



WARRIORS OF CHAOS



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

Die sterblichen Anhänger des Chaos versammeln sich in Kriegerscharen, die mächtig genug sind, ganze Nationen zu erobern. Obwohl sich die tyrannischen Fürsten, die über die gepanzerten Horden herrschen, für Kriegerkönige halten, denen von Geburt an vorbestimmt ist, mit eiserner Faust


über die Reiche der Sterblichen zu herrschen, schulden sie doch noch größeren Mächten Gefolgschaft. In Wahrheit ist jeder Mörder, jedes Monster und jeder Mutant in ihren Armeen nichts als ein Sklave der Dunkelheit und eine Marionette der Dunklen Götter.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.

1 WULFRİK THE WANDERER

2  **3** **BESCHREIBUNG**
Wulfrik the Wanderer ist ein einzelnes Modell. Er führt das Wanderer's Longsword und trägt einen Chaos-Raumerschiff.

4 **FÄHIGKEITEN**
Chaos-Raumerschiff: Wer jedes Mal einen Wurf, wenn Wulfrik eine stöbliche Verwundung erleidet, bei 1 oder 6 wird die stöbliche Verwundung ignoriert.

5 **KEYWORDS** CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, WULFRİK THE WANDERER

6 **EXALTED HERO MIT BATTLE STANDARD**

7 **BESCHREIBUNG**
Ein Exalted Hero mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Darksteel Axe und einen Chaos-Raumerschiff. Er trägt eine große Verwundungstafel, die das Chaos-Symbol zeigt.

8 **FÄHIGKEITEN**
Chaos-Raumerschiff: Wer jedes Mal einen Wurf, wenn dieses Modell eine stöbliche Verwundung erleidet, bei 1 oder 6 wird die stöbliche Verwundung ignoriert.

9 **KEYWORDS** CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

CHAOS LORD AUF MANTICORE

10 **BESCHREIBUNG**
Ein Chaos Lord auf Manticore ist ein einzelnes Modell. Der Chaos Lord trägt ein einzelnes Modell. Der Chaos Lord trägt ein einzelnes Modell. Der Chaos Lord trägt ein einzelnes Modell.

11 **FÄHIGKEITEN**
Manticores Claw and Jaw: Wenn der Chaos Lord auf Manticore eine stöbliche Verwundung erleidet, bei 1 oder 6 wird die stöbliche Verwundung ignoriert.

12 **KEYWORDS** CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVE TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

ARCHAON, THE EVERCHOSEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Slayer of Kings	1"	4	2+	3+	-1	3
Dorghar's Blazing Hooves	1"	4	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Archaon, the Everchosen, ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Slayer of Kings bewaffnet und trägt die Rüstung des Morkar und einen imposanten Chaos-Runenschild. Er reitet auf Dorghar, dem Ross der Apokalypse, das die Unwürdigen mit seinen Blazing Hooves zertrampelt.

FÄHIGKEITEN

Das Auge von Sheerian: Wirf in deiner Heldenphase einen Würfel und notiere das Wurfresultat. Bis zu deiner nächsten Heldenphase warnt das Auge von Sheerian Archaon jedes Mal vor der Gefahr, wenn ein Feind Archaon trifft und der Trefferwurf deinem Wurfresultat entspricht, sodass der Gegner den Wurf wiederholen muss.

Der Slayer of Kings: Wenn Archaon alle seine Attacken mit dem Slayer of Kings gegen einen einzigen **HERO** oder ein einziges **MONSTER** richtet und zwei oder mehr der Verwundungswürfe 6 oder mehr betragen, erwacht der Dämon U'zuhl und das Ziel wird sofort getötet.

Die Rüstung des Morkar: Archaons uralte Rüstung trägt Runen des Schutzes und der Boshaftigkeit. Wenn ein Schutzwurf für Archaon eine 6 zeigt (bevor der Wurf auf irgendeine Weise modifiziert wird), so erleidet die Einheit des attackierenden Modells eine tödliche Verwundung.

Die Krone der Macht: Dieser uralte Helm strahlt eine greifbare Aura einschüchternder Bedrohlichkeit aus. Wenn für eine Einheit innerhalb von 10" um Archaon ein Kampfschocktest abgelegt wird, darfst du das Wurfresultat um 2 erhöhen oder verringern.

Chaos-Runenschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn Archaon eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

MAGIE

Archaon ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild*.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Unvergleichlicher Kriegsherr: Archaons Fähigkeiten in der Schlacht sind wahrlich außergewöhnlich, größer als die aller seiner Widersacher. Wenn Archaon diese Fähigkeit einsetzt, dürfen alle anderen **CHAOS**-Einheiten in deiner Armee, die Befehlsfähigkeiten haben, diese sofort in einer von dir festgelegten Reihenfolge einsetzen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, NURGLE, TZEENTCH, SLAANESH, HERO, WIZARD, ARCHAON

BE'LAKOR, CHAOS DAEMON PRINCE



MELEE WEAPONS

Blade of Shadows

Range

1"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

2

BESCHREIBUNG

Be'lakor ist ein einzelnes Modell. Er führt die düstere Blade of Shadows.

FLIEGEN

Be'lakor kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Schattengestalt: Wenn Be'lakor Schutzwürfe ablegt, wird der Rend-Wert der Waffe ignoriert.

Der Dunkle Meister: Wenn die Aufstellung abgeschlossen ist, notierst du verdeckt eine Einheit der gegnerischen Armee. Ohne dass dein Gegner davon weiß, manipuliert Be'lakor diese Einheit seit geraumer Zeit. Zu Beginn einer der Heldenphasen deines Gegners darfst du offenbaren, welche Einheit du gewählt hast. Für den Rest der Schlacht muss dein Gegner jedes Mal einen Würfel werfen, wenn die Einheit versucht, einen Zauber zu wirken, sich zu bewegen, anzugreifen oder zu attackieren. Bei 4 oder mehr darf die Aktion normal durchgeführt werden, anderenfalls haben Be'lakors Machenschaften die Aktion vereitelt und sie darf nicht durchgeführt werden.

Fürst der Qualen: Wenn aus einer Einheit innerhalb von 10" von Be'lakor Modelle fliehen, erfrischt ihnen deren Leid und er heilt sofort D3 Verwundungen.

MAGIE

Be'lakor ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Entkräftung*.

ENTKRÄFTUNG

Entkräftung hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase muss dein Gegner in der Nahkampfphase von jedem Verwundungswurf der Einheit 1 abziehen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE, BE'LAKOR

DAEMON PRINCE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemonic Axe	2"	4	4+	3+	-2	D3
Hellforged Sword	2"	4	3+	3+	-1	D3
Malefic Talons	1"	3	4+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Ein Daemon Prince ist ein einzelnes Modell. Er spaltet den Feind mit einer Daemonic Axe oder einem Hellforged Sword und zerreit sie mit Malefic Talons. Einige Daemon Princes wurden mit Flgeln gesegnet und knnen fliegen.

FLIEGEN

Ein Daemon Prince, der fliegen kann, hat einen Move-Wert von 12" statt 8".

FHIGKEITEN

Verfluchter Seelenfresser: Ein Daemon Prince, der keinem der Chaosgtter geweiht ist, heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mindestens ein Modell gettet hat, 1 Verwundung. Wenn unter den getteten Modellen **HEROES** oder **MONSTER** waren, so heilt er stattdessen D3 Verwundungen.

Unsterblicher Champion: Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du erklren, dass es **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** oder **TZEENTCH** geweiht ist. Wenn du dies tust, ersetzt der Daemon Prince seine Fhigkeit *Verfluchter Seelenfresser* durch die passende Fhigkeit von der folgenden Liste:

Daemon Princes des **KHORNE** sind blutrnstige Champions und in ihren Adern fliet flssiges Feuer. Du darfst zu allen Trefferwrfen eines Daemon Princes des Khorne 1 addieren.

Daemon Princes des **NURGLE** sind aufgedunsen durch Krankheiten und sehr widerstandsfhig gegenber Verwundungen. Ein Daemon Prince des Nurgle hat einen Schutzwurf von 3+.

Daemon Princes des **TZEENTCH** umgibt eine Aura magischen Lichts. Ein Daemon Prince des Tzeentch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild*.

Daemon Princes des **SLAANESH** sind anmutig und exotisch, und jede ihrer Bewegungen ist unglaublich schnell. Wenn dein Gegner in der Nahkampfphase eine Einheit innerhalb von 3" um den Daemon Prince whlt, um sie nachrcken und attackieren zu lassen, darfst du den Daemon Prince whlen, um ihn vor der gegnerischen Einheit nachrcken und attackieren zu lassen, obwohl du nicht damit an der Reihe bist. Dieses Modell darf dies nur tun, wenn es in dieser Phase noch nicht attackiert hat.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zustzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Daemon Prince beschwren*.

