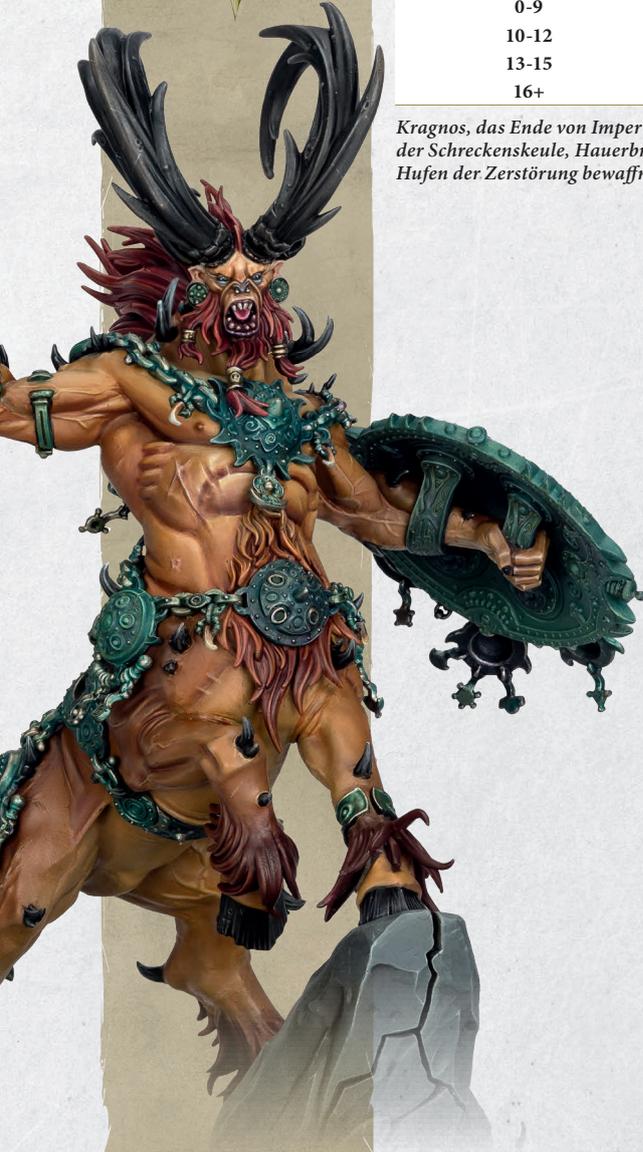


TRUPPENSCHRIFTRÖLLE  
**KRAGNOS**  
 DAS ENDE VON IMPERIEN



Kragnos ist ein brüllender, trampelnder Gott der Erdbeben und wahllosen Zerstörung und als das Ende von Imperien bekannt. In seinen Händen kann die Schreckenskeule Stadtmauern einschlagen, während sein Schild Hauerbrecher ihn nahezu unverwundbar macht.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schreckenskeule	3"	6	3+	2+	-3	4
Hauerbrecher	1"	3	3+	2+	-2	W3
Hufe der Zerstörung	1"	☀	3+	2+	-1	2

SCHADENSTABELLE					
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Hufe der Zerstörung	Wütendes Brüllen	Das Recht des Stärksten	
0-9	10"	6	5+	30	
10-12	9"	5	4+	25	
13-15	8"	4	3+	20	
16+	7"	3	2+	18	

*Kragnos, das Ende von Imperien, ist mit der Schreckenskeule, Hauerbrecher und Hufen der Zerstörung bewaffnet.*

**KRIEGSHERR:** Diese Einheit kann in einer Armee der Orruk-Kriegsclans, Mondwahn-Gitz, Ogor-Schlundstämme oder Behemats Söhne enthalten sein. Ist dies der Fall, wird sie auch dann als General behandelt, wenn sie nicht das als General der Armee gewählte Modell ist. Du kannst weiterhin die Treuefähigkeiten jener Armee einsetzen, auch wenn diese Einheit nicht der Fraktion jener Armee angehört, allerdings profitiert diese Einheit nicht von ihnen.

