

WARHAMMER

THE OLD WORLD



EPISCHE FANTASY-SCHLACHTEN IN EINER LEGENDÄREN WELT

Dämonen des Chaos

INHALT

Armeeliste	4
Dämonische Zugehörigkeit	6
Sonderregeln	7
Dämonen des Khorne	8
Blutdämon	9
Herold des Khorne	9
Blutthron	10
Schädelkanone	10
Zerfleischer	11
Bluthunde	11
Zerschmetterer	11
Dämonen des Nurgle	12
Großer Verpester	13
Herold des Nurgle	13
Seuchenhüter	14
Schleimbestie	14
Nurglinge	14
Seuchendrohnen	15
Dämonen des Slaanesh	16
Hüter der Geheimnisse	17
Herold des Slaanesh	17
Dämonetten	18
Jägerinnen des Slaanesh	18
Slaaneshbestien	18
Höllenschinder	19
Jagdstreitwagen	19
Erhabener Jagdstreitwagen	19
Dämonen des Tzeentch	20
Herrscher des Wandels	21
Herold des Tzeentch	21
Rosa Horror	22
Blaue Horror	22
Schwefelschrecken	22
Feuerdämonen	23
Kreischer	23
Streitwagen	24
Brennender Streitwagen	25
Dämonen ohne feste Zugehörigkeit	26
Dämonenprinz	28
Chaos furien	29
Seelenschleifer	29
Dämonische Geschenke und Symbole	30
Magie	35
Lehre der Dämonen	35
Kampfmagie	36
Dämonologie	38
Schwarze Magie	40
Illusion	42
Elementarismus	44
Kurzreferenz	47



ARMEELISTE DER DÄMONEN DES CHAOS

Diese Armeeliste wird für das Zusammenstellen einer Armee der Dämonen des Chaos für Warhammer The Old World verwendet. Auf den folgenden Seiten findest du Profile und Regeln für jedes Modell deiner Armee. Diese Seiten geben dir alle Informationen die du brauchst, um deine Modellsammlung zu Einheiten zu formen, die eine schlichtbereite Streitmacht bilden.

Armeezusammenstellungsliste

Charaktermodelle

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- 0-1 Großer Dämon (von Khorne, Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch)
- 0-1 Dämonischer Herold von Khorne, Nurgle, Slaanesh oder Tzeentch pro Einheit mit derselben dämonischen Ausrichtung
- 0-1 Dämonenprinz pro 1.000 Punkte

Kern

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee müssen ausgegeben werden für:

Wenn Ihr General ein:

- Dämon des Khorne ist, können Zerfleischer als Kerneinheit ausgewählt werden.
- Dämon des Nurgle ist, können Seuchenhüter und Nurglinge als Kerneinheit ausgewählt werden.
- Dämon des Slaanesh ist, können Dämonetten als Kerneinheit ausgewählt werden.
- Dämon des Tzeentch ist, können Rosa Horror, Blaue Horror und Schwefelschrecken des Tzeentch als Kerneinheit ausgewählt werden.
- Chaosfurien

Armeestandardenträger

Ein einzelner Dämonischer Herold in deiner Armee kann für +25 Punkte zu deinem Dämonischen Ort aufgewertet werden. Ein Dämonischer Herold, der zu deinem Dämonischen Ort aufgewertet wurde, erhält die Sonderregel „Dämonischer Ort“.

Zusätzlich zu seinem üblichen Punktekontingent, das er für Dämonische Gaben ausgeben kann, kann ein Dämonischer Ort ein einzelnes Dämonisches Symbol ohne Punktebegrenzung kaufen.

Elite

Bis zu 50% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Wenn Ihr General ein:
 - Dämon des Khorne ist, können Bluthunde und Zerschmetterer als Eliteeinheit ausgewählt werden.
 - Dämon des Nurgle ist, können Schleimbestien als Eliteeinheit ausgewählt werden.
 - Dämon des Slaanesh ist, können Slaaneshbestien und Jagdstreitwagen als Eliteeinheiten ausgewählt werden.
 - Dämon des Tzeentch ist, können Feuerdämonen und Kreischer als Eliteeinheiten ausgewählt werden.

Selten

Bis zu 25% des Punktwerts deiner Armee können ausgegeben werden für:

- Wenn Ihr General ein:
 - Dämon des Khorne ist, kann 0-1 Schädelkanone pro 1000 Punkte ausgewählt werden.
 - Dämon des Nurgle ist, können Seuchendrohnen ausgewählt werden.
 - Dämon des Slaanesh ist, können Höllenschinder und Erhabene Jagdstreitwagen ausgewählt werden.
 - Dämon des Tzeentch ist, kann ein Brennender Streitwagen ausgewählt werden.
- Seelenschleifer



DÄMONISCHE ZUGEHÖRIGKEIT

Jeder Dämon ist ein Splitter seines göttlichen Meisters, ein verzerrtes Spiegelbild sterblicher Sehnsucht, ein Splitter von Gefühlen und dunklem Verlangen, dem Form und die zur Zerstörung gegeben wurde. So spiegelt jeder Dämon etwas von der Präsenz und Persönlichkeit seines Meisters wider.

Viele Modelle in dieser Armeeliste haben die Sonderregeln Dämonen des Khorne, Dämonen des Nurgle, Dämonen des Slaanesh oder Dämonen des Tzeentch. Diese Sonderregeln repräsentieren die dämonische Ausrichtung dieses Modells und geben an, an welche der verderblichen Mächte der Dämon gebunden ist:

- Ein Modell kann nicht mehr als eine dämonische Ausrichtung haben.
- Alle Modelle innerhalb einer Einheit müssen die gleiche dämonische Ausrichtung haben.
- Ein Charakter mit dämonischer Ausrichtung kann sich nur einer Einheit mit derselben dämonischen Ausrichtung oder ohne dämonische Ausrichtung anschließen.
- Ein Charakter ohne dämonische Ausrichtung kann sich wie gewohnt jeder Einheit anschließen

Dämon(en) des Khorne

Die Reihen von Khornes dämonischen Heerscharen sind voller wilder und rasender Unholde, die von einem ständigen Hunger danach getrieben werden, Blut zu vergießen und Schädel zu erbeuten.

Dämonen des Khorne haben die Sonderregel Hass (Dämonen des Slaanesh). Außerdem erhält ein Dämon des Khorne (aber nicht sein Reittier) während einer Runde, in der er einen Angriffszug ausgeführt hat, einen Modifikator von +1 auf seinen Stärkewert.

Dämon(en) des Nurgle

Eingehüllt in dichte Fliegenwolken stapfen Nurgles Legionen über das Schlachtfeld, verbreiten seine zahlreichen Gaben und katalogisieren ihre Auswirkungen auf die Sterblichen.

Dämonen des Nurgle haben die Sonderregel Hass (Dämonen des Tzeentch). Außerdem muss jedes feindliche Modell, das seine Angriffe während der Kampfphase gegen einen Dämon des Nurgle richtet, alle Trefferwürfe mit einer natürlichen 6 wiederholen.

Dämon(en) des Slaanesh

In hypnotischen Glanz gehüllt, stürmen die Dämonen des Slaanesh auf geschmeidigen Gliedmaßen über das Schlachtfeld, hüpfen von Feind zu Feind und schneiden mit ihren Klauenhänden durch Fleisch und Rüstung.

Dämonen des Slaanesh haben die Sonderregel Hass (Dämonen des Khorne). Darüber hinaus erhöhen Dämonen des Slaanesh ihre maximal mögliche Angriffsreichweite um 1 Zoll und haben einen Modifikator von +1 auf das Ergebnis jedes Angriffs- oder Verfolgungswurfs, den sie machen.

Dämon(en) des Tzeentch

Die vom Herrscher des Wandels aus dem Rohmaterial der Magie erschaffenen Dämonen des Tzeentch verschwimmen mit ständig wechselnden Farben und kriechenden Warpflammen.

Dämonen des Tzeentch haben die Sonderregel Hass (Dämonen des Nurgle). Außerdem kann ein Dämon des Tzeentch, der auch ein Zauberer ist, einen Modifikator von +1 auf jeden Zauberwurf anwenden, den er macht.

Beachten Sie, dass dies ein Modifikator für das Ergebnis eines Wurfs ist – ein Wurf mit einer natürlichen Doppel-1 wird dadurch nicht negiert.

SONDERREGELN

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine vollständige Beschreibung aller Armee-Sonderregeln, die von Modellen aus der Armeeliste der Dämonen des Chaos verwendet werden:

Spaltender Schlag

Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel eine natürliche 6 beim Verwundungswurf würfelt, dürfen feindliche Modelle, deren Truppentyp „reguläre Infanterie“, „schwere Infanterie“, „reguläre Kavallerie“, „schwere Kavallerie“ oder „Kriegsbestien“ ist, weder ein Rüstungswurf noch eine Regenerationswurf durchführen. Rettungswürfe können normal versucht werden.

Dämonische Instabilität

Wenn eine Einheit mit dieser Sonderregel eine Kampfrunde verliert, muss sie (bevor sie nachgibt) einen Moralwerttest mit einem Modifikator von +1 auf das Ergebnis für jeden verlorenen Kampfergebnispunkt absolvieren:

- Wenn dieser Test bestanden wird, ist alles in Ordnung.
- Wenn dieser Test fehlschlägt, verliert die Einheit so viele Wunden, wie sie den Test nicht bestanden hat. Wenn die Einheit Charaktere enthält, werden der Einheit Wunden zugewiesen, bis jedem Modell eine Wunde zugewiesen wurde. Alle verbleibenden Wunden werden so gleichmäßig wie möglich zwischen den Charakteren und der Einheit aufgeteilt.
- Wenn dieser Test fehlschlägt und eine natürliche Doppel-6 gewürfelt wird, wird die Einheit zurück in den Äther gezogen. Die Einheit wird sofort aus dem Spiel genommen.

Ein Charakter mit dieser Sonderregel kann sich keiner Einheit ohne diese Sonderregel anschließen und umgekehrt.

Dämonisch

Modelle mit dieser Sonderregel sind „dämonisch“. Alle dämonischen Modelle haben einen Rettungswurf von 5+ gegen alle Wunden, die durch einen nicht magischen feindlichen Angriff verursacht wurden. Darüber hinaus haben alle dämonischen Modelle die folgenden universellen Sonderregeln:

- Dämonische Instabilität
- Angst
- Immun gegen Psychologie
- Magische Angriffe
- Unzerbrechlich
- Warpgezücht

Dämonischer Ort

Befreundete Einheiten mit derselben dämonischen Ausrichtung wie dieses Modell reduzieren die Anzahl der aufgrund der Sonderregel Dämonische Instabilität erlittenen Wunden um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befinden. Darüber hinaus werden befreundete Einheiten mit derselben dämonischen Ausrichtung wie dieses Modell, die bei einem Führungstest für Dämonische Instabilität eine natürliche Doppel-6 würfeln, während sie sich innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befinden, nicht sofort aus dem Spiel entfernt. Stattdessen verlieren sie eine Anzahl an Wunden, die der Anzahl entspricht, um die sie den Test nicht bestanden haben.

Höllische Gunst (X)

Eine Einheit mit dieser Sonderregel reduziert die Anzahl der aufgrund der Sonderregel „Dämonische Instabilität“ erlittenen Wunden um die in Klammern angegebene Zahl (hier als „X“ dargestellt). Beachten Sie, dass diese Sonderregel nicht kumulativ ist. Wenn zwei oder mehr Modelle in einer Einheit diese Sonderregel haben, verwenden Sie den höchsten Wert für die gesamte Einheit.



Blutdämon des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Blutdämon	8	10	5	6	6	6	7	6	9	355

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Handwaffe und schwere Rüstung	1	Monster	50 x 50mm (minimum) 100 x 150mm (maximum)

Sonderregeln

- Dämonisch, Dämonischer Angriff, Dämon des Khorne, Fliegen (10), Rasender Angriff, Aufpralltreffer (D3), Ungestüm, Höllische Gunst (2), Großes Ziel, Magieresistenz (-2), Entsetzen

Dämonische Ladung: Aufpralltreffer, die von diesem Modell verursacht werden, haben einen DS (-2).

