

25.01.2025

TAWA
unitcards



Barbaren des Chaos



Ungeteilt

Archaon

Der ewige Auserwählte



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
8"	9	5	5	5	1+	4	7	5	10

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x50mm

Kosten: 685 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus Archaon und seinem Reittier Dorghar

Ausrüstung: Handwaffen, Königstöter, das Auge von Sheerian, die Krone der Macht und die Rüstung des Morkar

Optionen

Kennt die Grundzauber aus der Lehre des Nurgle, Slaanesh und Tzeentch. Seine anderen Zaubersprüche, auf Grund seiner Zauberstufe, darf er aus diesen drei Lehren ermitteln. Es steht ihm frei, seine Sprüche aus diesen drei Lehren zu kombinieren, zwei davon müssen jedoch aus der Lehre des Tzeentch stammen.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5*	5	-2	1
•	Königstöter <i>Verzauberte Handwaffe, ignoriert Rüstungswürfe, die Macht des U'zuhl, zusätzliche Attacken (5)</i>	Nah	4+	10*	6	∞	1

*A+1, solange das Modell der Raserei unterliegt

#	Magische Ausrüstung	Effekt
•	Das Auge von Sheerian	Verleiht einen <i>Rettungswurf (3+)</i> .
•	Die Krone der Macht	Der Träger der Krone <i>verursacht Entsetzen</i> .
•	Die Rüstung des Morkar	Verleiht <i>Zäh (4+)</i> und einen <i>Rüstungswurf von 1+</i> , der nicht weiter verbessert werden kann.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserwählter der Götter	Archaon ist der Liebling der Dunklen Götter und trägt so das <i>Mal des Khorne, Nurgle, Slaanesh und Tzeentch</i> gleichermaßen. Er darf sich daher nur Einheiten mit dem Mal des ungeteilten Chaos anschließen, der keine anderen Charaktermodelle mit einem spezifischen Mal angeschlossen sind.
•	Die Schwerter des Chaos	Archaons Armee muss wenigstens eine Einheit Chaosritter mit dem <i>Mal des ungeteilten Chaos</i> enthalten. Diese spezielle Einheit nennt sich „Die Schwerter des Chaos“, gilt als <i>unerschütterlich</i> und Archaon ist das einzige Charaktermodell, dass sich ihnen anschließen darf.
•	Die Macht des U'zuhl	Jeder Trefferwurf von 1 mit dem Königstöter richtet sich gegen Archaon selbst oder gegen ein befreundetes Modell in Basekontakt mit ihm (Wahl des ihn kontrollierenden Spielers).

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dorghar <i>Bestie, Das Ross der Apokalypse</i>	-	4	-	5	-	-	3	3	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	3	5	-2	1		
#	Fähigkeit								
•	Das Ross der Apokalypse	Gilt während der Bewegung als <i>Körperlos</i> , darf seine Bewegung jedoch nicht in Einheiten (außer in Form eines Angriffs) oder in unpassierbarem Gelände beenden.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, Auserwählter der Götter, Die Schwerter des Chaos, Unerschütterlich, Zauberer (4)



TaWa

Chaosgeneral

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B
4"

KG
8

BF
3

S
5

W
5

RS
4+

LP
3

I
7

A
5

MW
9

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 210 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	6	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des ungeteilten Chaos



TaWa

Erhabener Held

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B
4"

KG
7

BF
3

S
5

W
4

RS
4+

LP
2

I
6

A
4

MW
8

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 110 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Ein erhabener Held deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeebestandenträger aufgewertet werden.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des ungeteilten Chaos



TaWa

Barbarenfürst

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 4"	KG 6	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 2	I 4	A 3	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 70 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Schwere Rüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf ein Schlachtross als Reittieroptionen erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	3	6	-3	1

Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des ungeteilten Chaos



TaWa

Meisterzauberer

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 3	I 5	A 3	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 270 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre der Himmel, der Schatten, des Feuers oder des Todes auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des ungeteilten Chaos, *Zauberer (4)*



TaWa

Chaoszauberer

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 2	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 145 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre der Himmel, der Schatten, des Feuers oder des Todes auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des ungeteilten Chaos, *Zauberer (2)*



TaWa

Chaoskrieger

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 1	I 5	A 2	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 180 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 15 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des ungeteilten Chaos



TaWa

Chaosbarbaren

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 95 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 8 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 1 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	2	3	-1	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	5	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des ungeteilten Chaos



Chaoshunde

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 7"	KG 4	BF 3	S 3	W 3	RS -	LP 1	I 3	A 1	MW 5
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x50mm

Kosten: 35 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Weitere Modelle für je 6 Pkt.

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Geringes Mal des ungeteilten Chaos	Gilt als Mal des ungeteilten Chaos, gewährt jedoch weniger Privilegien. Kein Modell, darf sich Chaoshunden anschließen, zudem lösen sie keine Panik bei verbündeten Einheiten aus, die nicht selbst Chaoshunde sind.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Bestien, leichte Kavallerie, Geringes Mal des ungeteilten Chaos



Talwa

Chaosbarbarenreiter

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B
8"

KG
4

BF
3

S
3

W
3

RS
5+

LP
1

I
4

A
1

MW
7

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 105 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Schlachtross und einem Chaosbarbaren

Aufstockung: Weitere Modelle für je 15 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Wurfäxte und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Wurfaxt <i>Schnell schussbereit</i>	6"	4+	1	4	-1	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schlachtross	-	3	-	3	-	-	3	1	-
<i>Bestie</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, leichte Kavallerie, Mal des ungeteilten Chaos



TaWa

Auserkorene

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 210 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 18 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: <ol style="list-style-type: none">Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits.Finstere Eile: Die Profilitiative der Einheit steigt um 1.Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1.Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1.Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1.Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Auserkorene des Chaos, Mal des ungeteilten Chaos



Verstoßene

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 6"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 1	I 5	A *	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 180 Pkt. für 10 Modelle

Aufstockung: Weitere Modelle für je 18 Pkt.

Ausrüstung: Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe) und schwere Rüstungen

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe)	Nah	4+	W3+1	5	-2	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Groteske Mutationen	Kein Modell darf sich Verstoßenen anschließen. Wenn sich eine Einheit Verstoßene zu Beginn einer Nahkampfphase in Basekontakt mit mindestens einer Feindeinheit befindet, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit an. Der Effekt hält bis zum Ende der Nahkampfphase. Ermittle den Effekt jede Runde aufs Neue, solange der Nahkampf andauert. <ol style="list-style-type: none">Giftränge: Die Einheit erhält die Sonderregel „Giftattacken (6)“.Messerklallen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Rüstungsbrechend (-1)“.Mordklauen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Todesstoß (6)“.Peitschende Tentakel: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuerst zu“.Schneckenhirn: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuletzt zu“.Wucherndes Fleisch: Die Einheit erhält die Sonderregel „Zäh (5+)“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Groteske Mutationen, Mal des ungeteilten Chaos, *Raserei*, *Unnachgiebig*, *Zufällige Attacken (W3+1)*