**Wütendes Brüllen:** Wird Kragnos verwundet, brüllt er aus voller Kehle und die Schallwellen zerfetzen die Trommelfelle aller in der Nähe und erschüttern sogar Gebäude in ihren Grundfesten.

Am Ende jeder Phase wirfst du einen Würfel für jede andere Einheit und jedes besetzbare Geländestück innerhalb von 6" um dieses Modell, wenn diesem Modell in jener Phase mindestens eine Verwundung zugewiesen und nicht verhindert wurde. Ist das Ergebnis gleich hoch wie oder höher als der Wütendes-Brüllen-Wert in der Schadenstabelle des Modells, erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen oder das jeweilige besetzbare Geländestück wird eingerissen.

**Das Ende von Imperien:** Wo Kragnos tobt, folgen ihm die Horden der Zerstörung, ermutigt durch seine Gegenwart und begierig, an der Gewalt teilzuhaben.

Befindet sich eine befreundete **ZERSTÖRUNG**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit, kannst du mit ihr einen Angriff versuchen, wenn sie sich innerhalb von 18" statt innerhalb von 12" um eine feindliche Einheit befindet. Wenn du für eine befreundete **ZERSTÖRUNG**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit einen Angriffswurf ausführt, wirf 3W6 statt 2W6.

**Das Recht des Stärksten:** Der Kampfgeist des Kragnos ist unübertroffen.

In Hinblick auf das Beanspruchen von Zielen zählt diese Einheit als so viele Modelle wie in der Schadenstabelle in der Spalte für diese Fähigkeit angegeben.

**Avatar der Zerstörung:** Kragnos ist die Verkörperung der Wildheit Ghurs und kein einzelner Hieb kann ihn fällen.

Würde der Effekt eines Zaubers oder einer Fähigkeit dieses Modell töten, ohne dass durch den Zauber oder die Fähigkeit Verwundungen oder tödliche Verwundungen verursacht werden, erleidet dieses Modell W6 tödliche Verwundungen, anstatt getötet zu werden.

**Rasende Zerstörung:** Dieser galoppierende Gott pflügt durch seine Feinde, und seine Hufe machen gepanzerte Krieger aller Art dem Erdboden gleich.

Nachdem diese Einheit eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, kannst du entweder einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit werfen oder 1 feindliches **MONSTER** innerhalb von 1" um diese Einheit wählen und 2W6 werfen.

Wenn du einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit wirfst, erleidet die jeweilige Einheit bei 2+ W6 tödliche Verwundungen.

Wenn du 1 feindliches **MONSTER** innerhalb von 1" um diese Einheit wählst und 2W6 wirfst, geschieht bei einer 7 nichts. Bei jedem anderen Ergebnis erleidet jenes **MONSTER** eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die dem multiplizierten Ergebnis der beiden Würfel des 2W6-Wurfs entspricht. Ein 2W6-Wurf aus einer 2 und einer 6 würde zum Beispiel 12 tödliche Verwundungen verursachen (2 × 6 = 12).

**Der unüberwindliche Schild:** Hauerbrecher macht Kragnos selbst für die mächtigsten magischen Sprüche und Geschosse unantastbar.

Diese Einheit hat Rettung 6+. Jedes Mal, wenn diese Einheit von einem Zauber oder einer Fähigkeit eines Endloszaubers betroffen würde, kannst du 3W6 werfen. Ist das Ergebnis höher als der Zauberwert jenes Zaubers oder des Zaubers, der zum Beschwören jenes Endloszaubers gewirkt wurde, ignoriere die Effekte jenes Zaubers oder der Fähigkeiten jenes Endloszaubers auf diese Einheit.