DAEMON PRINCE BESCHWREN

Daemon Prince beschwren hat einen Zaubervert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Daemon Prince innerhalb von 16" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefgt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

DAEMON PRINCE

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF KHORNE

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF NURGLE

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, NURGLE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF TZEENTCH

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF SLAANESH

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, SLAANESH, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

CROM THE CONQUERER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Sword	1"	3	3+	4+	-	1
Darksteel Axe	1"	3	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Crom the Conquerer ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Ensorcelled Sword und einer Darksteel Axe bewaffnet und trägt einen Chaos-Runenschild.

FÄHIGKEITEN

Unermesslicher Stolz: Crom genießt es sehr, seine kämpferischen Fähigkeiten zu demonstrieren, und besonders liebt er es, die Champions des Feindes niederzustrecken. Wenn Crom einen **HERO** attackiert, darfst du 1 zu seinen Trefferwürfen addieren.

Verteidigungshaltung: Crom geht mit seinem Schild überraschend geschickt um und vermag ihn zu seiner Verteidigung einzusetzen, obwohl er in jeder Hand eine schwere Waffe trägt. Nachdem Crom in der Nahkampfphase nachgerückt ist, aber bevor er seine Attacken durchführt, kann Crom Verteidigungshaltung einnehmen, was anhält, bis er das nächste Mal in der Nahkampfphase attackiert. Während er sich in Verteidigungshaltung befindet, darf er nicht mit seiner Darksteel Axe attackieren, dafür muss dein Gegner aber in der Nahkampfphase von allen Trefferwürfen gegen Crom 1 abziehen.

Chaos-Runenschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn Crom eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herold des Everchosen: Wenn Crom diese Fähigkeit einsetzt, müssen bis zu deiner nächsten Heldenphase feindliche Einheiten innerhalb von 15" um ihn in der Kampfschockphase 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen. Befindet sich **ARCHAON** auf dem Schlachtfeld, so müssen sie stattdessen 2 abziehen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, CROM THE CONQUERER

CHAOS LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellforged Glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Ruinous Broadsword	1"	3	3+	4+	-	D3
Chaos Rune-axes	1"	6	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Chaos Lord ist ein einzelnes Modell. Chaos Lords sind Meister des bewaffneten Kampfes, und manche von ihnen ziehen mit einer Hellforged Glaive und einem Ruinous Broadsword in den Kampf, während andere mit einem Paar Chaos Rune-axes Treffer um Treffer landen; letztere Chaos Lords tragen darüber hinaus auch einen Dämonenberührten Dolch am Gürtel.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du ansagen, dass es das Mal des **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** oder **TZEENTCH** trägt. Der Chaos Lord hat das entsprechende Schlüsselwort (Keyword) und erhält die entsprechende Fähigkeit von der folgenden Liste:

Khorne: Für einen Chaos Lord mit Mal des **KHORNE** darfst du alle Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Nurgle: Ein Chaos Lord mit dem Mal des **NURGLE** hat einen Wounds-Wert von 7 statt 6.

Tzeentch: Für einen Chaos Lord mit Mal des **TZEENTCH** darfst du misslungene Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Slaanesh: Ein Chaos Lord mit Mal des **SLAANESH** kann im selben Zug rennen und angreifen.

Auge der Götter: Das Leben eines Chaos Lords ist eine einzige Suche nach Macht, und mit jedem mächtigen Feind, den er tötet, macht er einen weiteren Schritt in Richtung Unsterblichkeit. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell ein **MONSTER** oder einen **HERO** tötet. Bei einem Wurf von 2 oder mehr heilt dieses Modell D3 Verwundungen. Ist das Modell aktuell unverletzt, so erhöhst du stattdessen seinen Wounds-Wert um 1.

Chaos Rune-axes: Wenn ein Chaos Lord eine Chaos Rune-axe in jeder Hand führt, wird er zu einem Wirbel wütender Hiebe. Für einen mit einem Paar Chaos Rune-axes bewaffneten Chaos Lord darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Dämonenberührter Dolch: Dieser Dolch ist das allerletzte Mittel und war schon der Tod so manch eines Feindes, der den Träger des Dolches besiegt wähnte. Einmal pro Schlacht, unmittelbar bevor eine feindliche Einheit innerhalb von 1" ihre Attacken durchführt (aber nachdem sie nachgerückt ist), darf ein Chaos Lord, der einen Dämonenberührten Dolch trägt, diesen ziehen und versuchen, den Feind zu erstechen. Wenn er dies tut, wirfst du einen Würfel. Bei 2 oder mehr erleidet die feindliche Einheit sofort D3 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Endlose Legion: Wenn ein Chaos Lord in den Krieg zieht, scharht er ein immer weiter wachsendes Gefolge von Kriegern um sich, die bereit sind, gegen sämtliche seiner Widersacher zu kämpfen. Wenn ein Chaos Lord diese Fähigkeit einsetzt, wirf einen Würfel. Bei einem Wurf von 4 oder mehr stellst du eine neue **SLAVE-TO-DARKNESS**-Einheit so auf, dass sich alle ihre Modelle innerhalb von 5" um eine Kante des Schlachtfelds befinden. Diese Armee wird deiner Einheit als Verstärkung hinzugefügt.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, CHAOS LORD

CHAOS LORD AUF DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Warhammer	1"	4	3+	3+	-1	2
Daemonic Mount's Mighty Hooves	1"	3	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Chaos Lord auf Daemonic Mount ist ein einzelnes Modell. Er führt einen Cursed Warhammer und trägt ein Chaos-Runenschild. Der Lord zieht auf einem Daemonic Mount in die Schlacht, das seine Feinde donnernd mit seinen Mighty Hooves niederstreckt.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du ansagen, dass es das Mal des **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** oder **TZEENTCH** trägt. Das Modell hat das entsprechende Schlüsselwort (Keyword) und erhält die entsprechende Fähigkeit von der folgenden Liste:

Khorne: Wenn dieses Modell das Mal des **KHORNE** hat, darfst du Trefferwürfe von 1 für seinen Cursed Warhammer wiederholen.

Nurgle: Wenn dieses Modell das Mal des **NURGLE** trägt, so hat es einen Wounds-Wert von 8 statt 7.

Tzeentch: Wenn es das Mal des **TZEENTCH** hat, darfst du für dieses Modell misslungene Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Slaanesh: Wenn dieses Modell das Mal des **SLAANESH** hat, kann es im selben Zug rennen und angreifen.

Chaos-Runenschild: Werf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Auge der Götter: Das Leben eines Chaos Lords ist eine einzige Suche nach Macht, und mit jedem mächtigen Feind, den er tötet, macht er ei-

nen weiteren Schritt in Richtung Unsterblichkeit. Werf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell ein **MONSTER** oder einen **HERO** tötet. Bei einem Wurf von 2 oder mehr heilt dieses Modell D3 Verwundungen. Ist das Modell aktuell unverletzt, so erhöhst du stattdessen seinen Wounds-Wert um 1.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Die Ritter des Chaos: Wenn ein Chaos Lord auf Daemonic Mount diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit **CHAOS KNIGHTS**, **CHAOS CHARIOTS** oder **GOREBEAST CHARIOTS** deiner Armee innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für diese Einheit Angriffswürfe wiederholen und in der Nahkampfphase 1 zu allen ihren Trefferwürfen addieren.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, CHAOS LORD ON DAEMONIC MOUNT

CHAOS LORD AUF MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemon Blade	1"	4	3+	3+	-	D3
Chaos Lance	2"	3	3+	3+	-	2
Chaos Flail	2"	6	3+	3+	-	1
Manticore's Claws and Jaws	1"	5	4+	✱	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3"	✱	4+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	D6
3-4	10"	3+	D6
5-7	8"	3+	D3
8-9	6"	4+	D3
10+	4"	5+	1

BESCHREIBUNG

Ein Chaos Lord auf Manticore ist ein einzelnes Modell. Der Chaos Lord trägt in einer Hand entweder eine Daemon Blade oder einen Chaos Flail und in der anderen eine Chaos Lance. Manche Chaos Lords achten eher darauf, sich vor den Attacken des Feindes zu schützen und tragen anstatt einer Chaos Lance einen Chaos-Runenschild oder eine Dolchfaust.

Dieser mächtige Champion reitet auf einem Manticore, der mit seinen furchteinflößenden Claws and Jaws und seinem Lashing Tail attackiert.

FLIEGEN

Ein Chaos Lord auf Manticore kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du ansagen, dass es das Mal des **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** oder **TZEENTCH** trägt. Das Modell hat das entsprechende Schlüsselwort (Keyword) und erhält die entsprechende Fähigkeit von der folgenden Liste:

Khorne: Wenn es das Mal des **KHORNE** trägt, so darf das Modell 6" statt 3" nachrücken.

Nurgle: Wenn es das Mal des **NURGLE** trägt, so hat das Modell einen Schutzwurf von 3+.

Tzeentch: Wenn dieses Modell das Mal des **TZEENTCH** trägt, so darf es wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen.