TaWa

Chaosstreitwagen

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 120 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und 2 Chaoskriegern

Ausrüstung: Handwaffen und Hellebarden

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des ungeteilten Chaos



TaWa

Chaosoger

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 40x40mm

Kosten: 140 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 35 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und schwere Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre schweren Rüstungen gegen Chaosrüstungen tauschen.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
•	Niedertrampeln	Nah	automatisch	*	4*	-1	1
<i>*die Anzahl der Aufpralltreffer ist abhängig von der Einheitenkonstellation und ihre tatsächliche Stärke von der Sonderregel „die Walze“</i>							
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	3	6	-3	1
<i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Die Walze	Verbessert die Stärke von Aufpralltreffern der Chaosgereinheit beim Niedertrampeln um ihren Gliederbonus (maximal um 3).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Die Walze, Mal des ungeteilten Chaos



Drachenozer

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
7"	4	3	5	4	4+	4	3	3	8

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 215 Pkt. Für 3 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Bis zu 12 weitere Modelle für je 65 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (10 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (10 Pkt./Modell)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	3	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	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, unterliegt sie sofort der Sonderregel für „Raserei“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Mal des ungeteilten Chaos, Schuppenhaut (5+), Sturmzorn



Talwa

Chaostrolle

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 6"	KG 3	BF 2	S 5	W 4	RS 5+	LP 3	I 1	A 3	MW 4
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 40x40mm

Kosten: 155 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 45 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und schwere Rüstungen

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	5	-2	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Trollkotze	Im Kampf können Trolle sehr zum Schrecken ihrer Feinde nach Belieben erbrechen. Eine Einheit Trolle darf im Nahkampf anstelle ihrer gewöhnlichen Attacken, Kotzattacken 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 Unterstützungsat-tacken durchführen können, dürfen ebenfalls Kotzattacken 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, unmodifi-zierten Moralwert durch, wenn es getötet wird. Verpatzt es den Test, wird der Troll nicht ausge-schaltet, sondern bleibt mit einem (1) Lebenspunkt auf dem Schlachtfeld stehen, denn sein Ver-stand hat einfach noch nicht wahrgenommen, dass sein Leib bereits in Stücke gerissen wurde.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Blödheit, Mal des ungeteilten Chaos, Regeneration (4+), Trollkotze, Zu blöd zum Sterben



Talwa

Chaosritter

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 1+	LP 1	I 5	A 2	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 225 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Chaosross und einem Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 35 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chaosrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1

Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross	-	3	-	4	-	-	3	1	-
<i>Bestie, Harnisch</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, Angst, Mal des ungeteilten Chaos



TaWa

Drachenoger-Shaggoth

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 7"	KG 6	BF 3	S 6	W 5	RS 4+	LP 6	I 4	A 5	MW 9
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Riesig (6)

Base: 50x75mm

Kosten: 265 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung

Optionen

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (10 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (10 Pkt./Modell)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	6	-3	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	6	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	8	-5	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Shaggoth	Auch wenn Drachenoger-Shaggoths keine Charaktermodelle im eigentlichen Sinne sind, dürfen sie sich dennoch Einheiten von Drachenogern anschließen, als sein sie Charaktermodelle.
•	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, unterliegt sie sofort der Sonderregel für „Raserei“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Monster*, *Entsetzen*, *Immun gegen Psychologie*, Mal des ungeteilten Chaos, Shaggoth, *Schuppenhaut (5+)*, Sturmzorn



TaWa

Chaosbruten

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 55 Pkt. für 1 Modell

Aufstockung: Bis zu 2 weitere Modelle für je 55 Pkt.

Ausrüstung: Peitschende Auswüchse (Handwaffen)

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Peitschende Auswüchse (Handwaffen)	Nah	4+	W6-1	4	-1	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Verachtungswürdig	Kein Modell darf sich Chaosbruten anschließen.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Mal des ungeteilten Chaos, Plänkler, Unerschütterlich, Verachtungswürdig, Zufällige Attacken (W6-1), Zufällige Bewegung (2W6)



TaWa

Auserkorene Chaosritter

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
7"	6	3	4	4	1+	2	5	2	8

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 300 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem dämonischen Reittier und einem auserkorenen Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 7 weitere Modelle für je 80 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chausrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 10 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Die gesamte Einheit darf für 30 Pkt./Modell die Sonderregeln Plänkler und Flieger erhalten (bei zugleich, nicht einzeln).

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.					
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.					

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: <ol style="list-style-type: none"> Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. Finstere Eile: Die Profilinitiative der Einheit steigt um 1. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonisches Reittier	-	4	-	5	-	-	3	2	-
<i>Monströse Bestie, Dämon (die dämonische Instabilität wird zu Gunsten des Reiters ignoriert), Harnisch</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	5	-2	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Kavallerie, Angst, Auserkorene des Chaos, Mal des ungeteilten Chaos



Schlachtross

Reittieroption



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 8 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Bestie*



Talwa

Chaosross

Reittieroption



B 7"	KG 3	BF -	S 4	W 3*	RS 6	LP 1*	I 3	A 1	MW 6*
----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	----------------	-----------------	---------------	---------------	-----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 16 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe) und Harnisch

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Bestie*



Dämonisches Reittier

Reittieroption



B 7"	KG 4	BF -	S 5	W 4*	RS 6	LP 2*	I 3	A 2	MW 7*
----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	----------------	-----------------	---------------	---------------	-----------------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 50 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe) und Harnisch

Optionen

Darf für 30 Pkt. die Sonderregeln Plänkler und Flieger erhalten (bei zugleich, nicht einzeln).

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	5	-2	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Bestie, Angst, Dämon*, Starkes Reittier (LP+1)

*Die dämonische Instabilität wird zu Gunsten des Reiters ignoriert.



Mantikor

Reittieroption



B 6"	KG 5	BF -	S 5	W 5	RS 5+	LP 4	I 5	A 4	MW 5
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 220 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Klauen und Gebiss (Handwaffe) und Schwanzstachel

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Klauen und Gebiss (Handwaffe)	Nah	4+	4*	5	-2	1
•	Schwanzstachel <i>Sekundärwaffe, Giftattacke (5+), Treffsicher, Todesstoß (6), verursacht Multiple Lebenspunktverluste (2)</i>	Nah	3+	1	6	-3	2

*A+1, solange das Modell der Raserei unterliegt

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 2, auch den des Reiters, statt dem für Reittiere üblichen Bonus von 1.
•	Treffsicher	Ein Mantikor erhält einen Bonus von +1 auf den Trefferwurf mit seiner Sekundärwaffe (Schwanzstachel).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Monster, Entsetzen, Fliegen, Ledrige Haut (5+), Raserei, Sekundärwaffe (Schwanzstachel)



Chaosdrache

Reittieroption



B 6"	KG 6	BF -	S 6	W 6	RS 3+	LP 6	I 3	A 6	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Gigantisch (7)

