24 Zoll zum Ziel haben. Wird der Zauber auf eine befreundete Einheit gewirkt, ist er ein Unterstützungszauber. Wird er auf eine feindliche Einheit gewirkt, ein Fluchzauber. Für die Dauer des Zaubers erhält die Zieleinheit die Sonderregel *Raserei* (falls sie im Nahkampf besiegt wird, endet der Zauber augenblicklich). Zusätzlich erleidet die Zieleinheit des Zaubers, für dessen Dauer, am Ende jeder Magiephase des Wirkenden, W6 Treffer der Stärke 3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf 36 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 11+.

PHANTASMAGORIE

KOMPLEXITÄT 8+

FLUCHZAUBER

Mit einem komplexen Zeichen beschwört der Zauberer illusionäre Kreaturen herauf. Diese Phantome huschen und wabern über das Schlachtfeld, und ihre Versprechen dunkler Erfüllung verführen und verwirren den unglückseligen Feind.

Phantasmagorie hat eine Reichweite von 24 Zoll. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers muss die Zieleinheit jedes Mal, wenn sie einen Moralwerttest ablegt, einen zusätzlichen W6 werfen und den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl ablegen.

Der Zauberer kann sich entscheiden, alle Feindeinheiten innerhalb von 12 Zoll zum Ziel dieses Zaubers zu machen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 14+.

SCHNEIDENDE SPLITTER

KOMPLEXITÄT 10+

GESCHOSSZAUBER

Mit einer Drehung der Handgelenke schüttelt der Zauberer eine Wolke rasiermesserscharfer Pfeile aus den Händen, die Geist, Körper und Seele seiner Feinde zerschneiden.

Schneidende Splitter hat eine Reichweite von 18 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke 4 und der Sonderregel *Rüstungsbrechend*. Zusätzlich muss das Ziel einen Moralwerttest bestehen oder es erleidet weitere W6 Treffer mit Stärke 4 und der Sonderregel *Rüstungsbrechend*. Das Ziel muss so lange Moralwerttests ablegen, bis es einen Test besteht oder vollständig als Verlust entfernt wurde. Der Spruch wirkt auch gegen Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf 36 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 14+.

KAKOPHONISCHER CHOR

KOMPLEXITÄT 14+

FLUCHZAUBER

Der Zauberer schreit einen ohrenbetäubenden Gesang heraus, der Seelen martert und den Geist all jener zerschlägt, die sich ihm in den Weg stellen.

Kakophonischer Chor hat eine Reichweite von 24 Zoll. Die Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer, die auf 4+ verwunden und keine Rüstungswürfe zulassen. Wenn die Zieleinheit mindestens eine nicht verhinderte Verwundung erleidet, erhält sie bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers die Sonderregeln *Schlägt immer zuletzt zu* und erleidet einen Abzug von -W6 Zoll auf ihre Angriffsbewegung (nicht jedoch auf andere Bewegungsarten).

Der Zauberer kann sich entscheiden, alle Feindeinheiten innerhalb von 12 Zoll zum Ziel dieses Zaubers zu machen. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 21+.

LEHREN DES TZEENTCH

Tzeentch ist der Meister der Magie und belohnt Hexer, die die Winde der Magie tief einatmen, mit einem Segen magischer Macht und stellt jene auf die Probe, die in seinen Augen versagt haben.

Sofern du beim Wirken eines Zauberspruchs aus der Lehre des Tzeentch wenigstens zwei Energiewürfel genutzt, den Spruch erfolgreich gewirkt (auch gebannte Zauber wurden zuvor erfolgreich gewirkt) und dabei einen beliebigen Pasch erwürfelt hast, kannst du den individuellen Energiewürfelvorrat jenes Zauberers für diese Magiephase um einen (1) Würfel erhöhen.

Dafür vergisst ein Zauberer, der beim Wirken eines Zaubers aus der Lehre des Tzeentch scheitert, diesen Zauber sofort und kann ihn somit nicht mehr zu wirken versuchen. Für jeden auf diese Weise vergessenen Zauber muss der Zauberer am Ende der Magiephase einen zufälligen Ersatzzauber ermitteln. Ermittle jeden dieser Zauber auf die normale Weise aus der Lehre des Tzeentch (erst der Grundzauber, dann andere, zufällige Sprüche). Es ist auch möglich und erlaubt, dass der Zauberer einen Spruch ermittelt den er in derselben oder einer vorherigen Magiephase (aus welchen Gründen auch immer) vergessen hat und kann diesen somit in kommenden Magiephasen wieder zu wirken versuchen. Wenn ein Zauberer mit der Sonderregel *Meister der Lehre (Lehre des Tzeentch)* einen Zauber auf diese Weise vergisst, erlangt er denselben Spruch am Ende der Magiephase wieder zurück. Selbiges gilt auch für Archaon, Herr der letzten Tage.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Blaues Feuer des Tzeentch	4+
1	Verrat des Tzeentch	5+
2	Rosa Feuer des Tzeentch	7+
3	Blitz des Wandels	8+
4	Magie stehlen	10+
5	Tzeentchs Feuersturm	12+
6	Höllentor	16+

BLAUES FEUER DES TZEENTCH

KOMPLEXITÄT 4+

GESCHOSSZAUBER

Der Zauberer verrenkt seine Hände in der Luft, woraufhin gleißende blaue Flammen die Leiber seiner Feinde verschlingen.

Blaues Feuer des Tzeentch hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer) und der Sonderregel *Warpflammen* (siehe unten).

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite des Zaubers auf 36 Zoll und die Treffer auf 2W6 zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich der Zauberwert auf 9+.

VERRAT DES TZEENTCH

KOMPLEXITÄT 5+

FLUCHZAUBER

Der Zauberer dringt mit seinen Gedanken in die Geister seiner Opfer ein. Er quält sie mit subtilen Einflüsterungen, die die Feuer von Misstrauen und Verrat schüren.

Verrat des Tzeentch hat eine Reichweite von 24 Zoll. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers muss die Zieleinheit immer den niedrigsten in der Einheit vertretenen Moralwert verwenden (anstatt wie üblich den höchsten) und profitiert nicht von den Regeln Inspirierende Gegenwart.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite dieses Zaubers auf 48 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich der Zauberwert auf 11+.

ROSA FEUER DES TZEENTCH

KOMPLEXITÄT 7+

DIREKTSCHADENSAUBER

Eine brodelnde Flut schillernder Energie strömt aus den Händen des Zauberers und taucht seine Feinde in einen Kegel magischer Flammen.

Platziere die Flammenschablone so, dass das schmale Ende die Vorderseite der Base des Zauberers berührt und das breite Ende in Richtung des Ziels zeigt. Werf den Artilleriewürfel und bewege die Schablone die gewürfelte Zahl in Zoll direkt geradeaus, in die Richtung, in welche die Schablone zeigt. Jedes Modell unter der Schablone erleidet einen Treffer mit Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer) und der Sonderregel *Warpflammen* (siehe unten). Zeigt der Artilleriewürfel ein Fehlfunktionsymbol, bewegst du die Schablone nicht vorwärts, sondern belässt sie an Ort und Stelle.

