

19.01.2024

TAWA



Barbaren des Chaos

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1	Magische Waffen	11
Generelle Sonderregeln	2	Magische Rüstungen.....	13
Die Wahl des Chaosgenerals.....	2	Talismane	14
Auge der Götter	2	Verzauberte Gegenstände	14
Individuelle Sonderregeln	3	Geschenke des Chaos	16
Mal des Chaos.....	3	Arkane Artefakte.....	17
Rüstkammer	4	Magische Standarten.....	18
Chaosrüstung.....	4	Armeeliste: Barbaren des Chaos	20
Lehre des Nurgle	5	Die Armee im Überblick	21
Lehre des Slaanesh	7	Noch in Arbeit.....	21
Lehre des Tzeentch	9	Noch in Arbeit.....	21
Magische Gegenstände	11	Noch in Arbeit.....	21

Generelle Sonderregeln

Viele Truppentypen verfügen über individuelle Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du auf der entsprechenden Unitcard. 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. Vergleichbares gilt auch für spezifische Sonderregeln auf der jeweiligen Unitcard, welche vermehrt auftreten (zumeist Volkssonderregeln). Diese werden im nachfolgenden Abschnitt im Detail beschrieben und auf der Unitcard lediglich mit ihrer Bezeichnung aufgeführt.

Auch wenn viele Bilder Modelle auf passgenauen Bases zeigen, solltest du dennoch stets versuchen eine Base mit der im Einheitenprofil (siehe Unitcards) angegebenen Größe zu verwenden!

Alle Einheiten aus diesem Codex gehören zu den Streitkräften des Chaos und somit zu den Mächten der Zerstörung.

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.

Trägt der Armeegeneral das Mal einer spezifischen dunklen Gottheit oder nicht?

Wenn dein General sich einer bestimmten Gottheit (Khorne, Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch) hingeeben hat, wird dies die Auswahl Untergebener stärker beeinflussen, als wenn er dem Ungeteilten Chaos huldigt.

Trägt der General das Mal einer jenen Gottheit, dürfen alle anderen Charaktermodelle und Einheiten seiner Armee nur dieses Mal oder das Mal des ungeteilten Chaos erhalten. Charaktermodelle und Einheiten, denen in der Unitcard bereits das Mal einer anderen Gottheit zugewiesen wurde, dürfen sich daher nicht einer solchen Armee anschließen.

Auge der Götter

Menschliche Einheitenchampions und Charaktermodelle der Barbaren – es sollte eindeutig sein, welche Modelle menschlich sind und welche nicht – sind alle zugleich auch Chaoschampions. Sie dürfen nie eine Herausforderung ablehnen und müssen immer eine aussprechen, sofern es ihnen möglich ist. Wenn mehrere Chaoschampions an einem Nahkampf beteiligt sind, bestimmt wie üblich der sie kontrollierende Spieler, wer die Herausforderung ausspricht oder annimmt.

Unmittelbar nachdem Chaoschampions einen Gegner in einer Herausforderung oder ein beliebiges Monster im freien Kampf getötet haben, mach einen Wurf auf der nachfolgenden Tabelle für das Auge der Götter. Sobald ein Resultat ermittelt wurde, vermerkst du es in deiner Armeeliste. Jener Chaoschampion besitzt diese Belohnung bis zum Ende des Spiels. Chaoschampions können mehrere Belohnungen erhalten, auch die gleiche mehrfach.

Beachte, dass Chaoschampions mindestens einen Lebenspunktverlust verursacht haben müssen, um in Anspruch nehmen zu können, ihre Feinde getötet zu haben (wenn das Feindmodell 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 ausgeschaltet wird oder auf der Flucht eingeholt wird, zählt das beispielsweise nicht.

W6 Belohnung

1 Vom Chaos verdammt: Der Chaoschampion muss gegen seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert testen – auch wenn er unerschütterlich ist, muss er würfeln. Gelingt der Test, erhält der Chaoschampion die Belohnung „Wahnsinn“. Mislingt der Test, erhält er stattdessen die Belohnung „Brutendasein“.

Wahnsinn: Der Chaoschampion erhält die Sonderregel Blödheit – auch wenn er unerschütterlich ist, muss er dennoch für die Blödheit würfeln. Wenn er die Sonderregel bereits hat, sinkt stattdessen sein Moralwert um -1, bis zu einem Minimum von 2.