**SCHLÜSSELWÖRTER**

ZERSTÖRUNG, DROGRUKH, MONSTER, HELD, TOTEM, KRAGNOS

TRUPPENSCHRIFTROLLE  
**NAGASH**  
 OBERSTER HERRSCHER DER UNTOTEN

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Nagashs Todesblick	12"	1	3+	2+	-1	W6
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Alakanash	3"	4	3+	3+	-3	W6
Zefet-nebtar	2"	☀	3+	4+	-2	3
Geisterhafte Klauen und Dolche	1"	6	3+	4+	-	1

SCHADENSTABELLE			
Erlittene Verwundungen	Die Neun Bücher des Nagash	Zefet-nebtar	Stab der Macht
0-6	5 zusätzliche Zauber wirken und bannen	6	Zaubern +3/ Bannen und Auflösen +3
7-9	3 zusätzliche Zauber wirken und bannen	4	Zaubern +3/ Bannen und Auflösen +2
10-12	2 zusätzliche Zauber wirken und bannen	3	Zaubern +2/ Bannen und Auflösen +1
13+	1 zusätzlichen Zauber wirken und bannen	2	Zaubern +1/ Bannen und Auflösen +1

*Nagash ist mit Alakanash, Zefet-nebtar und Nagashs Todesblick bewaffnet.*

**ZAUBERER:** Diese Einheit kann in deiner Heldenphase bis zu 3 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu 3 Zauber zu bannen versuchen. Ist diese Einheit Teil einer Armee des Nachtspuks, der Höfe der Leichenfresser, der Knochenlegionen der Ossiarch oder der Seelenbrand-Grabesfürsten, kennt sie zusätzlich zu allen Zaubern, die es kennt, alle Zauber der Magielehren in den Treuefähigkeiten jener Fraktion.

**KRIEGSHERR:** Diese Einheit kann in einer Nachtspek-Armee, einer Armee der Höfe der Leichenfresser, der Knochenlegionen der Ossiarch oder der Seelenbrand-Grabesfürsten enthalten sein. Ist dies der Fall, wird sie auch dann als General behandelt, wenn sie nicht das Modell ist, das als General der Armee gewählt wurde. Außerdem kannst du weiterhin die Treuefähigkeiten jener Armee einsetzen, auch wenn diese Einheit nicht der Fraktion jener Armee angehört; diese Einheit profitiert jedoch nicht von ihnen.

**FLIEGEN:** Diese Einheit kann fliegen.

**BEGLEITER:** Eine Geisterschar, die mit Geisterhaften Klauen und Dolchen bewaffnet ist, begleitet diese Einheit.

**Alakanash, der Stab der Macht:** Dieser Stab ist mit Edelsteinen aus reinstem shyishianischem Reichstein besetzt.

Addiere den für den Stab der Macht in der Schadenstabelle dieser Einheit angegebenen Wert zu Zauber-, Auflösungs- und Bannwürfen für diese Einheit. Diese Einheit kann in derselben Heldenphase beliebig oft *Arkanes Geschoss* zu wirken versuchen, auch wenn in jener Phase bereits ein anderer **ZAUBERER** versucht hat, den Zauber zu wirken.

**Anrufung des Nagash:** Mit nur einem Gedanken kann Nagash frische Diener herbeirufen und gegen den Feind schicken.

Wenn sich diese Einheit zu Beginn deiner Heldenphase auf dem Schlachtfeld be-

findet, kannst du (in beliebiger Kombination) bis zu 5 verschiedene befreundete **BESCHWÖRBARE** Einheiten oder befreundete Einheiten der **KNOCHENLEGIONEN DER OSSIARCH** wählen. Für jede jener Einheiten gilt: Du kannst entweder bis zu 3 jener Einheit zugewiesene Verwundungen heilen oder, falls jener Einheit keine Verwundungen zugewiesen sind, eine Anzahl getöteter Modelle in jene Einheit zurückkehren lassen, deren kombinierter Wundenwert 3 oder weniger beträgt.

**Die Neun Bücher des Nagash:** Den Großteil seiner riesigen Bibliothek kennt Nagash auswendig, doch neun der mächtigsten Werke trägt er zu jeder Zeit bei sich.

Die Neun Bücher des Nagash ermöglichen dieser Einheit, in deiner Heldenphase zusätzliche Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase zusätzliche Zauber zu bannen. Wie viele zusätzliche Zauber diese Einheit zu wirken oder zu bannen versuchen kann, steht in der Schadenstabelle dieser Einheit.