Slaanesh: Wenn es das Mal des **SLAANESH** trägt, so müssen feindliche Einheiten, die sich in der Kampfchockphase innerhalb von 3" um dieses Modell befinden, 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Chaos-Runenschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Chaos Lord auf Manticore mit Chaos-Runenschild eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Dolchfaust: Jedes Mal wenn du für einen Chaos Lord auf Manticore mit Dolchfaust einen erfolgreichen Schutzwurf von 6 oder mehr durchführst und sich die attackierende Einheit innerhalb von 1" befindet, pariert er den Hieb und schlägt zurück; die attackierende Einheit erleidet eine tödliche Verwundung, nachdem sie alle ihre Attacken durchgeführt hat.

Chaos Lance: Die Chaos Lance eines Chaos Lords hat einen Damage-Wert von 3 statt 2 und einen Rend-Wert von -1 statt „-“, wenn das Modell im selben Zug angegriffen hat.

Ausgeprägtes Revierverhalten: Jeder, der sich in das Revier eines Manticores verirrt, ist so gut wie tot, und ganz besonders gilt das für größere Kreaturen, die er als potenzielle Rivalen ansieht. Für die Manticore's Claws and Jaws darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist. Ist das Ziel eine Einheit im Territorium deiner Armee, so darfst du für diese Attacken alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herrscher mit eisernem Willen: Manticores sind rasende Bestien, und jeder Chaos Lord, der auf einem Manticore in die Schlacht reitet, zeigt seine Dominanz so deutlich, dass es niemand wagen würde, seine Befehle in Frage zu stellen. Wenn ein Chaos Lord auf Manticore diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit **WARRIORS OF CHAOS** innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für diese Einheit Angriffswürfe, Verwundungswürfe und Kampfchocktests wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVE TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

CHAOS SORCERER LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaos Runestaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Chaos Runesword	1"	1	4+	4+	-	1
Chaos Steed's Flailing Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Chaos Sorcerer Lord ist ein einzelnes Modell, das mit einem Chaos Runestaff bewaffnet ist. Viele Chaos Sorcerer Lords tragen auch ein Chaos Runesword.

CHAOS STEED

Manche Chaos Sorcerer Lords ziehen auf Chaos Steeds in die Schlacht. Ein solches Modell hat einen Move-Wert von 10" statt 5" und erhält die Attacke Chaos Steed's Flailing Hooves.

FÄHIGKEITEN

Orakelhafte Weitsicht: In deiner Heldenphase wählst du entweder den Chaos Sorcerer Lord oder eine Einheit innerhalb von 10". Die gewählte Einheit erhält die Gabe der Weitsicht. Bis zu

deiner nächsten Heldenphase darfst du für die Einheit Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Mal des Chaos: Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das das Modell für den Rest der Schlacht erhält: **TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

MAGIE

Ein Chaos Sorcerer Lord ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Dämonische Macht*.

DÄMONISCHE MACHT

Der Sorcerer verleiht seinen Gefolgsleuten dämonische Essenz, wodurch sich ihre Fähigkeiten, ihre Kraft und ihre Widerstandsfähigkeit auf unheilige Weise erhöht. *Dämonische Macht* hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du den Zaubern den oder eine Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für die gewählte Einheit Trefferwürfe von 1, Verwundungswürfe von 1 und Schutzwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, WIZARD, CHAOS SORCERER LORD

CHAOS SORCERER LORD AUF MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sorcerous Reaping Staff	2"	2	4+	3+	-	D3
Manticore's Claws and Jaws	1"	5	4+	☀	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3"	☀	4+	4+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	D6
3-4	10"	3+	D6
5-7	8"	3+	D3
8-9	6"	4+	D3
10+	4"	5+	1

BESCHREIBUNG

Ein Chaos Sorcerer Lord auf Manticore ist ein einzelnes Modell. Der Chaos Sorcerer trägt einen Sorcerous Reaping Staff in den Kampf. Sein Manticore attackiert mit seinen furchteinflößenden Claws and Jaws und seinem Lashing Tail.

FLIEGEN

Ein Chaos Sorcerer Lord auf Manticore kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das das Modell für den Rest der Schlacht erhält: **TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

Orakelhafte Weitsicht: In deiner Heldenphase wählst du entweder den Chaos Sorcerer Lord auf Manticore oder eine Einheit innerhalb von 10". Die gewählte Einheit erhält die Gabe der Weitsicht. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für die Einheit Schutzwürfe von 1 wiederholen.

Ausgeprägtes Revierverhalten: Jeder, der sich in das Revier eines Manticores verirrt, ist so gut wie tot, und ganz besonders gilt das für größere Kreaturen, die er als potenzielle Rivalen ansieht. Für die Manticore's Claws and Jaws darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist. Ist das Ziel eine Einheit im Territorium deiner Armee, so darfst du für diese Attacken alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

MAGIE

Ein Chaos Sorcerer Lord ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Wind des Chaos*.

WIND DES CHAOS

Der Sorcerer beschwört die reine Macht des Chaos herauf und sendet einen kreischenden Wirbel aus fürchterlichen Energien über das Schlachtfeld. *Wind des Chaos* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Wirf eine Anzahl Würfel, die dem Ergebnis des Zauberwurfs dieses Zaubers entspricht (wurde der Zauber beispielsweise mit einem Zauberwurf von 8 gewirkt, so wirfst du 8 Würfel). Für jede 5 erleidet die Zieleinheit eine tödliche Verwundung. Für jede 6 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVE TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS SORCERER LORD

WULFRIK THE WANDERER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Worldwalker's Longsword	1"	5	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Wulfrik the Wanderer ist ein einzelnes Modell. Er führt das Worldwalker's Longsword und trägt einen Chaos-Runenschild.

FÄHIGKEITEN

Chaos-Runenschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn Wulfrik eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Aller Zungen mächtig: Zu Beginn der Nahkampfphase kann Wulfrik eine taktlose Herausforderung in der Sprache seines Feindes aussprechen, sofern sich ein feindlicher **HERO** innerhalb von 3" befindet. Sprich gegen deinen Gegner eine Herausforderung aus – sei so spöttisch, unverschämt oder beleidigend, wie du dich traust. Wenn sich dein Gegner provozieren lässt und eine Miene verzieht, selbst wenn es nur das leiseste Lächeln oder Stirnrunzeln ist, ist Wulfriks Herausforderung erfolgreich und er darf in dieser Phase für alle Attacken gegen feindliche **HEROES** misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Seewolf: Anstatt Wulfrik auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du ihn mit bis zu einer Einheit **MARAUDERS OF CHAOS** zur Seite legen. Diese Einheiten sind auf Wulfriks verzaubertem Langschiff *Seewolf* in See gestochen, um den Feind zu umgehen. Wähle in der Bewegungsphase deines zweiten Zuges eine Kante des Schlachtfelds, dann stellst du beide Einheiten so auf, dass sich alle ihre Modelle innerhalb von 5" um die Kante befinden. Dies zählt als die Bewegung der Einheiten in dieser Phase.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, WULFRIK THE WANDERER

EXALTED HERO MIT BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Darksteel Axe	1"	4	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Exalted Hero mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Darksteel Axe und einen Chaos-Runenschild. Er trägt eine große Armeeandarte der Dunklen Götter, die mit Ikonen des Pantheons des Chaos verziert ist.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das das Modell für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

Chaos-Runenschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Hungrig nach Ruhm: Exalted Heroes hoffen inständig darauf, durch große Taten in der Schlacht den Blick der Dunklen Götter auf sich zu lenken. Wenn ein Exalted Hero einen **HERO** oder ein **MONSTER** als Ziel wählt, darfst du für ihn Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Armeeandarte der Dunklen Götter: In deiner Heldenphase darfst du ansagen, dass dieses Modell die Armeeandarte der Dunklen

Götter aufpflanzt. Wenn du dies tust, darfst du das Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, dafür hat es die folgenden Fähigkeiten:

Ruhm sei den Dunklen Göttern: Addiere 2 zum Bravery-Wert aller Modelle in jeder **SLAVE-TO-DARKNESS**-Einheit deiner Armee innerhalb von 20" um dieses Modell.

Vorwärts, in die Schlacht: Wenn du für eine **SLAVE-TO-DARKNESS**-Einheit innerhalb von 20" um dieses Modell einen Angriffswurf durchführst, darfst du einen oder beide Würfel wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, HERO, TOTEM, EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD

WARRIORS OF CHAOS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaos Hand Weapon	1"	2	3+	4+	-	1
Chaos Halberd	2"	2	4+	4+	-	1
Chaos Greatblade	1"	2	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Warriors of Chaos besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einige Einheiten führen entweder Chaos Hand Weapons oder Halberds und tragen Chaos-Runenschilde. Manche Einheiten verschmähen den Schutz eines Schildes und setzen zweihändige Chaos Greatblades oder eine Chaos Hand Weapon in jeder Hand ein.