Base: 100x100mm

Kosten: 360 Pkt. für 1 Modell

Ausrüstung: Klauen und gewaltige Kiefer (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Klauen und gewaltige Kiefer (Handwaffe)	Nah	4+	6	6	-3	1
•	Beißender Qualm (Odem) <i>Sekundärwaffe, Atemwaffe, ignoriert Rüstungswürfe</i>	Atemwaffe (Flammenschablone)		1	2	∞	1
•	Dunkles Feuer des Chaos (Odem) <i>Sekundärwaffe, Atemwaffe, Flammenattacke</i>	Atemwaffe (Flammenschablone)		1	4	-1	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Odems	Chaosdrachen besitzen zwei Köpfe, die über unterschiedliche Odems verfügen, welche sie beide im gleichen Spielerzug verwenden dürfen.
•	Unaufhaltsam	Ein Chaosdrache wird durch einen heldenhaften Todesstoß nicht einfach niedergestreckt. Er verliert "lediglich" einen seiner zwei Köpfe und somit einen seiner Odems (nach Wahl des Todesstoßausführenden Spielers) sowie eine Profilattache. Zudem erleidet er eine Verwundung, wogegen weder Rüstungs-, noch Regenerationswürfe erlaubt sind. Reicht diese Verwundung aus, um seine verbliebenden Lebenspunkte auf Null (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.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Monster, Entsetzen, Fliegen, Immun gegen Psychologie, Sekundärwaffen (Odems), Schuppenhaut (3+)



Chaosstreitwagen

Reittieroption mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 120 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und einem Chaoskrieger

Ausrüstung: Handwaffe und Hellebarde

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des ungeteilten Chaos



Talwa



Khorne

Chaosgeneral

mit dem Mal des Khorne



B 4"	KG 8	BF 3	S 5	W 5	RS 4+	LP 3	I 7	A 5	MW 9
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 230 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Moloch des Khorne (siehe Dämonen des Chaos; die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5*	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	6*	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5*	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5*	7	-4	1

*A+1, solange das Modell der Raserei unterliegt

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Khorne



TaWa

Erhabener Held

mit dem Mal des Khorne



B
4"

KG
7

BF
3

S
5

W
4

RS
4+

LP
2

I
6

A
4

MW
8

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 130 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Ein erhabener Held deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeebestandenträger aufgewertet werden.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Moloch des Khorne (siehe Dämonen des Chaos; die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4*	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	5*	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4*	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4*	7	-4	1

*A+1, solange das Modell der Raserei unterliegt

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Khorne



TaWa

Barbarenfürst

mit dem Mal des Khorne



B 4"	KG 6	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 2	I 4	A 3	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 90 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Schwere Rüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf ein Schlachtross als Reittieroptionen erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3*	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4*	4	-1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	3*	6	-3	1

Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt

*A+1, solange das Modell der Raserei unterliegt

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Khorne



TaWa

Chaoskrieger

mit dem Mal des Khorne



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 210 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 18 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Khorne



Chaosbarbaren

mit dem Mal des Khorne



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 125 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 11 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 1 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	2	3	-1	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	5	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Khorne



TaWa

Chaoshunde

mit dem Mal des Khorne



B 7"	KG 4	BF 3	S 3	W 3	RS -	LP 1	I 3	A 1	MW 5
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x50mm

Kosten: 45 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Weitere Modelle für je 8 Pkt.

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Geringes Mal des Khorne	Gilt als Mal des Khorne, gewährt jedoch weniger Privilegien. Kein Modell darf sich Chaoshunden anschließen. Diese Chaoshunde besitzen <i>Schuppenhaut (6+)</i> und unterliegen der <i>Raserei</i> , zudem lösen sie keine Panik bei verbündeten Einheiten aus, die nicht selbst Chaoshunde sind.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Bestien*, *leichte Kavallerie*, Geringes Mal des Khorne



Talwa

Chaosbarbarenreiter

mit dem Mal des Khorne



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 120 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Schlachtross und einem Chaosbarbaren

Aufstockung: Weitere Modelle für je 18 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Wurfäxte und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Wurfaxt <i>Schnell schussbereit</i>	6"	4+	1	4	-1	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schlachtross	-	3	-	3	-	-	3	1	-
<i>Bestie</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, leichte Kavallerie, Mal des Khorne



TaWa

Auserkorene

mit dem Mal des Khorne



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 240 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 21 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: <ul style="list-style-type: none"> 7. Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. 8. Finstere Eile: Die Profilitiative der Einheit steigt um 1. 9. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. 10. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. 11. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. 12. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Auserkorene des Chaos, Mal des Khorne



TaWa

Verstoßene

mit dem Mal des Khorne



B 6"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 1	I 5	A *	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 200 Pkt. für 10 Modelle

Aufstockung: Weitere Modelle für je 20 Pkt.

Ausrüstung: Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe) und schwere Rüstungen

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe)	Nah	4+	W3+1	5	-2	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Groteske Mutationen	Kein Modell darf sich Verstoßenen anschließen. Wenn sich eine Einheit Verstoßene zu Beginn einer Nahkampfphase in Basekontakt mit mindestens einer Feindeinheit befindet, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit an. Der Effekt hält bis zum Ende der Nahkampfphase. Ermittle den Effekt jede Runde aufs Neue, solange der Nahkampf andauert. 7. Giftränge: Die Einheit erhält die Sonderregel „Giftattacken (6)“. 8. Messerkralen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Rüstungsbrechend (-1)“. 9. Mordklauen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Todesstoß (6)“. 10. Peitschende Tentakel: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuerst zu“. 11. Schneckenhirn: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuletzt zu“. 12. Wucherndes Fleisch: Die Einheit erhält die Sonderregel „Zäh (5+)“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Groteske Mutationen, Mal des Khorne, *Unnachgiebig*, *Zufällige Attacken (W3+1)*



Talwa

Chaosstreitwagen

mit dem Mal des Khorne



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 140 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und 2 Chaoskriegern

Ausrüstung: Handwaffen und Hellebarden

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des Khorne



Talwa

Chaosoger

mit dem Mal des Khorne



B 6"	KG 3	BF 2	S 4	W 4	RS 5+	LP 3	I 2	A 3	MW 7
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 40x40mm

Kosten: 155 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 40 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und schwere Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre schweren Rüstungen gegen Chaosrüstungen tauschen.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
•	Niedertrampeln	Nah	automatisch	*	4*	-1	1
<i>*die Anzahl der Aufpralltreffer ist abhängig von der Einheitenkonstellation und ihre tatsächliche Stärke von der Sonderregel „die Walze“</i>							
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	3	6	-3	1
<i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Die Walze	Verbessert die Stärke von Aufpralltreffern der Chaosgereinheit beim Niedertrampeln um ihren Gliederbonus (maximal um 3).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Die Walze, Mal des Khorne



TaWa

Chaosritter

mit dem Mal des Khorne

	B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 1+	LP 1	I 5	A 2	MW 8
---	----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 250 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Chaosross und einem Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 40 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chaosrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross	-	3	-	4	-	-	3	1	-
<i>Bestie, Harnisch</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, Angst, Mal des Khorne



TaWa

Chaosbruten

mit dem Mal des Khorne



Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 70 Pkt. für 1 Modell

Aufstockung: Bis zu 2 weitere Modelle für je 60 Pkt.