Brutendasein: Der Chaoschampion verwandelt sich in eine Chaosbrut. Platziere ein entsprechendes Chaosbrut-Modell irgendwo in 6 Zoll Umkreis um den Chaoschampion, allerdings nicht näher als 1 Zoll an anderen Einheiten oder unpassierbarem Gelände. Anschließend wird der Chaoschampion als Verlust aus dem Spiel entfernt. Beachte, dass dies eine ganz normale Chaosbrut ist (sofern so etwas existiert).

Sämtliche Ausrüstung des ursprünglichen Chaoschampion als auch sein Reittier und Streitwagen (samt der übrigen Besatzung) verschmelzen dabei und werden dadurch unbrauchbar. Das Male des Chaos behält die Brut jedoch bei (verwende die Auswirkungen aus der Beschreibung der Chaosbrut). Hast du kein entsprechendes Chaosbrut-Modell zur Hand, verendet der Chaoschampion qualvoll an Ort und Stelle und wird ersatzlos als Verlust aus dem Spiel entfernt.

- 2 **Unheilige Zähigkeit:** Der Profilwiderstand des Chaoschampion steigt um +1 (bis zu einem Optimum von 10),
- 3 **Dunkle Wut:** Die Profilattackenzahl des Chaoschampion steigt um +1 (bis zu einem Optimum von 10).
- 4 **Stärke des Schächters:** Die Profilstärke des Chaoschampion steigt um +1 (bis zu einem Optimum von 10).
- 5 **Aura des Chaos:** Der Chaoschampion erhält einen Rettungswurf (6). Besitzt der Chaoschampion bereits einen Rettungswurf, verbessert sich dieser stattdessen um 1 (bis zu einem Optimum von 4+).
- 6 **Dunkle Apotheose:** Der Chaoschampion muss gegen seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert testen – auch wenn er unerschütterlich ist, muss er würfeln. Gelingt der Test, erhält der Chaoschampion die Belohnung „Göttliche Größe“. Misslingt der Test, erhält er stattdessen die Belohnung „Dämonenstand“.

Göttliche Größe: Der Chaoschampion erhält die Sonderregel Unnachgiebig. Wenn er die Sonderregel bereits hat, erhöht sich stattdessen sein Moralwert um +1 (bis zu einem Optimum von 10).

Dämonenstand: Der Chaoschampion verwandelt sich in eine Dämonenprinzen (siehe Codex bzw. Unit-cards der Dämonen des Chaos). Platziere ein entsprechendes Dämonenprinzen-Modell irgendwo in 6 Zoll Umkreis um den Chaoschampion, allerdings nicht näher als 1 Zoll an anderen Einheiten oder unpassierbarem Gelände. Anschließend wird der Chaoschampion als Verlust aus dem Spiel entfernt. Beachte, dass dies eine ganz normale Dämonenprinzen ohne weitere Optionen ist – kostenlose Optionen dürfen für diesen jedoch ausgewählt werden. Sämtliche Ausrüstung des ursprünglichen Chaoschampion als auch sein Reittier und Streitwagen (samt der übrigen Besatzung) verschmelzen dabei und werden dadurch unbrauchbar. Das Male des Chaos behält der Dämonenprinzen jedoch bei (verwende die Auswirkungen aus der Beschreibung des Dämonenprinzen). Wenn der Chaoschampion dein General war, dann bleibt er dies. Hast du kein entsprechendes Dämonenprinzen-Modell zur Hand, verendet der Chaoschampion qualvoll an Ort und Stelle und wird ersatzlos als Verlust aus dem Spiel entfernt.

Individuelle Sonderregeln

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 Streitkräfte des Chaos besitzen ein solches Mal oder müssen eines erhalten. Ein Modell, mit Ausnahme von Archaon, Herr der letzten Tage, kann nicht mehr als eines dieser Male 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 üblicherweise nur auf verbündete Einheiten in Kooperativen Spielen aus oder wenn dein General das Mal des ungeteilten Chaos trägt.

Mal des ungeteilten Chaos

Einheiten der Barbaren mit dem Mal des ungeteilten Chaos dürfen sich Charaktermodelle mit dem Mal eines bestimmten Chaosgottes anschließen, sofern sich der Einheit nicht bereits ein anderes Charaktermodell mit einem spezifischen Mal einer dunklen Gottheit angeschlossen hat.

Charaktermodelle der Barbaren mit dem Mal des ungeteilten Chaos können sich auch Einheiten mit dem Mal eines bestimmten Chaosgottes anschließen, selbst wenn sich dieser Einheit bereits ein anderes Charaktermodell mit einem spezifischen Mal einer dunklen Gottheit angeschlossen hat.

