

22.06.2024

TAWA
unitcards



Dämonen des Chaos



Ungeteilt

Bel'akor

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



B 8"	KG 8	BF 5	S 6	W 6	RS 3+	LP 5	I 8	A 6	MW 9
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	-----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Riesig (6)

Base: 50x50mm

Kosten: 400 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und Schattenriss

Optionen

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

Darf Dämonengeschenke, mit Ausnahme von dämonischen Waffen, im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	6	6	-3	1
•	Schattenriss <i>Verzauberte Handwaffe, verursacht multiple Lebenspunktverluste (2)</i>	Nah	4+	6	7	-4	2

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Der Dunkle Meister	Bel'akor und verbündete Dämonen im Umkreis von 6" dürfen verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe von 1 im Nahkampf wiederholen.
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 4.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Monster, Dämon*, Der Dunkle Meister, *Entsetzen, Fliegen*, Ledrige Haut (4), Mal des ungeteilten Chaos, *Zauberer* (4)



TaWa

Dämonenprinz

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



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

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 280 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

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

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

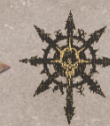
Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Monster*, *Dämon*, *Entsetzen*, Ledrige Haut (2), Mal des ungeteilten Chaos, *Zauberer* (3)



Talwa

Herold

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 120 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

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

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Herold deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandarten-träger aufgewertet werden.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie*, *Dämon*, Ledrige Haut (1), Mal des ungeteilten Chaos, *Zauberer* (1)



TaWa

Niedere Dämonen

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

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

Aufstockung: Weitere Modelle für je 10 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Darf eine dämonische Ikone im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie, Dämon*, Ledrige Haut (1), Mal des ungeteilten Chaos



TaWa

Gargoyle

mit dem Mal des ungeteilten Chaos



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 140 Pkt. für 10 Modelle

Aufstockung: Bis zu 20 weitere Modelle für je 14 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Unbedeutend	Diese Einheit zählen nicht gegen das Minimum an Kerneinheiten, die du aufstellen musst!

Spezifikation: Dämonen des Chaos, Bestien, Dämon, Fliegen, Mal des ungeteilten Chaos, Plänkler, Unbedeutend



TaWa



Khorne

Dämonenprinz

mit dem Mal des Khorne



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

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 280 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	5	6	-3	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 4.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, Monster, Dämon, Entsetzen, Ledrige Haut (4), Magieresistenz (2), Mal des Khorne, Todesstoß



TaWa

Herold

mit dem Mal des Khorne



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 140 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und Schädelumhang

Optionen

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Herold deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandarten-träger aufgewertet werden.

Darf einen Moloch des Khorne als Reittieroptionen erhalten.

Ausrüstung

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

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schädelumhang	Dämonengeschenk – Dämonisches Allerlei. Du darfst alle misslungene Rüstungswürfe von 1 für den Herold wiederholen.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Blut muss fließen	Für jedes Modell, welches der Herold mit seinem Todesstoß ausschaltet, heilt er sofort eine Verwundung.
•	Blutschild	Erfolgreiche Verwundungswürfe von 6, welche sich gegen die Einheit richten, müssen wiederholt werden.
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 3.
•	Schädel für Khorne	Du darfst alle misslungenen Verwundungswürfe von 1 für die Einheit wiederholen.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie*, Blut muss fließen, Blutschild, *Dämon*, Ledrige Haut (3), Mal des Khorne, Schädel für Khorne, *Todesstoß* (6)



TaWa

Valkia die Blutige

mit dem Mal des Khorne



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 180 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe, Slaupnir und Stachelschild

Optionen

Darf Dämonengeschenke, mit Ausnahme von Waffen und Rüstungen, im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	4	4	-1	1
•	Slaupnir	Nah	4+	4	5*	-2*	W3

Verzauberte Waffe; S+1 wenn Valkia als Angreiferin gilt; Multiple Lebenspunktverluste (W3); Todesstoß (6)