**Oberster Herrscher der Untoten:** Nagash ist der unangefochtene Herr über alle untoten Kreaturen.

Wenn du eine Fähigkeit einsetzt, durch die getötete Modelle in eine befreundete **TOD**-Einheit zurückkehren, und sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld befindet, kannst du entweder den Wurf wiederholen, mit dem ermittelt wird, wie viele getötete Modelle in jene Einheit zurückkehren, oder 1 zu der Anzahl der getöteten Modelle addieren, die in jene Einheit zurückkehren.

**Leibhaftige Todesmagie:** Nagash steht an der Spitze der nekromantischen Hierarchie.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen, wenn sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld befindet. Die Einheit, die diesen Befehl erhält, muss eine andere befreundete **TOD**-Einheit sein. Addiere bis zum Ende jener Phase 1 zu den Rettungswürfen für jene Einheit.

**Morikhane:** Diese verzauberte Rüstung schützt Nagash sowohl vor arkanen als auch physischen Attacken und schlägt sogar magisch nach jenen zurück, die es wagen, Nagash zu attackieren.

Diese Einheit hat Rettung 4+ gegen durch tödliche Verwundungen verursachten Schaden. Bei einem unmodifizierten Rettungswurf von 6 für diese Einheit erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung.

**Staubhand:** Es heißt, die Berührung Nagashs kann jeden Sterblichen verwelken und altern lassen, bis nach wenigen Augenblicken kaum mehr als ein Haufen staubiger Knochen übrig ist.

**Staubhand** ist ein Zauber mit Zauberwert 8 und Reichweite 3". Wird er erfolgreich gewirkt, wähle 1 feindliches Modell, das in Reichweite um den Zaubern den und für ihn sichtbar ist. Nimm dann einen Würfel und verbirg ihn in einer deiner Hände oder unter einem von zwei passenden Behältern. Dein Gegner muss eine Hand oder einen Behälter wählen. Wählt er die Hand oder den Behälter mit dem Würfel, hat der Zauber keinen Effekt. Wählt er die leere Hand oder den leeren Behälter, wird das feindliche Modell getötet.

**Seelenräuber:** Nagash entzieht den Lebenden die Seele, um seine eigenen Wunden zu heilen.

**Seelenräuber** ist ein Zauber mit Zauberwert 6 und Reichweite 24". Wird er erfolgreich gewirkt, wähle 1 feindliche Einheit, die in Reichweite um den Zaubern den und für ihn sichtbar ist, und wirf 2W6. Ist das Ergebnis höher als der Mutwert jener Einheit, erleidet jene Einheit 3 tödliche Verwundungen. Ist das Ergebnis mindestens doppelt so hoch wie der Mutwert jener Einheit, erleidet jene Einheit stattdessen W6 tödliche Verwundungen. Für jede durch diesen Zauber verursachte und nicht verhinderte tödliche Verwundung kannst du bis zu 1 dem Zaubern den zugewiesene Verwundung heilen.

Nagash ist der Große Nekromant, der Oberste Herrscher der Untoten und Herr über alle, die ihre sterbliche Existenz hinter sich lassen. Er ist ein Gott mit unzweifelhaft bösem Herzen, und wer sich sein Missfallen zuzieht, ist wenig später nichts als Staub im Wind.

**SCHLÜSSELWÖRTER**

TOD, TODESFÜRSTEN, HELD, MONSTER, ZAUBERER, NAGASH

TRUPPENSCHRIFTROLLE  
**ARCHAON**  
 DER EWIG AUERWÄHLTE



Archaon ist der Ewig Auserwählte, der begünstigte Kriegsherr des Dunklen Pantheons. Vom Rücken Dorghars, des monströsen Rosses der Apokalypse, befehligt Archaon seine Legionen mit eiserner Faust, und sein Kampfgeschick und seine unheiligen Kräfte besiegeln das Schicksal ganzer Armeen.

**NAHKAMPFWAFFEN**

	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Der Königstöter	1"	4	2+	3+	-2	3
Monströse Klauen	1"	2	2+	3+	-2	W6
Peitschende Schwänze	3"	2W6	4+	3+	-	1
Drei Köpfe	3"	☀	3+	3+	-1	2

**SCHADENSTABELLE**

Erlittene Verwundungen	Bewegung	Drei Köpfe
0-8	14"	6
9-11	12"	5
12-14	10"	4
16+	8"	3

*Archaon, der Ewig Auserwählte, ist mit dem Königstöter bewaffnet.*

**ZAUBERER:** Diese Einheit kann in deiner Heldenphase 2 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 2 Zauber zu bannen versuchen.