ASPIRING CHAMPION

Der Anführer dieser Einheit ist ein Aspiring Champion. Addiere 1 zu jedem Trefferwurf eines Aspiring Champions.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, addierst du 1 zum Bravery-Wert aller ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

Berserkerwut: Warriors of Chaos, die eine Klinge in jeder Hand führen, schlagen die Waffen des Feindes einfach beiseite. Für Warriors of Chaos, die ein Paar Chaos Hand Weapons führen, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Chaos-Runenschilde: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diese Einheit eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Legionen des Chaos: Wenn diese Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, so darfst du für sie Schutzwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, WARRIORS OF CHAOS

MARAUDERS OF CHAOS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbarian Axe	1"	1	4+	4+	-	1
Barbarian Flail	1"	1	5+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Marauders of Chaos besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einheiten aus Marauders führen entweder Barbarian Flails oder Barbarian Axes. Einige Einheiten Marauders tragen auch Dunkelholzschilde.

MARAUDER CHIEFTAIN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Marauder Chieftain. Er führt 2 Attacken durch statt 1.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Ikonenträger tragen entweder eine Verdammte Ikone oder ein Stammesbanner.

TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Trommler sein. Wenn die Einheit mindestens einen Trommler enthält, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

Barbarenhorden: Wirf einen Würfel, bevor eine Einheit Marauders of Chaos nachrückt. Addiere 1 zu dem Wurf, wenn die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht. Ist das Ergebnis 4 oder mehr, so addierst du bis zum Ende der Phase 1 zu den Trefferwürfen der Attacken der Einheit. Ist das Ergebnis 6 oder mehr, so addierst du zusätzlich 1 zu allen Verwundungswürfen.

Dunkelholzschild: Einheiten mit Dunkelholzschild haben einen Schutzwurf von 5+ statt 6+.

Verdammte Ikone: Für die Modelle einer Einheit, die mindestens eine Verdammte Ikone enthält, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Stammesbanner: Wenn diese Einheit mindestens ein Stammesbanner enthält, addierst du 1 zum Bravery-Wert aller ihrer Modelle.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, MARAUDERS OF CHAOS

FORSAKEN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

D3

4+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Forsaken besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit diversen Freakish Mutations, von stachelüberwucherten Keulen und messerscharfen Krallen bis hin zu Tentakeln und krabbenartigen Klauen.

FÄHIGKEITEN

Verflucht von den Dunklen Göttern: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE**, **SLAANESH**.

Groteske Mutationen: Forsaken werden un-
aufhörlich von unkontrollierbaren Mutationen
geschüttelt, was sie ebenso unberechenbar wie
tödlich macht. Bevor diese Einheit ihre Atta-
cken durchführt, würfelst du mit einem Würfel
auf der folgenden Tabelle, um zu ermitteln, wel-
chem Effekt sie in dieser Phase unterliegen.

Wurf Effekt

- 1 *Sich windende Tentakel:* Die Freakish Mutations der Einheit haben eine Reichweite (Range) von 3" statt 1".
- 2 *Messerkrallen:* Die Freakish Mutations der Einheit haben einen Rend-Wert von -1 statt „-“.
- 3 *Zusätzliche Arme:* Die Freakish Mutations der Einheit führen D3+1 Attacks durch statt D3.

- 4 *Peitschende Zungen:* Addiere 1 zu jedem Trefferwurf der Freakish Mutations der Einheit.
- 5 *Giffänge:* Addiere 1 zu jedem Verwundungswurf der Freakish Mutations der Einheit.
- 6 *Mordklauen:* Addiere 1 zum Damage-Wert der Freakish Mutations der Einheit.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, FORSAKEN

CHAOS CHARIOTS



MELEE WEAPONS

Lashing Whip

Chaos Greatblade

Chaos War-flail

War Steeds' Roughshod Hooves

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

2

4+

4+

-

1

2"

3

4+

3+

-1

1

2"

D6

4+

3+

-

1

1"

4

4+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Streitwagen ist eine mächtige Kampfplattform, die von einem Paar War Steeds gezogen wird, die mit Roughshod Hooves attackieren. Der Streitwagenlenker schwingt seine Lashing Whip nach jedem Feind, der sich zu nahe heranwagt. Ein zweiter Krieger führt eine höllengeschmiedete Waffe; manche Krieger in der Einheit mögen Chaos Greatblades tragen, andere bevorzugen vielleicht Chaos War-flails.

EXALTED CHARIOTEER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Exalted Charioteer. Seine Attacks mit Chaos Greatblade oder Chaos War-flail treffen bei 3+ statt bei 4+.

FÄHIGKEITEN

Gib ihnen ruhig die Peitsche: Bevor sich diese Einheit in der Bewegungsphase bewegt, kann der Wagenlenker die War Steeds peitschen, um sie schneller laufen zu lassen. Wirf einen Würfel und addiere für den Rest der Phase die Augenzahl in Zoll zum Move-Wert der Einheit.

Mal des Chaos: Wenn du diese Einheit auf-

stellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE**, **SLAANESH**.

Schneller Tod: Chaos Chariots sind im Angriff am tödlichsten, denn dabei können ihre beträchtliche Masse und ihre klingenbesetzten Räder fürchterlichen Schaden anrichten. Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu allen Treffer- und Verwundungswürfen für die War Steeds' Roughshod Hooves addieren.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHAOS CHARIOTS

MARAUDER HORSEMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Marauder Javelin	9"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbarian Axe	1"	1	4+	4+	-	1
Marauder Javelin	2"	1	5+	4+	-	1
Barbarian Flail	1"	1	5+	3+	-	1
Chaos Steed's Flailing Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Marauder Horsemen besteht aus 5 oder mehr Modellen. Viele Einheiten Marauder Horsemen reiten mit Barbarian Axes in die Schlacht, andere bevorzugen es, Barbarian Flails zu führen. Manche Einheiten tragen Marauder Javelins, die sie auf den Feind werfen und im Nahkampf als improvisierte Speere einsetzen können. Viele Einheiten Marauder Horsemen benutzen auch stabile Dunkelholzschilde. Sie reiten schnelle Chaos Steeds, die mit Flailing Hooves nach dem Feind treten.

HORSEMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Horsemaster. Addiere 1 zu den Trefferwürfen eines Horsemasters.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Ikonenträger tragen entweder eine Verdammte Ikone oder ein Stammesbanner.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

Vorgetäuschte Flucht: Marauder Horsemen dürfen auch dann schießen und angreifen, wenn sie sich im selben Zug zurückgezogen haben.

Dunkelholzschild: Einheiten mit Dunkelholzschild haben einen Schutzwurf von 5+ statt 6+.

Verdammte Ikone: Für die Modelle einer Einheit, die mindestens eine Verdammte Ikone enthält, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Stammesbanner: Wenn diese Einheit mindestens ein Stammesbanner enthält, addierst du 1 zum Bravery-Wert aller ihrer Modelle.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, MARAUDER HORSEMEN

CHOSEN



MELEE WEAPONS

Chaos Greataxe

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chosen besteht aus 5 oder mehr Modellen. Chosen führen mächtige zweihändige Chaos Greataxes, die einen Feind mit einem einzigen Schlag halbieren können.

EXALTED CHAMPION

Der Anführer dieser Einheit ist ein Exalted Champion. Ein Exalted Champion führt 4 Attacken durch statt 3.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn die Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält, addierst du 1 zum Bravery-Wert aller ihrer Modelle.

SCHÄDELTRÖMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Schädeltrommler sein. Wenn die Einheit mindestens einen Schädeltrommler enthält, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

Blutiges Vorbild: Die Chosen führen ihre Kameraden in der Schlacht durch exzessives Blutvergießen und Gewalt an. Wenn ein Modell dieser Einheit ein feindliches Modell tötet, darfst du bis zum Ende der Phase für andere **SLAVE-TO-DARKNESS**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 8" um diese Einheit misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

Chaos Greataxe: Wenn der Verwundungswurf für eine Chaos Greataxe 6 oder mehr beträgt, verursacht die Attacke statt ihres normalen Schadens eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHOSEN

CHAOS KNIGHTS



MELEE WEAPONS

Ensorcelled Weapon

Chaos Glaive

War Steed's Roughshod Hooves

Range

1"

1"

1"

Attacks

3

2

2

To Hit

3+

4+

4+

To Wound

4+

3+

4+

Rend

-

-

-

Damage

1

1

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Knights besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einige Einheiten führen Ensorcelled Weapons, andere bevorzugen Chaos Glaives. In beiden Fällen tragen sie zusätzlich Chaos-Runenschilde. Sie reiten Chaos War Steeds, die den Feind mit ihren Roughshod Hooves erschlagen.

DOOM KNIGHT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Doom Knight. Du darfst zu allen Trefferwürfen eines Doom Knights 1 addieren.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, addierst du 1 zum Bravery-Wert aller ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Chaos-Runenschilde: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diese Einheit eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Im Angriff aufgespießt: Die Chaos Glaives dieser Einheit haben einen Damage-Wert von 2 statt 1 und einen Rend-Wert von -1 statt „-“, wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat.