Optionen

- Ein Blutdämon muss eine der folgenden Aufwertungen erhalten:

-Blutflegel	+25 Punkte
-Große Axt	+35 Punkte
-Peitsche des Khorne	+15 Punkte

- Ein Blutdämon kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 100 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Blutflegel	Nahkampf	+2	-2	Rüstungsfluch (1), multiple Lebenspunktverluste (W3)

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Grosse Axt	Nahkampf	+2	-3	Rüstungsfluch (2), Monsterjäger, zweihändig geführt, Schlägt zuletzt zu

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Peitsche des Khorne	Nahkampf	Profil	-2	Rüstungsfluch (1), Erster Schlag

Herold des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Herold des Khorne	5	7	4	5	4	2	6	3	8	80
Moloch des Khorne	7	4	-	5	(+1)	(+1)	2	2	-	+50

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Herold: Höllenklinge und Hornhaut (zählt als leichte Rüstung)	1	Schwere Infanterie	30 x 30mm
• Moloch: Messinghufe und Messinghaut (Zählt als Harnisch)	1	Monströse Kavallerie	50 x 75mm

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Herold: Höllenklinge und Hornhaut (zählt als leichte Rüstung)	1	Schwere Infanterie	30 x 30mm
• Moloch: Messinghufe und Messinghaut (Zählt als Harnisch)	1	Monströse Kavallerie	50 x 75mm

Sonderregeln

- **Herold:** Dämonisch, Dämon des Khorne, Rasender Angriff, Ungestüm, Höllische Gunst (1), Entsetzen, Magieresistenz (-1)
- **Moloch:** Messingfell (1), Dämonisch, Dämon des Khorne, Erster Angriff, Aufpralltreffer (2), Schnelle Bewegung

Optionen

- Ein Herold des Khorne kann eines der folgenden Reittiere erhalten:

-Moloch des Khorne	+50 Punkte
-Blutthron des Khorne	+160 Punkte

- Ein Herold des Khorne kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 50 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Messinghufe	Nahkampf	Profil	-2	keine

Blutthron des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Blutthron	7	5	-	5	5	4	2	3	-	+160
Zerfleischer (2x)	-	5	3	4	-	-	4	1	7	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Zerfleischer: Höllenklinge	1	Schwere Infanterie	50 x 100mm
• Blutthron: Bronzeräder und Sensenblätter (zählt als Handwaffe)			Rüstungswert
			4+

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämon des Khorne, Erster Angriff, Aufpralltreffer (W6+1), Ungestüm, **Blutmahl:** Für jede Wunde, die eine gegnerische Einheit durch einen Aufpralltreffer dieses Modells erleidet, würfeln Sie einen W6. Bei jeder gewürfelten 6 erholt sich dieses Modell sofort von einer einzigen verlorenen Wunde.

Totem des endlosen Blutvergießens: Befreundete Dämonen des Khorne, die sich innerhalb der Befehlsreichweite dieses Modells befinden und in dieser Runde einen Angriffszug ausgeführt haben, dürfen alle während der Kampfphase ausgeführten Trefferwürfe mit einer natürlichen 1 wiederholen.

Charakter-Reittier: Ein Blutthron des Khorne kann nur als Reittier eines Charakters in deine Armee aufgenommen werden. Seine Punkte werden zu denen seines Reiters addiert.

Schädelkanone des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schädelkanone	7	5	-	5	5	4	2	3	-	185
Zerfleischer des Khorne(2x)	5	5	3	4	3	1	4	1	7	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Zerfleischer: Höllenklingen	3+	Monströse Kavallerie	50 x 75mm
• Schädelkanone: Bronzeräder und Sensenblätter (zählt als Handwaffe) und Kanone des Khorne			Rüstungswert
			4+

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämon des Khorne, Erster Angriff, Aufpralltreffer (W3+1), Ungestüm, Stampfattacken (W3)

Bronzeräder: Stampfattacken einer Totenkopfkanone des Khorne haben einen DS -3. Diese Regel kann jedoch nicht gegen Modelle verwendet werden, deren Truppentyp „Monster“ ist. Sie sind einfach zu groß, um unter den Rädern einer Totenkopfkanone gefangen zu werden.

Kanone des Khorne	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
Vollschuss	36 Zoll	8	-2	Rüstungsfluch (2), Kanonenbeschuss, Schwerfällig, Multiple Lebenspunktverluste (W3)
Streuschuss	N/A	4	-1	Atemwaffe

Hinweise: Eine Schädelkanone des Khorne hat zwei Profile, die ihre beiden Feuermodi repräsentieren. Beim Abfeuern von Vollschuss schießt diese Waffe wie eine Kanone und verwendet die Sonderregel „Kanonenfeuer“. Wenn während Schritt 2 auf den Artilleriewürfeln eine "Fehlzündung" gewürfelt wird, verliert dieses Modell einen einzelnen Lebenspunkt (anstatt auf einer Fehlzündungstabelle zu würfeln).

Zerfleischer des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Zerfleischer des Khorne	5	5	3	4	3	1	4	1	7	14
Höllenkrieger	5	5	3	4	3	1	4	2	7	+7

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Höllenklingen und Hornhaut (zählt als leichte Rüstung)	8+	Schwere Infanterie	30 x 30mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämon des Khorne, Ungestüm, Magieresistenz (-1)

Optionen

- Ein Zerfleischer kann zum Höllenkrieger aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Ein Zerfleischer kann zum Standartenträger aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Ein Zerfleischer kann zum Musiker aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Höllenkrieger und Standartenträger können Dämonengeschenke erhalten für insgesamt 50 Punkte

Bluthunde des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Bluthunde des Khorne	8	5	0	4	4	2	4	2	7	32

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Klauen und Reißzähne (zählen als Handwaffen) und Hornhaut (zählt als leichte Rüstung)	5+	Schwere Kavallerie	30 x 60mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämon des Khorne, Ungestüm, Magieresistenz (-2), Rüstungsfluch (1)

Optionen

- 0 - 1 Einheit pro 1000 Punkte kann folgende Aufwertungen erhalten:
 - Die Sonderregel *Hinterhalt* +3 Punkte/Modell
 - Die Sonderregel *Vorhut* +2 Punkte/Modell

Zerschmetterer des Khorne

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Zerfleischer des Khorne	5	5	3	4	3	1	4	1	7	65
Höllenkrieger	5	5	3	4	3	1	4	2	7	+7
Moloch des Khorne	7	4	-	5	-	-	2	2	-	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Zerfleischer: Höllenklingen und Hornhaut (zählt als leichte Rüstung)	3+	Monströse Kavallerie	50 x 75mm

- **Moloch:** Messinghufe und Bronzehaut (zählt als Harnisch)

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Messingfell (1), Dämonisch, Dämon des Khorne, Erster Angriff, Aufpralltreffer (2), Magieresistenz (-1), Schnelle Bewegung

Optionen

- Ein Zerfleischer des Khorne kann zum Höllenkrieger aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Ein Zerfleischer des Khorne kann zum Standartenträger aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Ein Zerfleischer des Khorne kann zum Musiker aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Höllenkrieger und Standartenträger können Dämonengeschenke erhalten für insgesamt 50 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Messinghufe	Nahkampf	Profil	-2	keine



Großer Verpester des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Großer Verpester	5	6	3	6	7	7	4	5	9	330

Ausrüstung **Einheitengröße** **Truppentyp** **Basegröße**

- Handwaffe 1 Monster 50 x 50mm (minimum)
100 x 150mm (maximum)

Sonderregeln

- Dämonisch, Dämon des Nurgle, Höllische Gunst (2), Großes Ziel, Regeneration (5+), Entsetzen, Stampfattacken (W3+1), Lehre der Dämonen

Magie

- Ein Großer Verpester ist ein Zauberer der Stufe 1. Jeder Große Verpester kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:

-Kampfmagie -Dämonologie -Schwarze Magie

Optionen

- Ein Großer Verpester kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:
 - Zusätzliche Handwaffe +6 Punkte
 - Galleschwert +10 Punkte
 - Seuchenflegel +25 Punkte
- Ein Großer Verpester kann außerdem folgende Aufwertung erhalten:
 - Zauberer der Stufe 2 +30 Punkte
 - Zauberer der Stufe 3 +60 Punkte
 - Zauberer der Stufe 4 +90 Punkte
- Ein Großer Verpester kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 100 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Galleschwert	Nahkampf	Profil	-2	Rüstungsfluch (1), Schlägt zuletzt zu

Hinweis: Bei Wunden, die durch diese Waffe verursacht wurden, sind keine Regenerationswürfe zulässig (Rüstungs- und Rettungswürfe können wie gewohnt versucht werden).

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Seuchenflegel	Nahkampf	+2	-3	Multiple Lebenspunktverluste (W3)

Hinweis: Der Stärkemodifikator eines Seuchenflegels wird nur während der ersten Kampfrunde angewendet.

Herold des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Herold des Nurgle	4	5	5	5	5	2	4	3	8	95
Sänfte des Nurgle	4	3	-	3	-	(+4)	3	W6+1	-	+40

Ausrüstung **Einheitengröße** **Truppentyp** **Basegröße**

- **Herold:** Seuchenschwert 1 Schwere Infanterie 30 x 30mm
- **Sänfte:** Viele greifende Krallen (zählt als Handwaffe) Monströse Kavallerie 50 x 50mm

Sonderregeln

- **Herold:** Dämonisch, Dämon des Nurgle, Höllische Gunst (1), Giftattacken, Regeneration (6+), Lehre der Dämonen
- **Sänfte:** Dämonisch, Dämon des Nurgle, Giftattacken, Zufällige Attacken

Magie

- Ein Herold des Nurgle kann ein Zauberer sein. Jeder Herold des Nurgle, der ein Zauberer ist, kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:

-Kampfmagie -Dämonologie -Schwarze Magie

Optionen

- Ein Herold des Nurgle kann Totenköpfe erhalten: +10 Punkte
- Ein Herold des Nurgle kann außerdem folgende Aufwertung erhalten:
 - Zauberer der Stufe 1 +30 Punkte
 - Zauberer der Stufe 2 +60 Punkte
- Ein Herold des Nurgle kann auf einer Sänfte des Nurgle reiten +40 Punkte
- Ein Herold des Nurgle kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 50 Punkte

Seuchenhüter des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Seuchenhüter	4	3	3	4	4	1	2	1	7	13
Seuchenbewahrer	4	3	3	4	4	1	2	2	7	+6

Ausrüstung

- Seuchenschwerter

Einheitengröße

7+

Truppentyp

Reguläre Infanterie

Basegröße

30 x 30mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämonen des Nurgle, Giftattacken, Regeneration (6+)

Optionen

- Ein Seuchenhüter kann zum Seuchenbewahrer aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Ein Seuchenhüter kann zum Standartenträger aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Ein Seuchenhüter kann zum Musiker aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Seuchenbewahrer und Standartenträger können Dämonengeschenke erhalten für insgesamt 50 Punkte

Reichweite

Nahkampf

Stärke

Profil

DS

-

Sonderregeln

Rüstungsfluch(-1)

- Seuchenschwert

Hinweis: Bei Wunden, die durch diese Waffe verursacht wurden, sind keine Regenerationswürfe zulässig

(Rüstungs- und Rettungswürfe können wie gewohnt durchgeführt werden).

Schleimbestien des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schleimbestien	5	3	0	4	5	4	2	W6+1	7	62

Ausrüstung

- Handwaffen und sich windende Tentakeln

Einheitengröße

2+

Truppentyp

Monströse Infanterie

Basegröße

50 x 75mm

Sonderregeln

- Enge Ordnung, Dämonisch, Dämonen des Nurgle, Ungestüm, Höllische Gunst (1), Einzelgänger, Giftattacken, Zufällige Attacken, Regeneration (5+), Schleimspur

Aufdringlich: Jedes Modell in dieser Einheit kann Herausforderungen auf die gleiche Weise wie ein Charakter annehmen.