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Stachelschild	Verzauberter Schild. Verbessert den Rüstungswurf um 2. Für jeden von Valkias erfolgreich durchgeführten Rüstungswurf von 6 gegen eine Nahkampfattacke, erleidet das Modell, das den Wurf ausgelöst hat, sofort einen Treffer der Stärke 3. Dies geschieht, bevor irgendwelche Verluste entfernt werden und wird wie eine Spezialattacke von Valkia behandelt.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Fliegender Schrecken	Wird deine Armee von „Valkia die Blutige“ begleitet, gelten Gargoyle deiner Armee als vollwertige Kerneinheiten und werden somit auch gegen das Minimum an Kerneinheiten angerechnet, die du aufstellen musst. Zudem wird das Mal des ungeteilten Chaos all deiner Gargoyleeinheiten durch das Mal des Khorne ersetzt, wodurch diese punktetechnisch jedoch teurer als herkömmliche Gargoyle mit dem Mal des ungeteilten Chaos werden.
•	Kriegsfurie	Für jedes Modell, welches Valkia durch einen Todesstoß ausschaltet, erhält sie permanent eine Zusatzattacke. Es empfiehlt sich daher die Anzahl der entscheidenden Modelle zu notieren.
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 1.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, Infanterie, Dämon, Fliegen, Fliegender Schrecken, Kriegsfurie, Ledrige Haut (1), Mal des Khorne



Talwa

Zerfleischer

mit dem Mal des Khorne



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 155 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 14 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Darf eine dämonische Ikone im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
•	Schädel für Khorne	Du darfst alle misslungenen Verwundungswürfe von 1 für die Einheit wiederholen.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie, Dämon*, Ledrige Haut (2), Mal des Khorne, Schädel für Khorne, Todesstoß (6)



TaWa

Gargoyle

mit dem Mal des Khorne



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 160 Pkt. für 10 Modelle

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

Ausrüstung: Handwaffen

Hinweis

Diese Einheitenvariante der Gargoyle steht dir nur zur Verfügung, wenn deine Armee von „Valkia die Blutige“ begleitet wird.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Fliegender Schrecken	Wird deine Armee von „Valkia die Blutige“ begleitet, gelten Gargoyle deiner Armee als vollwertige Kerneinheiten und werden somit auch gegen das Minimum an Kerneinheiten angerechnet, die du aufstellen musst. Zudem wird das Mal des ungeteilten Chaos all deiner Gargoyleinheiten durch das Mal des Khorne ersetzt, wodurch diese punktetechnisch jedoch teurer als herkömmliche Gargoyle mit dem Mal des ungeteilten Chaos werden.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, Bestien, Dämon, Fliegen, Fliegender Schrecken, Mal des Khorne, Plänkler



TaWa



Nurgle

Dämonenprinz

mit dem Mal des Nurgle



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

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 350 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Fliegenwolke	Ziehe immer von allen Trefferwürfen (sowohl im Nah- als auch Fernkampf), die diese Einheit als Ziel haben, -1 ab.
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Monster*, *Dämon*, *Entsetzen*, Fliegenwolke, Ledrige Haut (3), Mal des Nurgle, *Zauberer* (3)



TaWa

Herold

mit dem Mal des Nurgle



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 160 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und heilende Elixiere

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Herold deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandarten-träger aufgewertet werden.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Faulfliege
- Pestschnecke
- Sänfte
- Speibestie

Ausrüstung

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

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Heilende Elixiere	Dämonengeschenk – Dämonisches Allerlei. Das Modell nimmt zu Beginn jedes deiner Spielzüge einen kräftigen Schluck seines Elixiers und heilt so eine Verwundung, was jedoch keine ausgeschalteten Modelle zurückbringen kann.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 3.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie*, *Dämon*, Ledrige Haut (3), Mal des Nurgle, *Zauberer* (1)



Talwa

Fäulnisboten-Hexer

mit dem Mal des Nurgle



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 160 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie*, *Dämon*, Ledrige Haut (2), Mal des Nurgle, *Zauberer* (2)



TaWa

Schlampiger Lumpensammler

mit dem Mal des Nurgle



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 160 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und heilende Elixiere

