

22.06.2024

TAWA



Dämonen des Chaos



# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>1</b>	Schlampiger Lumpensammler .....	26
<b>Generelle Sonderregeln</b> .....	<b>2</b>	Maske des Slaanesh .....	27
Die Wahl des Chaosgenerals .....	2	Höllische Entrückung des Slaanesh .....	27
<b>Individuelle Sonderregeln</b> .....	<b>2</b>	Verzerrtes Sinnbild des Slaanesh .....	27
Mal des Chaos .....	2	Wechselbalg des Tzeentch .....	28
<b>Lehre des Nurgle</b> .....	<b>4</b>	Magister des Tzeentch .....	28
<b>Lehre des Slaanesh</b> .....	<b>6</b>	Wandelwirker des Tzeentch .....	28
<b>Lehre des Tzeentch</b> .....	<b>8</b>	Ogroid Thaumaturg des Tzeentch .....	29
<b>Dämonengeschenke</b> .....	<b>10</b>	Blaue Gelehrte des Tzeentch .....	29
Dämonische Waffen .....	10	Niedere Dämonen des ungeteilten Chaos .....	29
Dämonische Rüstungen .....	11	Gargoyle .....	29
Dämonisches Allerlei .....	12	Zerfleischer des Khorne .....	30
Dämonische Artefakte .....	16	Nurglings .....	30
Dämonische Ikonen .....	17	Seuchenhüter des Nurgle .....	30
<b>Armeeliste: Dämonen des Chaos</b> .....	<b>20</b>	Dämonette des Slaanesh .....	30
<b>Die Armee im Überblick</b> .....	<b>21</b>	Horrors des Tzeentch .....	31
Dämonenprinz .....	21	Beobachter des ungeteilten Chaos .....	31
Be´Lakor .....	21	Bluthunde des Khorne .....	31
Blutdämon des Khorne .....	21	Schlächterbestie des Khorne .....	32
Skarbrand .....	22	Seuchendrohnenreiter des Nurgle .....	32
Großer Verpester des Nurgle .....	22	Schleimbestie des Nurgle .....	32
Glutos Orscollion .....	22	Jägerinnen des Slaanesh .....	32
Hüter der Geheimnisse .....	23	Jagdstreitwagen des Slaanesh .....	33
Shalaxi .....	23	Kreischer des Tzeentch .....	33
Dexcessa, Krallen des Slaanesh .....	23	Chematrons des ungeteilten Chaos .....	33
Synessa, Stimme des Slaanesh .....	24	Zerschmetterer des Khorne .....	34
Herrscher des Wandels .....	24	Scyla Anfingrimm .....	34
Herolde des Chaos .....	24	Schädelkanone des Khorne .....	34
Erhabener Schädelbrecher .....	25	Unreine des Nurgle .....	35
Valkia die Blutige .....	25	Jabberlüge des Nurgle .....	35
Karnak .....	25	Slaaneshbestie .....	35
Festus der Egelfürst .....	26	Höllenschinder des Slaanesh .....	35
Pest-Pocken-Schreiber	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>	Höllenschinder des Slaanesh .....	35
		Feuerdämon des Tzeentch .....	36
		Flammenstreitwagen des Tzeentch .....	36

# Generelle Sonderregeln

Viele Truppentypen verfügen über individuelle Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du auf der entsprechenden Unitcard. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben. Vergleichbares gilt auch für spezifische Sonderregeln auf der jeweiligen Unitcard, welche vermehrt auftreten (zumeist Volkssonderregeln). Diese werden im nachfolgenden Abschnitt im Detail beschrieben und auf der Unitcard lediglich mit ihrer Bezeichnung aufgeführt.

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

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

## Die Wahl des Chaosgenerals

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

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

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

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

# Individuelle Sonderregeln

## Mal des Chaos

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

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

## Mal des ungeteilten Chaos

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

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

## Mal des Khorne

**Dämonische Charaktermodelle und Einheiten** mit dem Mal des Khorne generieren in der gegnerischen Magiephase einen Bannwürfel, welcher ihrem Pool an Bannwürfeln hinzugefügt wird, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld befinden. Zudem besitzen sie alle die Sonderregel „Magieresistenz (1)“.

**Dämonische Einheiten** mit dem Mal des Khorne besitzen die Sonderregel „Hass (auf alle)“. Dies gilt auch für ihre **Reit- und Zugtiere** ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

**Dämonische Charaktermodelle** mit dem Mal des Khorne besitzen die Sonderregel „ewiger Hass (auf alle)“. Schließt sich ein solches Charaktermodell einer dämonischen Einheit mit dem Mal des Khorne an, wird auch ihr Hass zu „ewigen Hass“. Dies gilt auch für ihre **Reit- und Zugtiere** ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

Wird deine Armee von einem **dämonischen General** angeführt, darfst du 1 zu all deinen Bannwürfen addieren.

## Mal des Nurgle

**Dämonische Einheiten** mit dem Mal des Nurgle besitzen die Sonderregeln „Giftattacken (6)“, „Regeneration (5+)“ und „immun gegen Giftattacken“. Dies gilt auch für ihre **Reit- und Zugtiere** ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

**Dämonische Charaktermodelle** mit dem Mal des Nurgle besitzen die Sonderregeln „Giftattacken (6)“, „Regeneration (4+)“ und „immun gegen Giftattacken“. Schließt sich ein solches Charaktermodell einer dämonischen Einheit mit dem Mal des Nurgle an, wird auch ihre Regeneration zu „Regeneration (4+)“. Dies gilt auch für ihre **Reit- und Zugtiere** ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

## Mal des Slaanesh

**Dämonische Charaktermodelle und Einheiten** mit dem Mal des Slaanesh besitzen die Sonderregel „Schneller Angriff“. Dies gilt auch für ihre **Reit- und Zugtiere** ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

**Dämonische Charaktermodell** und Einheiten mit dem Mal des Slaanesh, denen sie sich anschließen, erhalten zudem die Sonderregel „Schlägt immer zuerst zu“. Dies gilt auch für ihre **Reit- und Zugtiere** ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

## Mal des Tzeentch

**Dämonische Charaktermodelle und Einheiten** mit dem Mal des Tzeentch generieren in der eigenen Magiephase einen Energiewürfel, welcher ihrem allgemeinen Pool an Energiewürfeln hinzugefügt wird, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld befinden. Außerdem sind sie „immun gegen Flammenattacken“. Die Immunität gegen Flammenattacken gilt auch für ihre **Reit- und Zugtiere** ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

**Dämonische Charaktermodelle** mit dem Mal des Tzeentch besitzen die Sonderregel „Rettungswurf (4+)“. Schließt sich ein solches Charaktermodell einer dämonischen Einheit mit dem Mal des Tzeentch an, wird auch ihr Rettungswurf zu „Rettungswurf (4+)“. Dies gilt auch für ihre **Reit- und Zugtiere** ihrer Streitwagen, sofern vorhanden.

**Dämonische Zauberer** mit dem Mal des Tzeentch, dürfen beim Wirken ihrer Sprüche einen Würfel mehr für ihre Komplexitätswürfel verwenden als üblich – also bis zur Zauberstufe + zwei Würfel, anstelle von + einem Würfel.

# Lehre des Nurgle

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

W6	Zauberspruch	Zauberwert
<b>Grundzauber</b>	Strom der Fäulnis	4+
<b>1</b>	Miasma der Pestilenz	4+
<b>2</b>	Klingen der Fäulnis	5+
<b>3</b>	Fleischiger Überfluss	7+
<b>4</b>	Berührung des Aussätzigen	9+
<b>5</b>	Ekelerregende Heimsuchung	10+
<b>6</b>	Seuchenwind	13+

## Strom der Fäulnis (Grundzauber)

**Komplexitätswert 4+**

**Direktschadenszauber**

Platziere die Flammenschablone so, dass ihr schmales Ende die Vorderseite der Base des Zauberers berührt und das breite Ende über dem Ziel ist. Jedes Modell unter der Schablone muss einen Widerstandstest bestehen oder erleidet eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist.