Mal des Khorne

Charaktermodelle und Einheiten der Barbaren mit dem Mal des Khorne besitzen die Sonderregel „Raserei“.

Einheiten der Barbaren mit dem Mal des Khorne generieren in der gegnerischen Magiephase einen Bannwürfel, welcher ihrem Pool an Bannwürfeln hinzugefügt wird, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden.

Charaktermodelle der Barbaren mit dem Mal des Khorne generieren in der gegnerischen Magiephase zwei Bannwürfel, welche ihrem Pool an Bannwürfeln hinzugefügt werden, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld und nicht auf der Flucht befinden. Zudem besitzen sie die Sonderregel „Magieresistenz (1)“.

Mal des Nurgle

Charaktermodelle und Einheiten der Barbaren mit dem Mal des Nurgle verursachen „Angst“. Feindliche Modelle, die ein solches Charaktermodell oder eine solche Einheit im Nah- oder Fernkampf attackieren, erleiden -1 auf ihre Trefferwürfe.

Charaktermodelle der Barbaren mit dem Mal des Nurgle besitzen zudem die Sonderregel „Regeneration (5+)“.

Mal des Slaanesh

Charaktermodelle und Einheiten der Barbaren mit dem Mal des Slaanesh sind „immun gegen Psychologie“.

Charaktermodelle und Einheiten der Barbaren mit dem Mal des Slaanesh, denen sie sich anschließen, erhalten zudem die Sonderregel „Schneller Angriff“. Dies gilt auch für ihre Reit- und Zugtiere ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

Mal des Tzeentch

Charaktermodelle und Einheiten der Barbaren mit dem Mal des Tzeentch generieren in der eigenen Magiephase einen Energiewürfel, welcher ihrem allgemeinen Pool an Energiewürfeln hinzugefügt wird, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld befinden.

Einheiten der Barbaren mit dem Mal des Tzeentch besitzen die Sonderregel „Rettungswurf (6)“.

Charaktermodelle der Barbaren mit dem Mal des Tzeentch besitzen die Sonderregel „Rettungswurf (5+)“.

Charaktermodelle der Barbaren mit dem Mal des Tzeentch, die zugleich **Zauberer** sind (was fast immer der Fall ist), dürfen beim Wirken ihrer Sprüche einen Würfel mehr für ihre Komplexitätswürfe verwenden als üblich – also bis zur Zauberstufe + zwei Würfel, anstelle von + einem Würfel.

Rüstkammer

Diese Sektion beschreibt die von den Einheiten aus diesem Codex eingesetzte Spezialausrüstung.

Chaosrüstung

Chaosrüstungen verleihen einen Bonus von +3 auf den Rüstungswurf, der normal mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden kann.

Lehre des Nurgle

Wenn ein Zauber aus der Lehre des Nurgle erfolgreich gewirkt wurde, wirf einen Würfel. Bei einer 6 werden die Lebenspunkte und der Widerstand des Wirkers für den Rest des Spiels um +1 erhöht (im Fall von zaubernden Einheiten werden die entsprechenden Profilwerte aller Modelle in der Einheit erhöht – ihnen angeschlossene Charaktermodelle ausgenommen). Dieser Effekt ist mit sich selbst kumulativ, kann den Profilwiderstand jedoch nie über 10 anheben, die Profillebenspunkte jedoch schon.

W6	Zauberspruch	Zauberwert
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	10+
6	Seuchenwind	13+

Strom der Fäulnis (Grundzauber)

Komplexitätswert 4+

Direktschadenszauber

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.

Verstärkung

Je +8 (12+, 20+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, den Widerstandstest um je 1 zu erschweren.

1. Miasma der Pestilenz

Komplexitätswert 4+

Unterstützungszauber

Miasma der Pestilenz hat eine Reichweite von 18 Zoll. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers wird das Kampfgeschick und die Initiative der Zieleinheit um -1 reduziert (bis zu einem Minimum von 1).

Verstärkung

Je +6 (10+, 16+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 6 Zoll und die Reduzierung, um je 1 zu steigern.

2. Klingen der Fäulnis

Komplexitätswert 5+

Unterstützungszauber

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 (5+) und gelten zudem als magisch.

Verstärkung

Je +7 (12+, 19+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 6 Zoll und die die Effektivität der Giftattacken um je 1 zu steigern – Giftattacken (4+), Giftattacken (3+), usw.