BLITZ DES WANDELS

KOMPLEXITÄT 8+

GESCHOSSZAUBER

Der Zauberer schleudert einen einzelnen verheerenden Energieblitz, der die Reihen der Feinde durchschlägt und ihre Körper mit ekelerregenden, unkontrollierbaren Mutationen peinigt.

Blitz des Wandels hat eine Reichweite von 6W6 Zoll. Er durchschlägt dann Glieder wie der Schuss einer Speerschleuder und verursacht je einen einzelnen Treffer mit Stärke 2W6 (maximal Stärke 10; würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer) und den Sonderregeln *Multiple Lebenspunktverluste (2)* und *Warpflammen* (siehe unten). Gegen durch Blitz des Wandels verursachte Verwundungen sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

MAGIE STEHLEN

KOMPLEXITÄT 10+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Zauberer greift tief in den Verstand seines Widersachers und sucht dort nach magischem Wissen, das er stehlen kann.

Magie stehlen hat einen einzelnen feindlichen Zauberer innerhalb von 18 Zoll zum Ziel. Sowohl der Wirkende des Zaubers als auch dessen Ziel werfen je einen W6 und addieren ihre jeweilige Magiestufe zum Wurf Ergebnis. Ist die Summe des Ziels gleichhoch oder höher als die des Wirkenden, geschieht nichts. Anderenfalls erleidet das Ziel einen (1) Treffer mit Stärke W6 und der Sonderregel *Warpflammen* (siehe unten). Außerdem verliert der unterliegende Zauberer eine Magiestufe (und somit zumeist auch einen zufälligen Zauberspruch).

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite dieses Zaubers auf 36 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich der Zauberwert auf 17+.

TZEENTCHS FEUERSTURM

KOMPLEXITÄT 12+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Eine sengende Kugel scharlachroter Flammen umwirbelt den Zauberer, ehe sie in Richtung des Feindes davonschnellt und ganze Regimenter in Hexenfeuer hüllt.

Platziere die 3-Zoll-Schablone beliebig innerhalb von 30 Zoll und lasse sie danach W6 Zoll abweichen. Jedes von der Schablone getroffene Modell (Freund und Feind) erleidet einen Treffer der Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer) mit der Sonderregel *Warpflammen* (siehe unten).

Der Zauberer kann sich entscheiden, einen größeren Feuersturm zu entfesseln, der dann statt der 3-Zoll-Schablone die 5-Zoll-Schablone benutzt. Tut er dies, erhöht sich der Zauberwert auf 18+, jedoch weicht die Schablone 2W6 Zoll statt W6 Zoll ab.

HÖLLENTOR

KOMPLEXITÄT 14+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Der Zauberer öffnet ein Portal in das schreckliche Reich des Chaos, einen magischen Riss in der Ebene der Sterblichen, der alle nahen Gegner einsaugt und auslöscht.

Höllentor hat eine Reichweite von 24 Zoll. Die Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 2W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer) und der Sonderregel *Warpflammen* (siehe unten). Würfle zuerst die Stärke der Treffer aus. Würfelst du für die Stärke einen Wert von 11 oder 12, werden die Treffer mit Stärke 10 abgehandelt und die Zieleinheit erleidet W6 weitere Treffer.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite dieses Zaubers auf 36 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich der Zauberwert auf 21+.

SONDERREGEL: WARPFLAMMEN

Warpflammen bestehen zum einen aus magischen Flammen, zum anderen jedoch aus roher, ungebändigter Warpenergie.

Aus diesem Grund unterliegen Warpflammen der Sonderregel für *Flammenattacken*. Da sie jedoch zum Teil auch aus Warpenergie bestehen, wird gegen Einheit, die *immun gegen Flammenattacken* sind, die Stärke schadensverursachender Warpflammeneffekte lediglich halbiert (aufgerundet), anstelle verursachten Schadens wie bei normalen *Flammenattacken* zu ignorieren. Gegen *brennbare* Einheiten verursachen Warpflammen auch weiterhin doppelt so viele Lebenspunktverluste, wie normale *Flammenattacken*. In den seltenen Fällen, in denen eine Einheit sowohl *brennbar* als auch *immun gegen Flammenattacken* ist, wird die Stärke halbiert (aufgerundet) und die Verwundungen verursachen normale Lebenspunktverluste, welche nicht verdoppelt werden.

Außerdem muss jede Einheit, die in einer Phase mindestens eine nicht verhinderte Verwundung durch Warpflammen erlitten hat, am Ende jener Phase einen Paniktest ablegen. Besteht die Einheit den Test, muss sie für den Rest des Spiels keine weiteren Paniktests mehr für weitere Warpflammeneffekte durchführen.

MUTATIONEN UND KRÄFTE DES CHAOS

Die Champions des Chaos führen ihre Kriege und in deren Verlauf erlangen sie eine Vielzahl bizarrer Mutationen und kommen in den Genuss seltsamer Geschenke der Macht. Nachfolgend findest du Mutationen und Kräfte des Chaos, die einigen Modellen des Chaos zur Verfügung stehen. Jede davon darf in der Armee höchstens einmal gewählt werden. Beachte, dass Dämonenklinge, Halsband des Khorne und Vertrauter des Chaos gleichzeitig auch magische Gegenstände sind und deshalb allen normalen Regeln für Gegenstände ihres jeweiligen Typs folgen (abgesehen davon, dass sie in der Armeeliste auf andere Weise ausgewählt werden). Ein Modell darf also beispielsweise nicht eine Dämonenklinge und eine weitere magische Waffe erhalten.

UNHEILIGER SCHLAG

60 Punkte

Statt normal zu attackieren, kann sich das Modell entscheiden, eine einzige spezielle Attacke durchzuführen. Tut es dies und trifft die Attacke, wird der Treffer mit der doppelten Stärke des Modells (bis zu einem Maximum von 10) und den Sonderregeln *Multiple Lebenspunktverluste (W6)*, als auch *heldenhafter Todesstoß* abgehandelt.

DÄMONENKLINGE

50 Punkte

Magische Waffe, Handwaffe

Der Träger erhält die Sonderregel *Zusatzattacken (W6)*. Jedoch wird jeder Trefferwurf des Trägers im Nahkampf von 1 als automatischer Treffer gegen den Träger selbst abgehandelt.

FLAMMENODEM

35 Punkte

Das Modell hat eine Atemwaffe mit Stärke 4 und der Sonderregel *Flammenattacken*.

VERTRAUTER DES CHAOS

30 Punkte

Arkane Artefakt

Das Modell erhält +1 auf alle seine Energiewürfe und kennt einen Zauber mehr als seine Stufe normalerweise zulässt.