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Nurgle auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Heilende Elixiere	Dämonengeschenk – Dämonisches Allerlei. Das Modell nimmt zu Beginn jedes deiner Spielzüge einen kräftigen Schluck seines Elixiers und heilt so eine Verwundung, was jedoch keine ausgeschalteten Modelle zurückbringen kann.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
•	Schicksal der Kicherpest	Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6). Direktschadenszauber. Wird der gebundene Spruch erfolgreich gewirkt, muss der Pest-Pocken-Schreiber ein befreundetes Modell innerhalb von 6" mit dem Schicksal der Kicherpest strafen (notfalls sich selbst; entferne das gewählte Modell als Verlust aus dem Spiel). Anschließend wirf für jedes Modell (Freund und Feind) innerhalb von 12" um das gestrafte Modell, dass nicht mit dem Mal des Nurgle gesegnet ist, einen Würfel. Bei einem Wurfresultat 6 erleidet das jeweilige Modell eine automatische Verwundung, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie*, *Dämon*, Ledrige Haut (1), Mal des Nurgle, Schicksal der Kicherpest, *Zauberer* (1)



Talwa

Nurqlings

mit dem Mal des Nurgle



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

Basisinformationen

Größe: Winzig (1)

Base: 40x40mm

Kosten: 120 Pkt. für 3 Modelle

Aufstockung: Bis zu 9 weitere Modelle für je 40 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Muss eine der folgenden Sonderregeln erhalten:

- Kundschafter
- Vorhut

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
•	Fliegenwolke	Ziehe immer von allen Trefferwürfen (sowohl im Nah- als auch Fernkampf), die diese Einheit als Ziel haben, -1 ab.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, Schwarm, Dämon, Fliegenwolke, Ledrige Haut (1), Mal des Nurgle, Plänkler



TaWa

Seuchenhüter

mit dem Mal des Nurgle



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 155 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 14 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Darf eine dämonische Ikone im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 2.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie, Dämon*, Ledrige Haut (2), Mal des Nurgle

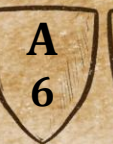




SLAANESH

Dämonenprinz

mit dem Mal des Slaanesh



Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 320 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Slaanesh auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

#	Waffe	Reichweite	Treffer	A	S	RD	SW
•	Handwaffe	Nah	4+	6	5	-3	1

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 2.
•	Präsenz der Betörung	In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben. Modelle, die immun gegen Psychologie sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Monster*, *Dämon*, *Entsetzen*, Ledrige Haut (2), Mal des Slaanesh, Präsenz der Betörung, Rüstungsbrechende Nahkampattacken (-1), Zauberer (3)



TaWa

Herold

mit dem Mal des Slaanesh



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 140 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Slaanesh auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Herold deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandarten-träger aufgewertet werden.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Slaaneshpferd
- Jagdstreitwagen
- Höllenschinder

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Antonym	Du darfst alle misslungenen Rettungswürfe von 1 für den Herold wiederholen.
•	Präsenz der Betörung	In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben. Modelle, die immun gegen Psychologie sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie*, *Antonym*, *Dämon*, Mal des Slaanesh, *Präsenz der Betörung*, *Rüstungsbrechende Nahkampattacken (-1)*, *Vernichtender Angriff*, *Zauberer (1)*



TaWa

Dämonetten

mit dem Mal des Slaanesh



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

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 155 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Aufstockung: Weitere Modelle für je 14 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Darf eine dämonische Ikone im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Präsenz der Betörung	In der ersten Nahkampfphase eines jeden Nahkampfes müssen gegnerische Modelle Trefferwürfe von 6 wiederholen, die diese Einheit zum Ziel haben. Modelle, die immun gegen Psychologie sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie, Dämon*, Mal des Slaanesh, Präsenz der Betörung, *Rüstungsbrechende Nahkampattacken (-1)*



TaWa



Tzeentch

Dämonenprinz

mit dem Mal des Tzeentch



B 7"	KG 7	BF 4	S 5	W 5	RS 6	LP 5	I 7	A 4	MW 8
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------

Basisinformationen

Größe: Groß (5)

Base: 50x50mm

Kosten: 320 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Ledrige Haut	Verbessert den Rüstungswurf um 1.
•	Von Magie berührt	Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch, der Zauber jedoch misslungen ist, darf der Zauberer in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wie bei einem Grundzauber, sofern er noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Monster, Dämon, Entsetzen*, Ledrige Haut (1), Mal des Tzeentch, Von Magie berührt, Zauberer (4)



TaWa

Herold

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 160 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und Schriftrolle der Zauberei

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Herold deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandarten-träger aufgewertet werden.