### Verstärkung

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

## 1. Miasma der Pestilenz

**Komplexitätswert 4+**

**Unterstützungszauber**

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

### Verstärkung

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

## 2. Klingen der Fäulnis

**Komplexitätswert 5+**

**Unterstützungszauber**

Klingen der Fäulnis hat eine Reichweite von 12 Zoll. Die Nahkampfattacken der Zieleinheit haben bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers die Sonderregel Giftattacken (5+) und gelten zudem als magisch.

### Verstärkung

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

### 3. Fleischiger Überfluss

**Komplexitätswert 7+**

**Unterstützungsauber**

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

*Verstärkung*

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

### 4. Berührung des Aussätzigen

**Komplexitätswert 9+**

**Fluch – oder Unterstützungsauber**

Berührung des Aussätzigen kann auf eine beliebige Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 18 Zoll gewirkt werden. Wird der Spruch auf eine befreundete Einheit gewirkt, ist er ein Unterstützungsauber, der den Widerstand der Zieleinheit bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers um +1 erhöht (bis zu einem Maximum von 10). Wird er auf eine feindliche Einheit gewirkt, ist er ein Fluchzauber, der den Widerstand der Zieleinheit bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers um -1 senkt (bis zu einem Minimum von 1).

Beachte, dass dieser Zauber, egal auf welche Art er gewirkt wurde, nicht mit sich selbst kumulativ ist. Es zählt stets die zuletzt auf das Ziel gewirkte Berührung des Aussätzigen.

*Verstärkung*

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

### 5. Ekelerregende Heimsuchung

**Komplexitätswert 10+**

**Geschosszauber**

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

*Verstärkung*

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

### 6. Seuchenwind

**Komplexitätswert 13+**

**Direktschadensauber**

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

*Verstärkung*

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



# Lehre des Slaanesh

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

W6	Zauberspruch	Zauberwert
<b>Grundzauber</b>	Peitsche des Slaanesh	4+
<b>1</b>	Traumweber	5+
<b>2</b>	Pavane des Slaanesh	6+
<b>3</b>	Hysterische Raserei	7+
<b>4</b>	Phantasmagorie	8+
<b>5</b>	Schneidende Splitter	10+
<b>6</b>	Kakophonischer Chor	16+

## Peitsche des Slaanesh (Grundzauber)

**Komplexitätswert 4+**

**Direktschadenszauber**

Peitsche des Slaanesh hat eine Reichweite von 24 Zoll. Ziehe vom Baserand des Zauberers aus eine 4W6 Zoll lange, gerade Linie im Frontbereich des Zauberers. Jedes Modell (Freund und Feind), dessen Base sich unter der Linie befindet (bestimmt wie bei einer weiterspringenden Kanonenkugel), erleidet einen Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel Rüstungsbrechend (-2).

### Verstärkung

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

## 1. Traumweber

**Komplexitätswert 5+**

**Fluchzauber**

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

### Verstärkung

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

## 2. Pavane des Slaanesh

**Komplexitätswert 6+**

**Direktschadenszauber**

Pavane des Slaanesh hat eine Reichweite von 24 Zoll und hat ein einzelnes Feindmodell zum Ziel (dieses darf sogar ein Charaktermodell in einer Einheit sein). Das Ziel muss einen Initiativetest bestehen oder es erleidet eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist.

### Verstärkung

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

### 3. Hysterische Raserei

**Komplexitätswert 7+**

**Fluch- oder Unterstützungszauber**

**Bleibt im Spiel**

Hysterische Raserei kann eine beliebige Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 24 Zoll zum Ziel haben. Wird der Zauber auf eine befreundete Einheit gewirkt, ist er ein Unterstützungszauber. Wird er auf eine feindliche Einheit gewirkt, ein Fluchzauber. Für die Dauer des Zaubers erhält die Zieleinheit die Sonderregel „Raserei“ (falls sie im Nahkampf besiegt wird, endet der Zauber augenblicklich). Zusätzlich erleidet die Zieleinheit am Ende jeder Magiephase des Wirkenden, für die Dauer des Zaubers, W6 Treffer der Stärke 3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind, sofern sie nicht über das Mal des Slaanesh verfügt.

*Verstärkung*

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

### 4. Phantasmagorie

**Komplexitätswert 10+**

**Geschosszauber**

Phantasmagorie hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht 1W6 Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel Rüstungsbrechend (-2). Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers muss die Zieleinheit jedes Mal, wenn sie einen Moralwerttest ablegt, einen zusätzlichen W6 werfen und den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl ignorieren.

*Verstärkung*

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

### 5. Schneidende Splitter

**Komplexitätswert 10+**

**Geschosszauber**

Schneidende Splitter hat eine Reichweite von 18 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke 4 und der Sonderregel Rüstungsbrechend (-2). Zusätzlich muss das Ziel einen Moralwerttest bestehen oder es erleidet weitere W6 Treffer. Das Ziel muss so lange Moralwerttests ablegen, bis es einen Test besteht oder vollständig als Verlust entfernt wurde. Der Spruch wirkt auch gegen Modelle, die immun gegen Psychologie sind.

*Verstärkung*

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

### 6. Kakaphonischer Chor

**Komplexitätswert 16+**

**Fluchzauber**

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

*Verstärkung*

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



# Lehre des Tzeentch

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

**Warpflammen:** Warpflammen unterliegen der Sonderregel für „Flammenattacken“. Außerdem muss jede Einheit, die in einer Phase mindestens eine nicht verhinderte Verwundung durch Warpflammen erlitten hat, am Ende jener Phase einen Paniktest ablegen. Besteht die Einheit den Test, muss sie für den Rest des Spiels keine weiteren Paniktests mehr für weitere Warpflammeneffekte durchführen – du solltest jene Einheiten kennzeichnen.

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

## Blaues Feuer des Tzeentch (Grundzauber)

**Komplexitätswert 4+**

**Geschosszauber (Warpflammen)**

Blaues Feuer des Tzeentch hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht W6 Treffer mit Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer).

### Verstärkung

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

## 1. Verrat des Tzeentch

**Komplexitätswert 5+**

**Fluchzauber**

Verrat des Tzeentch hat eine Reichweite von 24 Zoll. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers muss die Zieleinheit immer den niedrigsten in der Einheit vertretenen Moralwert verwenden (anstatt wie üblich den höchsten) und profitiert nicht von den Regeln „Inspirierende Gegenwart des Generals“.

### Verstärkung

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

## 2. Rosa Feuer des Tzeentch

**Komplexitätswert 6+**

**Direktschadenszauber (Warpflammen)**

Platziere die Flammenschablone so, dass ihr schmales Ende die Vorderseite der Base des Zauberers berührt und das breite Ende über dem Ziel ist. Jedes Modell unter der Schablone erleidet einen Treffer mit Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer).

### Verstärkung

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

### 3. Blitz des Wandels

**Komplexitätswert 8+**

#### Geschosszauber (Warpflammen)

Blitz des Wandels hat eine Reichweite von 6W6 Zoll. Er durchschlägt dann Glieder wie der Schuss einer Speerschleuder und verursacht je einen einzelnen Treffer mit Stärke 2W6 (maximal Stärke 10; würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer).

#### Verstärkung

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

### 4. Versengender Blick des Tzeentch

**Komplexitätswert 8+**

#### Direktschadenszauber (Warpflammen)

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

#### Verstärkung

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

### 5. Tzeentchs Feuersturm

**Komplexitätswert 12+**

#### Direktschadenszauber (Warpflammen)

Platziere die 3-Zoll-Schablone beliebig innerhalb von 30 Zoll und lasse sie danach W6 Zoll abweichen. Jedes von der Schablone getroffene Modell (Freund und Feind) erleidet einen Treffer der Stärke W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer).