Schleimspur: Feindliche Einheiten können keine Bonus-Kampfergebnispunkte beanspruchen, wenn sie sich innerhalb der Flanke oder im hinteren Bereich dieser Einheit befinden.

Reichweite

Nahkampf

Stärke

Profil

DS

-1

Sonderregeln

Rüstungsfluch(-1)

- Windende Tentakeln

Nurglinge

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Nurglinge	4	2	0	2	3	7	2	W3+1	5	45

Ausrüstung

- Handwaffen

Einheitengröße

3+

Truppentyp

Schwärme

Basegröße

50 x 75mm

Sonderregeln

- Dämonisch, Dämonen des Nurgle, Einzelgänger, Giftattacken, Zufällige Attacken, Regeneration (6+), Plänkler

Seuchendrohnen des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Seuchenhüter	-	3	3	4	4	1	2	1	7	63
Seuchenbewahrer	-	3	3	4	4	1	2	2	7	+7
Faulfliege	1	3	-	5	-	-	2	3	-	

Ausrüstung

Einheitengröße

Truppentyp

Basegröße

- **Faulfliege:** Schmutzverkrustete Klauen (zählen als Handwaffen) 7+ Reguläre Infanterie 30 x 30mm
- **Seuchenhüter:** Seuchenschwerter und Totenköpfe

Sonderregeln

- Rüstungsfluch (2) (nur Faulfliege), Dämonisch, Dämonen des Nurgle, Fliegen (9), Giftattacken, Plänkler, Regeneration (6+), Schnelle Bewegung

Optionen

- Ein Seuchenhüter des Nurgle kann zum Seuchenbewahrer aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Ein Seuchenhüter des Nurgle kann zum Standartenträger aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Ein Seuchenhüter des Nurgle kann zum Musiker aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Seuchenbewahrer und Standartenträger können Dämonengeschenke erhalten für insgesamt 50 Punkte
- Die gesamte Einheit kann folgende Aufwertungen erhalten:
 - Seuchentrüssel (Initiative +1) +2 Punkte/Modell
 - Giftstich +2 Punkte/Modell

* Beachten Sie: Wenn diese Einheit Seuchentrüssel hat, gilt der Initiative-Modifikator nur für die Faulfliegen, nicht aber für ihre Reiter.

Reichweite

Stärke

DS

Sonderregeln

- Giftstich Nahkampf Profil -1 Rüstungsfluch(-1)

Hinweis: Im Kampf führt eine Faulfliege pro Runde eine ihrer Attacken mit dieser Waffe aus.



Slaaneshs Hüter der Geheimnisse

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Hüter der Geheimnisse	8	7	6	6	6	6	7	6	9	330

Ausrüstung

- Messerscharfe Klauen

Sonderregeln

- Dämonisch, Dämon des Slaanesh, Höllische Gunst (2), Großes Ziel, Stampfattacken (W3), Lehre der Dämonen, Schnelle Bewegung, Entsetzen

Magie

Ein Hüter der Geheimnisse ist ein Zauberer der Stufe 1. Jeder Hüter der Geheimnisse kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:

- Kampfmagie
- Dämonologie
- Schwarze Magie

Optionen

- Ein Hüter der Geheimnisse kann außerdem folgende Aufwertung erhalten:
 - Zauberer der Stufe 2 +30 Punkte
 - Zauberer der Stufe 3 +60 Punkte
 - Zauberer der Stufe 4 +90 Punkte
- Ein Hüter der Geheimnisse kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 100 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Messerscharfe Klauen	Nahkampf	Profil	-2	Todesstoß, Schlägt zuerst zu

Herold des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Herold des Slaanesh	6	6	4	4	3	2	6	3	8	85
Slaaneshpferd	9	3	-	3	-	-	5	1	-	+16

Ausrüstung

- **Herold:** Messerscharfe Klauen 1 Schwere Infanterie 30 x 30mm
- **Slaaneshpferd:** Klauen und Reißzähne (zählen als Handwaffen) 1 Leichte Kavallerie 30 x 60mm

Sonderregeln

- **Herold des Slaanesh:** Dämonisch, Dämon des Slaanesh, Höllische Gunst (1), Lehre der Dämonen
- **Slaaneshpferd:** Rüstungsfluch (-1), Giftattacken

Magie

Ein Herold des Slaanesh kann ein Zauberer sein. Jeder Herold des Slaanesh, der ein Zauberer ist, kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:

- Kampfmagie
- Dämonologie
- Schwarze Magie

Optionen

- Ein Herold des Slaanesh kann folgende Aufwertung erhalten:
 - Zauberer der Stufe 1 +30 Punkte
 - Zauberer der Stufe 2 +60 Punkte
- Ein Herold des Slaanesh kann eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Slaaneshpferd +16 Punkte
 - Jagdstreitwagen des Slaanesh +100 Punkte
 - Erhabener Jagdstreitwagen des Slaanesh +185 Punkte
- Ein Herold des Slaanesh kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 50 Punkte

Dämonetten des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dämonette	5	4	3	3	3	1	5	1	7	11
Kurtisane	5	4	3	3	3	1	5	2	7	+6

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Messerscharfe Klauen	6+	Reguläre Infanterie	30 x 30mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämonen des Slaanesh

Optionen

- Eine Dämonette kann zur Kurtisane aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Eine Dämonette kann zum Standartenträger aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Eine Dämonette kann zum Musiker aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Kurtisane und Standartenträger können Dämonengeschenke erhalten für insgesamt 50 Punkte

Jägerinnen des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Jägerin	-	4	3	3	3	1	5	1	7	21
Verführerin	-	4	3	3	3	1	5	2	7	+6
Slaaneshpferd	9	3	-	3	-	-	5	1	-	

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Jägerinnen: Messerscharfe Klauen	5+	Leichte Kavallerie	30 x 60mm

- **Slaaneshpferde:** Klauen und Reißzähne (zählen als Handwaffen)

Sonderregeln

- Rüstungsfluch (1), (nur Slaaneshpferde), Gegenangriff, Dämonisch, Dämon des Slaanesh, Schnelle Kavallerie, Offene Ränge, Giftattacken (nur Slaaneshpferde), Plänkler, Schnelle Bewegung

Optionen

- Eine Dämonette kann zur Verführerin aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Eine Dämonette kann zum Standartenträger aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Eine Dämonette kann zum Musiker aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Verführerin und Standartenträger können Dämonengeschenke erhalten für insgesamt 50 Punkte

Slaaneshbestien

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Slaaneshbestie	8	4	0	4	4	3	6	3	7	66

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Messerscharfe Klauen und giftiger Schwanz	3+	Monströse Kavallerie	50 x 75mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämon des Slaanesh, , Schnelle Bewegung,

Einullender Duft: Feindliche Modelle, die mit einem Modell mit dieser Sonderregel kämpfen, können die Sonderregel „Schlägt zuerst zu“ nicht verwenden. Feindliche Modelle, die nicht über die Sonderregel „Schlägt zuerst zu“ verfügen, unterliegen stattdessen der Sonderregel „Schlägt zuletzt zu“.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Giftiger Schwanz	Nahkampf	Profil	-	Giftattacken, Schlägt zuerst zu

Hinweis: Im Kampf muss dieses Modell pro Runde einen seiner Angriffe mit dieser Waffe ausführen.

Höllenschinder des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Höllenschinder	-	-	-	4	4	4	-	-	-	145
Erhabene Kurtisane	-	5	3	3	-	-	5	2	7	
Dämonetten(2x)	-	4	3	3	-	-	5	1	7	
Slaaneshpferd(2x)	9	3	-	3	-	-	5	1	-	

Ausrüstung

Einheitengröße

Truppentyp

Basegröße

- **Dämonetten:** Messerscharfe Klauen 1 Leichter Streitwagen
- **Slaaneshpferde:** Klauen und Reißzähne (zählen als Handwaffen)

100 x 60mm

Rüstungswert

- 5+

Sonderregeln

- Rüstungsfluch (1), (nur Slaaneshpferde), Geschlossene Ränge, Gegenangriff, Dämonisch, Dämon des Slaanesh, Erster Angriff, Giftattacken (nur Slaaneshpferde), Plänkler, Schnelle Bewegung

Jagdstreitwagen des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Jagdstreitwagen	-	-	-	4	4	4	-	-	-	100
Dämonetten(2x)	-	4	3	3	-	-	5	1	7	
Slaaneshpferd(2x)	9	3	-	3	-	-	5	1	-	

Ausrüstung

Einheitengröße

Truppentyp

Basegröße

- **Dämonetten:** Messerscharfe Klauen 1-3 Leichter Streitwagen
- **Slaaneshpferde:** Klauen und Reißzähne (zählen als Handwaffen)

50 x 100mm

Sonderregeln

- Rüstungsfluch (1), (nur Slaaneshpferde), Offene Ränge, Gegenangriff, Dämonisch, Dämon des Slaanesh, Erster Angriff, Giftattacken (nur Slaaneshpferde), Aufpralltreffer (W3+1), Schnelle Bewegung

Charakter-Reittier: Ein Jagdstreitwagen kann als Reittier eines Charakters in deine Armee aufgenommen werden. In diesem Fall werden seine Punkte zu denen seines Reiters addiert.

Erhabener Jagdstreitwagen des Slaanesh

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Erhabener Jagdstreitwagen	-	-	-	4	4	6	-	-	-	+185
Dämonetten(2x)	-	4	3	3	-	-	5	1	7	
Slaaneshpferd(2x)	9	3	-	3	-	-	5	1	-	

Ausrüstung

Einheitengröße

Truppentyp

Basegröße

- **Dämonetten:** Messerscharfe Klauen 1 Schwerer Streitwagen
- **Slaaneshpferde:** Klauen und Reißzähne (zählen als Handwaffen)

100 x 150mm

Sonderregeln

- Rüstungsfluch (1), (nur Slaaneshpferde), Offene Ränge, Gegenangriff, Dämonisch, Dämon des Slaanesh, Erster Angriff, Giftattacken (nur Slaaneshpferde), Aufpralltreffer (W3+1), Schnelle Bewegung

Charakter-Reittier: Ein Erhabener Jagdstreitwagen kann nur als Reittier eines Charakters in deine Armee aufgenommen werden. In diesem Fall werden seine Punkte zu denen seines Reiters addiert.