3. Fleischiger Überfluss

Komplexitätswert 7+

Unterstützungsauber

Fleischiger Überfluss hat eine Reichweite von 12 Zoll. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers erhält die Zieleinheit eine Regeneration (3+).

Verstärkung

18+: Der Zauberer kann sich bei der Verstärkung entscheiden, das angesagte Ziel zu widerrufen und den Zauber stattdessen auf alle befreundeten Einheiten (einschließlich seiner selbst) innerhalb von 12 Zoll wirken zu lassen.

4. Berührung des Aussätzigen

Komplexitätswert 9+

Fluch – oder Unterstützungsauber

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 Unterstützungsauber, 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).

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.

Verstärkung

Je +9 (18+, 27+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 6 Zoll und die Erhöhung bzw. die Reduzierung, um je 1 zu steigern.

5. Ekelerregende Heimsuchung

Komplexitätswert 10+

Geschosszauber

Ekelerregende Heimsuchung hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke 5 und der Sonderregel Giftattacken. Danach muss die Zieleinheit sofort einen (1) Widerstandstest bestehen, oder sie erleidet weitere W6 Treffer. Das Ziel muss so lange Widerstandstests ablegen, bis es einen Test besteht oder vollständig, als Verlust entfernt wurde. Verwende stets den höchsten Widerstandswert eines Modells innerhalb der Einheit.

Verstärkung

Je +8 (18+, 26+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die Anzahl der anfänglichen Treffer, um je 1W6 zu steigern.

6. Seuchenwind

Komplexitätswert 13+

Direktschadensauber

Bestimme eine Feindeinheit innerhalb von 24 Zoll. Jedes Modell in der Zieleinheit muss einen Widerstandstest bestehen oder erleidet eine automatische Verwundung, gegen die weder Rüstungswürfe erlaubt sind. Auch darf der Effekt nicht auf andere Modelle umgeleitet werden. Für jeden gescheiterten Test muss ein weiterer Widerstandstest für jenes Modell mit denselben Konsequenzen abgelegt werden. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis der Widerstandstests gelingt oder das jeweilige Modell als Verlust entfernt wird.

Verstärkung

Je +5 (18+, 23+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll zu steigern.

Lehre des Slaanesh

Wenn ein Zauber aus der Lehre des Slaanesh erfolgreich gewirkt wurde, wirf einen Würfel. Bei einer 6 werden das Kampfgeschick, die Initiative und Attacken des Wirkers für den Rest des Spiels um +1 erhöht (im Fall von zaubernden Einheiten werden die entsprechenden Profilwerte aller Modelle in der Einheit erhöht – ihnen angeschlossene Charaktermodelle ausgenommen). Dieser Effekt ist mit sich selbst kumulativ, kann die Profilwerte jedoch nie über 10 anheben.

W6	Zauberspruch	Zauberwert
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	16+

Peitsche des Slaanesh (Grundzauber)

Komplexitätswert 4+

Direktschadenszauber

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 (-2).

Verstärkung

Je +6 (10+, 16+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite, um je 2W6 Zoll zu steigern.

1. Traumweber

Komplexitätswert 5+

Fluchzauber

Traumweber hat eine Reichweite von 18 Zoll. Die Zieleinheit erhält bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers die Sonderregel „Schlägt immer zuletzt zu“ und „Verlangsamt“.

Verstärkung

Je +7 (12+, 19+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 6 Zoll zu steigern.

2. Pavane des Slaanesh

Komplexitätswert 6+

Direktschadenszauber

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). Das Ziel muss einen Initiativetest bestehen oder es erleidet eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist.

Verstärkung

Je +7 (13+, 20+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die Anzahl etwaiger Verwundungen, um je 1 zu steigern.

3. Hysterische Raserei

Komplexitätswert 7+

Fluch- oder Unterstützungszauber

Bleibt im Spiel

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 am Ende jeder Magiephase des Wirkenden, für die Dauer des Zaubers, W6 Treffer der Stärke 3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind, sofern sie nicht über das Mal des Slaanesh verfügt.

Verstärkung

Je +7 (14+, 21+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die Anzahl der Treffer, um je 1W6 zu steigern.

4. Phantasmagorie

Komplexitätswert 10+

Geschosszauber

Phantasmagorie hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht 1W6 Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel Rüstungsbrechend (-2). 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 ignorieren.

Verstärkung

Je +6 (16+, 22+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die Anzahl der Treffer, um je 1W6 zu steigern.