#### Verstärkung

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

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

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

### 6. Höllentor des Tzeentch

**Komplexitätswert 15+**

#### Direktschadenszauber (Warpflammen)

Höllentor hat eine Reichweite von 24 Zoll. Die Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer mit Stärke 2W6 (würfle einmal und benutze diese Stärke für alle Treffer). Würfle zuerst die Stärke der Treffer aus. Würfelst du für die Stärke einen Wert von 11 oder 12, werden die Treffer mit Stärke 10 abgehandelt und die Zieleinheit erleidet W6 weitere Treffer.

#### Verstärkung

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



# Dämonengeschenke

Einige Dämonen dürfen entsprechend ihren Unitcard eines oder mehrere der im folgenden beschriebenen Dämonengeschenke erhalten. Beachte, dass alle Dämonengeschenke auch als magische Gegenstände gelten und daher alle Regeln für magische Gegenstände in den „TaWaL“-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Sie können von Zaubersprüchen und Fähigkeiten betroffen werden, die magische Gegenstände zerstören, stehlen oder in ihrer Wirkung beeinflussen.

## Dämonische Waffen

---

### Ätherklinge

50 Punkte

Handwaffe

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne oder Slaanesh

Die Klinge ignoriert Rüstungswürfe.

### Axt des Khorne

75 Punkte

Zweihandwaffe

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Attacken mit der Träger besitzen die Sonderregel heldenhafter Todesstoß (5+).

### Feuersturm Klinge

25 Punkte

Handwaffe

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne

Der Dämon erhält mit der Klinge +1 Stärke und verursacht mit ihr Flammenattacken.

### Klinge des Elends

75 Punkte

Zweihandwaffe

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle

Alle Treffer mit diesem Schwert verwunden automatisch und verursachen „Multiple Lebenspunktverluste (W6)“.

### Lähmende Klinge

25 Punkte

Handwaffe

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh

Wenn ein Modell durch diese Waffe einen oder mehrere Lebenspunkte verliert, unterliegt es fortan der Sonderregel verlangsamt. Werden diese Lebenspunktverluste regeneriert oder geheilt, hebt dies auch die Verlangsamung auf.

## Stab des Wandels

50 Punkte

Handwaffe

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Der Stab besitzt die Sonderregel ignoriert Rüstungswürfe. Jedes Modell, das einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust durch den Stab des Wandels erleidet, muss einen Widerstandstest bestehen oder wird sofort ausgeschaltet. Ein bereits ausgeschaltetes Modell kann den Lebenspunktverlust nicht mehr „regenerieren“, noch kann es geheilt werden.

## Zaubertod

25 Punkte

Handwaffe

**Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne oder Tzeentch**

Ein Zauberer, der durch diese Waffe Lebenspunkte verliert, verliert für jeden so verlorenen Lebenspunkt auch eine seiner Zauberstufen und somit zumeist auch einen (zufällig bestimmten) Zauberspruch, mit Ausnahme des Grundzaubers. Beachte, dass Zauberer der Stufe 0 nicht länger als Zauberer gelten und keine Sprüche mehr wirken können, sofern in der entsprechenden Unitcard nicht anders vermerkt. Beachte, dass sollte der Zauberer im Verlauf der Schlacht verlorene Lebenspunkte regenerieren oder heilen, er so verlorene Zauberstufen nicht wieder hergestellt – sie sind verloren!

## Dämonische Rüstungen

---

### Dämonische Robe

50 Punkte

Leichte Rüstung

**Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne, Slaanesh oder Tzeentch**

Die Dämonische Robe behindert nicht beim Zaubern, weshalb Zauberer selbst dann Zauber wirken dürfen, wenn sie diese Robe tragen. Zudem besitzt der Träger die Sonderregel Zäh (5+).

### Dämonenkrone

50 Punkte

Der Träger erhält +1 auf seinen Rüstungswurf, der mit anderen Rüstungen, die am Körper getragen werden, kompatibel ist. Zudem muss jeder erfolgreiche Verwundungswurf gegen den Träger wiederholt werden.

### Obsidianrüstung

50 Punkte

Schwere Rüstung

**Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne**

Die Obsidianrüstung verleiht ihrem Träger einen Rüstungswurf (1+), der nicht weiter verbessert werden kann. Zusätzlich verlieren alle magischen Waffen (die deiner Feinde, als auch die deiner Freunde) ihre magischen Eigenschaften (nicht jedoch die ihres normalen Waffentyps), solange sich ihre Träger in direktem Kontakt mit dem Dämon befinden, gelten jedoch nach wie vor als magisch.

### Rüstung des Khorne

25 Punkte

Schwere Rüstung

**Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne**

Die Rüstung des Khorne gewährt ihrem Träger einen Rüstungswurf (2+), der nicht weiter verbessert werden kann.



## *Verfluchte Robe*

**50 Punkte**

### **Leichte Rüstung**

Die verfluchte Robe behindert nicht beim Zaubern, weshalb Zauberer selbst dann Zauber wirken dürfen, wenn sie diese Robe tragen. Der Träger darf verpatzte Schutzwürfe wiederholen.

## *Dämonisches Allerlei*

Bei dämonischem Allerlei handelt es sich um kuriose Ansammlungen dämonischer Geschenke. Es ist daher möglich, dass ein Dämon mehr als einen Gegenstand dieser Kategorie besitzt. Dennoch sind es einzigartige Dämonengeschenke, sofern nicht anders beschrieben.

## *Doppelköpfig*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Der Dämon erhält einen Bonus von +1 auf alle Versuche, Zaubersprüche zu wirken.

## *Dunkler Magister*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Der Dämon ignoriert die Auswirkungen seines ersten Zauberpaters in jeder eigenen Magiephase. Ein solcher Zauberspruch misslingt dennoch.

## *Einlullender Duft*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Feindeinheiten in direktem Kontakt mit dem Duftträger besitzen bei einer Fluchtbewegung die Sonderregel verlangsamt.

## *Fäulnis des Nurgle*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Gegnerische Modelle, die sich zu Beginn der Nahkampfphase in direktem Kontakt mit dem Fäulnisträger befinden, müssen einen Widerstandstest bestehen oder verlieren einen Lebenspunkt. Die Opfer dürfen keine Rüstungswürfe durchführen, um dies zu verhindern. Beachte, dass sich nachrückende Modelle einer Einheit zu Beginn der Nahkampfphase nicht mit dem Fäulnisträger in Kontakt befanden und daher in jener Phase nicht von dem Effekt betroffen werden.

## *Fesselnder Blick*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Einheiten in 12 Zoll Umkreis um den Dämon dürfen nicht den Moralwert anderer Modelle, die sich nicht ihrer Einheit angeschlossen haben, verwenden, wie beispielsweise dem Moralwert des Generals.

## *Finsterer Wahnsinn*

**50 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne**

Der Dämon darf im Nahkampf W6 zusätzliche Attacken ausführen, nicht jedoch mit etwaigen Sekundärwaffen. Würfle zu Beginn jedes Nahkampfes neu.

## *Flammen des Tzeentch*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Der Dämon kann in der Beschussphase W6 Geschosse mit einer Reichweite von 24 Zoll und einer Stärke von 4 als auch der Sonderregel Warpflammen (siehe Lehre des Tzeentch) abfeuern. Diese Attacken gelten als normale Schussattacke (und kann daher Stehen & Schießen) und unterliegt dem üblichen Trefferwurfmodifikation von -1 für Mehrfachschüsse.

## *Geflügelter Albtraum*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle zu Fuß**

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

Der Dämon besitzt die Sonderregel Fliegen.

## *Gewaltige Stärke*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne**

Der Dämon erhält im Nahkampf Stärke +2, welche normal durch andere Effekte und Ausrüstung, wie beispielsweise der Bewaffnung, modifiziert wird.