Ausrüstung: Peitschende Auswüchse (Handwaffen)

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Peitschende Auswüchse (Handwaffen)	Nah	4+	W6-1	4	-1	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Verachtungswürdig	Kein Modell darf sich Chaosbruten anschließen.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Mal des Khorne, Plänkler, Unerschütterlich, Verachtungswürdig, Zufällige Attacken (W6-1), Zufällige Bewegung (2W6)



TaWa

Auserkorene Chaosritter

mit dem Mal des Khorne



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
7"	6	3	4	4	1+	2	5	2	8

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 330 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem dämonischen Reittier und einem auserkorenen Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 7 weitere Modelle für je 90 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chausrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 10 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Die gesamte Einheit darf für 30 Pkt./Modell die Sonderregeln Plänkler und Flieger erhalten (bei zugleich, nicht einzeln).

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.					
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.					

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: <ol style="list-style-type: none"> 7. Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. 8. Finstere Eile: Die Profilinitiative der Einheit steigt um 1. 9. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. 10. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. 11. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. 12. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonisches Reittier <i>Monströse Bestie, Harnisch</i>	-	4	-	5	-	-	3	2	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	5	-2	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Kavallerie, Angst, Auserkorene des Chaos, Mal des Khorne



Talwa

Schädelbrecher

mit dem Mal des Khorne



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x75mm

Kosten: 290 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Moloch und einem Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 9 weitere Modelle für je 85 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chaosrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Moloch	-	5	-	5	-	-	2	2	-
<i>Monströse Bestie, Dämon, Mächtiger Ansturm, Mal des Khorne, Messingbehemoth</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe) <i>Todesstoß (6)</i>	Nah	4+	2	5	-2	1		
#	Sonderfähigkeit	Effekt							
•	Mächtiger Ansturm	Molochs des Khorne verfügen über eine zerstörerische Variante der Regel Niedertrampeln, die mächtiger Ansturm genannt wird und W3 Aufpralltreffer der Stärke 5 verursacht.							
•	Messingbehemoth	Ein Moloch addieren +2 auf den Rüstungswurf statt dem für Reittiere üblichen Bonus von +1.							

*Die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Kavallerie, Angst, Mal des Khorne



TaWa

Chaosstreitwagen

Reittieroption mit dem Mal des Khorne



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 140 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und einem Chaoskrieger

Ausrüstung: Handwaffe und Hellebarde

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.					

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des Khorne



Talwa



Nurgle

Chaosgeneral

mit dem Mal des Nurgle



B
4"

KG
8

BF
3

S
5

W
5

RS
4+

LP
3

I
7

A
5

MW
9

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 230 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Sänfte des Nurgle (siehe *Dämonen des Chaos*; die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	6	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Nurgle



TaWa

Erhabener Held

mit dem Mal des Nurgle



B
4"

KG
7

BF
3

S
5

W
4

RS
4+

LP
2

I
6

A
4

MW
8

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 130 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Ein erhabener Held deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeebestandenträger aufgewertet werden.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Sänfte des Nurgle (*siehe Dämonen des Chaos; die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert*)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Nurgle



TaWa

Barbarenfürst

mit dem Mal des Nurgle



B 4"	KG 6	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 2	I 4	A 3	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 90 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Schwere Rüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf ein Schlachtross als Reittieroptionen erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	3	6	-3	1

Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Nurgle



TaWa

Meisterzauberer

mit dem Mal des Nurgle



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 3	I 5	A 3	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 290 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Sänfte des Nurgle

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Nurgle, *Zauberer* (4)



TaWa

Chaoszauberer

mit dem Mal des Nurgle



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 2	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 165 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Sänfte des Nurgle

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Nurgle, *Zauberer* (2)



TaWa

Chaoskrieger

mit dem Mal des Nurgle



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 1	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 210 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 18 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Nurgle



TaWa

Chaosbarbaren

mit dem Mal des Nurgle



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 125 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 11 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 1 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	2	3	-1	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	5	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Nurgle



Chaoshunde

mit dem Mal des Nurgle



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
7"	4	3	3	3	-	1	3	1	5

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x50mm

Kosten: 50 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Weitere Modelle für je 9 Pkt.

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Geringes Mal des Nurgle	Gilt als Mal des Nurgle, gewährt jedoch weniger Privilegien. Kein Modell darf sich Chaoshunden anschließen. Diese Chaoshunde besitzen <i>Giftattacken (6)</i> und werden von einer gewaltigen Fliegenwolke umgeben, weshalb feindliche Modelle, die ein solches Modell im Nah- oder Fernkampf attackieren, -1 auf ihre Trefferwürfe erleiden, zudem lösen sie keine Panik bei verbündeten Einheiten aus, die nicht selbst Chaoshunde sind.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Bestien, leichte Kavallerie, Geringes Mal des Nurgle



Chaosbarbarenreiter

mit dem Mal des Nurgle



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 120 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Schlachtross und einem Chaosbarbaren

Aufstockung: Weitere Modelle für je 18 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Wurfäxte und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Wurfaxt <i>Schnell schussbereit</i>	6"	4+	1	4	-1	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schlachtross	-	3	-	3	-	-	3	1	-
<i>Bestie</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, leichte Kavallerie, Mal des Nurgle



Auserkorene

mit dem Mal des Nurgle



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 240 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 21 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: <ul style="list-style-type: none"> 13. Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. 14. Finstere Eile: Die Profilitiative der Einheit steigt um 1. 15. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. 16. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. 17. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. 18. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Auserkorene des Chaos, Mal des Nurgle



Verstoßene

mit dem Mal des Nurgle



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 210 Pkt. für 10 Modelle

Aufstockung: Weitere Modelle für je 21 Pkt.

Ausrüstung: Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe) und schwere Rüstungen

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe)	Nah	4+	W3+1	5	-2	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Groteske Mutationen	Kein Modell darf sich Verstoßenen anschließen. Wenn sich eine Einheit Verstoßene zu Beginn einer Nahkampfphase in Basekontakt mit mindestens einer Feindeinheit befindet, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit an. Der Effekt hält bis zum Ende der Nahkampfphase. Ermittle den Effekt jede Runde aufs Neue, solange der Nahkampf andauert. 13. Giftränge: Die Einheit erhält die Sonderregel „Giftattacken (6)“. 14. Messerkralen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Rüstungsbrechend (-1)“. 15. Mordklauen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Todesstoß (6)“. 16. Peitschende Tentakel: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuerst zu“. 17. Schneckenhirn: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuletzt zu“. 18. Wucherndes Fleisch: Die Einheit erhält die Sonderregel „Zäh (5+)“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Groteske Mutationen, Mal des Nurgle, *Raserei*, *Unnachgiebig*, *Zufällige Attacken (W3+1)*



Faulende Pestbringer

mit dem Mal des Nurgle



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 1	I 4	A 1	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 135 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 23 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Pestklingen, wirre Auswüchse, virulenter Speichel und Chaosrüstungen