Mal des Chaos: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

Furchteinflößende Champions: In der Kampfschockphase ziehst du 1 vom Bravery-Wert aller feindlichen Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um mindestens eine Einheit Chaos Knights befinden.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHAOS KNIGHTS

GOREBEAST CHARIOTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lashing Whip	2"	2	4+	4+	-	1
Chaos Greatblade	2"	3	4+	3+	-1	1
Chaos War-flail	2"	D6	4+	3+	-	1
Gorebeast's Brutish Fists	1"	3	4+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Gorebeast Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Streitwagen wird von einem gewaltigen Gorebeast gezogen, das seine Beute mit seinen Brutish Fists zu Tode prügelt, und von einem Wagenlenker gefahren, der mit seiner Lashing Whip nach dem Feind schlägt. Ein zweiter Krieger führt eine höllengeschmiedete Waffe; manche Krieger in der Einheit mögen Chaos Greatblades tragen, andere bevorzugen vielleicht Chaos War-flails.

EXALTED CHARIOTEER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Exalted Charioteer. Seine Attacken mit Chaos Greatblade oder Chaos War-flail treffen bei 3+ statt bei 4+.

FÄHIGKEITEN

Mal des Chaos: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH.**

Gorebeast-Angriff: Gorebeast Chariots donnern mit zerstörerischer Macht in die Formationen des Feindes. Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet hat, wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 2". Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit des jeweiligen Modells eine tödliche Verwundung, da der Krieger in den Staub geschleudert, von metallenen Hörnern aufgespießt oder von den Klingen der Rädern ausgeweidet wird.

Explosive Brutalität: Es gibt wenig so Schreckliches oder Zerstörerisches wie die Wutanfälle, für die Gorebeasts so berüchtigt sind. Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung durchführt und das Ergebnis des Angriffswurfs 8 oder mehr beträgt, führen alle Gorebeasts dieser Einheit bis zum Ende des Zuges mit ihren Brutish Fists 6 Attacken statt 3 Attacken durch.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, GOREBEAST CHARIOTS

CHAOS WARSHRINE



MELEE WEAPONS

Sacrificial Blade

Clubbed Fists

Range

1"

1"

Attacks

4

☀

To Hit

4+

4+

To Wound

4+

3+

Rend

-

-

Damage

1

2

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered

0-2

3-4

5-7

8-9

10+

Move

8"

7"

6"

5"

4"

Clubbed Fists

6

D6

D6

D3

1

Protection of the Dark Gods

9"

7"

5"

3"

1"

BESCHREIBUNG

Ein Chaos Warshrine ist ein einzelnes Modell. Auf dem Warshrine steht ein Schreinmeister, der eine Sacrificial Blade führt und lauthals zu den Göttern betet. Zwei riesige mutierte Schreinträger schlagen mit ihren Clubbed Fists nach den Feinden.

FÄHIGKEITEN

Schutz der Dunklen Götter: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell mit dem Schlüsselwort (Keyword) **MORTAL** deiner Armee eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet und sich in Reichweite dieser Fähigkeit befindet. Die Reichweite dieser Fähigkeit findest du in der Schadenstabelle (Damage Table) oben unter „Protection of the Dark Gods“. Bei einer 6 wurde die Attacke durch die schreckliche Macht des Chaos abgewendet und wird ignoriert.

Dem Chaos geweiht: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE**, **SLAANESH**.

Gunst der Mächte der Verderbnis: In deiner Heldenphase kann der Schreinmeister zu den Dunklen Göttern beten, um für seine Gefolgsleute die Gunst des Chaos zu erwirken. Wenn

der Warshrine einem bestimmten Chaosgott geweiht ist, betet der Schreinmeister stattdessen zu dem entsprechenden Gott um dessen Gunst. Wenn ein Schreinmeister betet, wählst du eine Einheit mit dem Schlüsselwort (Keyword) **MORTAL** innerhalb von 16" und wirfst einen Würfel. Bei 3 oder mehr wird das Gebet beantwortet und seine Wirkung hält bis zu deiner nächsten Heldenphase an.

Gunst des Chaos: Der Schreinmeister schneidet sich das Symbol des Chaos in die Brust und spornt seine Gefolgsleute an, ihre Anstrengungen zu verdoppeln und im Namen der Dunklen Götter zu töten. Du darfst für die Einheit Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Gunst des Khorne: Der Schreinmeister reckt mit geballter Faust eine Axt in den Himmel und heult gemeinsam mit seinen Kameraden vor Kampfeslust. Er treibt sie an, das Blut des Feindes zu vergießen. Für die Einheit darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen. Wenn du eine Einheit mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **KHORNE** gewählt hast, darf diese stattdessen alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

Gunst des Nurgle: Der Schreinmeister zerschlägt einen verrottenden Kopf auf dem Altar und ver-

zehrt genussvoll die klebrige Masse darin. Aus den Klingen seiner Gefolgsleute sickern daraufhin abscheuliche Krankheitserreger. Für die Einheit darfst du Verwundungswürfe von 1 wiederholen. Wenn du eine Einheit mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **NURGLE** gewählt hast, darf diese stattdessen alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

Gunst des Tzeentch: Der Schreinmeister reziert Passagen aus einem verbotenen Folianten. Magische Energie hängt schwer in der Luft und lenkt sogar tödliche Hiebe ab. Für die Einheit darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen. Wenn du eine Einheit mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **TZEENTCH** gewählt hast, darf diese stattdessen alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

Gunst des Slaanesh: Der Schreinmeister wirft kränklich süßen Weihrauch in die Flammen des Schreins und stößt einen sinnlichen Schrei aus, der alle in seiner Nähe in rasende, ekstatische Verzückung versetzt. Für die Einheit darfst du misslungene Angriffs- und Kampfschocktests wiederholen. Wenn du eine Einheit mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **SLAANESH** gewählt hast, darf diese stattdessen misslungene Angriffswürfe wiederholen und muss keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, TOTEM, PRIEST, CHAOS WARSHRINE

HELLCANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Doomfire

Range

12-48"

Attacks

☀

To Hit

4+

To Wound

See below

Rend

See below

Damage

See below

MELEE WEAPONS

Daemonic Maw

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Caged Fury	Doomfire
3 models	2 or more	2
2 models	3 or more	2
1 model	4 or more	1
No models	Cannot cage fury	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Improvised Weapons

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Hellcannon ist ein einzelnes Modell, das von einer Besatzung (Crew) aus 3 Chaos Dwarves bedient wird. Sie ist eine mächtige, dämonengeschmiedete Kriegsmaschine, die große Kugeln Doomfire über das Schlachtfeld schießt oder den Feind mit ihrem Daemonic Maw verschlingt. Die Besatzung gibt ihr Möglichstes, um sie unter Kontrolle zu halten und greift jeden, der ihr zu nahe kommt, mit ihren Crew's Improvised Weapons an.

FÄHIGKEITEN

In Ketten geschlagene Wut: Die Besatzung einer Hellcannon versieht pflichtbewusst ihre Aufgabe, doch es gelingt ihr nicht immer, ihren Schützling unter Kontrolle zu halten. Wenn sich die Hellcannon zu Beginn deiner Bewegungsphase nicht innerhalb von 3" um den Feind befindet, würfelst du mit einem Würfel auf der War Machine Crew Table oben. Ist das Würfergebnis größer oder gleich dem Wert in der Spalte „Caged Fury“, so hat die Besatzung die Wut der Hellfire Cannon diese Runde unterdrückt. Anderenfalls muss sich die Hellcannon so weit wie möglich auf die nächste sichtbare Einheit des Feindes zubewegen.

Doomfire: Die Hellcannon kann nur dann Doomfire-Attacken durchführen, wenn sich ihre Besatzung (Crew) in der Fernkampfphase innerhalb von 1" um sie befindet. Um eine Doomfire-Attacke durchzuführen, wählst du eine feindliche Einheit in Reichweite, auch wenn diese für die Hellcannon nicht sichtbar ist, und führst einen Trefferwurf durch. Du darfst zum Trefferwurf 1 addieren, wenn sich die Hellcannon in ihrer vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, und noch einmal 1, wenn die Ziel-einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht. Eine Einheit, die von Doomfire getroffen wird, erleidet D6 tödliche Verwundungen.

Dämonengeschmiedete Deckung: Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine befindet, darf die Besatzung einer Hellcannon diese als Deckung benutzen.

WAR MACHINE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, WAR MACHINE, HELLCANNON

CREW

KEYWORDS

CHAOS, DUARDIN, SLAVE TO DARKNESS, CREW

CHAOS SPAWN



MELEE WEAPONS
Freakish Mutations

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2D6	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Spawn besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie sind mit einer Vielzahl von Freakish Mutations bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Verflucht von den Dunklen Göttern: Wenn du diese Einheit aufstellst, darfst du, falls du möchtest, eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen, das die Einheit für den Rest der Schlacht erhält: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE**, **SLAANESH**.