## *Gleißende Korona*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Gegnerische Einheiten in direktem Kontakt mit dem Dämon erleiden zu Beginn jeder Nahkampfphase, noch bevor Schläge ausgeteilt werden, jedoch nach etwaigen Aufpralltreffern, W6 Treffer der Stärke W6 mit der Sonderregel Warpflammen (siehe Lehre des Tzeentch), welche auch zum Kampfergebnis hinzugerechnet werden.

## *Halsband des Khorne*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne**

Ein Dämon mit dem Halsband des Khorne besitzt die Sonderregel Magieresistenz (3). Außerdem gilt jeder Pasch, den der Dämon durch seine Magieresistenz erzielt (verwende am besten andersfarbige Würfel), mit Ausnahme eines Einser-Pasch, als Bannen mit totaler Energie.

## *Meister der Zauberei*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Ein Dämon mit diesem Dämonengeschenk darf anstelle seiner normalen Magielehre eine beliebige Lehre aus dem Grundregelwerk verwenden, mit Ausnahme der Lehren des Lebens und des Lichts.

## *Nurglingbefall*

**50 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Gebundener Zauber (Energienstufe: W6). Unterstützungszauber. Wirf einen Würfel. Wird der Zauber nicht gebannt, darfst du sofort eine Nurgling-Einheit in 6 Zoll Umkreis um W3 volle Bases vergrößern oder eine neue Einheit, vollständig irgendwo in 6 Zoll Umkreis um den Dämon positionieren, allerdings nicht näher als 1 Zoll an irgendeiner Einheit oder unpassierbarem Gelände.



## Reiz des Slaanesh

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Jedes gegnerische Modell, das den Dämonen attackieren möchte, muss zunächst einen Moralwerttest ablegen. Bei Bestehen des Tests hat der Reiz des Slaanesh keine Auswirkungen. Wenn das Modell den Test jedoch nicht besteht, darf es in der Nahkampfphase nicht attackieren. Auf Einheiten die immun gegen Psychologie sind, hat dieser Effekt keinen Einfluss.

## Schicksal des Tzeentch

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

In jedem deiner Spielerzüge darf der Dämon einen einzelnen, beliebigen W6 neu würfeln (inklusive einzelner Würfel aus 2W6, 3W6 usw.). Er kann diese Fähigkeit auch verwenden, um Totale Energie beim Zaubern zu bewirken oder einen Patzer zu verhindern.

## Schleimpocken

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Wann immer der Dämon einen Lebenspunkt verliert, müssen alle Modelle in direktem Kontakt mit ihm, die nicht über das Mal des Nurgle verfügen (Freund und Feind), einen Widerstandstest bestehen oder sie verlieren ebenfalls einen Lebenspunkt. Diese unglückseligen Modelle dürfen keine Rüstungswürfe ablegen, um dies zu verhindern, noch können diese auf andere Modelle übertragen werden.

## Schleimspur

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Gegnerische Einheiten erhalten keinen zusätzlichen Bonus auf das Kampfergebnis für einen Angriff in der Flanke oder im Rücken, wenn sie einen Dämon mit dieser Fähigkeit (oder eine Einheit, der er sich angeschlossen hat) bekämpfen.

## Seelenhunger

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne, Nurgle oder Slaanesh**

Im Nahkampf darf der Dämon alle verpatzten Trefferwürfe wiederholen.

## Seelenverschlinger

100 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust, den der Dämon im Nahkampf zufügt, erhält er selbst einen zuvor verlorenen Lebenspunkt geheilt.

## Seuchenschwall

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Der Seuchenschwall ist eine Atemwaffe mit Stärke 2 und den Sonderregeln Giftattacke und ignoriert Rüstungswürfe.

## *Sirenengesang*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Du darfst dieses Geschenk im Spielzug deines Gegners einsetzen, während seine Angriffe angesagt werden. Bestimme eine gegnerische Einheit, die den normalen Grundregeln entsprechend, einen möglichen Angriff auf den Dämon durchführen kann (bzw. auf die Einheit, in der er sich befindet). Diese Zieleinheit muss einen Moralwerttest durchführen. Scheitert der Test, muss sie entweder einen Angriff auf den Dämonen bzw. seine Einheit ansagen oder sofort fliehen, als ob sie einen Paniktest verpatzt hätte. Auf Einheiten die immun gegen Panik sind, hat dieser Effekt keinen Einfluss.

## *übernatürliche Geschwindigkeit*

**50 Punkte**

Der Dämon besitzt die Sonderregel schnelle Bewegung. Diese überträgt sich jedoch nicht auf eine Einheit, welcher er sich angeschlossen hat (noch etwaige Reittiere oder Zugtiere von Streitwagen).

## *überwältigender Gestank*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Alle gegnerischen Modelle in direktem Kontakt mit dem Dämon erhält die Sonderregel schlägt immer zuletzt zu.

## *unnatürliche Wiedergeburt*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Der Dämon darf misslungene Regenerationswürfe wiederholen.

## *unvergängliche Wut*

**25 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne**

Der Dämon darf alle verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe in der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes wiederholen.

## *Versucher*

**50 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss ein gegnerisches Modell in direktem Kontakt mit dem Dämon (nach Wahl des Dämonenspielers, wenn der Dämon sich mit mehreren Modellen im Kontakt befindet) einen Moraltest ablegen. Gelingt der Test, das jenes Modell normal agieren. Wenn der Test jedoch misslingt, attackiert es befreundete Modelle oder Einheiten nach Wahl des Dämonenspielers, welche sich ebenfalls mit ihm im Basekontakt befinden müssen. Verluste von etwaigen Lebenspunkten zählen beim Kampfergebnis für den Dämonenspieler. Sollte es keine geeigneten Ziele in direktem Kontakt mit dem betroffenen Modell geben, attackiert es gar nicht. Auf Modelle die immun gegen Psychologie sind, hat dieser Effekt keinen Einfluss.

## *Vielarmiges Monstrum*

**50 Punkte**

### **Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Dem Dämon wachsen weitere Armee (Sekundärwaffen), mit denen er im Nahkampf Zusatzattacken (2) mit seinen Profiwerten und der Sonderregel Rüstungsbrechend (-1) durchführen darf.

## Zierrat des Nurgle

75 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Der Dämon besitzt die Sonderregel Regeneration (3+) und einen Rüstungswurf (3+), der nicht weiter verbessert werden kann.

## Dämonische Artefakte

Dämonische Artefakte dürfen nur von Zauberern ausgewählt werden, sofern nicht anders beschrieben.

### Allesverschlingender Obsidianorb

50 Punkte

Der allesverschlingende Obsidianorb gewährt seinem Träger Magieresistenz (3).

### Buch des Wandels

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Der Dämon erhält einen Bonus von +1 auf alle Versuche, Zaubersprüche zu wirken.

### Energievortex

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

In jeder eigenen Magiephase generiert der Träger einen zusätzlichen Energiewürfel zu seinem individuellen Pool an Energiewürfeln.

### Stab des Nurgle

50 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Der Stab verfügt über einen gebundenen Zauberspruch (Energienstufe: W6). Geschosßzauber. Der Stab kann ein faulendes Geschoss mit 24 Zoll Reichweite entfesseln, welches W6 Treffer der Stärke 5 verursacht. Sofern die Zieleinheit wenigstens einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust erleidet, muss sie sofort einen Widerstandstest bestehen (verwende den höchsten Wert, wenn die Einheit über unterschiedliche Widerstandswerte verfügt) oder erleidet weitere W6 Treffer. Dies setzt sich so lange fort, bis die Einheit ihren Widerstandstest besteht oder vollständig zerstört wurde.

### Spruchbrecher

25 Punkte

**Nur eine Anwendung**

Einmal pro Spiel darf der Dämon einen Zauberspruch automatisch bannen (wie mit einer magiebannende Spruchrolle).