5. Schneidende Splitter

Komplexitätswert 10+

Geschosszauber

Schneidende Splitter hat eine Reichweite von 18 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke 4 und der Sonderregel Rüstungsbrechend (-2). Zusätzlich muss das Ziel einen Moralwerttest bestehen oder es erleidet weitere W6 Treffer. 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.

Verstärkung

Je +7 (17+, 24+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 6 Zoll und die Anzahl der Treffer, um je 1W6 zu steigern.

6. Kakaphonischer Chor

Komplexitätswert 16+

Fluchzauber

Kakophonischer Chor hat eine Reichweite von 24 Zoll. Jedes Modell der Zieleinheit muss einen Initiativetest bestehen oder wird augenblicklich als Verlust aus dem Spiel entfernt – Schutz und Regenerationswürfe sind dagegen nicht gestattet, auch kann der Effekt nicht auf andere Modelle umgelenkt werden.

Verstärkung

Je +6 (22+, 28+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll zu steigern.

Lehre des Tzeentch

Wenn ein Zauber aus der Lehre des Tzeentch erfolgreich gewirkt und dabei ein beliebiger Pasch erwürfelt wird, generiert der Wirker augenblicklich einen weiteren Energiewürfel, welchen er seinem individuellen Pool an Energiewürfeln für diese Magiephase hinzufügt.

Warpflammen: Warpflammen unterliegen der Sonderregel für „Flammenattacken“. 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 – du solltest jene Einheiten kennzeichnen.

W6	Zauberspruch	Zauberwert
Grundzauber	Blaues Feuer des Tzeentch	4+
1	Verrat des Tzeentch	5+
2	Rosa Feuer des Tzeentch	6+
3	Blitz des Wandels	8+
4	Versengender Blick des Tzeentch	8+
5	Tzeentchs Feuersturm	12+
6	Höllentor des Tzeentch	15+

Blaues Feuer des Tzeentch (Grundzauber)

Komplexitätswert 4+

Geschosszauber (Warpflammen)

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).

Verstärkung

Je +7 (11+, 18+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die Anzahl der Treffer, um je 1W6 zu steigern.

1. Verrat des Tzeentch

Komplexitätswert 5+

Fluchzauber

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 des Generals“.

Verstärkung

Je +8 (13+, 21+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll zu steigern.

2. Rosa Feuer des Tzeentch

Komplexitätswert 6+

Direktschadenszauber (Warpflammen)

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 erleidet einen Treffer mit Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer).

Verstärkung

Je +8 (14+, 22+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Stärke um je 1 zu steigern.

3. Blitz des Wandels

Komplexitätswert 8+

Geschosszauber (Warpflammen)

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).

Verstärkung

Je +8 (16+, 24+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite, um je 2W6 Zoll zu steigern.

4. Versengender Blick des Tzeentch

Komplexitätswert 8+

Direktschadenszauber (Warpflammen)

Versengender Blick des Tzeentch hat eine Reichweite von 18 Zoll. Die Zieleinheit erleidet W6 Treffer mit Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer). Erleidet die Zieleinheit wenigstens eine nicht verhinderte Verwundung, erhält diese bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers die Sonderregel „Verlangsamt“.

Verstärkung

Je +8 (16+, 24+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 6 Zoll und die Stärke um je 1 zu steigern.

5. Tzeentchs Feuersturm

Komplexitätswert 12+

Direktschadenszauber (Warpflammen)

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).

Verstärkung

18+: Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, die Reichweite auf 36 Zoll zu steigern. In diesem Fall wird anstelle der kleinen, die große 5-Zoll-Schablone verwendet. Die Schablone weicht jedoch um 2W6 Zoll ab.

24+: Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, die Reichweite auf 36 Zoll zu steigern. In diesem Fall wird anstelle der kleinen, die große 5-Zoll-Schablone verwendet.

30+: Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, die Reichweite auf 48 Zoll zu steigern. In diesem Fall wird anstelle der kleinen, die große 5-Zoll-Schablone verwendet.

6. Höllentor des Tzeentch

Komplexitätswert 15+

Direktschadenszauber (Warpflammen)

Höllentor hat eine Reichweite von 24 Zoll. Die Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 2W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer). 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.

Verstärkung

Je +10 (25+, 35+, usw.): Der Zauberer kann sich dazu entscheiden, je Verstärkung, die Reichweite um je 12 Zoll und die Anzahl der Basistreffer, um je 1W6 zu steigern.