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffen	Nah	4+	1	4	-1	1
•	Pestklingen (Handwaffen) <i>Multiple Lebenspunktverluste (2)</i>	Nah	4+	1	4	-1	2
•	Wirre Auswüchse <i>Sekundärwaffe</i>	Nah	4+	W3	4	-1	1
•	Virulenter Speichel <i>Giftattacke (5+), Rüstungsbrechend (-2)</i>	12"	4+	1	3	-2	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie, Angst, Mal des Nurgle, Plänkler*



TaWa

Chaosstreitwagen

mit dem Mal des Nurgle



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 150 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und 2 Chaoskriegern

Ausrüstung: Handwaffen und Hellebarden

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des Nurgle



TaWa

Chaosoger

mit dem Mal des Nurgle



B 6"	KG 3	BF 2	S 4	W 4	RS 5+	LP 3	I 2	A 3	MW 7
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 40x40mm

Kosten: 155 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 40 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und schwere Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre schweren Rüstungen gegen Chaosrüstungen tauschen.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
•	Niedertrampeln	Nah	automatisch	*	4*	-1	1
<i>*die Anzahl der Aufpralltreffer ist abhängig von der Einheitenkonstellation und ihre tatsächliche Stärke von der Sonderregel „die Walze“</i>							
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	3	6	-3	1
<i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Die Walze	Verbessert die Stärke von Aufpralltreffern der Chaosgereinheit beim Niedertrampeln um ihren Gliederbonus (maximal um 3).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Die Walze, Mal des Nurgle



TaWa

Chaosritter

mit dem Mal des Nurgle

	B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 1+	LP 1	I 5	A 2	MW 8
---	----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 250 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Chaosross und einem Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 40 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chaosrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross	-	3	-	4	-	-	3	1	-
<i>Bestie, Harnisch</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, Angst, Mal des Nurgle



Chaosbruten

mit dem Mal des Nurgle



Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 60 Pkt. für 1 Modell

Aufstockung: Bis zu 2 weitere Modelle für je 60 Pkt.

Ausrüstung: Peitschende Auswüchse (Handwaffen)

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Peitschende Auswüchse (Handwaffen)	Nah	4+	W6-1	4	-1	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Verachtungswürdig	Kein Modell darf sich Chaosbruten anschließen.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Mal des Nurgle, Plänkler, Unerschütterlich, Verachtungswürdig, Zufällige Attacken (W6-1), Zufällige Bewegung (2W6)



TaWa

Auserkorene Chaosritter

mit dem Mal des Nurgle



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
7"	6	3	4	4	1+	2	5	2	8

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 330 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem dämonischen Reittier und einem auserkorenen Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 7 weitere Modelle für je 90 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chausrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 10 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Die gesamte Einheit darf für 30 Pkt./Modell die Sonderregeln Plänkler und Flieger erhalten (bei zugleich, nicht einzeln).

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.					
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.					

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: 13. Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. 14. Finstere Eile: Die Profilinitiative der Einheit steigt um 1. 15. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. 16. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. 17. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. 18. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonisches Reittier <i>Monströse Bestie, Harnisch</i>	-	4	-	5	-	-	3	2	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	5	-2	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Kavallerie, Angst, Auserkorene des Chaos, Mal des Nurgle



Seuchendrohnen

mit dem Mal des Nurgle

	B 2"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 2	I 5	A 2	MW 8
---	----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x50mm

Kosten: 260 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Weitere Modelle für je 80 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Flegel	Nah	4+	1	3*	-*	1

**S+2 in der ersten Nahkampfunde eines jeden Nahkampfes*

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Faulfliege	-	3	-	4	-	-	2	2	-
<i>Monströse Bestie, Fliegen, Fliegenwolke, Mal des Nurgle (vom Reiter übertragen), Plänkler</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	2	4	-1	1		
<i>Gifttacken (6)</i>									
#	Sonderfähigkeit	Effekt							
•	Fliegenwolke	Ziehe immer von allen Trefferwürfen (sowohl im Nah- als auch Fernkampf), die diese Einheit als Ziel haben, -1 ab.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Monströse Kavallerie, Angst, Fliegen, Mal des Nurgle



Chaosstreitwagen

Reittieroption mit dem Mal des Nurgle



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 150 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und einem Chaoskrieger

Ausrüstung: Handwaffe und Hellebarde

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.					

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des Nurgle



Talwa

Faulfliege des Nurgle

Reittieroption



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
2"	3	3	4	4*	-	2*	2	2	7*

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x50mm

Kosten: 55 Pkt.

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	2	4	-1	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Fliegenwolke	Ziehe immer von allen Trefferwürfen (sowohl im Nah- als auch Fernkampf), die diese Einheit als Ziel haben, -1 ab.
•	Mal des Reiters	Faulfliegen sind zwar keine Dämonen, übernehmen jedoch das Mal des Nurgle ihres Reiters mit all seinen Sonderregeln.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Monströse Bestie, Fliegen, Fliegenwolke, Giftattacken (6), Mal des Reiters, Starkes Reittier (LP+1)



TaWa



SLAANESH

Chaosgeneral

mit dem Mal des Slaanesh



B 4"	KG 8	BF 3	S 5	W 5	RS 4+	LP 3	I 7	A 5	MW 9
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 225 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Slaaneshpferd (*siehe Dämonen des Chaos; die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert*)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	6	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Slaanesh



TaWa

Erhabener Held

mit dem Mal des Slaanesh



B
4"

KG
7

BF
3

S
5

W
4

RS
4+

LP
2

I
6

A
4

MW
8

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 125 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

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

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Slaaneshpferd (*siehe Dämonen des Chaos; die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert*)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Slaanesh



TaWa

Barbarenfürst

mit dem Mal des Slaanesh



B 4"	KG 6	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 2	I 4	A 3	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 85 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Schwere Rüstung

Optionen

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf ein Schlachtross als Reittieroptionen erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	3	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Slaanesh



TaWa

Meisterzauberer

mit dem Mal des Slaanesh



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 3	I 5	A 3	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 285 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Slaanesh auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Slaaneshpferd

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Slaanesh, *Zauberer (4)*



TaWa

Chaoszauberer

mit dem Mal des Slaanesh



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 2	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 160 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Slaanesh auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Mantikor
- Slaaneshpferd

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Slaanesh, *Zauberer (2)*



TaWa

Chaoskrieger

mit dem Mal des Slaanesh



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 190 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 16 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Slaanesh



Chaosbarbaren

mit dem Mal des Slaanesh



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 105 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 9 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 1 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	2	3	-1	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	5	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Slaanesh



TaWa

Chaoshunde

mit dem Mal des Slaanesh



B 8"	KG 4	BF 3	S 3	W 3	RS -	LP 1	I 3	A 1	MW 5
---------	---------	---------	--------	--------	---------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x50mm

Kosten: 45 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Weitere Modelle für je 9 Pkt.