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



## *Spruchzerstörer*

**50 Punkte**

**Nur eine Anwendung**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Einmal pro Spiel darf der Dämon automatisch einen Zauberspruch bannen (wie mit einer magiebannende Spruchrolle). Werf zudem einen Würfel. Bei einem Wurfresultat von 4+ ist der Zauber für immer aus dem Äther der Magie verbannt und kein Zauberer im Spiel kann diesen mehr zu wirken versuchen, ganz so, als habe er nie existiert. Letzterer Effekt hat keinen Einfluss auf Grundzauber. Diese können nicht aus dem Äther der Magie verbannt werden.

## *Dämonische Ikonen*

**Dämonische Ikonen sind regeltechnisch magische Standarten und dürfen daher vom dämonischen Armeestandartenträger und einigen normalen Standartenträgern dämonischer Einheiten erworben werden.**

### *Banner der Ekstase*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Die Einheit gilt bei einer Niederlage im Nahkampf nicht als „instabil“.

### *Banner des unheiligen Sieges*

**50 Punkte**

Die Standarte addiert W3 auf das Kampfresultat deiner Seite.

### *Banner des Wandels*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Direktschadenszauber. Der in diese Standarte eingewobene Zauberspruch verursacht W6 Treffer der Stärke W6 und der Sonderregel Warpflammen (siehe Lehre des Tzeentch) bei einer gegnerischen Einheit in direktem Kontakt mit dem Ikonenträger.

### *Große Ikone der Verzweiflung*

**75 Punkte**

Alle gegnerischen Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um die Standarte erleiden einen Abzug von -2 auf ihren Moralwert. Die Ikone hat jedoch keinen Einfluss auf Einheiten, die immun gegen Psychologie sind.

### *Großstandarte der Magieverweigerung*

**50 Punkte**

Nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt und vorgestellt haben, aber noch bevor um den ersten Spielzug gewürfelt wird, wählst du eine beliebige Lehre der Magie. Jede geworfene 6 beim Wirken von Sprüchen dieser Lehre als auch der Lehre des Lichts müssen wiederholt werden. Zudem gilt beim Aussprechen von Sprüchen aus der Lehre des Lichts jeder 1er- und 2er-Pasch als Zauberputzer.

### *Höllenfenerbanner*

**50 Punkte**

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

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Direktschadenszauber. Das Banner enthält einen mächtigen Zauberspruch, der, wenn er nicht gebannt wird, bei jeder gegnerischen Einheit im Umkreis von 12 Zoll W6 Treffer der Stärke 6, Flammenattacken verursacht – auch, wenn sie sich im Nahkampf befindet.

## *Ikone der breiigen Pestilenz*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Eine Einheit mit dieser Ikone verursacht „Entsetzen“ bei ihren Feinden.

## *Ikone der immerwährenden Virulenz*

**100 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Jede nicht verhinderte Verwundung, welche die Einheit verursacht, addiert einen zusätzlichen Punkt auf das Kampfergebnis deiner Seite – zusätzlich zu den eigentlichen Punkten für verursachte Lebenspunktverluste.

## *Ikone des Ruhmreichen Chaos*

**75 Punkte**

Alle befreundeten Dämonen im Umkreis von 12 Zoll gelten bei einer Niederlage im Nahkampf nicht als „instabil“.

## *Ikone der schleichenden Fäule*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Eine Einheit mit dieser Ikone darf alle verpatzten Treffer-, Verwundungs- und Regenerationswürfe von 1 wiederholen.

## *Ikone der unnatürlichen Widersacher*

**100 Punkte**

Eine Einheit mit dieser Ikone besitzt die Sonderregeln immun gegen Flammenattacken, immun gegen Giftattacke, immun gegen Todesstoß, Magieresistenz (1) und Zäh (4+).

## *Ikone der Zauberei*

**50 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch**

Eine Einheit mit dieser Standarte erhält einen Bonus von +1 beim Aussprechen von Zaubersprüchen aus der Lehre des Tzeentch. Dies gilt auch für Charaktermodelle, die sich ihr angeschlossen haben oder andersherum. Zudem generiert die Standarte in der eigenen Magiephase einen zusätzlichen Energiewürfel, welcher dem allgemeinen Pool an Energiewürfeln ihrer Seite hinzugefügt wird.

## *Ikone des ewigen Krieges*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Kohnne und Slaanesh**

Eine Einheit mit dieser Ikone erhält die Sonderregel Schneller Angriff.

## *Kriegsikone*

**25 Punkte**

Eine Einheit mit dieser Ikone erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 auf ihr Kampfergebnis.

## *Morastbanner*

**25 Punkte**

**Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle**

Eine Einheit mit diesem Banner besitzt die Sonderregeln immun gegen Flammenattacken und Geländeerfahren (Sumpf).

## Schädelikone

50 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Kohnre**

Eine Einheit mit dieser Ikone besitzt die Sonderregel Schnelle Bewegung. Im Kampf gegen Einheiten der Sturmgarde erhält die Einheit zudem einen zusätzlichen Bonus von +1 auf ihr Kampfergebnis.

## Sierenenbanner

25 Punkte

**Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh**

Wenn eine Einheit mit diesem Banner einen Gegner angreift, muss dieser als Angriffsreaktion stets den „Angriff annehmen“. Er darf nicht „Stehen und Schießen“ oder freiwillig fliehen. Das Banner hat keine Auswirkungen Einheiten die immun gegen Psychologie sind oder wenn sich herausstellt, dass der Träger seinen Angriff aus irgendeinem Grund verpatzt.



# Armeeliste: Dämonen des Chaos

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

## Kommandanten (Charaktermodelle) Kerneinheiten

Dämonenprinz  
Bel'akor<sup>1</sup>  
Blutdämon des Khorne<sup>1</sup>  
Skarbrand<sup>1</sup>  
Großer Verpester des Nurgle<sup>1</sup>  
Glutos Orscollion (0-1)  
Hüter der Geheimnisse<sup>1</sup>  
Shalaxi<sup>1</sup>  
Dexcessa, Krallen des Slaanesh<sup>1</sup>  
Synessa, Stimme des Slaanesh<sup>1</sup>  
Herrscher des Wandels<sup>1</sup>

## Helden (Charaktermodelle)

Herold  
Erhabener Schädelbrecher (0-1)  
Valkia die Blutige (0-1)  
Karnak<sup>2</sup> (0-1)  
Festus der Egelfürst (0-1)  
Fäulnisboten-Hexer<sup>2</sup>  
Schlampiger Lumpensammler<sup>2</sup>  
Maske des Slaanesh<sup>2</sup> (0-1)  
Höllische Entrückung des Slaanesh<sup>2</sup> (0-1)  
Verzerrtes Sinnbild des Slaanesh<sup>2</sup> (0-1)  
Wechselbalg des Tzeentch<sup>2</sup> (0-1)  
Magister des Tzeentch  
Wandelwirker des Tzeentch<sup>2</sup>  
Ogroid Thaumaturg des Tzeentch<sup>2</sup> (0-1)  
Blaue Gelehrte des Tzeentch (0-1)

Niedere Dämonen des ungeteilten Chaos  
Gargoyle<sup>3</sup>  
Zerfleischer des Khorne  
Nurgling<sup>3</sup>  
Seuchenhüter des Nurgle  
Dämonette des Slaanesh  
Horrors des Tzeentch

## Eliteeinheiten

Beobachter des ungeteilten Chaos  
Bluthunde des Khorne  
Schlächterbestie des Khorne  
Seuchendrohnenreiter des Nurgle  
Schleimbestie des Nurgle  
Jägerinnen des Slaanesh  
Jagdstreitwagen des Slaanesh  
Kreischer des Tzeentch

## Seltene Einheiten

Chematrons des ungeteilten Chaos  
Zerschmetterer des Khorne  
Scyla Anfingrimm (0-1)  
Schädelkanone des Khorne  
Unreine des Nurgle  
Jabberlüge des Nurgle  
Slaaneshbestie  
Höllenschinder des Slaanesh  
Feuerdämon des Tzeentch  
Flammenstreitwagen des Tzeentch

## „Reittiere“

Moloch des Khorne  
Seuchendrohne des Nurgle  
Sänfte des Nurgle  
Pestschnecke des Nurgle  
Speibestie des Nurgle  
Sänfte des Slaanesh  
Slaaneshpferd  
Flugdämon des Tzeentch

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

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

<sup>2</sup> Darf nicht der General deiner Armee sein.