Tzeenchs Herrscher des Wandels

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Herrscher des Wandels	6	6	6	6	6	6	6	4	9	310

Ausrüstung

	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Handwaffe und Stab des Tzeentch (zählt als Zweihandwaffe)	1	Monster	50 x 50mm (minimum) 100 x 150mm (maximum)

Sonderregeln

- Dämonisch, Dämon des Tzeench, Höllische Gunst (2), Großes Ziel, Stampfattacken (W3), Entsetzen, Lehre der Dämonen, Schnelle Bewegung, Flammenattacken, Fliegen (9)

Magie

- Ein Herrscher des Wandels ist ein Zauberer der Stufe 2. Jeder Herrscher des Wandels kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:

-Kampfmagie	-Schwarze Magie	-Illusion
-Dämonologie	-Elementarismus	

Optionen

- Ein Herrscher des Wandels kann außerdem folgende Aufwertung erhalten:
 - Zauberer der Stufe 3 +30 Punkte
 - Zauberer der Stufe 4 +60 Punkte
- Ein Herrscher des Wandels kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 100 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Stab des Tzeentch	18 Zoll	4	-1	Flammenattacken, Mehrfache Schüsse (W3+1) Schnellschuss

Herold des Tzeench

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Herold des Tzeench	4	3	4	3	3	2	3	2	8	90
Flugdämon	1	3	-	4	-	-	4	3	-	

Ausrüstung

	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Herold des Tzeench: Handwaffe und Flammen des Tzeentch	1	Reguläre Infanterie	30 x 30mm
• Flugdämon: Tentakeln (zählt als Handwaffe)			

Sonderregeln

- **Herold des Slaanesh:** Dämonisch, Dämon des Tzeench, Höllische Gunst (1), Lehre der Dämonen
- **Flugdämon:** Dämonisch, Dämon des Tzeench, Fliegen, Schnelle Bewegung

Magie

- Ein Herold des Tzeench ist ein Zauberer der Stufe 1. Jeder Herold des Tzeench kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:

-Kampfmagie	-Schwarze Magie	-Illusion
-Dämonologie	-Elementarismus	

Optionen

- Ein Herold des Tzeench kann folgende Aufwertung erhalten:
 - Zauberer der Stufe 2 +30 Punkte
 - Zauberer der Stufe 3 +60 Punkte
- Ein Herold des Tzeench kann eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Flugdämon +20 Punkte
 - Streitwagen des Tzeentch +90 Punkte
 - Brennender Streitwagen des Tzeentch +190 Punkte
- Ein Herold des Tzeench kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 50 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Flammen des Tzeentch	18 Zoll	3	-	Flammenattacken, Mehrfache Schüsse (2) Schnellschuss

Rosa Horrors des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Rosa Horror	4	3	3	3	3	1	3	1	7	12
Schillernder Horror	4	3	3	3	3	1	3	2	7	+6

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Handwaffen und Flammen des Tzeentch	9+	Reguläre Infanterie	30 x 30mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämonen des Tzeentch,

Schillernde Zauberei: Eine Einheit Rosa Horrors kennt einen der Zaubersprüche, der ihrer dämonischen Ausrichtung entspricht (vom kontrollierenden Spieler ausgewählt, bevor Armeen eingesetzt werden).

Die Einheit kann diesen Zauberspruch als gebundenen Zauberspruch mit einer Stärkestufe wirken, die dem aktuellen Rangbonus der Einheit entspricht.

Optionen

- Ein Rosa Horror kann zum Schillernden Horror aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Ein Rosa Horror kann zum Standartenträger aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Ein Rosa Horror kann zum Musiker aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit
- Schillernder Horror und Standartenträger können Dämonengeschenke erhalten für insgesamt 50 Punkte

Blaue Horrors des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Blaue Horror	4	2	3	3	3	1	3	1	7	9
Ectoplastischer Horror	4	2	3	3	3	1	3	2	7	+6

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Handwaffen und Flammen des Tzeentch	9+	Reguläre Infanterie	25 x 25mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämonen des Tzeentch, Durch Deckung bewegen

Optionen

- Ein Blauer Horror kann zum Ectoplastischer Horror aufgewertet werden. +6 Punkte/Einheit

Schwefelschrecken des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Schwefelschrecken	5	2	2	2	3	6	2	4	5	38

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Handwaffen	2+	Schwärme	40 x 40mm

Sonderregeln

- Dämonisch, Dämonen des Tzeentch, Flammenattacken, Einzelgänger, Plänkler

Feuerdämonen des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Feuerdämon	6	2	4	4	4	2	4	2	7	40
Feuerspeier	6	2	5	4	4	2	4	2	7	+7
Erhabener Feuerspeier	6	2	5	4	4	3	4	2	7	+40

Ausrüstung

- Handwaffen und Warpflammen

Einheitengröße

3-6

Truppentyp

Reguläre Infanterie

Basegröße

30 x 30mm

Sonderregeln

- Dämonisch, Dämonen des Tzeentch, Durch Deckung bewegen, Flammenattacken, Höllische Gunst (1) (nur Erhabener Feuerspeier), Plänkler, Lehre der Dämonen

Magie

- Ein Erhabener Feuerspeier ist ein Zauberer der Stufe 1. Jeder Erhabene Feuerspeier kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:

-Dämonologie

-Elementarismus

-Schwarze Magie

-Illusion

Optionen

- Ein Feuerdämon kann zum Feuerspeier aufgewertet werden. +7 Punkte/Einheit
- Ein Feuerdämon kann zum Erhabenen Feuerspeier aufgewertet werden. +40 Punkte/Einheit
- Ein Erhabener Feuerspeier kann folgende Aufwertung erhalten:
 - Zauberer der Stufe 2 +30 Punkte
 - Zauberer der Stufe 3 +60 Punkte
- Ein Erhabener Feuerspeier kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 50 Punkte

Reichweite

18 Zoll

Stärke

4

DS

-1

Sonderregeln

- Warpflammen Bewegen und Schießen, Flammenattacken, Mehrfache Schüsse (W3) Schnellschuss

Kreischer des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Kreischer	1	3	0	4	4	2	4	2	7	44

Ausrüstung

- Warpmaul

Einheitengröße

3+

Truppentyp

Bestie

Basegröße

40 x 60mm

Sonderregeln

- Dämonisch, Dämonen des Tzeentch, Fliegen (9), Einzelgänger, Plänkler,

Tiefflugangriff: Eine Einheit mit dieser Sonderregel kann einen „Tiefflugangriff“ gegen eine einzelne feindliche Einheit ausführen, die nicht im Kampf ist. Dazu muss diese Einheit während der Unterphase „Verbleibende Bewegungen“ über die Einheit hinwegfliegen, die sie angreifen möchte. Sobald die Bewegung dieser Einheit abgeschlossen ist, erleidet die feindliche Einheit W3 Treffer der Stärke 4 für jedes Modell in dieser Einheit, über die sie hinweggeflogen ist.

Reichweite

Nahkampf

Stärke

Profil

DS

-1

Sonderregeln

- Warpmaul Multiple Lebenspunktverluste (W3)

Streitwagen des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Streitwagen	-	-	-	4	4	4	-	-	-	+90
Kreischer (2x)	1	3	0	4	4	2	4	2	7	

Ausrüstung

- **Kreischer:** Warpmaul

Einheitengröße

1

Truppentyp

Schwerer Streitwagen

Basegröße

50 x 100mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämon des Tzeentch, Fliegen (9), Aufpralltreffer (W6+1) 4+

Rüstungswert

Tiefflugangriff: Eine Einheit mit dieser Sonderregel kann einen „Tiefflugangriff“ gegen eine einzelne feindliche Einheit ausführen, die nicht im Kampf ist. Dazu muss diese Einheit während der Unterphase „Verbleibende Bewegungen“ über die Einheit hinwegfliegen, die sie angreifen möchte. Sobald die Bewegung dieser Einheit abgeschlossen ist, erleidet die feindliche Einheit W3 Treffer der Stärke 4 für jedes Modell in dieser Einheit, über die sie hinweggeflogen ist.

Reichweite

Nahkampf

Stärke

Profil

DS

-1

Sonderregeln

Multiple Lebenspunktverluste (W3)

- Warpmaul

Charakter-Reittier: Ein Streitwagen kann nur als Reittier eines Charakters in deine Armee aufgenommen werden. In diesem Fall werden seine Punkte zu denen seines Reiters addiert.

Brennender Streitwagen des Tzeentch

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Streitwagen	-	-	-	4	4	4	-	-	-	190
Erhabener Feuerspeier	-	2	5	4	-	-	4	2	7	
Blaue Horror (3x)	-	2	3	3	-	-	3	1	7	
Kreischer (2x)	1	3	0	4	-	-	4	2	-	

Ausrüstung

Einheitengröße

Truppentyp

Basegröße

- **Erhabener Feuerspeier:** Handwaffen und Warpflammen

1

Schwerer Streitwagen

50 x 100mm

Rüstungswert

- **Blaue Horror:** Handwaffen und Flammen des Tzeentch
- **Kreischer:** Warpmaul

4+

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Dämon des Tzeentch ,Fliegen (9), Aufpralltreffer (W6+1), Lehre der Dämonen,

Tiefflugangriff: Eine Einheit mit dieser Sonderregel kann einen „Tiefflugangriff“ gegen eine einzelne feindliche Einheit ausführen, die nicht im Kampf ist. Dazu muss diese Einheit während der Unterphase „Verbleibende Bewegungen“ über die Einheit hinwegfliegen, die sie angreifen möchte. Sobald die Bewegung dieser Einheit abgeschlossen ist, erleidet die feindliche Einheit W3 Treffer der Stärke 4 für jedes Modell in dieser Einheit, über die sie hinweggeflogen ist.

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Warpflammen	18 Zoll	4	-1	Bewegen und Schießen, Flammenattacken, Mehrfache Schüsse (W3) Schnellschuss
• Flammen des Tzeentch	18 Zoll	3	-	Flammenattacken, Mehrfache Schüsse (2) Schnellschuss
• Warpmaul	Nahkampf	Profil	-1	Multiple Lebenspunktverluste (W3)

Magie

- Ein Erhabener Feuerspeier ist ein Zauberer der Stufe 1. Jeder Erhabene Feuerspeier kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:

-Dämonologie

-Elementarismus

-Schwarze Magie

-Illusion

Optionen

- Ein Erhabener Feuerspeier kann folgende Aufwertung erhalten:
 - Zauberer der Stufe 2 +30 Punkte
 - Zauberer der Stufe 3 +60 Punkte
- Ein Erhabener Feuerspeier kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 50 Punkte





Dämonenprinz

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Dämonenprinz	6	7	5	6	5	4	7	5	9	210

Ausrüstung	Einheitengröße	Truppentyp	Basegröße
• Handwaffe, verzauberte Waffe und leichte Rüstung	1	Monströse Infanterie (Charaktermodell)	50 x 50mm

Sonderregeln

- Dämonisch, Höllische Gunst (2), Lehre der Dämonen

Chaosrüstung: Dieses Modell hat einen 4+ Rettungswurf gegen alle erlittenen Wunden. Darüber hinaus kann ein Zauberer mit dieser Sonderregel ohne Malus eine Rüstung tragen.

Magie

- Ein Dämonenprinz, der ein Zauberer ist, kennt Zaubersprüche aus einer der folgenden Zauberlehren:
 - Kampfmagie
 - Dämonologie
 - Schwarze Magie

Optionen

- Ein Dämonenprinz kann seine leichte Rüstung durch schwere Rüstung ersetzen. +6 Punkte
- Ein Dämonenprinz kann die Sonderregel *Fliegen* (9) erhalten. +30 Punkte
- Ein Dämonenprinz kann eine der Folgenden Aufwertungen erhalten.
 - Dämon des Khnorne +10 Punkte
 - Dämon des Nurgle +10 Punkte
 - Dämon des Slaanesh +10 Punkte
 - Dämon des Tzeentch +10 Punkte
- Sofern es sich nicht um einen Dämon des Khorne handelt, kann ein Dämonenprinz ein Zauberer sein:
 - Zauberer der Stufe 1 +25 Punkte
 - Zauberer der Stufe 2 +50 Punkte
 - Zauberer der Stufe 3 +75 Punkte
 - Zauberer der Stufe 4 +100 Punkte
- Ein Dämonenprinz kann Dämonische Geschenke erhalten für bis zu 100 Punkte

	Reichweite	Stärke	DS	Sonderregeln
• Verzauberte Waffe	Nahkampf	Profil	-1	-

Chaos Furien

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Chaos Furie	4	3	0	4	3	1	4	1	5	12

Ausrüstung

- Dämonische Klauen

Einheitengröße

5+

Truppentyp

Reguläre Infanterie

Basegröße

30 x 30mm

Sonderregeln

- Dämonisch, Fliegen (8), Wütender Ansturm, Plänkler, Schnelle Bewegung, Vorhut

Optionen

- Jede Einheit Chaos Furien kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:

-Dämon des Khnorne	+2 Punkte/Modell
-Dämon des Nurgle	+2 Punkte/Modell
-Dämon des Slaanesh	+2 Punkte/Modell
-Dämon des Tzeentch	+2 Punkte/Modell

Reichweite

Stärke

DS

Sonderregeln

- Dämonische Klauen

Nahkampf

Profil

-1

-

Seelenschleifer

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Seelenschleifer	8	3	3	6	6	6	3	4	7	255

Ausrüstung

- Handwaffe, Eisenklaue, Erntekanone und dämonisches Fleisch (zählt als schwere Rüstung)

Einheitengröße

1

Truppentyp

Kampfkoloss

Basegröße

150 x 100mm

Sonderregeln

- Geschlossene Ränge, Dämonisch, Wütender Ansturm, Großes Ziel, Reservebewegung, Stampfattacken (W3), Entsetzen

Optionen

- Ein Seelenschleifer kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:

-Dämon des Khnorne	+10 Punkte
-Dämon des Nurgle	+10 Punkte
-Dämon des Slaanesh	+10 Punkte
-Dämon des Tzeentch	+10 Punkte

- Ein Seelenschleifer kann eine der folgenden Aufwertungen erhalten:

-Unheilvoller Strom	+25 Punkte
-Warpblick	+30 Punkte

Reichweite

Stärke

DS

Sonderregeln

- Eiserne Klaue

Nahkampf

Profil

-3

Todesstoß

Reichweite

Stärke

DS

Sonderregeln

- Erntekanone

12 Zoll

4

-1

Unhandlich, braucht mehr Nägel

Hinweis: Diese Waffe schießt wie eine Kanone, die Kartätschen abfeuert, und verwendet die Sonderregel „Mehr Nägel“. Wenn auf den Artilleriewürfeln eine „Fehlfunktion“ gewürfelt wird, verliert dieses Modell eine einzelne Wunde (anstatt auf einer Fehlfunktionstabelle zu würfeln).