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Geringes Mal des Slaanesh	Gilt als Mal des Slaanesh, gewährt jedoch weniger Privilegien. Kein Modell darf sich Chaoshunden anschließen. Diese Chaoshunde sind <i>immun gegen Panik</i> , zudem lösen sie keine Panik bei verbündeten Einheiten aus, die nicht selbst Chaoshunde sind.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Bestien*, *leichte Kavallerie*, Geringes Mal des Slaanesh



TaWa

Chaosbarbarenreiter

mit dem Mal des Slaanesh



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 110 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Schlachtross und einem Chaosbarbaren

Aufstockung: Weitere Modelle für je 16 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Wurfäxte und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Wurfaxt <i>Schnell schussbereit</i>	6"	4+	1	4	-1	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schlachtross	-	3	-	3	-	-	3	1	-
<i>Bestie</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, leichte Kavallerie, Mal des Slaanesh



TaWa

Auserkorene

mit dem Mal des Slaanesh



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 220 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 19 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: <ul style="list-style-type: none"> 19. Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. 20. Finstere Eile: Die Profilitiative der Einheit steigt um 1. 21. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. 22. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. 23. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. 24. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Auserkorene des Chaos, Mal des Slaanesh



Bissbarb-Schützen

mit dem Mal des Slaanesh



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 135 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 12 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Bögen und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 4 Pkt./Modell zu Kundschaftern und zugleich Plänklern aufgewertet werden.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Bogen <i>Gifttacklen (5+), Salvenfeuer</i>	24"	4+	1	3	-	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Slaanesh



Verstoßene

mit dem Mal des Slaanesh



B 6"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 1	I 5	A *	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 190 Pkt. für 10 Modelle

Aufstockung: Weitere Modelle für je 19 Pkt.

Ausrüstung: Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe) und schwere Rüstungen

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe)	Nah	4+	W3+1	5	-2	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Groteske Mutationen	Kein Modell darf sich Verstoßenen anschließen. Wenn sich eine Einheit Verstoßene zu Beginn einer Nahkampfphase in Basekontakt mit mindestens einer Feindeinheit befindet, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit an. Der Effekt hält bis zum Ende der Nahkampfphase. Ermittle den Effekt jede Runde aufs Neue, solange der Nahkampf andauert. 19. Giftränge: Die Einheit erhält die Sonderregel „Giftattacken (6)“. 20. Messerkralen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Rüstungsbrechend (-1)“. 21. Mordklauen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Todesstoß (6)“. 22. Peitschende Tentakel: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuerst zu“. 23. Schneckenhirn: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuletzt zu“. 24. Wucherndes Fleisch: Die Einheit erhält die Sonderregel „Zäh (5+)“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Groteske Mutationen, Mal des Slaanesh, *Raserei*, *Unnachgiebig*, *Zufällige Attacken (W3+1)*



TaWa

Chaosstreitwagen

mit dem Mal des Slaanesh



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 130 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und 2 Chaoskriegern

Ausrüstung: Handwaffen und Hellebarden

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des Slaanesh



TaWa

Chaosoger

mit dem Mal des Slaanesh



B 6"	KG 3	BF 2	S 4	W 4	RS 5+	LP 3	I 2	A 3	MW 7
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 40x40mm

Kosten: 150 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 38 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und schwere Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre schweren Rüstungen gegen Chaosrüstungen tauschen.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
•	Niedertrampeln <i>*die Anzahl der Aufpralltreffer ist abhängig von der Einheitenkonstellation und ihre tatsächliche Stärke von der Sonderregel „die Walze“</i>	Nah	automatisch	*	4*	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	3	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Die Walze	Verbessert die Stärke von Aufpralltreffern der Chaosgereinheit beim Niedertrampeln um ihren Gliederbonus (maximal um 3).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Die Walze, Mal des Slaanesh



TaWa

Chaosritter

mit dem Mal des Slaanesh



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 240 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Chaosross und einem Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 38 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chaosrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross	-	3	-	4	-	-	3	1	-
<i>Bestie, Harnisch</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, Angst, Mal des Slaanesh



Höllenjäger

mit dem Mal des Slaanesh

	B 10"	KG 5	BF 3	S 3	W 3	RS 5+	LP 1	I 5	A 2	MW 7
---	-----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 140 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Slaaneshpferd und einem Chaosbarbaren

Aufstockung: Weitere Modelle für je 22 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Wurfäxte und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Wurfaxt <i>Schnell schussbereit</i>	6"	4+	1	4	-1	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfrunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Slaaneshpferd <i>Bestie, Dämon*, Anmutige Bestie, Mal des Slaanesh</i>	-	3	-	3	-	-	5	1	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe) <i>Giftattacken (6)</i>	Nah	4+	2	4	-1	1		
#	Sonderfähigkeit	Effekt							
•	Anmutige Bestie	Bei jedem Trefferwurf von 6 darf das Modell sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen, welche jedoch nicht mehr von der Anmut profitiert.							

*Die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, Angst, Leichte Kavallerie, Mal des Slaanesh



Chaosbruten

mit dem Mal des Slaanesh



Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 60 Pkt. für 1 Modell

Aufstockung: Bis zu 2 weitere Modelle für je 60 Pkt.

Ausrüstung: Peitschende Auswüchse (Handwaffen)

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Peitschende Auswüchse (Handwaffen)	Nah	4+	W6-1	4	-1	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Verachtungswürdig	Kein Modell darf sich Chaosbruten anschließen.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Mal des Slaanesh, Plänkler, Unerschütterlich, Verachtungswürdig, Zufällige Attacken (W6-1), Zufällige Bewegung (3W6)



Talwa

Auserkorene Chaosritter

mit dem Mal des Slaanesh



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
7"	6	3	4	4	1+	2	5	2	8

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 315 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem dämonischen Reittier und einem auserkorenen Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 7 weitere Modelle für je 85 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chausrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 10 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Die gesamte Einheit darf für 30 Pkt./Modell die Sonderregeln Plänkler und Flieger erhalten (bei zugleich, nicht einzeln).

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.					
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.					

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: 19. Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. 20. Finstere Eile: Die Profilinitiative der Einheit steigt um 1. 21. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. 22. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. 23. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. 24. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonisches Reittier <i>Monströse Bestie, Harnisch</i>	-	4	-	5	-	-	3	2	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	5	-2	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Kavallerie, Angst, Auserkorene des Chaos, Mal des Slaanesh



Chaosstreitwagen

Reittieroption mit dem Mal des Slaanesh



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 130 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und einem Chaoskrieger

Ausrüstung: Handwaffe und Hellebarde

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.					