Magische Gegenstände

Hier werden magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Codex verwendet werden dürfen. Diese müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den „TaWaL“-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir selbstverständlich noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

Magische Waffen

Königstöter

100 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

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 einmal entfesselt wurde, muss der Träger der Klinge diese besondere Fähigkeit für den Rest der Schlacht in jedem Nahkampf einsetzen, an dem es beteiligt ist.

Dämonenschwert

85 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal einer spezifischen Gottheit des Chaos

Handwaffe

Ein Modell mit dem Dämonenschwert hat dieselben Profilwerte für KG, S, I und A wie der Große Dämon seiner Schutzgottheit (siehe Codex bzw. Unitcards der Dämonen des Chaos: *Khorne*: Blutdämon; *Nurgle*: Großer Verpester; *Slaanesh*: Hüter der Geheimnisse; *Tzeentch*: Herrscher des Wandels).

Blutklinge

75 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Verzauberte Handwaffe

Am Ende jeder Nahkampfphase in welcher der Träger mit der Blutklinge wenigstens einen Lebenspunktverlust verursacht hat, erhöht dieser seine Lebenspunkte um +1.

Hölleneuerschwert

75 Pkt.

Handwaffe

Nahkampfattacks mit dem Hölleneuerschwert haben die Sonderregeln Flammenattacks, ignoriert Rüstungswürfe und verursachen Multiple Lebenspunktverluste (W3). Nachdem alle Nahkampfattacks durchgeführt wurden, wirfst du für jeden durch das Hölleneuerschwert ausgeschalteten 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.

Silberblitz

65 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Handwaffe

Der Silberblitz verleiht seinem Träger die Sonderregel Zusatzattacken (W6) und schlägt immer zuerst zu.

Dämmerklinge

50 Pkt.

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.

Der Speer Slaupnir

50 Pkt.

Verzauberter Speer

Alle Nahkampfattacken mit dem Speer Slaupnirs unterliegen der Sonderregel Todesstoß (6).

Schwert der Veränderung

50 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Verzauberte Handwaffe

Wenn ein feindliches Modell vom Typ Monströs (gleich welcher Art) oder Monster im Nahkampf durch das Schwert der Veränderung erschlagen wird, wirf einen Würfel. Bei einer 6 verwandelt sich jenes Modell in eine Chaosbrut unter deiner Kontrolle, ganz so, als wäre das feindliche Modell eines deiner Chaoschampion, welcher zuvor auf der „Auge der Götter“-Tabelle das Ergebnis „Brutendasein“ erwürfelt hat.

Zornklinge

50 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khonre

Verzauberte Handwaffe

Wenn der Träger der Zornklinge eine Herausforderung ausspricht, kann sich dein Gegner nicht entscheiden, diese abzulehnen, sofern eines seiner Modelle den normalen Regeln entsprechend dazu im Stande ist, diese anzunehmen.

Eiterkeule

45 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Handwaffe

Nahkampfattacken mit der Eiterkeule haben die Sonderregel Giftattacken (5+) und verursacht Multiple Lebenspunktverluste (2).

Peitsche der Freuden

35 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Handwaffe

Der Träger erhält mit der Peitsche die Sonderregel Zusatzattacken (2) und schlägt immer zuerst zu.

Berserkerschwert

25 Pkt.

Nur für Modelle zu Fuß

Handwaffe

Der Träger des Berserkerschwertes erhält mit diesem die Sonderregel Zusatzattacken (größter Gliederbonus einer Feindeinheit in Basekontakt mit dem Träger des Schwertes).

Axt des Khorne

25 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Zweihandwaffe

Verwundungen mit der Axt des Khorne unterliegen der Sonderregel Todesstoß (6).

Magische Rüstungen

Güldene Rüstung

100 Pkt.

Chaosrüstung

Die Güldene Rüstung verleiht ihrem Träger die Sonderregeln immun gegen multiple Lebenspunktverluste, immun gegen Todesstoß, Regeneration (4+), Rettungswurf (4+) und Zäh (4+).

Spruchfresser

75 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Verzauberter Schild

Der Spruchfresser verleiht seinem Träger die Sonderregel Magieresistenz (3). Wird für einen der Magieresistenzwürfel des Spruchfressers eine 6 gewürfelt, kann der gegnerische Zauberer diesen Spruch für den Rest der Schlacht nicht mehr einsetzen.

Rüstung der Verdammnis

50 Pkt.

Chaosrüstung

Erfolgreiche Trefferwürfe (im Nah- und Fernkampf) gegen den Träger der Rüstung müssen wiederholt werden.

Dämonenschild

35 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 je 1.