GRAUSIGES ANTLITZ

25 Punkte

Das Modell hat die Sonderregel *Angst*. Verursacht das Modell bereits Angst, so verursacht es nun Entsetzen. Andere Modelle können nie den Moralwert dieses Modells benutzen.

HALSBAND DES KHORNE

25 Punkte

Talisman

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Das Modell erhält eine kumulative *Magieresistenz (+1)*.

SELENFRESSER

20 Punkte

Wirf für jede nicht verhinderte Verwundung, die das Modell im Nahkampf verursacht, einen Würfel. Für jede gewürfelte 6 erhält es sofort einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

BRENNENDER KÖRPER

15 Punkte

Das Modell hat die Sonderregel *Flammenattacken* (nur Nahkampfattacken) und *Rettungswurf (+2) gegen Flammenattacken*.

DRITTES AUGE DES TZEENTCH

15 Punkte

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Das Modell wiederholt Rettungswürfe von 1.

FÄULNIS DES NURGLE

15 Punkte

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Gebundener Zauber (Energiestufe: W6). Direktschadenszauber. Wird der gebundene Spruch nicht gebannt, erleidet jedes feindliche Modell in Basekontakt mit dem Modell einen einzelnen Treffer der Stärke 2, gegen den kein Rüstungswurf zulässig ist.

GESCHUPPTE HAUT

15 Punkte

Das Modell hat die Sonderregel *Schuppenhaut (+1)*.

GIFTIGER SCHLEIM

15 Punkte

Das Modell hat die Sonderregel *Giftattacken* (nur Nahkampfattacken) und *Rettungswurf (+2) gegen Giftattacken*.

REIZ DES SLAANESH

15 Punkte

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Jeder Gegner, der das Modell im Nahkampf attackieren möchte, muss zuerst einen Moralwerttest ablegen (unmittelbar, bevor es Trefferwürfe durchführt). Wenn der Test misslingt, kann das Modell in dieser Phase überhaupt keine Nahkampfattacken durchführen. Attacken, die keine Trefferwürfe benötigen, sind davon nicht betroffen, als auch müssen Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, nicht testen.

ÄTZENDES BLUT

10 Punkte

Wann immer dieses Modell im Nahkampf eine nicht verhinderte Verwundung erleidet, muss das Modell, das diese Verwundung verursacht hat, einen Initiativetest bestehen oder es erleidet einen Treffer mit Stärke 4, *Rüstungsbrechend*. Durch Ätzendes Blut verursachte Verwundungen zählen zum Kampfergebnis.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Codex verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den Tactical War-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den „Tactical War“-Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

KÖNIGSTÖTER

100 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khonre

Handwaffe

Verwundungen durch den Königstöter erlauben keine Rüstungswürfe. Ein Modell mit dieser Klinge darf die Macht der Chaosgötter in einer beliebigen Nahkampfphase entfesseln. Tut es dies, kämpft es mit der doppelten Anzahl Attacks (bis zu einem Maximum von 10), doch jeder Trefferwurf von 1 trifft es entweder selbst oder ein befreundetes Modell in Basekontakt, sollte es ein solches geben (nach Wahl des kontrollierenden Spielers). Wenn die Macht der Chaosgötter entfesselt wurde, muss der Träger der Klinge diese besondere Fähigkeit für den Rest der Schlacht in jedem Nahkampf einsetzen, an dem es beteiligt ist.

KRIEGSHAMMER DES HASHUT

100 Pkt.

Nur für Grauzwerge

Handwaffe

Ein Modell mit dem Kriegshammer des Hashut hat eine einzigartige Fähigkeit, die es ihm erlaubt, Treffer immer so zu behandeln, als wäre seine Stärke doppelt so groß wie der Widerstand des Ziels; bis zu einem Stärkewert von 10, mindestens jedoch 6. Dies bedeutet, dass die meisten Gegner auf einer 2+ verwundet werden. Rüstungswurfmodifikationen werden mit dem modifizierten Stärkewert berechnet, wohingegen Boni durch Ausrüstung und Magie (mit Ausnahme Mali durch Flüche) den Stärkewert nicht weiter modifizieren. Außerdem verursacht der Hammer *Multiple Lebenspunktverluste (2)*.

ZORNKLINGE

100 Pkt.

Nur für Grauzwerge oder Modelle mit dem Mal des Khorne

Handwaffe

Wenn der Träger der Zornklinge eine Herausforderung ausspricht, kann sich dein Gegner nicht entscheiden, diese abzulehnen. Außerdem bestimmst du, welches Charaktermodell oder Einheitenchampion die Herausforderung annimmt – entgegen der normalen Regeln für Herausforderungen darf dies nicht dein Gegner bestimmen. Außerdem nominierst du lauthals ein feindliches Charaktermodell oder Einheitenchampion in der gegnerischen Armee, bevor der Träger der Zornklinge auf dem Spielfeld platziert wird. Dieser ist gekommen, diesen Champion herauszufordern. Gegen das gewählte Modell hat der Träger der Zornklinge +2 Stärke und wiederholt alle misslungenen Trefferwürfe von 1.

DÄMONENSCHWERT

85 Pkt.

Nur für Modelle mit einem Mal des Chaos

Handwaffe

Ein Modell mit dem Dämonenschwert hat die gleiche KG, S, I und A wie der Große Dämon seiner Schutzgottheit (z.B. ein Champion des Khorne hätte Kampfgeschick, Stärke, Initiative und Attacks eines Blutdämons).

HÖLLENFEUERSCHWERT

70 Pkt.

Handwaffe

Nahkampfattacks mit dem Höllenfeuerschwert haben die Sonderregeln *Flammenattacks* und *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*. Gegen durch das Höllenfeuerschwert verursachte Verwundungen sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Nachdem alle Nahkampfattacks durchgeführt wurden, wirfst du für jeden durch das Höllenfeuerschwert erschlagenen Feind einen Würfel. Bei einem Wurf von 6 explodiert der Körper des toten Feindes und verursacht bei allen Modellen in Basekontakt (Freund und Feind)

einen (1) Treffer mit Stärke 4 und der Sonderregel *Flammenattacke* (so verursachte Lebenspunktverluste zählen zum Kampfergebnis der jeweiligen Seite). Wirf am Ende jedes Spielerzugs des Trägers einen weiteren Würfel. Bei einer 1 erleidet der Träger selbst eine Verwundung mit der Sonderregel *Flammenattacke*, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

SILBERBLITZ

65 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Handwaffe

Der Silberblitz verleiht seinem Träger W6 zusätzliche Attacken und die Sonderregel *Schlägt immer zuerst zu*.

SCHWERT DER VERÄNDERUNG

60 Pkt.

Handwaffe

Wenn ein feindliches Modell vom Typ Bestie, monströsen Bestie, monströse Infanterie oder Monster im Nahkampf durch das Schwert der Veränderung erschlagen wird, wirfst du einen Würfel. Bei einer 6 verwandelt sich das Modell in eine Chaosbrut unter deiner Kontrolle, ganz so, als wäre das feindliche Modell eines deiner Chaoschampion, welcher auf der „Auge der Götter“-Tabelle das Ergebnis „Brutendasein“ gewürfelt hat.