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des Slaanesh



TaWa



Tzeentch

Chaosgeneral

mit dem Mal des Tzeentch



B
4"

KG
8

BF
3

S
5

W
5

RS
4+

LP
3

I
7

A
5

MW
9

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 330 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Flugdämon des Tzeentch (*siehe Dämonen des Chaos; die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert*)
- Mantikor

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	6	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	5	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Tzeentch, *Zauberer* (3)



TaWa

Erhabener Held

mit dem Mal des Tzeentch



B
4"

KG
7

BF
3

S
5

W
4

RS
4+

LP
2

I
6

A
4

MW
8

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 160 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chausrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Ein erhabener Held deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeebestandenträger aufgewertet werden.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Flugdämon des Tzeentch (siehe Dämonen des Chaos; die dämonische Instabilität des Reittiers wird zu Gunsten des Reiters ignoriert)
- Mantikor

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	5	-2	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	5	5	-2	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	6	-3	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	4	7	-4	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Tzeentch, *Zauberer (1)*



TaWa

Barbarenfürst

mit dem Mal des Tzeentch



B 4"	KG 6	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 2	I 4	A 3	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 120 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Schwere Rüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)

Darf für 5 Pkt. einen Schild erhalten

Darf ein Schlachtross als Reittieroptionen erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	3	6	-3	1

Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Tzeentch, *Zauberer* (1)



TaWa

Meisterzauberer

mit dem Mal des Tzeentch



B
4"

KG
5

BF
3

S
4

W
4

RS
4+

LP
3

I
5

A
3

MW
8

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 290 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosdrache
- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Flugdämon des Tzeentch
- Mantikor

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Tzeentch, *Zauberer* (4)



TaWa

Chaoszauberer

mit dem Mal des Tzeentch



B 4"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 4+	LP 2	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 165 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstung

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Chaosross
- Chaosstreitwagen
- Dämonisches Reittier
- Flugdämon des Tzeentch
- Mantikor

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Tzeentch, *Zauberer* (2)



TaWa

Chaoskrieger

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 210 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 18 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Tzeentch



Chaosbarbaren

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 110 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 11 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Flegel (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 1 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	2	3	-1	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	1	5	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Mal des Tzeentch



TaWa

Chaoshunde

mit dem Mal des Tzeentch



B 7"	KG 4	BF 3	S 3	W 3	RS -	LP 1	I 3	A 1	MW 5
---------	---------	---------	--------	--------	---------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x50mm

Kosten: 40 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion

Aufstockung: Weitere Modelle für je 7 Pkt.

Ausrüstung: Natürliche Waffen (Handwaffe)

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Geringes Mal des Tzeentch	Gilt als Mal des Tzeentch, gewährt jedoch weniger Privilegien. Kein Modell darf sich Chaoshunden anschließen. Diese Chaoshunde besitzen einen <i>Rettungswurf (6)</i> , zudem lösen sie keine Panik bei verbündeten Einheiten aus, die nicht selbst Chaoshunde sind.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Bestien*, *leichte Kavallerie*, Geringes Mal des Tzeentch



TaWa

Chaosbarbarenreiter

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 120 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Schlachtross und einem Chaosbarbaren

Aufstockung: Weitere Modelle für je 18 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Wurfäxte und leichte Rüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

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

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	1	3	-	1
•	Wurfaxt <i>Schnell schussbereit</i>	6"	4+	1	4	-1	1
○	Flegel <i>*S+2 in der ersten Nahkampfunde eines jeden Nahkampfes</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1
○	Speer <i>*S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>	Nah	4+	1	3*	-*	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schlachtross	-	3	-	3	-	-	3	1	-
<i>Bestie</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	3	-	1		

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, leichte Kavallerie, Mal des Tzeentch



Ta'Wa

Auserkorene

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 225 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 21 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und Chaosrüstungen

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Hellebarde (1 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (2 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (2 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 2 Pkt./Modell Schilde erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: 25. Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. 26. Finstere Eile: Die Profilitiative der Einheit steigt um 1. 27. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. 28. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. 29. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. 30. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Auserkorene des Chaos, Mal des Tzeentch



Kairic-Akolythen

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 220 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 19 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, leichte Rüstungen und Arcanit-Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf ihre Arcanit-Schilde kostenlos gegen eine der folgenden Optionen tauschen:

- Hellebarde
- Zweihandwaffe
- Zusätzliche Handwaffe

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe <i>Verfluchte Kligen</i>	Nah	3+	2	4	-1	1
○	Zwei Handwaffen <i>Verfluchte Kligen</i>	Nah	3+	3	4	-1	1
○	Hellebarde <i>Verfluchte Kligen, zweihändig geführt</i>	Nah	3+	2	5	-2	1
○	Zweihandwaffe <i>Schlägt immer zuletzt zu, verfluchte Kligen, zweihändig geführt</i>	Nah	3+	2	6	-3	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Arcanit-Schilde	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild). Außerdem gewährt der Schild Magieresistenz (Gliederbonus; max. 3).
•	Leichte Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	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.
•	Verbrennender Bolzen	Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Geschoßzauber. Der verbrennende Bolzen hat eine Reichweite von 18 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke 3+Gliederbonus der Einheit (max. +3) und der Sonderregel Warpflammen (siehe Lehren des Tzeentch).
•	Verfluchte Kligen	Kairic Akolythen verhexen ihren Waffen (gleich welcher Art), weshalb sie als magisch gelten und du +1 zu all ihren Trefferwürfen im Nahkampf addieren darfst.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Hexenwerk, Mal des Tzeentch, Verbrennender Bolzen



Verstoßene

mit dem Mal des Tzeentch



B 6"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 5+	LP 1	I 5	A *	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 210 Pkt. für 10 Modelle

Aufstockung: Weitere Modelle für je 21 Pkt.

Ausrüstung: Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe) und schwere Rüstungen

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Klauen und mutierte Gliedmaßen (Handwaffe)	Nah	4+	W3+1	5	-2	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Groteske Mutationen	Kein Modell darf sich Verstoßenen anschließen. Wenn sich eine Einheit Verstoßene zu Beginn einer Nahkampfphase in Basekontakt mit mindestens einer Feindeinheit befindet, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit an. Der Effekt hält bis zum Ende der Nahkampfphase. Ermittle den Effekt jede Runde aufs Neue, solange der Nahkampf andauert. 25. Giftränge: Die Einheit erhält die Sonderregel „Giftattacken (6)“. 26. Messerkralen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Rüstungsbrechend (-1)“. 27. Mordklauen: Die Einheit erhält die Sonderregel „Todesstoß (6)“. 28. Peitschende Tentakel: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuerst zu“. 29. Schneckenhirn: Die Einheit erhält die Sonderregel „Schlägt immer zuletzt zu“. 30. Wucherndes Fleisch: Die Einheit erhält die Sonderregel „Zäh (5+)“.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Infanterie*, Groteske Mutationen, Mal des Tzeentch, *Raserei*, *Unnachgiebig*, *Zufällige Attacken (W3+1)*



TaWa

Chaosstreitwagen

mit dem Mal des Tzeentch



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 140 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und 2 Chaoskriegern

Ausrüstung: Handwaffen und Hellebarden

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des Tzeentch



TaWa

Chaosoger

mit dem Mal des Tzeentch



B 6"	KG 3	BF 2	S 4	W 4	RS 5+	LP 3	I 2	A 3	MW 7
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 40x40mm

Kosten: 155 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 40 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und schwere Rüstungen

Optionen

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Zweihandwaffe (5 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (5 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre schweren Rüstungen gegen Chaosrüstungen tauschen.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	3	4	-1	1
•	Niedertrampeln	Nah	automatisch	*	4*	-1	1
<i>*die Anzahl der Aufpralltreffer ist abhängig von der Einheitenkonstellation und ihre tatsächliche Stärke von der Sonderregel „die Walze“</i>							
○	Zwei Handwaffen	Nah	4+	4	4	-1	1
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	3	6	-3	1
<i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schwere Rüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
○	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Die Walze	Verbessert die Stärke von Aufpralltreffern der Chaosgereinheit beim Niedertrampeln um ihren Gliederbonus (maximal um 3).