Darf eine der folgenden Reittieroptionen erhalten:

- Flugdämon des Tzeentch
- Flammenstreitwagen des Tzeentch

Ausrüstung

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

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Schriftrolle der Zauberei	Gebundener Zauberspruch (Energienstufe W6). Unterstützungszauber. Eine Anwendung. Wurde die Schriftrolle erfolgreich rezitiert und nicht gebannt, so darfst du für den Rest dieser Magiephase, für den rezitierenden Herold, misslungene Zauberwürfe wiederholen. Auf diese Weise kannst du sogar einen Kontrollverlust beim Zaubern korrigieren (oder provozieren).

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Präsenz des Tzeentch	Schließt sich ein Modell mit dieser Fähigkeit einer Einheit Horrors an, addiert jenes Modell +1 zu seinen Zauberwürfen.
•	Von Magie berührt	Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch, der Zauber jedoch misslungen ist, darf der Zauberer in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wie bei einem Grundzauber, sofern er noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie, Dämon*, Mal des Tzeentch, Präsenz des Tzeentch, Von Magie berührt, *Zauberer (2)*



TaWa

Magister

mit dem Mal des Tzeentch



B

4"

KG

3

BF

4

S

3

W

3

RS

-

LP

2

I

3

A

1

MW

8

Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 180 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Lebendes Depot	Ein Magister mit dem Mal des Tzeentch kann zu Beginn seiner Magiephase seine eigenen Energiewürfel (alle oder nur einen Teil davon – deine Entscheidung) auf einen befreundeten Zauberer in 6" Umkreis, welcher ebenfalls mit dem Mal des Tzeentch gesegnet ist, übertragen. Diese Zauberer kann die übertragenen Energiewürfel wie seine eigenen nutzen und seinem individuellen Pool an Energiewürfeln hinzufügt. Für jeden auf diese Weise übertragenen Energiewürfel erleidet der Magister jedoch im Anschluss an die Übertragung einen Treffer der Stärke 3, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.
•	Vasall des Tzeentch	Bevor ein Zauberer mit dem Mal des Tzeentch einen Zauber zu wirken versucht, kannst du einen befreundeten Magister in 6" auswählen, um den Spruch über ihn zu wirken. Wenn du dies tust, kannst du die Sichtlinie und Reichweite vom Magister anstelle vom eigentlichen Zauberer aus messen, ganz so, als habe dieser Magister den Zauber gewirkt.
•	Von Magie berührt	Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberer dieses Modells ein Pasch, der Zauber jedoch misslungen ist, darf der Zauberer in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wie bei einem Grundzauber, sofern er noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie, Dämon*, Lebendes Depot, Mal des Tzeentch, Vasall des Tzeentch, Von Magie berührt, Zauberer (2)



Talwa

Wandelwirker

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 180 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffe und arkaner Foliant

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

#	Sonstige Ausrüstung	Effekt
•	Arkaner Foliant	Dämonengeschenk - Dämonisches Allerlei - Eine Anwendung (speziell). Wenn ein Wandelwirker des Tzeentch einen Zauber wirkt, kann er zuvor aus seinem arkanen Folianten rezitieren. Wirf hierfür zwei Würfel und lege den mit dem niedrigeren Wurfresultat für jedermann gut sichtbar zur Seite. Der andere Würfel kann ignoriert werden. Dann lege den eigentlichen Komplexitätstest ab. Einmal pro Spiel darfst du den beiseitegelegten Würfel gegen einen der soeben geworfenen Energiewürfel austauschen, ohne dabei die entsprechenden Wurfresultate jener Würfel zu verändern. Durch den Tausch der Würfel kann sogar ein Zauberpapier verhindert oder ein Zauber mit totaler Energie gewirkt werden. Nach dem finalen Ermitteln der Energiestufe wird der beiseitegelegte bzw. getauschte Würfel wieder entfernt. Bis du den Tausch einmal vorgenommen hast, kannst du dieses Prozedere beim Wirken weiterer Zauber unbeschränkt wiederholen.