BLUTKLINGE

55 Pkt.

Handwaffe

Für jeden durch die Blutklinge verursachten Lebenspunktverlust kann der Träger einen Stärketest ablegen. Wenn er den Test besteht, erhält er +1 Lebenspunkt. Die Anzahl der Lebenspunkte kann dadurch nicht auf mehr als das Doppelte der ursprünglichen Anzahl oder über 10 anwachsen, je nachdem, welcher Wert zuerst erreicht wird. Wenn der Test nicht bestanden wird, verliert der Träger stattdessen einen Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

DER SPEER SLAUPNIR

50 Pkt.

Nur für Barbaren

Speer

Alle Nahkampfattacken mit dem Speer Slaupnirs haben die Sonderregel *Rüstungsbrechend*. Zusätzlich verleiht der Speer seinem Träger in jedem Spielerzug, in dem er angreift, +1 Stärke und die Sonderregel *Todesstoß*.

BERSERKERSCHWERT

45 Pkt.

Nur für Modelle zu Fuß

Handwaffe

Der Träger des Berserkerschwertes darf in jeder Nahkampfphase zusätzliche Attacken durchführen. Die Anzahl der zusätzlichen Attacken ist gleich der Hälfte (aufgerundet) der Einheitenstärke der gegnerischen Modelle in direktem Kontakt mit ihm. Zum Beispiel, wenn der Träger in direktem Kontakt mit zwei Ogern steht (kombinierte Einheitenstärke von 6), erhält er 3 zusätzliche Attacken. Wenn der Träger in einer Herausforderung kämpft, gilt nur die Einheitenstärke seines Gegners, inkl. seines Reittiers.

EITERKEULE

30 Pkt.

Handwaffe

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Nahkampfattacken mit der Eiterkeule haben die Sonderregel *Giftattacken*. Wenn der Träger im Nahkampf ein feindliches Modell tötet, erhält es sofort die Sonderregel *Entsetzen* und von Beginn der nächsten Nahkampfphase an hat jede Attacke mit der Eiterkeule, die durch die Sonderregel *Giftattacken* verwundet, die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

PEITSCHER DER FREUDEN

30 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Handwaffe

Der Träger erhält +1 Attacke. Zusätzlich schlägt er mit der Peitsche im Nahkampf immer als erstes zu.

REISSZAHN

25 Pkt.

Nur für Grauzwerge

Handwaffe

Der Reißzahn hat die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

STERNENZERSCHMETTERER

25 Pkt.

Zweihandwaffe

Der Sternenzerschmetterer hat die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

AXT DES KHORNE

20 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Zweihandwaffe

Verwundungen mit der Axt des Khorne unterliegen der Sonderregel *Todesstoß*.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

GÜLDENE RÜSTUNG

100 Pkt.

Chaosrüstung

Die Güldene Rüstung verleiht ihrem Träger die Sonderregel *Regeneration (+3)* und *Retungswurf (+3)*. Außerdem gilt er als *immun gegen Todesstoß* und *multiple Lebenspunktverluste*.

SPRUCHFRESSER

75 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Schild

Der Spruchfresser verleiht seinem Träger und der Einheit, in der er sich befindet, die Sonderregel *Magieresistenz (2)*. Wirft jedesmal einen Würfel, wenn ein Spruch auf den Träger des Spruchfressers gesprochen und dann gebannt wird. Bei einem Wurf von 4 oder höher kann der gegnerische Zauberer ihn für den Rest der Schlacht nicht mehr einsetzen.

RÜSTUNG DES MORKAR

50 Pkt.

Chaosrüstung

Keine Attacke verwundet den Träger jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Träger zu verwunden.

DÄMONENSCHILD

40 Pkt.

Schild

Solange sich ein feindliches Modell in Basekontakt mit dem Träger des Schildes befindet, reduzierst du dessen Stärke und Attacken um -1, bis zu einem Minimum von 1.

RÜSTUNG DER GEQUÄLTEN SEELEN

35 Pkt.

Nur für Grauzwerge oder für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Chaosrüstung

Der Träger der Rüstung der gequälten Seelen erhält +1 Widerstand gegen nichtmagische Treffer (also nicht gegen Zaubersprüche, magische Gegenstände etc.)

SCHARLACHROTE RÜSTUNG

35 Pkt.

Chaosrüstung

Solange sich ein feindliches Modell in Basekontakt mit dem Träger der Rüstung befindet, reduzierst du dessen Stärke um -1, bis zu einem Minimum von 1.

RÜSTUNG DER VERDAMMNIS

30 Pkt.

Chaosrüstung

Jedes angreifende Modell muss alle gegen den Träger der Rüstung der Verdammnis gerichteten, gelungenen Trefferwürfe im Nahkampf wiederholen.

SCHILD DER VERGELTUNG

30 Pkt.

Schild

Für jeden erfolgreichen Rüstungswurf wirft der Schild der Vergeltung einen automatischen Treffer der Stärke 4 gegen das Modell zurück, das den Rüstungswurf verursacht hat.

HELM DER VIELEN AUGEN

20 Pkt.

Helm

Der Träger des Helms der vielen Augen erhält einen *Rüstungswurf (+1)*. Außerdem hat der Träger die Sonderregeln *Schlägt immer zuerst zu* und *Blödheit*.

TALISMANE

BETÖRENDE KRISTALL

75 PUNKTE

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Jedes gegnerische Modell in direktem Kontakt mit dem Träger des betörenden Kristalls muss zu Beginn jeder Nahkampfphase einen Moralwerttest ablegen. Jedes Modell, das den Test nicht besteht, starrt wie gebannt auf den Stein und kann diese Runde keinerlei Attacken durchführen. Jede Attacke des Trägers gegen Modelle, die ihren Test verpatzt haben, trifft automatisch. Der Kristall hat keinen Einfluss auf Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind.

AMULETT DES SLAANESH

50 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Der Träger des Amuletts des Slaanesh darf sich nur Einheiten mit dem Mal des Slaanesh anschließen. Außerdem darf er sich keiner Einheit anschließen, die bereits ein anderes Charaktermodell enthält und hat er sich einer Einheit angeschlossen, darf sich dieser Einheit kein anderes Charaktermodell mehr anschließen. Immer wenn der Träger oder seine Einheit einen Aufriebstest ablegt, wird dieser mit einem Würfel weniger als gewöhnlich abgelegt (beachte, dass ein Aufriebstest mit einem einzigen W6 nicht mit Wahnwitzigem Mut bestanden werden kann). Außerdem erhält der Träger für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust, den er erleidet, für den Rest der Schlacht +1 Attacke (bis zu einem Maximum von 10).