Windende Tentakel: Wenn du beim Bestimmen der Anzahl der Attacks, die ein Chaos Spawn mit seinen Freakish Mutations durchführt, einen Pasch würfelst, werden diese Attacks mit einem To-Hit- und To-Wound-Wert von 3+ anstelle von 4+ abgehandelt.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVE TO DARKNESS, CHAOS SPAWN

VALKIA THE BLOODY



MELEE WEAPONS
Slaupnir

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	6	3+	3+	-2	1

BESCHREIBUNG

Valkia the Bloody ist ein einzelnes Modell. Sie führt den Speer Slaupnir und wehrt die Attacks ihrer Feinde mit dem fürchterlichen Artefakt ab, das als der Dämonenschild bekannt ist.

FLIEGEN

Valkia the Bloody kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Khornes Blick: Einheiten deiner Armee mit den Keywords **MORTAL** und **KHORNE** innerhalb von 12" um Valkia the Bloody wissen, dass Khornes Blick auf ihnen ruht und dass sie nicht versagen dürfen. Für diese Einheiten kannst du Kampfschocktests wiederholen, doch wenn auch nach dem Wiederholungswurf noch Modelle fliehen, sterben aus der fliehenden Einheit weitere D3, die der Blutgott für ihre Feigheit bestraft.

Der Dämonenschild: Dieser Schild ist ein mächtiges Relikt, das der Kopf eines Dämonenprinzen zielt, der so töricht war, sich Valkias Zorn zuzuziehen. Ziehe 1 von allen Verwundungswürfen für Attacks ab, die Valkia in der Nahkampfphase zum Ziel haben.

Der Speer Slaupnir: Valkias großer Speer ist am tödlichsten, wenn sie aus dem Himmel herabsteigt, um das Herz ihres Ziels zu durchbohren. Wenn Valkia im selben Zug angegriffen hat, ist Slaupnirs Damage-Wert D3 anstatt 1.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, VALKIA THE BLOODY

SKARR BLOODWRATH



MELEE WEAPONS

Bloodstorm Blades

Range

3"

Attacks

5

To Hit

2+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Skarr Bloodwrath ist ein einzelnes Modell. Er ist mit den Bloodstorm Blades bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Der Schlachtgeborene: Skarr Bloodwrath ist schon zahllose Male gestorben, doch jedes Mal wurde er zwischen klirrenden Klingen und den Schreien der Sterbenden neu geboren. Nachdem er getötet wurde, wirfst du zu Beginn jeder Kampfschockphase einen Würfel, falls in dem Zug mindestens 8 Modelle getötet wurden. Bei einem Wurf von 4 oder mehr erhebt sich der Schlachtgeborene wieder aus einem brodelnden Blutteich; stelle Skarr Bloodwrath irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo er mehr als 9" vom Feind entfernt ist.

Wirbelsturm des Blutvergießens: Wenn Skarr Bloodwrath sich einer Vielzahl von Gegnern gegenüberstellt, kann er, anstatt normal zu attackieren, eine Wirbelsturm-Attacke durchführen, bei der er die Bloodstorm Blades in weiten Bahnen schwingt und zahllose Schädel für seinen Herrn nimmt. Um das zu tun, wähle eine Zieleinheit und führe eine Attacke gegen jedes ihrer Modelle in Reichweite durch. Wiederhole diesen Vorgang für jede feindliche Einheit, die sich in Reichweite der Bloodstorm Blades befindet.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, SKARR BLOODWRATH

SCYLA ANFINGRIMM



MELEE WEAPONS

Brutal Fists

Range

2"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Serpentine Tail

3"

2

3+

3+

-1

D3

BESCHREIBUNG

Scyla Anfingrimm ist ein einzelnes Modell. Alle, die sich ihm in den Weg stellen, werden entweder durch seine Brutal Fists zerschmettert oder von seinem bissigen Serpentine Tail in Stücke gerissen. Scyla Anfingrimm darf nicht mehr als einmal in deiner Armee enthalten sein.

FÄHIGKEITEN

Bestialischer Sprung: Scylas Bestiengestalt ist zu weiten Sätzen in der Lage, die ihn sogar über die Köpfe geringerer Feinde hinwegtragen können. Wenn Scyla nachrückt, kann er sich bis zu 6" weit und über feindliche Modelle hinweg bewegen. Außerdem muss er sich nicht auf das nächste feindliche Modell zubewegen, sofern er seine Bewegung innerhalb von 2" von mehr feindlichen Modellen als vor dem Nachrücken beendet.

Messinghalsband des Khorne: Das Messinghalsband des Khorne an Scylas Hals gestattet es ihm, genau wie ein Wizard Zauber zu bannen.

Rasende Wut: Wenn du ermittelst, wie viele Attacken Scyla mit seinen Brutal Fists durchführt, addierst du 1 für jede Verwundung, die er bereits erlitten hat.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, MONSTER, SCYLA ANFINGRIMM

KHORNE LORD AUF JUGGERNAUT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wrathforged Axe	1"	3	3+	3+	-1	D3
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Lord of Khorne auf Juggernaut ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Wrathforged Axe bewaffnet, trägt einen messingbeschlagenen Schild und reitet einen Juggernaut. Der Juggernaut zertrampelt den Feind mit seinen Brazen Hooves.

FÄHIGKEITEN

Messingbeschlagener Schild: Wenn dieses Modell durch einen Zauber Verwundungen oder tödliche Verwundungen erleidet, wirfst du einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr werden die Verwundungen (oder tödlichen Verwundungen) ignoriert.

Dämonenaxt: Bei jedem Verwundungswurf von 6 oder mehr für die Wrathforged Axe erwacht der Dämon darin und lenkt den Schlag; die Attacke verursacht 3 statt D3 Verwundungen.

Mörderischer Sturmangriff: Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 1" um dieses Modell befindet. Bei einem Wurf von 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen durch den Juggernaut, der Krieger durch seine metallene Masse zerquetscht.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Blutige Stampede: Wenn dieses Modell dein General ist und diese Fähigkeit einsetzt, wählst du bis zu drei Einheiten mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **KHORNE** innerhalb von 24" um ihn. Bis zu deiner nächsten Heldenphase addierst du 1 zu den Verwundungswürfen, die dieses Modell und die gewählten Einheiten in der Nahkampfphase durchführen, sofern sie im selben Zug angegriffen haben.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, HERO, KHORNE LORD ON JUGGERNAUT

KHORNE EXALTED HERO



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemon Axe of Khorne	1"	6	3+	4+	-	1
Chain-flail	3"	D3	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Khorne Exalted Hero ist ein einzelnes Modell. Er trägt eine Daemon Axe of Khorne, eine gefürchtete Waffe, in der ein mächtiges Wesen gebunden ist, das die Seele eines Opfers der Waffe verschlingen kann. Einige Exalted Heroes tragen einen Runenverzierten Schild, andere bevorzugen die Reichweite und Tödlichkeit eines Chain-flails.

FÄHIGKEITEN

Runenverzierter Schild: Wenn ein Khorne Exalted Hero, der einen Runenverzierten Schild trägt, Verwundungen oder tödliche Verwundungen durch einen Zauber erleidet, wirfst du einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr werden die Verwundungen (oder tödlichen Verwundungen) ignoriert.

Daemon Axe of Khorne: Wenn der Verwundungswurf für die Daemon Axe of Khorne dieses Modells 6 oder mehr beträgt, erwacht der Dämon im Herzen der Waffe und leitet den Hieb. Die Attacke hat einen Damage-Wert von D3 statt 1.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Blutfürst: Der Exalted Hero stößt ein Wutgeheul aus und spornt seine Gefolgsleute an, unermessliches Blutvergießen über den Feind zu bringen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase addierst du 1 zum Attacks-Wert aller Nahkampfwaffen (Melee Weapons) von Einheiten deiner Armee mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **KHORNE** innerhalb von 6" um dieses Modell.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, SLAVE TO DARKNESS, HERO, KHORNE EXALTED HERO

WRATHMONGERS



MELEE WEAPONS

Wrath-flails

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Wrathmongers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind mit Wrath-flails bewaffnet.

WRATHMASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Wrathmaster. Ein Wrathmaster führt 5 Attacken anstelle von 4 durch.

FÄHIGKEITEN

Wrath-flails: Addiere 1 zu den Trefferwürfen der Attacken, die ein Modell mit Wrath-flails durchführt, das im selben Zug angegriffen hat.

Blutroter Dunst: Alle Modelle (Freund wie Feind), die sich in der Nahkampfphase innerhalb von 3" um einen Wrathmonger befinden, werden von einer mörderischen Raserei erfasst und führen mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) 1 Attacke mehr aus. Dies hat keinen Einfluss auf **WRATHMONGERS**, die sich bereits in diesem Zustand der Blutgier befinden.