<sup>3</sup> Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernausswahl.

# Die Armee im Überblick

## Dämonenprinz

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



## Be'Lakor

Bel'akor, der Dunkle Meister, ist der erste aller Dämonenprinzen und ein großartiger Champion des Chaos. In unwirkliche Schatten gehüllt und von monströsen Flügeln hoch über das Schlachtfeld getragen betrachtet Be'lakor die Bemühungen seiner Feinde mit verbitterter Verachtung, wenn sie sich vergebens gegen seine diabolischen Pläne wehren. Während die Reiche der Sterblichen in der Folge der verheerenden Seelenkriege ins Chaos stürzen, weiß der Erste Prinz, dass seine Zeit endlich gekommen ist. Weder Sterbliche noch Götter können seiner Ambition Einhalt gebieten.



## Blutdämon des Khorne

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



## Skarbrand

Skarbrand ist als einer von Khornes größten Champions bekannt. Seine eigene Blutgier erwies sich letztlich als sein eigener Untergang. Er tötete zahllose Sterbliche im Namen des Blutgottes, und die Überlebenden wagten es nicht, seinen Namen lauter als im Flüsterton auszusprechen. Als er jedoch Khorne selbst herausforderte, wurde offenbar, dass sein Ehrgeiz weit größer war als seine Macht. Khorne bestrafte Skarbrand, indem er ihm die Persönlichkeit raubte, seinen Körper brach und seine Flügel zerriss. Nun ist von dem Dämon wenig mehr übrig als eine gepeinigste Hülle voll von reinem, mörderischem Hass. Weder Treue noch Vernunft binden ihn, und er ist dazu verdammt, ohne Sinn oder Ziel unablässig und wahllos zu töten – wo Skarbrand wütet, kommen schnell eine Menge Blut und Schädel zusammen.



## Großer Verpester des Nurgle

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



## Glutos Orscollion

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





## Hüter der Geheimnisse

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



## Shalaxi

Shalaxi ist als Monarch der Jagd bekannt und Slaaneshs Waffe gegen die Dämonen der anderen Chaosgötter. Dieser statuengleiche Krieger kann die Geheimnisse der Feinde des Dunklen Prinzen dank seiner geschärften Sinne lesen und hat Tausende und mehr Rivalen erschlagen.



## Dexcessa, Krallen des Slaanesh

Auf dem Höhepunkt von Morathis Aufstieg zur Göttin entkam ein Tropfen von Slaaneshs göttlicher Essenz aus seinem Gefängnis und entfloh der Taschendimension zwischen den Reichen. Dieser verfluchte Hybrid wurde der Neugeborene genannt und war von der Macht des Dunklen Prinzen ebenso durchdrungen wie von den widerhallenden Kräften von Morathi selbst, sodass Zwillingsskulpturen entstanden, die einander an Leib und Seele widerspiegelten.

Die Dämonin Dexcessa folgte vielleicht der Neigung zur Gewaltbereitschaft ihrer „Mutter“. Sie verkörpert physische Exzesse und tödliche Kampfkraft. Sie empfindet perverse Freude daran, Scharen der Sterblichen niederzuschlagen, während sie über das Schlachtfeld tanzt.



## Synessa, Stimme des Slaanesh

Auf dem Höhepunkt von Morathis Aufstieg zur Göttin entkam ein Tropfen von Slaaneshs göttlicher Essenz aus seinem Gefängnis und entfloh der Taschendimension zwischen den Reichen. Dieser verfluchte Hybrid wurde der Neugeborene genannt und war von der Macht des Dunklen Prinzen ebenso durchdrungen wie von den widerhallenden Kräften von Morathi selbst, sodass Zwillingsskulpturen entstanden, die einander an Leib und Seele widerspiegelten.

So wie die Verlockungen des Slaanesh sich einen Weg in den Verstand der Schwachen bahnen, so bedient sich die Dämonin Synessa honigsüßer Worte, um alle in Hörweite zu umgarnen, während sie ihre Feinde in einem unerbittlichen magischen Feuerhagel zu Asche verbrennt, sollten sie ihren verführerischen Worten Widerstand zu leisten wagen.



## Herrscher des Wandels

Die größten von Tzeentchs Dämonen, die Herrscher des Wandels, schimmern vor roher Magie. Mit dem Schnippen seiner Klaue kann ein Herrscher des Wandels Feinde in Albträume schleudern oder sie mit dem Wyrdf Feuer des Tzeentch verbrennen. Eine solch gerissene Kreatur kann die Zauber des Gegners stehlen und selbst einsetzen oder mit seiner eigenen Magie ganze Formationen des Feindes zerstören.



## Herolde des Chaos

Dämonische Herolde sind die Sennboten des Chaos. Sie sind in der Lage, dem Wüten der Feinde für eine beträchtliche Zeit widersteht und sind dabei selbst tobende Meister des Kampfes und spielend in der Lage, ganze Einheiten geringerer Krieger niederzumachen. Je mehr sie das Wohlwollen der Dunklen Götter erlangen, desto näher darf sie an ihren Thron herantreten.



## Erhabener Schädelbrecher

Der erhabene Schädelbrecher gehört zu Khornes größten Günstlingen und tötet, um im ruhmreichen Namen des Blutgottes weiter aufzusteigen. Jeder mit seinen grässlichen Waffen geführte Angriff, jede erfolgte Tötung, jeder ohne Gnade oder Zögern erschlagene panische Feind bringt ihn dem Höhepunkt der Blutlust näher. Er ist ein wütender, herumwirbelnder Strom aus schierer Gewalt, der nichts am Leben lässt, was nicht dem Blutgott huldigt.



## Valkia die Blutige

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



## Karnak

Karnak ist immer hungrig und stets wachsam, die Gestalt gewordene Vergeltungssucht seines Meisters, des Blutgottes Khorne. Hat er erst einmal die Fährte seiner Beute gewittert, so wird die unermüdliche Jagd dieses Raubtieres erst enden, wenn er das zerrissene Fleisch seines Opfers in den Fangzähnen hält.





## Festus der Egelfürst

Festus summt ein fröhliches Lied, während er über das Schlachtfeld schreitet und sich an den wundervollen Gelegenheiten für Experimente erfreut, die die Schrecken des Krieges ihm bieten. Er trägt ein ganzes alchemistisches Labor auf seinem Rücken, das blubbernde Tiegel und klimpernde Phiolen enthält, deren Inhalt er nur zu gern Freund wie Feind verabreicht. Jene von ähnlicher körperlicher Verfassung wie er werden durch seine üblen Gebräue belebt, während die Feinde, die er zwingt, sie zu trinken, sich oft sofort in Nichts auflösen oder sogar platzen, was die Wirksamkeit von Festus eindrucksvoller medizinischer Fahrlässigkeit auf grässliche Weise unterstreicht.