CHAOSAMULETT

40 Pkt.

Zu Beginn jeder deiner Magiephasen muss jedes Modell in direktem Kontakt mit dem Träger (Freund und Feind) einen Stärketest ablegen oder es verliert einen Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

AUGE DER GÖTTER

30 Pkt.

Das Modell erhält einen *Rettungswurf* (+3). Wenn sich das Modell aus irgendeinem Grund zu Beginn deiner Magiephasen auf der Flucht befinden sollte, trifft es augenblicklich der Zorn der Götter und es wird zum Brutendasein verdammt, wie auf der „Auge der Götter“-Tabelle zu finden.

TZEENTCHS GOLDAUGE

30 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Das Modell und sein Reittier erhalten einen *Rettungswurf* (+4) gegen alle Angriffe, die nicht in der Nahkampfphase erfolgen.

TROLLPERLE

25 Pkt.

Wenn der General deiner Armee die Trollperle trägt, sind Einheiten von Chaostrollen Kernaussuchen statt Eliteauswahlen. Außerdem profitieren sie von der Inspiration des Generals, sofern sie sich innerhalb von 18 Zoll um ihn befinden.

PERLE DES BLUTGOTTES

20 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Wenn der Träger der Perle auf der „Auge der Götter“-Tabelle würfeln muss, würfelst du nicht. Stattdessen wird das Modell immer behandelt, als habe es das Ergebnis „Stärke des Schlächters“ erwürfelt.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

STAB DES WANDELS

80 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Der Träger kann eine beliebige Anzahl an Würfeln zum Sprechen eines Spruches wiederholen (auch einzelne Würfel aus einem Wurf). Dies kann einen Zauberpater verhindern und Totale Energie verursachen. Wenn der Träger einen Spruch mit Totaler Energie durch die Wiederholungswürfe des Stabes spricht, dann ist die Kraft des Stabes verbraucht und versagt für den Rest der Schlacht seinen Dienst.

KRONE DER MACHT

55 Pkt.

Die Krone der Macht verleiht ihrem Träger die Sonderregel *Entsetzen*. Er und alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12 Zoll dürfen misslungene Panik- und Aufriebstests wiederholen.

STAB DER FÄULNIS

50 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Nur eine Anwendung. Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 2W6). Direktschadenszauber. Wähle eine sichtbare gegnerische Einheit auf dem Spielfeld. Diese Einheit wird mit der Fäulnis des Nurgle infiziert und erleidet W6 Treffer der Stärke 2, die wie Beschuss verteilt werden. Zu Beginn der nächsten Magiephase des Sprechers erleidet die Einheit 2W6 Treffer der Stärke 2. Zu Beginn der übernächsten Magiephase des Sprechers 3W6 Treffer der Stärke 2 und so weiter. Einmal erfolgreich gesprochen kann die Fäulnis des Nurgle später nicht mehr aufgehoben oder gebannt werden.

HEILENDE ELIXIERE

45 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Solange sich der Träger der Heilenden Elixiere in einer Einheit befindet, haben alle Modelle dieser Einheit die Sonderregel *Regeneration (+2)*.

BUCH DER GEHEIMNISSE

35 Pkt.

Nur für Nicht-Zauberer. Nicht für Modelle mit dem Mal des Khorne

Der Träger wird ein Zauberer der Stufe 1 und darf Zaubersprüche aus der Lehre des Feuers, der Schatten oder des Todes auswählen. Wenn du mit dem Anwender einen Zauberputzer erleidest, würfle zweimal auf der Tabelle für Kontrollverlust beim Zaubern und wende beide Ergebnisse an.

DIE WINTERZAHNKRONE

30 Pkt.

Sofern sich der Träger der Krone nicht auf der Flucht befindet, benutzen alle befreundeten Modelle vom Typ Bestie, monströse Bestie, monströse Infanterie und Monster innerhalb von 18 Zoll seinen Moralwert anstelle ihres eigenen, es sei denn, ihr eigener Moralwert ist höher.

SCHRUMPFKOPF

25 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle.

Nur eine Anwendung. Das Modell kann den Schädel in der Schussphase werfen. Er wird wie eine Wurfwanne behandelt und hat eine Reichweite von 12 Zoll. Wenn der Kopf trifft, verursacht er W6 Treffer und getroffene Modelle müssen für jeden Treffer einen Widerstandstest ablegen oder verlieren W3 Lebenspunkte, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Einheiten, die Verluste durch den Schädel erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.

AMULETT DES SLAANESH

20 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Für jeden Lebenspunkt, den das Modell verliert, erhält es für den Rest des Spieles +1 Attacke.

ALLSEHENDER SPIEGEL

15 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Der Träger darf zu Beginn seiner Magiephase eine gegnerische Einheit auf dem Schlachtfeld wählen. Der Gegner muss über die Einheit alles offenbaren, was nicht ersichtlich ist (magische Gegenstände und ihre Besitzer, versteckte Assassinen, Fanatics, etc.).

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

GEFÄSS DES CHAOS

100 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Wenn es einem feindlichen Zauberer beim Zaubern misslingt, den Zaubervert eines Zaubers zu erreichen, werden die für diesen Versuch benutzten Energiewürfel anschließend zu deinem Bannwürfelpool hinzugefügt. Sollte der Feind versuchen, einen vom Träger des Gefäßes gewirkten Zauber zu bannen und misslingt der Bannversuch, so werden die für diesen Versuch benutzten Bannwürfel zum individuellen Energiewüfelfvorrat des Trägers des Gefäßes hinzugefügt, um weitere Zauber zu wirken. Beachte, dass kein anderer Zauberer diese Energiewürfel verwenden darf. Wenn es dem Träger des Gefäßes nicht möglich ist, diese Würfel in der jeweils aktuellen Magiephase zu benutzen, so sind sie verloren.

ODEMZEPTER DES WANDELS

65 Pkt.

Gebundener Zauber (Energienstufe 2W6). Direktschadenszauber. Platziere die Flammenschablone so, dass ihr schmales Ende die Vorderseite der Base des Trägers des Odemzepters berührt und das breite Ende über dem Ziel ist. Jedes Modell unter der Schablone muss einen Widerstandstest bestehen oder es wird als Verlust aus dem Spiel entfernt, ohne dass dagegen Rüstungswürfe oder Regeneration erlaubt sind.

STURMZEPTER

35 Pkt.

Gebundener Zauber (Energienstufe W6). Geschosszauber. Du darfst eine einzelne Feindeinheit innerhalb von 24 Zoll vom Träger des Zepers wählen. Die Einheit trifft ein Blitzschlag und verursacht W6 Treffer mit Stärke 6.

ENERGIE-HOMUNKULUS

25 Pkt.

Der Homunkulus addiert zwei (2) Würfel zum individuellen Energiewüfelf-Vorrat seines Besitzers.