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Präsenz des Tzeentch	Schließt sich ein Modell mit dieser Fähigkeit einer Einheit Horrors an, addiert jenes Modell +1 zu seinen Zauberwürfen.
•	Von Magie berührt	Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch, der Zauber jedoch misslungen ist, darf der Zauberer in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wie bei einem Grundzauber, sofern er noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie*, *Dämon*, Mal des Tzeentch, Präsenz des Tzeentch, Von Magie berührt, *Zauberer* (2)



Horrors

mit dem Mal des Tzeentch



Basisinformationen

Größe: Mittel (3)

Base: 25x25mm

Kosten: 155 Pkt. für 10 Modelle inkl. Champion, Standartenträger und Musiker

Zusammensetzung: Die Einheit besteht zu Spielbeginn nur aus rosa Horrors, was sich jedoch im Verlauf des Spiels ändern kann (siehe „Gemischte Einheit“)

Aufstockung: Weitere Modelle für je 14 Pkt.

Ausrüstung: Handwaffen

Optionen

Darf Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch auswählen.

Darf eine dämonische Ikone im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ausrüstung

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

Sonderfähigkeiten

#	Fähigkeit	Effekt
•	Gemischte Einheit	Eine Einheit Horrors besteht im Verlauf einer Schlacht zumeist aus unterschiedlichen Arten von Horrors, welche alle dieselben Profilwerte besitzen. Entferne bei Verlusten, die nicht im Nahkampf erfolgen zuerst flammende, dann blaue und zuletzt rosa Horrors aus der Einheit. Im Nahkampf verhält sich dies genau andersherum. Entferne daher bei Verlusten, die im Nahkampf erfolgen zuerst rosa, dann blaue und zuletzt flammende Horrors aus der Einheit, sofern die Attacken sich nicht gegen bestimmte Modelle gerichtet haben. Rosa Horrors werden demnach stets in den vordersten, blaue in den mittleren und flammende Horrors in den hinteren Gliedern der Einheit positioniert.
•	Magie der Horrors	Eine Einheit Horrors wird, ab 6 Horrors, wie ein einzelner Zauberer behandelt, wobei ihre Magiestufe von 6-15 Horrors, gleich welcher Art, der Stufe 1 entspricht, von 16-25 der Stufe 2, von 26-35 der Stufe 3 und ab 36 der Stufe 4. Vergiss nicht, dass wenn die Anzahl der Horrors sinkt, auch ihre Magiestufe sinkt und sie so zudem den Zugriff auf Sprüche verlieren – in ihrem Fall beginnend bei dem Hochstufigsten bis zum Niedrigsten. Zum Zaubern bestimmst du einen Horror im ersten Glied der Einheit, von wo aus die Sichtlinie, Reichweite und andere Effekte ermittelt werden. Bei einem Zauberputzer, würfelst du allerdings nicht auf der Patzertabelle. Stattdessen erleidet in solchen Fällen sofort jeder Horror der Einheit einen automatischen Treffer der Stärke 3.
•	Tod der Horrors	Stirbt ein Horror, gleich welcher Art, wirst du einen Würfel. Bei einem Wurfresultat von 5+ wird ein rosa gegen einen blauen bzw. ein blauer gegen einen flammenden Horror ersetzt. Flammende Horrors werden bei einer 5+ hingegen nicht weiter ersetzt, sondern explodieren und verursacht so bei ihrer eigenen Einheit W6 automatische Treffer der Stärke 6. Etwaige Verluste werden wie unter „Gemischte Einheit“ beschrieben verteilt, als sein es Verwundungen außerhalb des Nahkampfes – dies kann unter Umständen sogar zu einer Kettenreaktion von aufeinanderfolgenden Explosionen führen.
•	Von Magie berührt	Zauberer des Tzeentch haben ein unerreichtes Gespür für magische Energien. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch, der Zauber jedoch misslungen ist, darf der Zauberer in diesem Zug denselben Zauber ein weiteres Mal zu wirken versuchen, wie bei einem Grundzauber, sofern er noch über ausreichend Energiewürfel verfügt.

Spezifikation: Dämonen des Chaos, *Infanterie, Dämon, Flammenattacken* (nur Nahkampfattacken blauer und flammender Horrors), Gemischte Einheit, Magie der Horrors, Mal des Tzeentch, Tod der Horrors, Von Magie berührt, Zauberer



TaWa