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Die Walze, Mal des Tzeentch



TaWa

Chaosritter

mit dem Mal des Tzeentch

	B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 4	RS 1+	LP 1	I 5	A 2	MW 8
---	----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 25x50mm

Kosten: 250 Pkt. für 5 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem Chaosross und einem Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 15 weitere Modelle für je 40 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chaosrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Chaosrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross	-	3	-	4	-	-	3	1	-
<i>Bestie, Harnisch</i>									
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, Kavallerie, Angst, Mal des Tzeentch



Chaosbruten

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 60 Pkt. für 1 Modell

Aufstockung: Bis zu 2 weitere Modelle für je 60 Pkt.

Ausrüstung: Peitschende Auswüchse (Handwaffen)

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Peitschende Auswüchse (Handwaffen)	Nah	4+	W6-1	4	-1	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Verachtungswürdig	Kein Modell darf sich Chaosbruten anschließen.

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Infanterie, Angst, Mal des Tzeentch, Plänkler, Unerschütterlich, Verachtungswürdig, Zufällige Attacken (W6-1), Zufällige Bewegung (2W6)



TaWa

Auserkorene Chaosritter

mit dem Mal des Tzeentch



B	KG	BF	S	W	RS	LP	I	A	MW
7"	6	3	4	4	1+	2	5	2	8

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x75mm

Kosten: 315 Pkt. für 3 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus einem dämonischen Reittier und einem auserkorenen Chaoskrieger

Aufstockung: Bis zu 7 weitere Modelle für je 85 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen, Chausrüstungen und Schilde

Optionen

Darf eine magische Standarte im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 5 Pkt./Modell Lanzen erhalten.

Die gesamte Einheit darf für 10 Pkt./Modell ihre Waffen zu verzauberten Waffen aufwerten.

Die gesamte Einheit darf für 30 Pkt./Modell die Sonderregeln Plänkler und Flieger erhalten (bei zugleich, nicht einzeln).

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
○	Lanzen	Nah	4+	2	6	-3	1
<i>Eine Lanze kommt ausschließlich in dem Spielzug zur Anwendung, in dem der Träger angreift. In späteren Spielerzügen (oder falls der Träger nicht angegriffen hat) verwendet das Modell seine anderen Nahkampfwaffen (zumeist Handwaffen).</i>							
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Chausrüstung	Verbessert den Rüstungswurf um 3.					
•	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1.					

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Auserkorene des Chaos	Vor Beginn des ersten Spielzugs, nachdem die Armeen aufgestellt wurden, wirf einen Würfel und wende das Ergebnis auf die Einheit (nicht jedoch auf ihr angeschlossene Charaktermodelle) an: 25. Frefel: Die Einheit erhält keine weiteren Benefits. 26. Finstere Eile: Die Profilinitiative der Einheit steigt um 1. 27. Unheilige Zähigkeit: Der Profilwiderstand der Einheit steigt um 1. 28. Dunkle Wut: Die Profilattackenzahl der Einheit steigt um 1. 29. Stärke des Schächters: Die Profilstärke der Einheit steigt um 1. 30. Standhafte Streiter: Die Einheit erhält die Sonderregel „Unnachgiebig“.

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonisches Reittier <i>Monströse Bestie, Harnisch</i>	-	4	-	5	-	-	3	2	-
#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW		
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	5	-2	1		
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt							
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.							

Spezifikation: Barbaren des Chaos, monströse Kavallerie, Angst, Auserkorene des Chaos, Mal des Tzeentch



Chaosstreitwagen

Reittieroption mit dem Mal des Tzeentch



B 7"	KG 5	BF 3	S 4	W 5	RS 3+	LP 4	I 5	A 2	MW 8
---------	---------	---------	--------	--------	----------	---------	--------	--------	---------

Basisinformationen

Größe: Mittel (4)

Base: 50x100mm

Kosten: 140 Pkt.

Zusammensetzung: Das Modell besteht aus einem Streitwagen, 2 Chaosrossen und einem Chaoskrieger

Ausrüstung: Handwaffe und Hellebarde

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	2	4	-1	1
•	Hellebarde <i>zweihändig geführt</i>	Nah	4+	2	5	-2	1

Weitere Profile

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosross <i>Bestie, Harnisch</i>	-	3	-	4	-	-	3	1	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Natürliche Waffen (Handwaffe)	Nah	4+	1	4	-1	1
#	Sonstige Ausrüstung	Effekt					
•	Harnisch	Verbessert den Rüstungswurf um 1, reduziert jedoch zugleich auch die Bewegung um 1.					

Einheit	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen <i>Streitwagen, Rüstungswurf (4+), Sensenklingen</i>	-	-	-	5	-	-	-	-	-

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Aufpralltreffer	Nah	automatisch	W6+1	5	-2	1

Spezifikation: Barbaren des Chaos, *Streitwagen*, Mal des Tzeentch



TaWa

PLATZHALTER

mit dem Mal des XXX



B
XX"

KG
XX

BF
XX

S
XX

W
XX

RS
XX+

LP
XX

I
XX

A
XX

MW
XX

Basisinformationen

Größe: XXX (XXX)

Base: XXXxXXXmm

Kosten: XXX Pkt. für XXX Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Ein Modell besteht aus XXX

Aufstockung: Bis zu XXX weitere Modelle für je XXX Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen und XXX

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des XXX auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von XXX Pkt. erhalten.

Darf eine dämonische Ikone im Gesamtwert von XXX Pkt. erhalten.

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- XXX

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- XXX

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	XXX	XXX	XXX	XXX
○	Flegel	Nah	4+	XXX	XXX	XXX	XXX
○	Speer	Nah	4+	XXX	XXX	XXX	XXX
<i>Modell zu Fuß: Tiefgestaffelter Kampf (1); *berittenes Modell: S+1 wenn Modell als Angreifer gilt</i>							
○	Zweihandwaffe	Nah	4+	XXX	XXX	XXX	XXX
<i>Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt</i>							

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	XXX	Verbessert den Rüstungswurf um XXX.
○	Schild	Verbessert den Rüstungswurf um 1 bzw. 2 beim <i>Parieren</i> (Modell zu Fuß, Handwaffe & Schild).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	XXX	XXX
○	XXX	XXX



Spezifikation: Barbaren des Chaos, XX-TYP-XX, Dämon, Mal des XXX



TaWa