KAMPF-HOMUNKULUS

25 Pkt.

Zu Beginn der Nahkampffphase, bevor die eigentlichen Attacken ausgeteilt werden, verursacht der Homunkulus einen automatischen Treffer der Stärke 5, gegen ein einzelnes vom Zauberer gewähltes Modell in direktem Kontakt. Verursachte Lebenspunktverluste zählen normal zum Kampfergebnis.

SPRUCH-HOMUNKULUS

10 Pkt.

Der Besitzer des Homunkulus kennt einen Spruch mehr als für seine Stufe zulässig. Dies erhöht jedoch nicht seine Magiestufe.

SCHÄDEL DES KATAM

5 Pkt.

Der Träger des Schädels des Katam befragt den Schädel, ehe er Energiewürfel kanalisiert. Er wirft anstatt eines Würfels, W6 Würfel zum Kanalisieren. Der Träger den Schädel erleidet jedoch für jede beim Kanalisieren gewürfelte 1 für den Rest des Spiels einen Abzug von -1 auf seinen Moralwert. Sinkt sein Moralwert je auf 0, wird der Träger sofort als Verlust aus dem Spiel entfernt.

MAGISCHE STANDARTEN

BANNER DER GÖTTER

85 Pkt.

Alle befreundeten Einheiten der Streitkräfte des Chaos innerhalb von 12 Zoll um die Standarte werden unnachgiebig und erhalten überdies einen Bonus von +1 auf ihren Moralwert (bis zu einer Obergrenze von 10).

BANNER DER WUT

50 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Der Träger des Banners der Wut darf sich nur Einheiten anschließen, deren Modelle allesamt das Mal des Khorne besitzen. Der Einheit des Trägers dürfen sich nur Charaktermodelle mit dem Mal des Khorne anschließen. Solange der Träger am Leben ist, können weder er noch seine Einheit jemals ihre *Raserei* verlieren. Wenn sich der Träger einer Einheit anschließt, die ihre Raserei verloren hat, erhält diese sofort zurück, bis der Bannerträger die Einheit wieder verlässt.

FLUCHSTANDARTE

50 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe 2W6). Die Standarte enthält den gebundenen Tzeentch Zauberspruch *Blitz des Wandels*.

SEUCHENBANNER

45 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Jedes gegnerische Modell in Kontakt mit dem Träger des Banners muss zu Beginn deiner Magiephase einen Widerstandstest ablegen oder es verliert einen Lebenspunkt. Rüstungswürfe sind dagegen nicht erlaubt. Diese Standarte hat keine Auswirkungen auf Modelle mit dem Mal des Nurgle, der Streitkräfte des Nurgle, körperlose Modelle, Untote, Konstrukte, Waldgeister oder Skaven.

FLUCHSTANDARTE

35 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Jedes Mal, wenn der Träger oder seine Einheit einen Treffer durch eine Attacke erleidet, die nicht im Nahkampf erfolgt, wirfst du unmittelbar vor dem Verwundungswurf einen Würfel. Bei 2+ wird die Stärke des Treffers halbiert (aufgerundet). Zeigt der Wurf jedoch eine 1, wird die Stärke des Treffers stattdessen verdoppelt (bis zu einem Maximum von 10). Attacken, für die keine Verwundungswürfe durchgeführt werden oder die automatisch verwunden, sind von der Fluchstandarte nicht betroffen.

STANDARTE DER LEIDENSCHAFT

25 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Eine Einheit in direktem Kontakt mit dem Träger der Standarte (inkl. der eigenen) wirft bei einer Fluchtbewegung einen zusätzlichen Würfel und ignoriert dabei das höchste Wurfresultat.

DÄMONENGESCHENKE

Einige Dämonen dürfen entsprechend ihren Einträgen in der Armeeliste eines oder mehrere der im Folgenden beschriebenen Dämonengeschenke erhalten. Dämonen einer Armee dürfen nicht mehrmals das gleiche Dämonengeschenk erhalten, da diese so einzigartig sind, wie magische Gegenstände. Beachte, dass alle Dämonengeschenke auch als magische Gegenstände gelten und daher von Zaubersprüchen und Fähigkeiten betroffen werden können, die magische Gegenstände zerstören, stehlen oder in ihrer Wirkung beeinflussen. Auch kann ein Modell nie mehr als eine Waffe als dämonisches Geschenk erhalten.

ÄTHERKLINGE

50 Punkte

Handwaffe

Der Gegner erhält keine Rüstungswürfe gegen Verwundungen durch einen Dämon mit dieser Waffe.

AXT DES KHORNE

35 Punkte

Handwaffe

Der (*heldenhafte*) Todesstoß des Trägers der Axt des Khorne gelingt bereits ab 5+ (anstelle erst ab 6).

DÄMONISCHE ROBEN

35 Punkte

Keine Attacke verwundet den Dämon jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Dämon zu verwunden.

DOPPELKÖPFIG

55 Punkte

Der Dämon erhält einen Bonus von +2 auf alle Versuche, Zaubersprüche zu wirken.

DUNKLER MAGISTER

25 Punkte

Der Dämon ignoriert die Auswirkungen seines ersten Zauberpaters in jeder eigenen Magiephase. Der Zauberspruch misslingt dennoch.

EINLULLENDER DUFT

25 Punkte

Eine Einheit in direktem Kontakt mit dem Dämon wirft bei einer Fluchtbewegung einen zusätzlichen Würfel und ignoriert dabei das höchste Wurfresultat.

ENERGIEVORTEX

20 Punkte

In jeder eigenen Magiephase addiert der Dämon einen zusätzlichen Energiewürfel zu seinem individuellen Energiepool.

FÄULNIS DES NURGLE

35 Punkte

Gegnerische Modelle, die sich zu Beginn der Magiephase in direktem Kontakt mit dem Dämon befinden, verlieren bei einem Wurfresultat von 4 oder mehr einen Lebenspunkt. Das Opfer darf keine Rüstungswürfe durchführen, um dies zu verhindern. Dieser Effekt ist kein Zauber und kann daher nicht gebannt werden.

FESSELNDER BLICK

25 Punkte

Einheiten in direktem Kontakt mit dem Dämon dürfen nicht den Moralwert anderer Modelle, die sich nicht der Einheit angeschlossen haben verwenden, wie beispielsweise den Moralwert des Generals.

FEUERSTURMKLINGE

25 Punkte

Handwaffe

Der Dämon erhält +1 Stärke und *Flammenattacken*.

FINSTERER WAHNSINN

55 Punkte

Der Dämon tauscht die normale Anzahl seiner Profilattacken gegen 2W6 Attacken. Würfel zu Beginn jedes Nahkampfes neu.

FLAMMEN DES TZEENTCH

25 Punkte

Der Dämon kann in der Beschussphase W6 Geschosse mit einer Reichweite von 24 Zoll und einer Stärke von 4 und der Sonderregel *Flammenattacken* abfeuern. Diese Attacken gelten als normale Schussattacke (und kann daher Stehen & Schießen), erhält aber nicht die Trefferwurfmodifikation von -1 für Mehrfachschüsse.