Reichweite

Stärke

DS

Sonderregeln

- Unheilvoller Strom

12 Zoll

5

-1

Unhandlich, Feuersäule

Hinweis: Diese Waffe schießt wie ein Flammenwerfer und verwendet die Sonderregel „Feuersäule“. Wenn auf den Artilleriewürfeln eine „Fehlfunktion“ gewürfelt wird, verliert dieses Modell eine einzelne Wunde (anstatt auf einer Fehlfunktionstabelle zu würfeln).

Reichweite

Stärke

DS

Sonderregeln

- Warpblick

48 Zoll

6

-3

Unhandlich, Multiple

Lebenspunktverluste (2), Durch und Durch

DÄMONISCHE GESCHENKE UND SYMBOLE

Auf den folgenden Seiten werden Dämonische Gaben und Symbole beschrieben – einzigartige magische Gegenstände, die nur von Modellen innerhalb einer Dämonenarmee des Chaos erworben werden können. Diese funktionieren wie gewöhnliche magische Gegenstände.

Eine Armee der Dämonen des Chaos können jedoch laut Regelbuch keine gewöhnlichen magischen Gegenstände kaufen. Dämonische Gaben wirken sich nicht auf das Reittier eines Modells aus (falls es eines hat).

Einige Einheiten haben die Möglichkeit, Dämonensymbole zu tragen. Dazu muss die Einheit einen Standortenträger enthalten. Der einzige Charakter, der ein Dämonensymbol tragen kann, ist der Dämonische-Ort Ihrer Armee, der zusätzlich zu seinem üblichen Punktekontingent, das er für Dämonengeschenke ausgeben kann, ein einzelnes Dämonensymbol ohne Punktebegrenzung kaufen kann.

Sehr häufige Geschenke und Symbole: Mit Ausnahme der mit einem Sternchen (*) gekennzeichneten Gegenstände kann jede dämonische Gabe oder jedes dämonische Symbol nur einmal pro Armee gewählt werden. Mit einem Sternchen gekennzeichnete Gegenstände sind äußerst häufig.

Dämonische Geschenke/Chaos Symbole

Die folgenden dämonischen Gaben/Chaos Symbole können von jedem Dämon erworben werden, unabhängig von seiner dämonischen Ausrichtung.

Ätherklinge

55 Punkte

Die Waffe des Dämons flackert in der Realität auf und verschwindet wieder, gleitet durch die Rüstung und in das weiche Fleisch darunter.

Gegen Wunden, die durch die Handwaffe dieses Dämons verursacht wurden, sind keine Rüstungswürfe zulässig (Schutz- und Regenerationswürfe können wie gewohnt versucht werden).

Viele Arme

55 Punkte

Der Dämon ist mit einer Fülle von Greif und Krallengliedern gesegnet.

Dieses Modellerhält einen Modifikator von +1 auf seinen Angriffswert

Geflügelter Horror

45 Punkte

Aus dem Rücken des Dämons sprießen riesige Flügel, die es ihm ermöglichen, sich auf unvorbereitete Feinde zu stürzen.

Dämonische Herolde, deren Truppentyp aus-

schließlich „reguläre Infanterie“ ist. Dieses

Modell erhält die Sonderregeln Fliegen (8) und Schnelle Bewegung.

Dämonische Roben

35 Punkte

Der Dämon ist in schimmernde Gewänder gekleidet, die die Wucht eingehender Schläge abwehren.

Dieses Modell kann durch einen Verwundungswurf von 2 nicht verwundet werden, unabhängig von der Stärke des Angriffs.

Unheiliges Banner

55 Punkte

Szenen aus Millionen von Schlachten erfüllen die Köpfe derer, die dieses Banner betrachten.

Bei der Berechnung des Kampfergebnisses kann eine Einheit, die das Banner des unheiligen Sieges trägt, einen zusätzlichen Bonus von +W3 Kampfergebnispunkten beanspruchen.

Totem des ewigen Krieges

45 Punkte

Die Kraft des Äthers fließt von diesem verfluchten Symbol in die Dämonen, die darunter marschieren.

Nur Dämonischer Ort. Befreundete Dämonische Einheiten reduzieren die Anzahl der durch die Sonderregel Dämonische Instabilität erlittenen Wunden um zusätzliche W3, während sie sich in der Befehlsreichweite dieses Modells befinden.

Banner des chaotischen Ruhms

35 Punkte

Dieses Banner flackert auf und verschwindet wieder, wodurch ein Riss in der Realität entsteht, durch den die Macht des Chaos fließt.

Nur dämonischer Ort. Befreundete dämonische Einheiten erhalten einen Modifikator von +1 auf ihren Moralwert, solange sie sich in der Befehlsreichweite dieses Charakters befinden (bis zu einem Maximum von 10).

Geschenke/Symbole des Tzeentch

Die folgenden dämonischen Geschenke und Symbole können nur von Dämonen des Tzeentch erworben werden:

Geschenke des Tzeentch

Stab des Wandels **65 Punkte**

Allein die Anwesenheit dieses Stabes lässt alle Dinge in der Natur vor Schmerz aufschreien, während er die Welt nach der Laune des Dämons umgestaltet.

Reichweite	Stärke	DS
Nahkampf	Profil	-1
Sonderregeln	Magische Attacken Flammenattacken	

Hinweis: Jedes gegnerische Modell, das eine oder mehrere nicht verhinderte Wunden durch den Stab der Veränderung erleidet, muss sofort einen Widerstandstest bestehen. Wenn dieser Test fehlschlägt, verliert das verwundete Modell alle seine verbleibenden Lebenspunkte.

Wille des Tzeentch **55 Punkte**

Der Dämon erkennt die verschlungenen Wege des Schicksals und kann, wenn er es wünscht, an den Fäden des Schicksals ziehen.

Einmal pro Runde darf dieses Modell einen einzelnen W6 wiederholen. Dabei kann es sich um einen alleinstehenden W6 handeln, um einen Teil einer Würfelgruppe oder um einen Teil eines Wurfs mit mehreren Würfeln.

Energiewirbel **35 Punkte**

Die Winde der Magie wehen um den Dämon herum, bleiben jedoch außerhalb der Reichweite seiner Feinde. Während sie sich innerhalb der Bannreichweite dieses Zauberers befinden, erleiden gegnerische Zauberer einen Modifikator von -1 auf ihre Zauberwürfe.

Schillerndes Feuer **30 Punkte**

Glitzerndes, vielfarbiges Feuer umhüllt die Gestalt des Dämons und erschwert dem Feind die Zielerfassung. Jedes gegnerische Modell, das dieses Modell während der Schussphase anvisiert, erleidet einen zusätzlichen Treffermodifikator von -1.

Zwillingsköpfe **20 Punkte**

Dieser zweiköpfige Dämon verfügt über zwei Persönlichkeiten und zwei Intellekte und ist ein Meister der Winde der Magie.

Dieses Modell kennt einen Zauberspruch mehr (auf die übliche Weise ausgewählt), als für sein Zaubererlevel normal ist.

Beachten Sie, dass dadurch die Stufe des Zauberers nicht erhöht wird.

Symbole des Tzeentch

Banner der Zwietracht **60 Punkte**

Die Luft um dieses verzernte Banner schimmert vom explosiven Lösen feindlicher Zauber.

Eine Einheit, die das Banner der Zwietracht trägt, erhält die Sonderregel Magieresistenz (-3). Darüber hinaus erhalten befreundete Einheiten innerhalb von 6 Zoll des Modells, das dieses Banner trägt, die Sonderregel Magieresistenz (-1).

Banner der Veränderung **45 Punkte**

Dieses Banner ist so durchdrungen von der Kraft der Veränderung, dass es alles um sich herum verzerrt.

Zu Beginn der Kampfphase erleidet eine einzelne feindliche Einheit, die mit diesem Modell in einen Kampf verwickelt ist, 3W6 Treffer der Stärke 2.

Ikone der Zauberei* **35 Punkte**

Die Runen auf diesem Banner wirbeln und verzerren sich, während sie die Zauberkraft der Schrecken verstärken, die darunter heruntollen.

Nur Rosa Horrors. Wenn eine Einheit, die die Ikone der Zauberei trägt, einen gebundenen Zauber wirkt, tut sie dies mit einer Stärke, die dem doppelten Rangbonus entspricht.

Geschenke/Symbole des Khorne

Die folgenden dämonischen Geschenke und Symbole können nur von Dämonen des Khorne erworben werden:

Geschenke des Khorne

Zauberfresser **50 Punkte**

Wie ein Raubtier, das sich am Fleisch seiner Beute gütlich tut, verzehrt der Dämon gierig die Magie seiner Feinde.

Dieses Modell kann erwählt werden, um einen Zauberbannversuch durchzuführen, als wäre es ein Zauberer. Für die Zwecke von Zauberbannversuchen zählt dieses Modell als Zauberer der Stufe 2.

Rüstung des Khorne **40 Punkte**

In seiner mit Runen verzierten Rüstung ist die Haut des Dämons nahezu immun gegen die Schläge einfacher Sterblicher.

Die Rüstung des Khorne ist eine schwere Rüstung. Darüber hinaus hat der Träger einen 5+-Rettungswurf gegen alle erlittenen Wunden.

Axt des Khorne* **35 Punkte**

Diese unheilige Klinge schreit mit der Kraft eines gebundenen Dämons und dürstet nach dem Blut der Sterblichen.

Reichweite	Stärke	DS
Nahkampf	+1	-1

Todesstoß, Magische Anttacken, Zweihandwaffe

Macht des Khorne **25 Punkte**

Die massiven Gliedmaßen des von seinem Schutzpatron gesegneten Dämons strotzen vor Stärke und Kraft.

Dieses Modell verfügt über einen Modifikator von +1 auf seine Stärke.

Halsband des Khorne* **25 Punkte**

Die gefürchteten Siegel auf dieser Messingkette bieten Schutz vor der mächtigsten Magie.

Der Träger eines Halsbands des Khorne verbessert seine Magieresistenz um 1. Ein Modell mit Magieresistenz (-2), das beispielsweise ein Halsband des Khorne trägt, hätte Magieresistenz (-3).