**KRIEGSHERR:** Wenn diese Einheit Teil deiner Armee ist, wird sie als General behandelt, selbst wenn sie nicht das Modell ist, das als General der Armee gewählt wurde. Zusätzlich kann diese Einheit Teil einer Armee der Klingen des Khorne, Jünger des Tzeentch, Madensippe des Nurgle oder Hedoniten des Slaanesh sein. Wenn sie das ist, kannst du trotzdem die Treuefähigkeiten der Armee verwenden, selbst wenn diese Einheit nicht aus der Fraktion der Armee stammt; allerdings profitiert diese Einheit nicht von ihnen.

**FLIEGEN:** Diese Einheit kann fliegen.

**REITTIER:** Das Reittier dieser Einheit, Dorghar, ist mit Monströsen Klauen, Peitschenden Schwänzen und drei Köpfen bewaffnet.

**Die Rüstung des Morkar:** In Archaons Rüstung sind mächtige Schutzsiegel eingraviert.

Diese Einheit hat Rettung 4+ gegen tödliche Verwundungen. Zudem kannst du bei jedem unmodifizierten Rettungswurf von 6 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" wählen, die 1 tödliche Verwundung erleidet, welche nicht verhindert werden kann.

**So wahr ich befehle:** Alle Sklaven der Finsternis erkennen Archaons Autorität an und fürchten seinen Zorn mehr als jeden Feind, falls sie ihm enttäuschen.

Dies ist eine Befehlsfähigkeit, die diese Einheit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen kann. Eine andere befreundete **CHAOS**-Einheit muss diesen Befehl erhalten (diese Einheit kann sich diesen Befehl nicht selbst erteilen). Bis zum Ende jener Phase kann ein Modell in der Einheit, welche diesen Befehl erhält, kämpfen, wenn es getötet wird.

**Die Krone der Macht:** Dieser finstere Helm strahlt eine Aura der Bedrohung aus.

Addiere 2 auf den Mutwert befreundeter **CHAOS**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befinden. Ziehe außerdem 2 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, solange sie sich innerhalb von 12" um diese Einheit befinden.

**Das Auge von Sheerian:** Dieser alte Schatz wurde der Leiche des Chaosdrachen Flammenfang entrissen und warnt Archaon vor kommenden Ereignissen.

Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn deiner Heldenphase ansagen, dass Archaon das Auge von Sheerian einsetzt. Wenn du dies tust, ziehe bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von den Trefferwürfen für Attacken ab, deren Ziel diese Einheit ist.

**Der Ewig Auserwählte:** Die Mächte der Verderbnis schützen ihren Champion vor feindlicher Magie.

Jedes Mal, wenn diese Einheit von einem Zauber oder den Fähigkeiten eines Endloszaubers betroffen wird, kannst du einen Würfel werfen. Wenn du dies tust, ignoriere bei 4+ die Effekte jenes Zaubers oder Endloszaubers auf diese Einheit.

**Der Königstöter:** Diese uralte Dämonenklinge dürstet nach den Seelen von Champions und Kriegsherren.

Jedes Mal, wenn diese Einheit kämpft und der unmodifizierte Verwundungswurf für 2 oder mehr Attacken mit dem Königstöter, die denselben feindlichen **HELDEN** als Ziel haben, 6 ist, wird jener **HELD** getötet.

**Dreiköpfiger Titan:** Die von Dorghar verschlungenen Großen Dämonen geben ihm unbegrenzte Macht.

Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass Dorghar seine dämonische Macht einsetzt. Wenn du dies tust, wähle 1 der folgenden Effekte:

**Schleimspeier:** Dorghars Nurgle-Kopf würgt einen abscheulichen Schwall aus halb verdauten Kriegern und Galle hervor.

Wähle 1 feindliche Einheit innerhalb von 12" um diese Einheit und wirf einen Würfel. Bei 3+ erleidet die gewählte Einheit W3 tödliche Verwundungen.