GEFLÜGELTER ALPTRAUM

25 Punkte

Der Dämon besitzt die Sonderregel *Fliegen*.

GEWALTIGE STÄRKE

75 Punkte

Der Dämon besitzt eine Stärke von 10.

GLEISSENDE KORONA

25 Punkte

Gegnerische Einheiten in direktem Kontakt mit dem Dämon erleiden zu Beginn jeder Nahkampfphase, noch bevor Schläge ausgeteilt werden, W3 Treffer der Stärke 4, *Flammenattacken*, welche auch zum Kampfergebnis angerechnet werden.

HALSBAND DES KHORNE

25 Punkte

Wenn der Dämon mit dem Halsband des Khorne über Magieresistenz verfügt, so steigt diese um +1 an, außerdem gilt jeder Pasch, den der Dämon durch seine Magieresistenz erzielt (verwende am besten verschiedenfarbige Würfel), mit Ausnahme eines Einserpasch, als Bannen mit totaler Energie.

KLINGE DES ELENDIS

75 Punkte

Handwaffe

Alle Treffer des Schwerts der Qualen verwunden automatisch. Jede nicht durch Schutzwürfe verhinderte Verwundung verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W6)* anstatt nur eines einzelnen.

LÄHMENDE KLINGE

10 Punkte

Handwaffe

Wenn ein Modell durch diese Waffe einen Lebenspunkt verliert, darf es fortan nur noch dann in der Nahkampfphase attackieren, wenn es zuvor einen Moraltest besteht. Auf Einheiten die *immun gegen Psychologie* sind hat dieser Effekt keinen Einfluss.

MEISTER DER ZAUBEREI

25 Punkte

Der Dämon darf anstelle seiner normalen Magielehre eine beliebige Lehre aus dem Grundregelbuch verwenden, mit Ausnahme der Lehre des Lebens und des Lichts.

NURGLINGBEFALL

50 Punkte

Gebundener Zauber (Energienstufe: 2W6). Unterstützungszauber. Wirf einen Würfel. Bei einem Wurf Ergebnis von 2 oder mehr darfst du sofort eine Nurgling-Einheit in 6 Zoll Umkreis um W3 volle Bases vergrößern oder eine neue Einheit, vollständig irgendwo in 6 Zoll Umkreis um den Dämon positionieren, allerdings nicht näher als 1 Zoll an irgendeiner Einheit oder unpassierbarem Gelände. Bei einem Wurf Ergebnis von 1 zerquetscht der Dämon die Nurglings beim Verlassen seines Körpers aus Versehen und nichts weiter geschieht.

OBSIDIANRÜSTUNG

50 Punkte

Chaosrüstung

Die Obsidianrüstung verleiht ihrem Träger einen nicht kumulativen *Rüstungswurf* (+5), der nicht weiter verbessert werden kann. Zusätzlich verlieren alle magischen Waffen (die deiner Feinde, als auch die deiner Freunde) ihre magischen Eigenschaften (nicht jedoch die ihres normalen Waffentyps), solange sich der Träger in direktem Kontakt mit dem Dämon befindet, gelten jedoch nach wie vor als magisch.

REIZ DES SLAANESH

25 Punkte

Jedes gegnerische Modell, das den Dämonen attackieren möchte, muss zunächst einen um -1 modifizierten Moraltest ablegen. Bei Bestehen des Tests hat der Reiz des Slaanesh keine Auswirkungen. Wenn das Modell den Test nicht besteht, darf es in der Nahkampphase nicht attackieren. Auf Einheiten die *immun gegen Psychologie* sind, hat dieser Effekt keinen Einfluss.

RÜSTUNG DES KHORNE

25 Punkte

Chaosrüstung

Die Rüstung des Khorne gewährt ihrem Träger einen nicht kumulativen *Rüstungswurf* (+5), der nicht weiter verbessert werden kann.

SCHICKSAL DES TZEENTCH

45 Punkte

In jedem deiner Spielzüge darf der Dämon einen einzelnen, beliebigen W6 neu würfeln (inklusive einzelner Würfel aus 2W6, 3W6 usw.). Er kann diese Fähigkeit auch verwenden, um Totale Energie zu bewirken oder einen Patzer zu verhindern.

SCHLEIMPOCKEN

25 Punkte

Jedes Mal wenn der Dämon einen Lebenspunkt verliert, müssen alle Modelle (Freund und Feind) in direktem Kontakt mit ihm einen Widerstandstest bestehen oder sie verlieren ebenfalls einen Lebenspunkt. Diese unglückseligen Modelle dürfen keine Rüstungswürfe ablegen, um dies zu verhindern.

SCHLEIMSPUR

10 Punkte

Gegnerische Einheiten erhalten keinen zusätzlichen Bonus auf das Kampfergebnis, wenn sie einen Dämon mit dieser Fähigkeit (oder eine Einheit, der er sich angeschlossen hat) in der Flanke oder im Rücken bekämpfen.

SELENHUNGER

25 Punkte

Im Nahkampf darf der Dämon alle verpatzten Verwundungswürfe einmal wiederholen.

SEELENVERSCHLINGER

100 Punkte

Handwaffe

Für jede nicht verhinderte Verwundung, die der Dämon im Nahkampf zufügt, erhält er selbst einen Lebenspunkt geheilt. Dadurch kann er die Anzahl seiner Lebenspunkte jedoch nicht über den ursprünglichen Wert hinaus steigern. Beachte, dass *Multiple Lebenspunktverluste* lediglich das Resultat einer (1) schwerwiegenden Verwundung sind.

SEUCHENSCHWALL

35 Punkte

Der Seuchenschwall ist eine Atemwaffe mit Stärke 3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

SIRENENGESANG

25 Punkte

Du darfst dieses Geschenk einmal pro Spiel, im Spielzug des Gegners einsetzen, bevor Angriffe angesagt werden. Bestimme eine gegnerische Einheit im Umkreis von 18 Zoll um den Dämon. Diese Einheit muss den normalen Grundregeln entsprechend einen Angriff durchführen können. Die Zieleinheit muss entweder einen Angriff auf den Dämonen selbst ansagen (oder auf die Einheit, in der er sich befindet) oder sofort fliehen, so als ob sie einen Paniktest verpatzt hätte. Auf Einheiten die *immun gegen Psychologie* sind, hat dieser Effekt keinen Einfluss.

SPRUCHBRECHER

25 Punkte

Einmal pro Spiel darf der Dämon einen Zauberspruch automatisch bannen (genau wie eine magiebannende Spruchrolle).

Dieses Dämonengeschenk ist nicht Einzigartig. Es ist daher möglich, dass mehrere Dämonen einen (1) dieser Dämonengeschenke besitzen.