Symbole des Khorne

Totenkopf Standarte **50 Punkte**

Die Stange dieses Banners ist übersät mit den erbeuteten Schädeln von Khornes Opfern, jeder davon mit einer in Messing eingravierten Rune des Todes gekennzeichnet.

Eine Einheit, die die Totenkopf Standarte trägt (aber nicht ihre Reittiere), erhält die Sonderregel „Rasender Angriff“.

Standarte der Zersplitterung **45 Punkte**

Schutzrunen scharen sich eng um dieses Banner und konzentrieren ihre Macht darauf, feindlichen Zauberern den Zugang zu den Winden der Magie zu verwehren.

Jeder feindliche Zauberer, der eine Sichtlinie zu dem Modell herstellen kann, das die Große Standarte der Trennung trägt, erleidet einen Modifikator von -1 auf jeden Zauberwurf, den er macht.

Banner des Zorns **30 Punkte**

Aus dieser Messingstandarte tropft ständig Blut, dessen Geruch alle Anhänger von Khorne vor Kampflust in den Wahnsinn treibt.

Wenn eine Einheit, die das trägt, einen Angriff erklärt, kann sie ihren Angriffswurf wiederholen.

Geschenke/Symbole des Nurgle

Die folgenden dämonischen Geschenke und Symbole können nur von Dämonen des Nurgle erworben werden:

Geschenke des Nurgle

Nurgling-Befall **45 Punkte**

Unzählige Nurglinge schwärmen um den Großen Unreinen und schmiegen sich in die Falten seiner Haut.

Nur Großer Verpester. Während des Kampfes kann dieses Modell zusätzliche D6-Angriffe ausführen. Diese Angriffe werden mit Initiative 2, Waffenfertigkeit und -stärke von 2 und AP von - ausgeführt. Wenn dieses Modell seinen letzten Lebenspunkt verliert, platziere Sie zusätzlich einen Nurgling Schwarm aus W3-Modellen, sodass sich jedes Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell befindet, bevor Sie dieses Modell aus dem Spiel nehmen.

Beachten Sie, dass diese Nurgling-Schwärme keine Siegpunkte wert sind.

Schlampiger Gallenpeifer **35 Punkte**

Die mitreißenden Melodien eines Gallenpeifers erfüllen ihre Gefährten mit freudiger Euphorie.

Dämonische Herolde, Truppentyp „Infanterie“.

Befreundete Einheiten mit der Sonderregel „Dämonen des Nurgle“, die ihre Bewegung innerhalb der Befehlsreichweite dieses Modells beginnen, haben einen Modifikator von +1 auf ihren Bewegungswert.

Seuchenpocken-Schreiber **30 Punkte**

Ein Seuchenpocken-Schreiber überwacht die Arbeit von Nurgles Dämonen, während sie den Segen ihres Meisters verbreiten und aufzeichnen.

Dämonische Herolde, Truppentyp „Infanterie“.

Während sie sich innerhalb der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, dürfen befreundete Einheiten mit der Sonderregel „Dämonen des Nurgle“ alle Trefferwürfe mit einer natürlichen 1 wiederholen.

Strom der Pestilenz* **25 Punkte**

Der Dämon reißt seine Kehle weit auf und entfesselt einen Schwall giftiger Galle auf seine Feinde.

Stärke **DS**

Atemwaffe 3 -2

Sonderregeln Magische Attacken

Fallen des Nurgle **30 Punkte**

Der Dämon ist mit einer verrosteten Rüstung und verrotteten Roben geschmückt.

Die Fallen des Nurgle sind eine Rüstung, die ihrem Träger einen Rüstungswert von 4+ verleiht, der in keiner Weise verbessert werden kann.

Symbole des Nurgle

Banner der ewigen Virulenz **50 Punkte**

Jeder Blutstropfen, der unter diesem feuchten Leichentuch vergossen wird, wird mit jeder Krankheit infiziert, die Nurgle kennt.

Bei der Berechnung des Kampfergebnisses kann eine Einheit, die das Banner der ewigen Virulenz trägt, einen zusätzlichen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt (bis zu einem Maximum von +3) für jede nicht gerettete Wunde beanspruchen, die durch eine Giftattacke verursacht wurde.

Standarte des sickernden Verfalls **35 Punkte**

Dieses von Motten zerfressene Banner ist von einer allgegenwärtigen Aura der Pest umgeben und schwächt die Gesundheit aller in seiner Umgebung.

Während der Kampfphase darf eine Einheit, die die Standarte des sickernden Verfalls trägt, alle natürlichen Verwundungswürfe mit einer 1 wiederholen.

Verrottete Standarte **10 Punkte**

Eiter und Schleim tropfen ständig von der Verrotteten Standarte und verwandeln die trockene Erde in stinkenden Schlamm.

Feindliche Einheiten können keine Bonuspunkte für Kampfergebnisse beanspruchen, wenn sie sich im hinteren Bereich einer Einheit befinden, die die Verrottete Standarte trägt.

Geschenke/Symbole des Slaanesh

Die folgenden dämonischen Geschenke und Symbole können nur von Dämonen des Slaanesh erworben werden:

Geschenke des Slaanesh

Verfluchte Harfe

50 Punkte

Indem er auf einer verfluchten Harfe eine misstönende Melodie webt, verzückt der Dämon diejenigen mit magischer Sicht.

Dämonische Herolde, Truppentyp „Infanterie“.

Während sie sich innerhalb der Befehlsreichweite dieses Charakters befinden, können befreundete Dämonen des Slaanesh, die auch Zauberer sind (dieses Modell nicht eingeschlossen), einen Modifikator von +1 auf jeden Zauberwurf anwenden, den sie machen. Während sie sich innerhalb der Befehlsreichweite dieses Charakters befinden, erleiden feindliche Zauberer einen Modifikator von -1 auf jeden Zauberwurf, den sie machen.

Antliz des Slaanesh

35 Punkte

Der Dämon besitzt ein besonders fesselndes und entwaffnendes Antlitz.

Feindliche Einheiten müssen einen Führungstest absolvieren, bevor sie während der Kampfphase einen Trefferwurf gegen dieses Modell machen können. Wenn dieser Test fehlschlägt, treffen nur Würfe mit einer natürlichen 6.

Sirenengesang

30 Punkte

Der Dämon singt ein verführerisches Lied und führt seine Feinde ins Verderben.

Einmalige Verwendung. Nominieren Sie zu Beginn der Unterphase „Angriffe deklarieren und Angriffsreaktionen“ Ihres Gegners eine einzelne feindliche Einheit, die einen Angriff gegen dieses Modell (oder seine Einheit) deklarieren kann. Diese feindliche Einheit muss einen Moralwerttest bestehen. Wenn dieser Test bestanden wird, kann die Einheit normal handeln. Wenn dieser Test jedoch fehlschlägt, muss sie einen Angriff gegen dieses Modell (oder seine Einheit) deklarieren.

Einschläfernder Moschus*

30 Punkte

Der Dämon verströmt einen berausenden und süßlichen Moschusgeruch, der den Verstand seiner Feinde betäubt.

Feindliche Modelle, die mit diesem Modell im Kampf sind, können die Sonderregel „Schlägt zuerst zu“ nicht verwenden. Feindliche Modelle, die nicht über die Sonderregel „Schlägt zuerst zu“ verfügen, unterliegen stattdessen der Sonderregel „Schlägt zuletzt zu“.

Bezaubernder Blick*

Der betörende Blick dieses Dämons fesselt die Aufmerksamkeit aller, die dumm genug sind, ihm zu begegnen.

Feindliche Modelle, die mit diesem Modell im Kampf sind, können die Sonderregel „Inspirierende Präsenz“ ihres Generals nicht nutzen.

Symbole des Slaanesh

Banner der Zustimmung

55 Punkte

Im Schatten dieser Standarte senken die Feinde ihre Waffen und strecken ihre Brust den Klingen des Gegners entgegen

Eine einzelne feindliche Einheit, die sich im Kampf mit dem Träger des Banners der Zustimmung befindet, erleidet einen Modifikator von -W3 auf ihre Kampfgeschick und Initiative-Eigenschaften (bis zu einem Minimum von 1).

Entzückende Standarte

35 Punkte

Von einer seltsamen Euphorie ergriffen, geraten feindliche Formationen angesichts dieser Standarte in Unordnung.

Jede feindliche Einheit, die die Frontlinie einer Einheit angreift, die die Entzückende Standarte trägt, führt einen ungeordneten Angriff aus.

Sirenenstandarte

25 Punkte

In diesem Banner ist eine dämonische Sirene gefangen, deren verführerischer Gesang die Sinne aller einlullt, die ihn hören.

Wenn eine feindliche Einheit, die von einer Einheit mit der Sirenenstandarte angegriffen wird, als Angriffsreaktion fliehen (oder schießen und verschwinden) möchte, muss sie zuerst einen Moralwerttest bestehen. Wenn dieser Test bestanden wird, kann die Einheit fliehen (oder schießen und verschwinden). Wenn dieser Test jedoch fehlschlägt, muss die Einheit den Angriff annehmen.

Lehre der Dämonen

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 7+

Pestwind (Dämonen des Nurgle)

Es bildet sich eine schwächende Wolke aus giftiger Luft, die über das Schlachtfeld wirbelt und alles infiziert, was sie berührt.

Bleibt im Spiel. Platzieren Sie die kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass sich das zentrale Loch innerhalb von 12 Zoll vom Zauberer befindet. So lange sich der Zauber im Spiel befindet wird die Schablone als gefährliches Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich in jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ um W6 Zoll in eine zufällige Richtung. Jede Einheit (befreundet oder feindlich), die von der Schablone berührt oder überquert wird, erleidet für die Rest des Zugs einen Modifikator von -1 auf ihren Widerstandwert.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter). Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 10+

Kakophonische Hymne (Dämonen des Slaanesh)

Das unnatürliche Lied des Dämons löst die Verzauberungen auf, die seine Feinde schützen, und seine perverse Melodie verblüfft ihren Verstand.

Bleibt im Spiel. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, erlöschen die Effekte aller zuvor auf die Zieleinheit gewirkten Verzauberungszauber sofort. Während dieser Zauber im Spiel ist, unterliegt die Zieleinheit außerdem der Sonderregel *Blödsicht*.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberer“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profiwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: 18 Zoll

Zauberwert: 8+

Rosa Feuer (Dämonen des Tzeentch)

Während der gackernde Dämon tänzelt und Gesten macht, steigen rosa Flammen aus der Erde auf, um seine Feinde einzuhüllen.

Die anvisierte gegnerische Einheit erleidet W3+3 Treffer der Stärke 3, jeder mit einem DS von – und mit der Sonderregel *Flammenattacken*.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 8+/12+

Geschenk der Mutation (Dämonen des Tzeentch)

Der Dämon gackert wahnsinnig, während die verzerrende Magie des Tzeentch durch seine Feinde fließt und Wellen der Mutation durch ihren Geist und Körper sendet.

Wenn dieser Zauber mit einem Zauberergebnis von 8 oder mehr gewirkt wird, erleidet die Zieleinheit einen Modifikator von -W3 auf eine der folgenden Eigenschaften (bis zu einem Minimum von 1, ausgewählt vom wirkenden Spieler). Wenn dieser Zauber mit einem Zauberergebnis von 12 oder mehr gewirkt wird, erleidet die Zieleinheit einen Modifikator von -W3 auf zwei der folgenden Eigenschaften (bis zu einem Minimum von 1, das vom wirkenden Spieler ausgewählt wird). Dieser Zauber hält bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ an: Kampfgeschick, Stärke, Widerstand

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberer“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken hat

Kampfmagie



Reichweite: 24 Zoll

Zauberwert: 8+

1. Feuerball

Mit einem Fingerschnippen beschwört der Magier einen tosenden Feuerball und schleudert ihn auf nahe Feinde.