Helm der wirren Taten

25 Pkt.

Helm

Der Träger des Helms erhält durch diesen einen Rüstungswurf (+1). Außerdem hat er die Sonderregeln immun gegen Todesstoß, Blödheit und Schlägt immer zuletzt zu.

Talismane

Betörender Kristall

75 Pkt.

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 darf sich nur Einheiten mit dem Mal des Slaanesh 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

35 Pkt.

Zu Beginn jeder deiner Magiephasen muss jedes Feindmodell in direktem Kontakt mit dem Träger einen Stärketest ablegen oder es verliert einen Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Goldauge des Tzeentchs

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.

Nur für den General deiner Armee

Wenn der General deiner Armee die Trollperle trägt, sind Einheiten von Chaostrollen Kernausswahlen statt Eliteauswahlen. Außerdem profitieren sie von der Inspiration des Generals, sobald sie sich innerhalb von 18 Zoll um ihn befinden.

Verzauberte Gegenstände

Blutkrone

75 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Der Träger der Krone erhält die Sonderregel Magieresistenz (2). Zudem können Zauberer innerhalb von 6 Zoll um die Blutkrone (Freund wie Feind) keine Energiewürfel generieren oder kanalisieren. Dies hindert sie jedoch nicht gänzlich am Zaubern. Sie können immer noch Energiewürfel aus anderen Quellen wie beispielsweise dem allgemeinen Pool an Energiewürfeln verwenden. Lediglich Effekte, welche jene Zauberer selbst Energiewürfel generieren oder kanalisieren lassen werden unterbunden.

Stab der Fäulnis

75 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Nur eine Anwendung

Gebundener Zauberspruch (Energiestufe: 3W6). Direktschadenszauber. Wähle ein sichtbares gegnerisches Modell irgendwo auf dem Spielfeld (auch Charaktermodelle innerhalb einer Einheit). Dieses Modell wird mit der Fäulnis des Nurgle infiziert. Die Fäulnis ist überaus ansteckend und überträgt sich augenblicklich auf jedes Modell (Freund wie Feind), welches sich in Basekontakt mit einem bereits infizierten Modell befindet und wirkt sich somit augenblicklich auf ganze Einheiten aus (selbst aus Plänkler, welche regeltechnisch eigentlich nicht in Basekontakt zueinander stehen müssen). Einmal erfolgreich gewirkt, kann die Fäulnis des Nurgle später nicht mehr aufgehoben oder gebannt werden und breitet sich unweigerlich wie zuvor beschrieben weiter auf andere Modelle und Einheiten aus, welche mit einem infizierten Modell in Kontakt geraten (z.B. im Nahkampf). Jedes infizierte Modell, welches nicht über das Mal des Nurgle verfügt, muss zu Beginn jedes seiner Spielerzüge einen Widerstandstest bestehen oder erleidet eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Beachte, dass auch Modelle mit dem Mal des Nurgle als auch jene, die „immun gegen Magie“ sind, infiziert werden können, jedoch keinen Widerstandstest ablegen müssen.

Heilende Elixiere

50 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Der Träger der Heilenden Elixiere und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, unterliegen der Sonderregel Regeneration (4+).

Buch der Geheimnisse

35 Pkt.

Nur für Nicht-Zauberer

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch

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.

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 Wurfwaffe 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 je W3 Lebenspunkte, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Einheiten, die Verluste durch den Schädel erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.

Gürtel 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 Gegner muss immer sämtliche „Geheimnisse“ all seiner Einheiten innerhalb von 12 Zoll um den Träger enthüllen. Dies beinhaltet, wer welche magischen Gegenstände trägt, die Anwesenheit von getarnten, versteckten oder anderweitig „unsichtbaren“ Modellen und alles andere, dass der Spieler seinem Gegner normalerweise nicht enthüllen muss.

Geschenke des Chaos

Geschenke des Chaos sind Gaben der Götter, welche wie andere magische Gegenstände auch behandelt werden.

Flammenodem

35 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne oder Tzeentch

Das Modell besitzt eine Atemwaffe mit Stärke 4 mit der Sonderregel Flammenattacken.

Faulgasodem

35 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Das Modell besitzt eine Atemwaffe mit Stärke 4 mit der Sonderregel Giftattacken.

Vertrauter der Finsternis

30 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh oder Tzeentch

Das Modell erhält +1 auf alle seine Energiewürfe und kennt einen Zauber mehr als seine Stufe normalerweise zulässt.