SPRUCHZERSTÖRER

50 Punkte

Einmal pro Spiel darf der Dämon automatisch einen Zauberspruch bannen (genau wie eine magiebannende Spruchrolle). Zusätzlich ist der Zauberspruch bei einem Wurfresultat von 4+ für immer aus dem Äther der Magie verbannt und kein Zauberer im Spiel kann diesen mehr zu wirken versuchen, ganz so, als sei er nie Bestandteil der entsprechenden Lehre der Magie, aus dem er stammt, gewesen.

STAB DES NURGLE

50 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Geschoszauber. Der Stab kann ein faulendes Geschoss mit 24 Zoll Reichweite entfesseln, welcher W6 Treffer der Stärke 5 verursacht. Das Ziel muss sofort einen Widerstandstest bestehen (verwende den niedrigsten Wert, wenn die Einheit über unterschiedliche Widerstandswerte verfügt) oder erleidet weitere W6 Treffer der Stärke 5. Dies setzt sich solange fort, bis das Ziel zerstört ist, oder die Einheit einen Widerstandstest bestanden hat.

STAB DES WANDELS

50 Punkte

Handwaffe

Jedes Modell, das eine nicht verhinderte Verwundung durch den Stab des Wandels erleidet (auch regenerierte Wunden wurden verursacht), muss einen Widerstandstest bestehen oder wird sofort ausgeschaltet. Dagegen sind weder Rüstungswürfe noch Regeneration erlaubt.

ÜBERNATÜRLICHE SCHNELLIGKEIT

30 Punkte

Die Profilbewegung des Dämons und der Einheit, welcher er sich anschließt, wird um +1 erhöht (nicht jedoch die Bewegung ihrer Reittiere oder der Zugtiere von Streitwagen). Außerdem erhält der Dämon (nicht jedoch seine Einheit) die Sonderregel *Zusatzattacke (+1)*.

ÜBERWÄLTIGENDER GESTANK

25 Punkte

Alle gegnerischen Modelle in direktem Kontakt mit dem Dämon erhalten die Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu*.

UNVERGÄNGLICHE WUT

35 Punkte

Der Dämon darf alle verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe im Nahkampf einmal wiederholen.

VERSUCHER

50 Punkte

Zu Beginn eines Nahkampfes muss ein gegnerisches Modell in direktem Kontakt mit dem Dämon (nach Wahl des Dämonenspielers, wenn der Dämon sich mit mehreren Modellen im Kontakt befindet) einen Moraltest ablegen. Wenn der Test misslingt, attackiert das betroffene Modell befreundete Modelle oder Einheiten nach Wahl des Dämonenspielers, welche sich mit ihm im Basekontakt befinden. Verluste von Lebenspunkten zählen beim Kampfergebnis für den Dämonenspieler. Sollte es keine geeigneten Ziele in direktem Kontakt mit dem betroffenen Modell geben, attackiert es gar nicht. Auf Einheiten die *immun gegen Psychologie* sind, hat dieser Effekt keinen Einfluss.

VIELARMIGES MONSTRUM

50 Punkte

Der Dämon erhält W3 Zusatzattacken.

ZIERRAT DES NURGLE

50 Punkte

Der Dämon besitzt einen nicht kumulativen *Rüstungswurf (+4)*, der nicht weiter verbessert werden kann, außerdem erhält er eine kumulative *Regeneration (+1)*.

DÄMONISCHE IKONEN

Der Armeestandartenträger und einige Standartenträger von dämonischen Einheiten dürfen entsprechend ihrer Einträge in der Armeeliste für zusätzliche Punktkosten dämonische Ikonen erhalten. Jeder Standartenträger darf nur eine Dämonische Ikone erhalten und deine Armee darf keine dieser Ikonen mehrfach enthalten.

BANNER DER EKSTASE

25 Punkte

Die Einheit gilt bei ihrer ersten Niederlage im Nahkampf nicht als *instabil*.

BANNER DES UNHEILIGEN SIEGES

55 Punkte

Die Standarte addiert W3 auf das Kampfergebnis deiner Seite.

BANNER DES WANDELS

25 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Direktschadenszauber. Der in diese Standarte eingewobene Zauberspruch verursacht 2W6 Treffer der Stärke 3 bei einer gegnerischen Einheit in direktem Kontakt mit dem Träger der Ikone.

GROSSE IKONE DER VERZWEIFLUNG

75 Punkte

Alle gegnerischen Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um die Standarte erleiden einen Abzug von -2 auf ihren Moralwert. Die Ikone hat jedoch keinen Einfluss auf Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind.

GROSSSTANDARTE DER MAGIEVERWEIGERUNG

50 Punkte

Nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, aber noch bevor um den ersten Spielzug gewürfelt wird, wählst du eine Lehre der Magie. Alle Zauberer erleiden beim Aussprechen von Zaubersprüche aus dieser Lehre einen Abzug von -2 auf ihre Zaubernprobe. Zusätzlich gilt beim Aussprechen von Sprüchen aus der Lehre des Lichts jeder 1er- und 2er-Pasch als Zauberpatzer.

HÖLLENFEUERBANNER

80 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 3W6). Direktschadenszauber. Das Banner enthält einen mächtigen Zauberspruch, der, wenn er nicht gebannt wird, bei jeder gegnerischen Einheit im Umkreis von 12 Zoll W6 Treffer der Stärke 6, *Flammenattacken* verursacht - sogar, wenn sie sich im Nahkampf befindet.

IKONE DER IMMERWÄHRENDEN VIRULENZ

35 Punkte

Jede nicht verhinderte Verwundung, welche die Einheit durch ihre Sonderregel Giftattacken verursacht, addiert einen zusätzlichen Punkt auf das Kampfergebnis deiner Seite.

IKONE DER ZAUBEREI

35 Punkte

Eine Einheit mit dieser Standarte erhält einen Bonus von +1 beim Aussprechen von Zaubern. Dies gilt auch für Charaktermodelle, die sich ihr angeschlossen haben oder andersherum.

IKONE DES EWIGEN KRIEGES

25 Punkte

Die Einheit addiert W6 Zoll zu ihren Angriffsbewegungen.

SIRENENSTANDARTE

25 Punkte

Wenn eine Einheit mit diesem Banner einen Gegner angreift, muss dieser als Angriffsreaktion stets den „Angriff annehmen“. Er darf nicht „Stehen und Schießen“ oder freiwillig fliehen. Das Banner hat keine Auswirkungen, wenn sich herausstellt, dass der Träger seinen Angriff aus irgendeinem Grund verpatzt.

SCHÄDELIKONE

25 Punkte

Eine Einheit mit diesem Banner darf auch dann marschieren, wenn sich gegnerische Modelle in ihrer unmittelbaren Umgebung befinden.

STANDARTE DES RUHMREICHEN CHAOS

100 Punkte

Alle befreundeten Dämonen im Umkreis von 12 Zoll gelten nicht mehr als *instabil*.

STANDARTE DER SCHLEICHENDEN FÄULNIS

25 Punkte

Modelle in dieser Einheit dürfen alle verpatzten Verwundungswürfe im Nahkampf wiederholen.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Findigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wolli).