Blutwut: Immer wenn ein Wrathmonger in der Nahkampfphase getötet wird, treibt das verspritzte Blut den Feind in eine Berserkerwut, in der er nicht länger Freund von Feind unterscheiden kann. Du darfst ein feindliches Modell auswählen, das sich innerhalb von 2" um das getötete Modell befindet. Attackiere sofort mit dem von dir ausgesuchten feindlichen Modell, als sei es Teil deiner Armee. Das Modell kann seine eigene Einheit und sogar sich selbst attackieren! Kein feindliches Modell darf auf diese Weise mehr als einmal in einer einzelnen Phase ausgewählt werden.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, WRATHMONGERS

SKULLREAPERS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Blades	1"	3	3+	3+	-	1
Daemonblades	1"	3	4+	3+	-	1
Spinecleaver	1"	2	3+	3+	-1	2
Soultearer	1"	2	4+	3+	-1	2
Vicious Mutation	1"	1	3+	4+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skullreapers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einige Einheiten Skullreapers sind mit Gore-slick Blades bewaffnet, andere stellen offen die Gunst des Khorne zur Schau, indem sie Daemonblades führen. Für je 5 Modelle darf 1 Modell stattdessen mit einem Spinecleaver oder Soultearer bewaffnet sein.

SKULLSEEKER

Der Anführer der Einheit ist ein Skullseeker. Ein Skullseeker attackiert zusätzlich zu seinen anderen Waffen mit seiner Vicious Mutation.

IKONENTRÄGER

Modelle dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Ikonenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert aller Modelle der Einheit.

FÄHIGKEITEN

Bis zum letzten Atemzug: Skullreapers fürchten den Tod nicht, doch sie sind entschlossen, ihren letzten Atemzug erst dann auszuhauchen, wenn es keine würdigen Schädel mehr zu ernten gibt. Wirf einen Würfel, wenn ein Modell dieser Einheit in der Nahkampfphase getötet wird. Ist das Ergebnis 4 oder 5, so erleidet die attackierende Einheit eine tödliche Verwundung; ist das Ergebnis 6, so erleidet die attackierende Einheit stattdessen D3 tödliche Verwundungen.

Prüfung der Schädel: Merke dir, wie viele feindliche Modelle durch die Attacken dieser Einheit getötet wurden. Ist die aktuelle Zahl größer als die Anzahl der Modelle der Einheit, so kannst du für die Einheit misslungene Trefferwürfe wiederholen. Ist die aktuelle Zahl mindestens doppelt so groß wie die Anzahl der Modelle der Einheit, darfst du zusätzlich misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

Dämonengeschmiedete Waffen: Wenn ein Modell mit einer Daemonblade oder einem Soultearer attackiert und der Trefferwurf 6 oder höher ergibt, so erwacht der Dämon in der Klinge. Gelingt der Verwundungswurf für die Attacke, so erleidet das Ziel zusätzlich zu allem anderen Schaden eine tödliche Verwundung. Ergibt der Verwundungswurf eine 1, so erleidet stattdessen die attackierende Einheit eine tödliche Verwundung.

Rasende Attacken: Skullreapers attackieren in einem wahnsinnigen Blutrausch, und ihre Klängen wirbeln in tödlichen Bögen, die beinahe unmöglich zu parieren sind. Für mit Gore-slick Blades oder Daemonblades bewaffnete Modelle darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, SKULLREAPERS

SKULLCRUSHERS OF KHORNE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Axe	1"	2	3+	3+	-	1
Bloodglaive	1"	2	4+	3+	-1	1
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skullcrushers of Khorne besteht aus 3 oder mehr Modellen. Einige Einheiten ziehen mit Bloodglaives in die Schlacht, andere führen Ensorcelled Axes. Sie alle tragen Messingbeschlagene Schilde und reiten Juggernauts, die den Feind mit ihren Brazen Hooves zertrampeln.

SKULLHUNTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Skullhunter. Der Skullhunter führt mit seiner Ensorcelled Axe oder Bloodglaive 3 Attacks anstatt 2 durch.

STANDARTENTRÄGER

Modelle dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Enthält die Einheit mindestens einen Standartenträger, so addierst du 1 zum Bravery-Wert aller Modelle der Einheit. Nachdem diese Einheit mindestens einen Feind getötet und ihre Standarten in Blut getränkt hat, addierst du stattdessen 3 zu ihrem Bravery-Wert.

HORNBLÄSER

Modelle dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Enthält die Einheit mindestens einen Hornbläser, so addierst du 1 zu Rennen- und Angriffswürfen der Einheit.

FÄHIGKEITEN

Messingbeschlagener Schild: Wenn dieses Modell durch einen Zauber Verwundungen oder tödliche Verwundungen erleidet, wirfst du einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr werden die Verwundungen (oder tödlichen Verwundungen) ignoriert.

Mörderischer Sturmangriff: Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1". Bei einem Wurf von 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, SKULLCRUSHERS OF KHORNE

THE GLOTTKIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pestilent Torrent	12"	1	3+	4+	-2	☼
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghurk's Flailing Tentacle	3"	☼	4+	2+	-2	2
Ghurk's Lamprey Maw	2"	1	3+	2+	-1	D3
Otto's Poison-slick Scythe	2"	3	3+	3+	-1	D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Pestilent Torrent	Ghurk's Flailing Tentacle
0-3	8"	2D6	6
4-6	7"	D6	5
7-10	6"	D3	4
11-14	5"	2	3
15+	4"	1	2

BESCHREIBUNG

Die Glottkin sind ein einzelnes Modell. Ghurk Glott ist eine wogende Fleischmasse, die mit einem Flailing Tentacle attackiert und glücklose Opfer in seinen Lamprey Maw schaufelt. Seine Brüder Ethrac und Otto reiten auf seinen schwärenden, eiterverkrusteten Schultern. Ethrac zaubert verderbte Zauber, während Otto mit seiner Poison-Slick Scythe attackiert und aus seinen aufgedunsenen Eingeweiden einen Pestilent Torrent aus ätzendem Schmutz speit.

FÄHIGKEITEN

Abscheulicher Fleischberg: Ghurk Glotts pure Masse ist für sich eine verheerende Waffe. Wenn die Glottkin eine Angriffsbewegung beendet haben, wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um die Glottkin. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr erleidet die feindliche Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Segnungen des Nurgle: Die Glottkin heilen in jeder deiner Heldenphasen D3 Wounds.

Schrecklicher Gegner: Wirf zu Beginn einer jeden Nahkampfphase einen Würfel für jede Einheit, die sich im Umkreis von 7" um dieses Modell befindet. Ist das Wurf Ergebnis größer als der höchste Bravery-Wert in der Einheit, muss der gegnerische Spieler von allen Trefferwürfen, die die Einheit in dieser Nahkampfphase durchführt, 1 abziehen.

MAGIE

Ethrac Glott ist ein Wizard. Er kann in jeder seiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen, und er kann in jeder feindlichen Heldenphase versuchen, einen Zauber zu bannen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fleischige Fülle*.

FLEISCHIGE FÜLLE

Ethrac Glott schenkt seinen Verbündeten einen Wachstumsschub der abstoßendsten Art, und große, wabbelnde Berge aus grüngrauem Fett lassen ihre Körper aufquellen. *Fleischige Fülle* hat einen Zauberwert von 7. Wenn er erfolgreich gezaubert wird, wählst du dieses Modell oder eine befreundete Einheit in 14" Umkreis. Bis zu deiner nächsten Heldenphase erhöhst du den Wounds-Wert aller Modelle in der gewählten Einheit um 1. Zu Beginn deiner nächsten Heldenphase wird der Wounds-Wert auf seinen ursprünglichen Wert reduziert, was dazu führen kann, dass ein Modell, das verwundet wurde, plötzlich getötet wird!

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Fürsten des Nurgle: Wenn dieses Modell dein General ist und diese Fähigkeit einsetzt, erhöhst du bis zu deiner nächsten Heldenphase den Attacks-Wert jeder Nahkampfwaffe (Melee Weapon) der Glottkin und jeder anderen befreundeten Einheit des **NURGLE** innerhalb von 14" um 1.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, THE GLOTTKIN

BLOAB ROTSPAWNED



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bilespurter's Vile Bile	12"	D3	4+	✱	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harvestman's Scythe	2"	3	3+	3+	-1	2
Bilespurter's Monstrous Claws	3"	✱	4+	2+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Vile Bile	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	3+	4
5-7	6"	3+	4
8-9	6"	4+	4
10+	4"	4+	3

BESCHREIBUNG

Bloab Rotspawned ist ein einzelnes Modell und mit einer gewaltigen Harvestman's Scythe bewaffnet. Er reitet auf dem Maggoth Bilespurter, der seine Opfer mit einem Schwall Vile Bile anspeit oder ihnen mit seinen Monstrous Claws die Gliedmaßen ausreißt.

FÄHIGKEITEN

Dämonenfliegen: Bloab Rotspawned ist ständig von einer brummenden Wolke aus Dämonenfliegen umgeben, die ein Zeichen dafür sind, wie hoch er in der Gunst seines Meisters steht. In deiner Heldenphase wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 7" um Bloab Rotspawned. Bei 4 oder mehr legt sich eine dicke Schicht Fliegen auf die Einheit. Bis zu deiner nächsten Heldenphase muss die Einheit von allen ihren Trefferwürfen 1 abziehen.