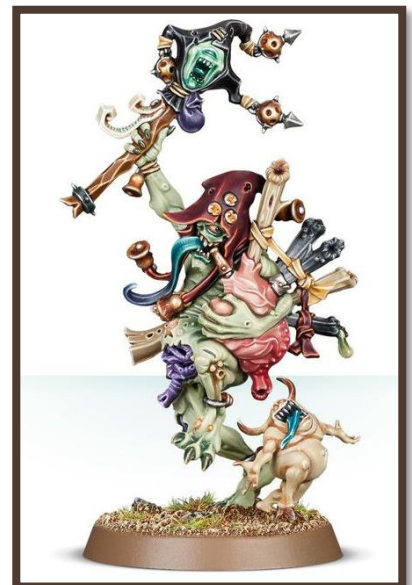
## Fäulnisboten-Hexer

Fäulnisboten-Hexer sind Meister fauliger Magie, die Ströme brackigen, die Seele verdorren lassenden Schleims hervorwürgen oder ihre Verbündeten mit der Macht der Pestilenz erfüllen. Sie genießen Akte der Verderbnis und können sogar wilde arkane Phänomene infizieren. Dämonische Armeen des Nurgle betreten das Schlachtfeld selten ohne einen Fäulnisboten-Hexer. Als Ankerpunkte abscheulicher arkaner Magie würgen diese Hexer schleimige Anrufungen hervor, die ihre Feinde mit Krankheiten schlagen.



## Schlampiger Lumpensammler

Während die Witze und Lieder des Lumpensammlers, der sich mit der Kicherpest angesteckt hat, bei seinen mürrischen Artgenossen nicht unbedingt für viel Spaß sorgt, finden die niederen Dämonen des Nurgle seine Kapriolen zum Kreischen komisch. Zum Pech seiner Feinde ist diese Seuche äußerst ansteckend und kann bei Sterblichen zu Lachkrämpfen führen, bis das Seitenstechen tödlichen Dolchstößen gleicht. Obwohl seine Possen die Kriegerscharen Nurgles bespaßen, während sie in die Schlacht ziehen, wartet ein grässliches Schicksal auf den schlampigen Lumpensammler, denn eines Tages wird er selbst zum nächsten faulenden Fleischball, welcher von einem neuen Opfer der Kicherpest gespielt wird.



## Maske des Slaanesh

Einst diente die Maske der Unterhaltung von Slaanesh, bis sie ihm missfiel und ins Exil geschickt wurde. Seither ist sie dazu verflucht, als Aussätziger durch die Reiche der Sterblichen zu tanzen. Wer von ihrer endlosen Aufführung angelockt wird, ist zu einem schnellen und spektakulär anmutenden Tod verurteilt.



## Höllische Entrückung des Slaanesh

Als Dirigentin des Missklangs erfüllt die Höllische Entrückung das Schlachtfeld mit Schmerzensschreien und unverhohlenen Ausrufen der Verzückung. Sie ist die Virtuosa in Slaaneshs Chor und zieht die dämonischen Legionen des Dunklen Prinzen an.



## Verzerrtes Sinnbild des Slaanesh

Das verzerrte Sinnbild winden sich mit peitschenden metallischen Tentakeln das Schlachtfeld entlang und verzerrt sich unter der Kontrolle ihrer dämonischen Aufseherinnen, um die dunkelsten Bedürfnisse und tiefsten Ängste ihrer Feinde in ihrem Spiegel zu zeigen.



## Wechselbalg des Tzeentch

Niemand bemerkt die Anwesenheit des Dämons, den man den Wechselbalg nennt, bis es zu spät ist. Der Wechselbalg ist ein Meister der Illusion und der Verkleidung. Er verbirgt sich inmitten der Reihen des Feindes und sät dort Verwirrung und Täuschung. Wenn es an der Zeit ist, die fleischliche Maskerade aufzugeben, setzt er offen Hexerei ein, um den Feind zu vernichten.



## Magister des Tzeentch

Der Magister ist ein mächtiger Hexer, der Tzeentch dient. Von arkaner Energie erfüllt führt der Magister fantastisches Feuer, um den Feind zu verbrennen oder in gurgelnde, missgestaltete Fleischhaufen zu verwandeln. Als Mitglied der Kabale eines arkanen Kultes des Tzeentch setzt der Magister alle seine finsternen Kräfte ein, um im Namen seines Herren den Wandel und die Zerstörung über die Reiche der Sterblichen zu bringen.



## Wandelwirker des Tzeentch

Der Wandelwirker wirbelt inmitten tobender Massen von Horrors herum, die zu Fuß in den Kampf eilen. Dieser mächtige Hexer entfesselt Stürme mutierender Magie gegen seine Feinde und jauchzt und kichert, wenn er die Feinde des Wandelgottes in lebende, kreischende Fackeln verwandelt und in den feindlichen Linien schreckliche Verheerung anrichtet.





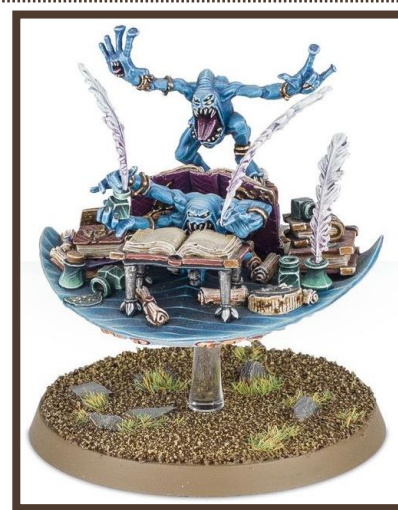
## Ogroid Thaumaturg des Tzeentch

Über die Ogroid Thaumaturgen ist nur wenig wirklich bekannt – abgesehen von ihren furchterregenden Fähigkeiten in der Schlacht. Wenn sie in Rage geraten, winden sich arkane Energien auf ihrer Haut und geheimnisvolle Symbole leuchten auf ihren muskelbepackten Gestalten. Vielfarbige Flammen des Tzeentch brechen um sie herum aus, während sie mit bloßen Händen ihre Feinde zerreißen und verleihen ihnen die Kraft, selbst Sigmarite-Rüstung mit ihren respekt einflößenden Hörnern zu durchstoßen. Am verstörendsten ist, dass diese Kreaturen keine einfachen Rohlinge sind, sondern über beeindruckende magische Fähigkeiten verfügen und Blitze sengender Energie auf ihre Feinde schleudern können.



## Blaue Gelehrte des Tzeentch

Tzeentch erschuf die zwei Dämonen P'tarix und Xirat'p, damit sie jeden existierenden Zauber lernen. Die blauen Gelehrten, wie sie genannt werden, fliegen auf ihrer dämonischen Discus des Tzeentch durch die Reiche auf der Suche nach jedem Fragment arkanen Wissens. Während P'tarix Zaubersprüche aufschreibt und nahe Feinde mit seinen Schreibfedern sticht, liest sein Zwilling Xirat'p die geschriebenen Worte laut vor und wirkt fremdartige Zauber.



## Niedere Dämonen des ungeteilten Chaos

Niedere Dämonen stellen die schwächsten Manifestationen des Chaos dar und lassen sich am einfachsten beherrschen, sind für den einfachen Krieger trotzdem eine tödliche Gefahr.



## Gargoyle

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





## Zerfleischer des Khorne

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



## Nurplings

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



## Seuchenhüter des Nurgle

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



## Dämonette des Slaanesh

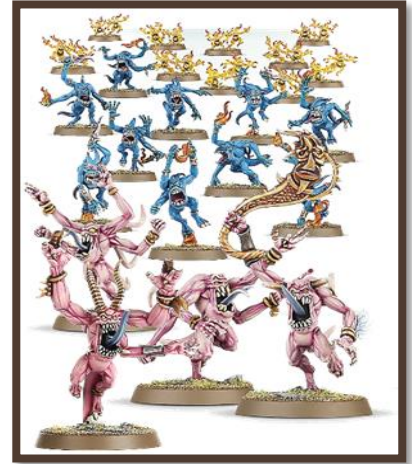
Dämonetten des Slaanesh sind die Niederen Dämonen und die zahlreichsten seiner Diener. Sie besitzen ebenfalls die hypnotische Ausstrahlung, für die alle Dämonen des Slaanesh berüchtigt sind. Sie sind bössartige, mitleidlose Kämpfer, die mit erstaunlicher Geschwindigkeit und Anmut angreifen.