Ätzendes Blut

25 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Wann immer das Modell im Nahkampf eine nicht verhinderte Verwundung erleidet, erleidet das Modell, das diese Verwundung verursacht hat, einen Treffer mit Stärke 4 mit der Sonderregel ignoriert Rüstungswürfe und Giftattacken.

Giftiger Schleim

25 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Das Modell besitzt die Sonderregel Giftattacken (5+, nur Nahkampfattacken).

Grausiges Antlitz

25 Pkt.

Das Modell verursacht Angst.

Seelenfresser

25 Pkt.

Für jede nicht verhinderte Verwundung, bei dessen Verwundungswurf eine 6 gewürfelt wurde, erhält das Modell sofort einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

Brennender Körper

15 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne oder Tzeentch

Das Modell besitzt die Sonderregel Flammenattacken (nur Nahkampfattacken) und Rettungswurf (4+ gegen Flammenattacken).

Geschuppte Haut

15 Pkt.

Das Modell besitzt die Sonderregel Schuppenhaut (+1).

Arkane Artefakte

Beachte, das arkane Artefakte nur von Zauberern ausgewählt werden dürfen, sofern nicht anders beschrieben.

Gefäß des Chaos

100 Pkt.

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Wenn es einem feindlichen Zauberer beim Zaubern misslingt, den Zaubervwert 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 Energiewüfelvorrat 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.

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 Zauberpatzer verhindern und Totale Energie verursachen. Wenn der Träger einen Spruch mit Totaler Energie durch die Wiederholungswürfe des Stabes spricht oder dadurch einen Zauberpatzer erzielt, dann ist die Kraft des Stabes verbraucht und versagt für den Rest der Schlacht seinen Dienst.

Arkanum der Finsternis

50 Pkt.

Der Träger des Arkanums besitzt die Sonderregel Meister der Lehre (gewählte Magielehre). Zudem darf der Träger in jeder seiner Magiephasen bereits gewirkte, jedoch misslungene Zauber, erneut wirken. Dies folgt denselben Regeln wie das erneute Wirken eines Grundzaubers (z.B. ein Energiewüfel mehr als beim vorherigen Versuch; einmal erfolgreich gewirkt, kann er kein weiteres mal gewirkt werden usw.).

Energie-Homunkulus

30 Pkt.

Der Energiehomunkulus fügt sowohl deinem allgemeinen Energiewüfel- als auch Bannwürfelpool, je einen (1) Wüfel hinzu, je nachdem, ob es deine Magiephase oder die deines Gegners ist.

Kampf-Homunkulus

25 Pkt.

Zu Beginn der Nahkampfphase, 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.

Blauer Stab

25 Punkte

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch

Verleiht dem Träger einen Bonus von +1 auf all seine Komplexitätswürfe beim Wirken seiner Zauber.

Glücksstein

15 Punkte

Nur eine Anwendung

Einmal pro Schlacht kann der Träger all seine Würfel noch einmal werfen, die er zum Wirken eines Spruches geworfen hat. Dies kann Zauberpatzer verhindern und Totale Energie oder aber auch Zauberpatzer verursachen.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen Gegenständen derselben Kategorie). Es kann jedoch immer nur ein solcher Gegenstand pro Zauberspruch verwendet werden.

Spruch-Homunkulus

10 Pkt.

Der Besitzer des Homunkulus kennt einen Spruch mehr als für seine Stufe zulässig.

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 sie 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 Zauberspruch Blitz des Wandels aus der Lehre des Tzeentch.

Banner des Zerfalls

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 oder körperlose Modelle.

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

Feindliche Einheiten, die vor dem Träger der Standarte oder seiner Einheit fliehen, besitzen die Sonderregel Verlangsamt.

Armeeliste: Barbaren des Chaos

Armeen der Barbaren gehören den Mächten der Zerstörung an und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus den Codizes der Dämonen, Grauzwerge und Tiermenschen bestehen. Alternativ dürfen Sie auch Einheiten aus dem Codex der Söldner anwerben, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss jedoch stets aus der folgenden Armeeliste stammen.



Kommandanten (Charaktermodelle)

Noch in Arbeit

Helden (Charaktermodelle)

Noch in Arbeit

Kerneinheiten

Noch in Arbeit

Eliteeinheiten

Noch in Arbeit

Seltene Einheiten

Noch in Arbeit

„Reittiere“

Noch in Arbeit

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 Kernaussahlen.

Die Armee im Überblick

Noch in Arbeit

Noch in Arbeit



Noch in Arbeit

Noch in Arbeit



Noch in Arbeit

Noch in Arbeit