Die feindliche Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 4 mit einem DS von -. Dieser Zauber hat die Sonderregel Flammenattacken.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 21 Zoll

Zauberwert: 7+

2. Fluch der tausend Pfeile

Mit einem Schrei schlägt der Zauberer die Hände zusammen und verflucht seine Feinde, sodass Geschosse ihn so zielsicher treffen, als hätten sie plötzlich Bewusstsein entwickelt.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ kannst du jeden Trefferwurf wiederholen, der eine natürliche 1 ergibt, wenn du auf die feindliche Einheit schießt.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

3. Flammensäule

Der Kampfmagier beschwört einen Feuerball, der schnell größer wird und zu einer machtvollen Säule anschwillt. Einmal entfesselt, donnert das Inferno auf den Feind zu.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als gefährliches Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich zu Beginn jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine vom Zauberer bestimmte Richtung. Jede Einheit (befreundet oder feindlich), die von der Schablone berührt oder überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 3 mit DS -2. Diese Treffer haben die Sonderregel Flammenattacken.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).

Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 10+

4. Arkane Eile

Als die Verbündeten des Kampfmagiers marschieren, wird die Zeit zäh wie Honig, sodass sie binnen Sekunden eine große Strecke schaffen.

Wenn das Ziel eine befreundete Einheit ist, die nicht flieht und sich bereits während dieser Bewegungsphase bewegt hat, kann sie sich sofort erneut bewegen.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: Selbst

Zauberwert: 7+

5. Eichenschild

Der Kampfmagier beschwört eine machtvolle gespenstische Eiche um sich und seine Verbündeten, die sie vor den Waffen ihrer Feinde schützt.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erhalten der Zauberer und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, 5+ Rettung gegen jeder erlittene Verwundung.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

6. Fluch des sinkenden Muts

Unter dem Rhythmus der Kriegstrommeln greift der Kampfmagier nach dem Verstand seiner Feinde, wühlt ihre Ängste auf und lässt sie bald wünschen, sie hätten Ersatzhosen eingepackt.

Die feindliche Zieleinheit muss sofort einen Paniktest ausführen. Wenn die Einheit normalerweise automatisch jeden Paniktest bestehen würde, muss sie diesen Test dennoch ausführen und muss Boden preisgeben, wenn er misslingt.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 7+

Hammerhand

(Grundzauber)

Als der Zauberer seine Stimme erhebt, werden seine Fäuste wie stählerne Hämmer, die mit großer und schrecklicher Macht auf seine Feinde niederfahren.

Eine einzelne feindliche Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet 2W3 Treffer mit Stärke 4 und einem DS -2.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Dämonologie



Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

1. Schattenross

Rabenschwarze dämonische Reittiere manifestieren sich und tragen Krieger auf unwirklichen Schwingen aus Finsternis durch die Luft.

Dieser Zauber kann nur befreundete Modelle als Ziel haben, deren Truppentyp „Infanterie“ ist. Wenn die befreundete Zieleinheit nicht fliegt und sich in dieser Bewegungsphase nicht bereits bewegt hat, erhält sie bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ die Sonderregel *Fliegen* (12).

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

2. Erstickende Finsternis

Auf Befehl des Dämonologen scharen sich seltsame Gestalten um den Feind, der Flüstern seinen Mut bröckeln lässt.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihre Werte Initiative (bis zu einem Minimum von 1) und Moralwert (bis zu einem Minimum von 2) und kann nicht von der Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* ihres Generals profitieren. Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Prolifwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 8+

3. Dämonischer Homunkuli

Die vielen Homunkuli des Dämonologen fallen über den Feind her, um mit ihren gestaltlosen Krallen und Zähnen an ihm zu reißen.

Eine einzelne feindliche Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet 2W6 Treffer der Stärke 2, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewöhnlich ausgeführt werden).

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: Selbst

Zauberwert: 10+

4. Dämonisches Gefäß

Auf Geheiß des Dämonologen strömen andersweltliche Wesenheiten hervor, um von seinen Verbündeten Besitz zu ergreifen und ihre Körper mit widernatürlicher Wildheit zu erfüllen.

Bis zum Ende des Zuges erhalten der Zauberer, sein Reittier und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, einen Modifikator +1 auf ihren Wert Stärke und Attacken (bis zu einem Maximum von 10), und der Durchschlagswert ihrer Waffe wird um 1 verbessert.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 8+

5. Chaosmalstrom

Ein Riss in der Realität tut sich auf, durch den dämonische Scheusalte nach allem greifen, was sich zu nahe heranwagt.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 15 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als gefährliches Gelände behandelt. Sie bewegt sich zu Beginn jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine zufällige Richtung. Jede Einheit (befreundet oder feindlich), die von ihr berührt oder überquert wird, erleidet W6+1 Treffer der Stärke 3 mit DS -.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter). Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

6. Dämonische Kräfte

Der Dämonologe liest laut Verse aus einer geächteten Schrift vor; schon bald strotzen seine Verbündeten vor dämonischer Kraft.

Bis zum Ende dieses Zuges erhält die befreundete Zieleinheit einen Modifikator von +1 auf ihre Werte Bewegung, Widerstand und Initiative (bis zu einem Maximum von 10).

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 18 Zoll

Zauberwert: 9+

Heraufbeschwörung

(Grundzauber)

Aus dem Reich des Chaos ruft der Dämonologe dämonische Bestien herbei, die über seine Feinde herfallen.

Die feindliche Zieleinheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Schwarze Magie



Reichweite: 18 Zoll

Zauberwert: 10+

1. Wort der Schmerzen

Mit einem Fingerschnippen beschwört der Magier einen tosenden Feuerball und schleudert ihn auf nahe Feinde.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -1 auf ihre Stärke und Widerstand (bis zu einem Minimum von 1). Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 8+

2. Strom der Fäulnis

Aus den Fingerspitzen des Magiers strömt verdorbene Magie hervor und schält das Fleisch von den Knochen seiner Feinde.

Platziere eine Flammenschablone so, dass das schmale Ende das Base des Zauberers berührt und das breite Ende sich über einer Einheit befindet, mit der er im Nahkampf verwickelt ist. Jedes Modell (befreundet oder feindlich), dessen Base sich unter der Schablone befindet läuft Gefahr, getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -1 zu erleiden.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen.

Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 10+

3. Höllentor

Der Zauberer öffnet ein geheimes Portal durch das Reich des Chaos.

Dieser Zauber kann nur befreundete Charaktermodelle als Ziel haben; er kann auch befreundete Charaktermodelle als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt sind. Wenn das befreundete Zielcharaktermodell nicht flieht, kannst du es sofort vom Schlachtfeld entfernen und irgendwo innerhalb von 12 Zoll um seine ursprüngliche Position erneut aufstellen (aber weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt).

Beachte: Dieser Zauber erlaubt einem Charaktermodell, den Nahkampf zu verlassen.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

4. Phantasmaorgie

Finstere Visionen kommen über die feindlichen Reihen und treiben Krieger in blinder Panik und selbstmörderischen Wahnsinn.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosionsschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 12 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, bewegt sich die Schablone nicht und wird als gefährliches Gelände behandelt. Feindliche Einheiten, die ihre Bewegung innerhalb von 12 Zoll um die Schablone beenden, müssen sofort einen Paniktest ausführen. Misslingt der Test, müssen die Einheiten, die den geordneten Rückzug antreten oder fliehen, ihre Fluchtbewegung direkt von der Schablone weg ausführen. Einheiten, die den Test bestehen (oder nicht ausführen müssen) unterliegen der Sonderregel *Ungestüm*, solange sie innerhalb von 12 Zoll um die Schablone bleiben.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter).

Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 9+

5. Mordlust

In den Verbündeten des dunklen Zauberers baut sich widernatürlicher Zorn auf und erfüllt sie mit grauenhafter Blutgier.

Bis zum Ende des Zuges erhält die Zieleinheit die Sonderregel *Raserei* und *Hass* (alle Feinde).



VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 7+

6. Seelenfresser

Der finstere Zauberer reckt eine Krallenhand empor, um nach den Seelen seiner Feinde zu greifen.

Ein einzelnes feindliches Modell, mit dem der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet einen einzelnen Treffer der Stärke 3 mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (3), gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind (Rettungs- und Regenerationswürfe können wie gewöhnlich ausgeführt werden).

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung

Reichweite: 24 Zoll

Zauberwert: 8+

Blitz des Verderbens

(Grundzauber)

Auf Geheiß des finsternen Zauberers führt ein schwarzer Blitz aus dem Himmel herab und kracht mit aller Macht in die Erde.

Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch sich zentral über der feindlichen Zieleinheit befindet. Jedes feindliche Modell, dessen Base sich unter der Schablone befindet, läuft Gefahr getroffen zu werden (Seite 95) und einen einzelnen Treffer mit Stärke 3 und DS -2 zu erleiden.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Illusion



Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 7+

1. Zerschnittener Geist

Peinigende Illusionen kommen über den Feind. Nur wer willensstark genug ist, kann diesem Ansturm widerstehen.

Die feindliche Zieleinheit muss sofort einen Moralwerttest ausführen. Wenn sie den Test besteht, erleidet sie W3 Treffer mit Stärke 3 und DS -. Wenn der Test hingegen misslingt, erleidet sie W3+3 Treffer mit Stärke 4 und DS -3.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 8+

2. Schimmerdrache

Ein stoffloser Drache materialisiert auf dem Schlachtfeld und senkt sich herab, um einen mächtigen Champion emporzutragen.

Dieser Effekt kann nur befreundete Charaktermodelle als Ziel haben. Wenn es nicht flieht und sich nicht bereits in dieser Bewegungsphase bewegt hat, erhält das befreundete Zielcharaktermodell bis zum Ende dieses Zuges die Sonderregel *Fliegen (10)*.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von

Reichweite: 9 Zoll

Zauberwert: 10+

3. Kristallsäule

Der Illusionist beschwört eine täuschend echt wirkende Kristallsäule. Jeder, der sie sieht, muss glauben, dass sie völlig undurchdringlich ist.

Platziere eine große Explosivschablone (5 Zoll) so, dass das Mittelloch sich zentral innerhalb von 9 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sich die Schablone im Spiel befindet, bewegt sie sich nicht und wird als unpassierbares Gelände behandelt, über das keine Sichtlinie gezogen werden kann.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter). Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 9 Zoll

Zauberwert: 9+

4. Überwältigendes Blendwerk

Der Feind wird von einem verwirrenden Durcheinander aus tanzenden Lichtern und widersprüchlichen Bildern bombardiert, die ihn seiner Umwelt gegenüber praktisch blind machen.

Bleibt im Spiel. Solange dieser Zauber im Spiel ist, unterliegt die feindliche Zieleinheit der Sonderregel *Blindheit*.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder

Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 9+

5. Geisterhafter Doppeltgänger

Als wäre ein Spiegel zerschlagen worden, zerspringt der Illusionist vor den Augen seiner Feinde und scheint in zahllose Doppeltgänger zu zerfallen.

Eine einzelne Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet 2W6 Treffer, die mit den Werten und Sonderregeln des Zauberers und einer beliebigen seiner Waffen abgehandelt werden.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 11+

6. Miasma der Täuschungen

Um die Füße des Feindes beginnt die Erde selbst zu wogen und sich zu verschieben, sodass die Krieger über Hindernisse stolpern, die letztlich doch nur ihrer Fantasie entspringen.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihren Wert Bewegung (bis zu einem Minimum von 1) und kann nicht angreifen oder marschieren. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf die Zieleinheit gewirkter Flüche sofort.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche

Reichweite: Selbst

Zauberwert: 8+

Glänzender Mantel

(Grundzauber)

Schimmerndes Licht geht von den Gewändern des Illusionisten aus, um den Feind zu blenden und zu verwirren.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleiden feindliche Einheiten einen Modifikator von -1 auf Trefferwürfe gegen den Zauberer und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf betroffene Modelle gewirkter Verzauberungen sofort.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Elementarismus



Reichweite: Nahkampf

Zauberwert: 8+

1. Flammendes Schwert

Mit einer einfachen Geste beschwört der Elementarist ein großes Schwert aus Feuer herauf, um seine Feinde damit zu attackieren.