## Horrors des Tzeentch

Die leuchtenden Rosa Horrors brabbeln mit irrer Lebhaftigkeit wirre Worte vor sich hin und fuchteln mit ihren Armen. So erfüllen sie die Luft mit reiner Magie. In großer Zahl erzeugen die Rosa Horrors dabei so viel arkane Kraft, dass sie wider-natürliche Feuerstöße auf den Feind schleudern können. Im Nahkampf gebraucht ein Rosa Horror seine kräftigen Hände, um den Feind zu würgen, und sollte er ge-tötet werden, mutiert er und bringt einen Blauen Horrors hervor.

Die Blauen Horrors werfen dem Feind finstere, rachsüchtige Blicke zu und sind so nachtragend und verbittert, wie ihre rosafarbenen Vettern fröhlich und wankel-mütig sind. Mürrisch murmeln die Blauen Horrors vor sich hin, und während ihre Fingerspitzen azurfarbenes Feuer verströmen, stampfen sie beleidigt protestie-rend mit den Füßen auf. Sollte ein Blauer Horror erschlagen werden, ächzt und stöhnt er; er bricht in grelle Flammen aus und verwandelt sich in ein paar Flam-mende Horrors.



## Beobachter des ungeteilten Chaos

Beobachter sind Diener des ungeteilten Chaos, die durch finstere Rituale aus an-deren Existenzebenen des Chaos herbeigerufen werden. Sie sind die Späher der finsternen Legion und Wächter der dunklen Portale.



## Bluthunde des Khorne

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



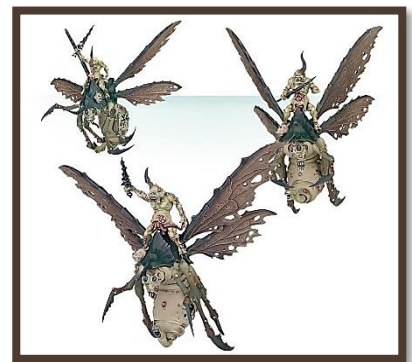
## Schlächterbestie des Khorne

Eine Schlächterbestie ist ein schwerfälliges Monstrum aus Muskeln und Aggression. Eine solche Kreatur lässt sich nicht mit gewöhnlichen Mitteln stoppen, und jene, die dumm genug sind, es zu versuchen, werden zum Lohn ihrer Mühen in Stücke gerissen und verspeist. Sie ist der Inbegriff von Gewalt. Sie besitzt vier verschieden große Vorderarme, einen muskelbepackten Körper und eine dreifach gesplante Zunge, während ihr gewaltiger Kopf einen Haufen Augen und mehrere Zahnreihen zeigt. Die Kreatur hat chitinartige, faltig-stachelige Haut und steht auf hufartigen Füßen. Chaossymbole, ein ritueller Dolch des Bindens und verschiedene Waffen stecken in ihrem Rücken. Enthalten ist auch ein alternativer Kopf ohne Zunge; dieser hat stattdessen ein gefletschtes Maul und Auswüchse, die aus seinem Gesicht hervorragen.



## Seuchendrohnenreiter des Nurgle

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



## Schleimbestie des Nurgle

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



## Jägerinnen des Slaanesh

Slaaneshpferde sind flinke und äußerst beunruhigende Kreaturen mit muskulösen Gliedern und langen, giftriefenden Zungen. Man sagt, dass eine einzige Berührung ausreicht, um einen Mann von Krämpfen geschüttelt sterben zu lassen. Die auf ihnen reitenden Dämonen sind kaum weniger tödlich, denn dank ihrer langen Scherenhände können sie ihre Gegner im Vorbeireiten köpfen oder verstümmeln.





## Jagdstreitwagen des Slaanesh

Jagdstreitwagen sind keine besonders subtilen Schöpfungen. Slaaneshpferde mühen sich, den Streitwagen zu ziehen, während rotierende Klingen wirbelnde Formen und grelle, prächtige Farben in die Luft zeichnen. Die metallenen Achsen erzeugen eine kreischende Dissonanz ähnlich den Schreien gequälter Seelen, die sich im Wechsel mit den Gesängen der Dämonetten und den Rufen der Slaaneshpferde zu einer grässlichen Kakophonie verbindet.



## Kreischer des Tzeentch

Kreischer des Tzeentch jagen schreiend durch den Himmel und ziehen eine schimmernde Spur aus Magie des Wandels hinter sich her. Wenn sie Feinde passieren, schlitzten sie diese mit ihren messerscharfen Hörnern und Finnen auf, ehe sie herabstoßen und mit ihren reißenden Zähnen die Beute zerfetzen. Der Biss eines Kreischerers ist sehr gefährlich, denn die unzähligen Zähne seines Schlundes reißen große Brocken Fleisch aus dem Opfer.



## Chematrons des ungeteilten Chaos

Ein Chematron ist eine mittels Magie aus mehreren anderen Wesen unterschiedlicher Spezies (z.B. Menschen, Tiere oder Pflanzen) geschaffene Mischkreatur. Sie bergen das pure Chaos in sich, ohne jedoch einer spezifischen Gottheit zugehörig zu sein.





## Zerschmetterer des Khorne

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



## Scyla Anfingrimm

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



## Schädelkanone des Khorne

Die Schädelkanonen sind monströse Verschmelzungen aus dämonischem Geist und höllengeschmiedeter Maschine. Sie brennen vor Verlangen, Blut zu vergießen und Knochen zu zerschmettern, um Khorne mit jedem zertrampelten Feind zu preisen.



## Unreine des Nurgle

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



## Jabberlüge des Nurgle

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



## Slaaneshbestie

Eine Slaaneshbestie ist ein bizarrer Dämon, eine Bastardkreatur mit reptilischen, insektoiden und anthropomorphischen Zügen. Sie sind sehr schnell und können mit beängstigender Geschwindigkeit über jegliche Art Gelände huschen. Obwohl eine Slaaneshbestie etwas zerbrechlicher ist als viele andere Dämonen, würde nur ein Narr seine Fähigkeiten im Kampf unterschätzen.



## Höllenschinder des Slaanesh

Der Dunkle Prinz des Chaos ist besonders stolz auf die Pracht seines dekadenten Reiches. Doch die ständigen Kriege, die das Reich des Chaos definieren, machen durch Berge von Leichenteilen ständig die von Slaanesh angestrebte Perfektion zunichte. Die Höllenschinder wurden geschaffen, um die Ebenen zu befahren und mit ihren Klängen Fleisch und Knochen zu zerschneiden, sodass diese von der anderweltlichen Flora vertilgt werden können.



## Feuerdämon des Tzeentch

Ein einzelner Flammendämon kann einen Strahl vielfarbiger Flammen ausstoßen, der ganze Einheiten des Feindes in Haufen aus geschwärzten Knochen verwandelt. Doch sie kommen zumeist in Scharen und bringen nichts als Unheil und Schrecken über die Sterblichen der zivilisierten Welt. Die Warpflammen wogen, als hätten sie ein eigenes Bewusstsein; mit ihren knisternden Feuerzungen bilden sie grauenhafte Gesichter und unheilvolle Zeichen. Sollte ein Feind dieses tosende Inferno überstehen, so beißt der Flammendämon ihn mit seinem flammenden Maul.



## Flammenstreitwagen des Tzeentch

Ein Streitwagen des Tzeentch wird von einem Paar Kreischern durch die Lüfte gezogen und schwebt auf einer Welle aus vielfarbigen Flammen, die alles versengen, das sie berühren. Der Feuerdämon, der sich auf dem Streitwagen windet, kann einen Schwall wogenden Feuers ausstoßen, eine widernatürliche Feuersbrunst, die gelöscht werden kann und doch wieder und wieder aufflammt und den Feind verbrennt.