**Schädelschlinger:** Dorghars khornitischer Kopf verschlingt die Schädel seiner Beute, um seinen Meister zu kräftigen.

Du kannst bis zu W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

**Zauberfresser:** Dorghars tzeentchianischer Kopf frisst die magische Energie naher Zauber.

Wähle 1 Endloszauber innerhalb von 18" um dieses Modell; der gewählte Endloszauber wird aufgelöst.

**Unvergleichlicher Kriegsherr:** Archaons Beherrschung des Krieges ist nahezu unerreicht, und unter seinem Kommando sind die Sklaven der Finsternis eine unaufhaltsame Macht.

Wenn sich dieses Modell zu Beginn deiner Heldenphase auf dem Schlachtfeld befindet, erhältst du 1 zusätzlichen Befehlspunkt.

**SCHLÜSSELWÖRTER**

**CHAOS, SKLAVEN DER FINSTERNIS, HEERSCHAR DES EWIG AUERWÄHLTEN, UNGETEILT, KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH, DÄMON, STERBLICH, HELD, MONSTER, ZAUBERER, ARCHAON**

# TRUPPENSCHRIFTTROLLE GOTREK GURNISSON



Schon vor der Zerstörung der Welt-die-war war Gotrek Gurnisson der größte Monstertöter seines Zeitalters. Bewaffnet mit der legendären Axt Zangrom-Thaz und der Meisterrune von Krag Schwarzhammer ist er nun wahrlich ein Halbgott des Kampfes.

## NAHKAMPFWAFFEN

Zangrom-Thaz

Reichw.

1"

Attacken

6

Treffen

3+

Verwunden

3+

Wucht

-2

Schaden

3

*Gotrek Gurnisson ist mit Zangrom-Thaz bewaffnet.*

**Avatar des Grimnir:** *Gotrek überlebte im Laufe der Jahre zahllose Schlachten und Prüfungen und wurde so zu einem nahezu unaufhaltsamen Avatar Grimnirs, des Kriegergottes der Duardin.*

Ist der Schaden durch eine Attacke, einen Zauber oder eine Fähigkeit, die dieses Modell zum Ziel hat oder betrifft, größer als 1, änderst du ihn zu 1. Wenn ein Zauber oder eine Fähigkeit dieses Modell töten würde, erleidet dieses Modell stattdessen 1 tödliche Verwundung. Wenn deine Armee dieses Modell enthält, kann es jedoch nicht in Reserve aufgestellt werden (es muss auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden) und du kannst keine Zauber oder Fähigkeiten auf dieses Modell anwenden, die es ihm erlauben würden, nach Beginn der Schlacht erneut aufgestellt zu werden.

**Krag Schwarzhammers Meisterrune:** *Diese Ur-Gold-Rune erhöht Gotreks ohnehin beträchtliche natürliche Fähigkeiten um ein Vielfaches und erlaubt es ihm, selbst die mächtigsten Feinde niederzustrecken.*

Du kannst Treffer- und Verwundungswürfe für Attacken dieses Modells wiederholen. Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieses Modells verursacht die Attacke zusätzlich zum normalen Schaden W6 tödliche Verwundungen beim Ziel.

**Unaufhaltsame Kampfeswut:** *Wenn Gotrek einen Kampf beginnt, führt er ihn voll unerbittlicher Wut fort, bis alle seine Feinde tot niedergestreckt sind.*

Wenn sich dieses Modell am Ende der Nahkampfphase innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet, kann dieses Modell erneut kämpfen.

**Schulterpanzer von Edassa:** *Auf der linken Schulter – die Seite, die einst Felix Jaeger schützte – trägt Gotrek einen Teil eines Plattenpanzers, der wie ein brüllender Löwe aussieht. Sei es durch spirituellen Schutz oder reines Glück, dieses Artefakt scheint eine Menge Schaden von seinem Träger abzuwenden.*

Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 3+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

## SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, DUARDIN, HELD, GOTREK GURNISSON