Eine einzelne feindliche Einheit, mit der der Zauberer im Nahkampf verwickelt ist, erleidet $W6+1$ Treffer mit Stärke 3 und einem DS -. Diese Treffer haben die Sonderregel Flammenattacken.

VERHEERUNG

Verheerungen können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in einer beliebigen Nahkampfphase kämpft. Hierbei handelt es sich um tödliche Attacken, die den Feind ohne Vorwarnung treffen. Verheerungen können nur von Zauberern gewirkt werden, die in den Nahkampf verwickelt sind, und können nur feindliche Einheiten als Ziel haben, mit denen der Zauberer in den Nahkampf verwickelt ist. Eine erfolgreich gewirkte Verheerung trifft das Ziel automatisch, es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 21 Zoll

Zauberwert: 9+

2. Rostfluch

Der Elementarist flüstert einen Fluch, da verliert die Rüstung des Feindes auch schon den Glanz, rostet und bröckelt vom Leib.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -2 auf ihren Rüstungswert. Dieser Zauber kann eine Einheit als Ziel haben, die im Nahkampf verwickelt ist.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 9+

3. Elementargeist beschwören

Der Elementarist beschwört einen mächtigen Geist von Erde, Wind, Wasser und Feuer, der ihm zu Diensten sein soll.

Bleibt im Spiel. Platziere eine kleine Explosivschablone (3 Zoll) so, dass das Mittelloch innerhalb von 15 Zoll um den Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als gefährliches Gelände behandelt, über das keine Sichtlinie gezogen werden kann. Die Schablone bewegt sich zu Beginn jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ $W6$ Zoll in eine zufällige Richtung. Jede feindliche Einheit, die von der Schablone berührt oder überquert wird, erleidet $W3+3$ Treffer der Stärke 4 mit einem DS von -1.

MAGIEWIRBEL

Magiewirbel können gewirkt werden, wenn ein Zauberer in deiner Fernkampfphase gewählt wird. Ein Magiewirbel braucht kein Ziel – Stattdessen verwendet er eine runde Schablone, die auf dem Schlachtfeld platziert wird, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren. Sind Magiewirbel einmal platziert, bleiben sie auf dem Schlachtfeld (es sei denn sie bewegen sich hinunter). Einige Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges. Beendet ein Magiewirbel seine Bewegung über einer Einheit, setze die Bewegung in die selbe Richtung fort, bis er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Base etwaiger Modelle zu berühren.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 10+

4. Erdwall

Mächtige Bollwerke erheben sich auf den Befehl des Elementaristen hin aus dem Erdreich und schützen seine Verbündeten.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erhält die befreundete Zieleinheit 5+ Rettung gegen jede erlittene Verwundung und zählt, als würde sie ein lineares niedriges Hindernis verteidigen, wenn sie angegriffen wird. Allerdings kann die Zieleinheit weder marschieren noch angreifen, solange dieser Zauber im Spiel ist.

VERZAUBERUNG

Verzauberungen können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Diese Zauber stärken die Verbündeten des Zauberers auf die ein oder andere Art. Verzauberungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Dieselbe Verzauberung im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen weiteren Effekt.

Reichweite: 15 Zoll

Zauberwert: 8+

5. Windstoß

Eine machtvolle Böe reißt feindliche Krieger aus ihren Reihen und schleudert sie gewaltsam zu Boden.

Die feindliche Zieleinheit erleidet W3+3 Treffer mit Stärke 5 und DS -1. Nachdem diese Treffer abgehandelt wurden, muss die Einheit Boden Preisgeben.

GESCHOSSZAUBER

Geschosszauber werden in der Fernkampfphase gewirkt. Hierbei handelt es sich um magische Projektile, die auf den Feind geschleudert werden. Geschosszauber können nur feindliche Einheiten als Ziel haben und der Zauberer muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben. Ein erfolgreich gewirkter Geschosszauber trifft das Ziel automatisch; es ist kein Trefferwurf nötig.

Reichweite: 9 Zoll

Zauberwert: 10+

6. Mystische Pfade bereisen

Der Elementarist zapft die Macht des Geomantischen Netzes an und öffnet einen Pfad, den seine Verbündeten beschreiten können.

Wenn die befreundete Zieleinheit nicht flieht und sich in dieser Bewegungsphase nicht bereits bewegt hat, kannst du sie sofort vom Schlachtfeld nehmen und irgendwo innerhalb von 12 Zoll um ihre ursprüngliche Position erneut aufstellen (aber weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt). Die befreundete Zieleinheit kann sich während dieser Bewegungsphase nicht noch einmal bewegen.

VERLEGUNGSZAUBER

Verlegungszauber können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Unterphase „Restliche Bewegungen“ der Bewegungsphase gewirkt werden. Diese Zauber können die Beweglichkeit von Einheiten erhöhen oder sie an einen anderen Ort versetzen. Verlegungen, die ein Ziel brauchen, können nur befreundete Einheiten als Ziel haben. Eine Einheit kann im selben Zug nicht mehrmals von derselben Verlegung betroffen sein.

Reichweite: 12 Zoll

Zauberwert: 7+

Sturmruf

(Grundzauber)

Der Elementarist kanalisiert die Mächte des Sturms gegen seine Feinde und peinigt sie mit kräftigen Böen und Eisregen.

Bis zu deiner nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ erleidet die feindliche Zieleinheit einen Modifikator von -1 auf ihre Werte Bewegung und Initiative (bis zu einem Minimum von 1). Wenn dieser Zauber gewirkt wird, enden die Effekte etwaiger anderer auf die Zieleinheit gewirkter Flüche sofort.

FLUCH

Flüche können in der Unterphase „Zauberei“ deiner Strategiephase gewirkt werden. Flüche sind das Gegenteil von Verzauberungen und schwächen den Feind auf die ein oder andere Art. Flüche, die ein Ziel brauchen, können nur feindliche Einheiten als Ziel haben. Denselben Fluch im selben Zug mehrmals auf dieselbe Einheit zu wirken, hat keinen Effekt.

Boni und Mali verschiedener Flüche und Verzauberungen sind kumulativ, können aber keinen Profilverwert über 10 erhöhen oder unter 0 senken.



TOW KURZREFERENZ

ZUGREIHENFOLGE

1. Strategiephase

- 1.1 Beginn des Zuges
- 1.2 Befehle
- 1.3 Magie (Verzauberungen, Flüche)
- 1.4 Sammeln

2. Bewegungsphase

- 2.1 Angriffe ansagen und Angriffsreaktionen
- 2.2 Angriffsbewegungen
- 2.3 Pflichtbewegungen
- 2.4 Restliche Bewegungen und Magie (Verlegungszauber)

3. Fernkampfphase

- 3.1 Einheit wählen und Ziel ansagen
- 3.2 Trefferwurf und Magie (Zaubergeschosse, Magiewirbel)
- 3.3 Verwundungswurf und Rüstungswurf
- 3.4 Verluste entfernen und Paniktests

4. Nahkampfphase

- 4.1 Nahkampf wählen, austragen, Magie (Verheerungszauber)
- 4.2 Kampfergebnis berechnen
- 4.3 Aufriebstest
- 4.4 Nachrücken und verfolgen

ANGRIFFSREAKTIONEN

- Angriff annehmen
- Stehen&Schießen
- Schießen&Fliehen (Sonderregel)
- Gegenangriff (Sonderregel)
- Fliehen

MANÖVER

- Schwenken
- Wenden (pro 90° Viertel des Bewegungswerts)
- Rückwärts bewegen (Halber Bewegungswert)
- Seitwärts bewegen (Halber Bewegungswert)
- Glieder umbilden (Halber Bewegungswert für bis zu 5 Modellen)
- Neuformierung (Gesamter Bewegungswert)

FERNKAMPF

BF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Trefferwurf	6+	5+	4+	3+	2+	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

FERNKAMPF TREFFERWURF MODIFIKATOREN

- Bewegen und Schießen
 - 1 Lange Reichweite
 - 1 Stehen und Schießen
 - 1 Schießen auf Plänkler
 - 1 Ziel in halber Deckung
 - 1 Ziel in ganzer Deckung
 - 2

FERNKAMPFWAFFEN

- Armbrust | 30" | S4 | Rüstungsfluch (2), Gewichtig
- Bündelmuskete | 24" | S4, DS-1, Rüstungsfluch (1), Merfachschiuss (3), Gewichtig
- Bündelpistole | 12" | S4, DS-1, Rüstungsfluch (1), Merfachschiuss (3), Schnellschiuss
- Kriegsbogen | 24" | S3, Salvenfeuer
- Kurzbogen | 18" | S3, Schnellschiuss, Salvenfeuer
- Langbogen | 30" | S3, Rüstungsfluch (1), Salvenfeuer
- Muskete | 24" | S4 | DS-1, Gewichtig
- Pistole | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsfluch (1), Schnellschiuss, Pistolenpaar | 12" | S4 | DS-1, Rüstungsfluch (1), Schnellschiuss, Mehrfachschiuss (2)
- Repetierarmbrust | 24" | S3 | Rüstungsfluch (1), Mehrfachschiuss (2) Repetierhandarmbrust | 12" | S3 | Mehrfachschiuss (2), Schnellschiuss Repetierhandarmbrustpaar | 12" | S3 | Mehrfachschiuss (4), Schnellschiuss Schleuder | 18" | S3 | Mehrfachschiuss (2)
- Wurfaxt | 9" | S wie Werfer +1 | Schnellschiuss
- Wurfwanne | 9" | S wie Werfer | Mehrfachschiuss (2), Bewegen und Schießen, Schnellschiuss
- Wurfspeer | 12" | S wie Werfer | Bewegen und Schießen, Schnellschiuss

VERWUNDUNGSTABELLE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	6	6	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	6	6	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	6	6	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	6	6	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	6	6
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	6
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

NAHKAMPF TREFFERTABELLE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	2	2	3	4	4	4	4	4	5	5
5	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4
6	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4
7	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4
8	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Eine natürliche '1' schlägt automatisch fehl.

Eine natürliche '6' trifft automatisch.

NAHKAMPFWAFFEN

- Flegel | +2S in der ersten Nahkampfrunde | DS-2 | zweihändig
- Handwaffe | S wie Träger
- Hellebarde | +1S | DS-1 | zweihändig, Rüstungsfluch (1)
- Lanze (Kav) | +2S erste Runde im Angriff | DS-2 | Rüstungsfluch (1)
- Morgenstern | +1S in der ersten Nahkampfrunde | DS-1 |
- Peitsche | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf, Schlägt zuerst zu
- Pistolenpaar | S wie Träger | Zusatzattacke (1), zweihändig
- Speer (Kav) | +1S und DS-1 im Angriff
- Stoßspeer (Inf) | S wie Träger | Tiefgestaffelter Kampf
- Wurfspeer (Inf) | S wie Träger | nur im Angriff Tiefgestaffelter Kampf, Zusätzliche Handwaffe | S wie Träger | +1A | zweihändig
- Zweihandwaffe | +2S | DS-2 | Rüstungsfluch (1), Schlägt zuletzt zu, zweihändig

KAMPFERGEBNIS

- Verursachte LP-Verluste je +1
- Zusätzliches Glied +1 pro Glied (bis +2)
- Armeestandarte +1
- Standarte +1
- Höhere Position +1
- Flanke +1
- Rücken +2
- Overkill (Herausforderung) je +1 über LP (bis +5)
- Andere Boni wie angegeben

WARHAMMER

THE OLD WORLD



Dämonen des Chaos

Darf zum ausschließlich persönlichen Gebrauch
heruntergeladen/ausgedruckt werden.

© Copyright Games Workshop Limited 2023
www.forgeworld.co.uk

CITADEL
MINIATURES

forge World
MINIATURES



WARHAMMER

WARHAMMER.COM