Unheilsglocken: Dein Gegner muss 1 von den Zauberwürfen aller seine **WIZARDS** abziehen, die sich innerhalb von 14" um Bloab Rotspawned befinden.

MAGIE

Bloab Rotspawned ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Miasma der Pestilenz*.

MIASMA DER PESTILENZ

Bloab Rotspawned vollendet in der Luft eine komplizierte Geste und ein widerlicher Nebel erhebt sich rings um sein Ziel aus dem Boden. Krieger husten und keuchen, ihre Kehlen brennen und selbst die winzigste Schramme wird sofort brandig. *Miasma der Pestilenz* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 14". Bis zu deiner nächsten Heldenphase wirfst du am Ende jeder Phase, in der die Einheit Verwundungen oder tödliche Verwundungen erlitten hat, einen Würfel. Bei 2 oder mehr erleidet die Einheit zusätzliche D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, BLOAB ROTSPAWNED

MORBIDEX TWICEBORN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tripletongue's Scabrous Tongues	6"	3	3+	✱	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fleshreaper Scythe	2"	5	3+	3+	-1	2
Tripletongue's Monstrous Claws	3"	✱	4+	2+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Scabrous Tongues	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	2+	4
5-7	6"	3+	4
8-9	6"	4+	4
10+	4"	5+	3

BESCHREIBUNG

Morbide's Twiceborn ist ein einzelnes Modell. Er ist mit der tödlichen Fleshreaper Scythe bewaffnet und reitet den aggressiven Maggoth Tripletongue, der seine Opfer mit seinen Slabrous Tongues ergreift oder sie mit seinen Monstrous Claws aufspießt.

FÄHIGKEITEN

Herr der Nurglings: Wo auch immer Morbide's hingeht, kommen Nurglings aus ihren Verstecken oder purzeln aus seinen fleischigen Falten, um hinter ihm herzutollen. Wähle in deiner Heldenphase eine Einheit **NURGLINGS** innerhalb von 7" und füge D3 Modelle hinzu. Wenn sich keine in Reichweite befindet, stellst du innerhalb von 7", jedoch weiter als 9" vom Gegner entfernt, eine neue Einheit **NURGLINGS** mit D3 Modellen auf.

Boshafte Milben: Morbide's Twiceborn empfindet für die Flut schelmischer Nurglings um ihn herum väterliche Zuneigung und seine Lieblingsgefährten ernten die Segnungen seiner ekelhaften Güte. Addiere 1 zu allen Verwundungswürfen von **NURGLINGS** innerhalb von 7" um Morbide's Twiceborn.

Fäulnis des Nurgle: Die Fäulnis des Nurgle ist die gefürchtetste und ansteckendste aller Krankheiten, denn sie nagt sowohl an der Seele ihres Opfers als auch an seinem sterblichen Leib. Wirf in deiner Heldenphase einen Würfel für jede Einheit, die sich innerhalb von 3" um mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit befindet. Bei einem Ergebnis von 6 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. Einheiten des **NURGLE** sind von der Fäulnis des Nurgle nicht betroffen.

Abscheuliche Heilung: Wirf in deiner Heldenphase einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder 5 verbindet sich Morbide's Twiceborns aufgeschwollenes Fleisch wieder und er heilt 1 Verwundung. Bei einem Ergebnis von 6 heilt er stattdessen D3 Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, MORBIDEX TWICEBORN

ORGHOTTS DAEMONSP EW



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whippermaw's Grasping Tongue	6"	1	3+	*	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Rotaxes	2"	5	3+	3+	-1	1
Whippermaw's Monstrous Claws	3"	*	4+	2+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Grasping Tongue	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	3+	4
5-7	6"	4+	4
8-9	6"	5+	4
10+	4"	6+	3

BESCHREIBUNG

Orghotts Daemonspew ist ein einzelnes Modell und mit seinen zuverlässigen Rotaxes bewaffnet. Er reitet auf seinem Maggoth Whippermaw, der Feinde mit seiner Grasping Tongue packt, um sie vor sein reißzahnbesetztes Maul zu ziehen oder mit seinen Monstrous Claws zu erschlagen.

FÄHIGKEITEN

Ätzendes Blut: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn Orghotts Daemonspew in der Nahkampfphase eine Verwundung erleidet. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit des attackierenden Modells eine tödliche Verwundung, wenn alle Attacken der Einheit abgehandelt wurden.

Wut des Halbbluts: Tief in seinem Herzen ist Daemonspews unendlich erbost darüber, dass er es immer noch nicht geschafft hat, in den Dämonenstand erhoben zu werden. Wenn Orghotts Daemonspew in der Nahkampfphase attackiert, zählst du die Anzahl der Attacken, die nicht treffen. Nachdem er alle seine Attacken in der Nahkampfphase durchgeführt hat, gerät er in Wut, wenn mindestens die Hälfte seiner Attacken verfehlt hat. Wirf einen Würfel; er darf mit seine Rotaxes sofort die gewürfelte Anzahl Attacken durchführen. Durch seine große Wut addierst du dabei 1 zu seinen Verwundungswürfen. Daemonspew gerät nicht mehr als einmal pro Nahkampfphase in Wut.

Die Rotaxes: Selbst ein Kratzer durch diese virulenten Klingen genügt, um die Wunde binnen Sekunden schwären zu lassen. Am Ende der Nahkampfphase wirfst du einen Würfel für jedes Modell, das durch die Rotaxes verwundet, aber nicht getötet wurde. Bei einem Wurf von 4 oder mehr erleidet das jeweilige Modell eine tödliche Verwundung.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Schwären und verfaulen: Wenn Orghotts Daemonspew diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit des **NURGLE** innerhalb von 14". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für die gewählte Einheit alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, ORGHOTTS DAEMONSP EW

GUTROT SPUME



MELEE WEAPONS

Rot-pocked Axe
Flailing Tentacles

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	4	3+	2+	-1	2
1"	D3	2+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Gutrot Spume ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Rot-pocked Axe bewaffnet und greift mit einer Unmenge Flailing Tentacles nach dem Gegner.

FÄHIGKEITEN

Zugreifende Tentakel: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann Gutrot Spume versuchen, ein feindliches Modell innerhalb von 1" zu packen. Wenn er dies tut, wählst du eine von dem feindlichen Modell getragene Waffe. Dein Gegner und du werfen jeder einen Würfel. Wenn dein Gegner das höhere Ergebnis hat, reißt sich sein Modell von den zugreifenden Tentakeln los und erleidet keine negativen Auswirkungen. Ansonsten wird die Waffe seines Modells gepackt und es kann bis zum Ende der Phase keine Attacken mit ihr durchführen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Gewaltige Arroganz: Wenn Gutrot Spume diese Fähigkeit einsetzt, musst du mitzählen, wie viele Verwundungen er bis zu deiner nächsten Heldenphase verursacht. Wenn er 7 oder mehr Verwundungen erzielt, hat er Nurgles Gunst erlangt und heilt alle erlittenen Verwundungen. Wenn er 6 oder weniger Verwundungen verursacht, bestraft Nurgle ihn für seine Arroganz und er erleidet eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, GUTROT SPUME

FESTUS THE LEECHLORD



MELEE WEAPONS

Plague Staff

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	3+	-	D3

BESCHREIBUNG

Festus the Leechlord ist ein einzelnes Modell. Er trägt einen vergifteten Plague Staff in den Kampf und kann seinen Feinden eine Dosis tödlichen Gifts zu trinken geben.

FÄHIGKEITEN

Heilende Elixiere: Festus the Leechlord heilt in jeder deiner Heldenphasen 1 Verwundung.

Köstliches Gebräu, famose Erfrischungen:

Festus trägt eine schier unglaubliche Vielzahl an starken Elixieren mit sich, die er nur zu gerne mit allen rings um ihn teilt. In deiner Heldenphase darf Festus ein beliebiges Modell innerhalb von 1" seine Waren kosten lassen. Wenn er ein Modell deiner Armee wählt, so leert dieses eifrig die Phiole und heilt D3 Verwundungen. Wählt er ein Modell einer feindlichen Einheit, wirfst du einen Würfel. Bei 2 oder mehr packt Festus den Krieger und schüttet eine großzügige Menge dessen Kehle hinunter; die Einheit des Modells erleidet D3 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Festus the Leechlord ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Myistischer Schild* und *Fluch des Aussätzigen*.

FLUCH DES AUSSÄTZIGEN

Fluch des Aussätzigen hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine Einheit innerhalb von 14". Für den Rest des Spiels muss diese Einheit 1 von allen ihren Schutzwürfen abziehen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, WIZARD, FESTUS THE LEECHLORD

NURGLE CHAOS LORD



MELEE WEAPONS
Plague-ridden Great Blade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Nurgle Chaos Lord ist ein einzelnes Modell. Er trägt eine Plague-ridden Great Blade.

FÄHIGKEITEN

Scheußliche Regeneration: Das Herz des Nurgle ist voll der Großzügigkeit, und seine auserkorenen Helden können selbst Wunden widerstehen, die einen Sterblichen sofort töten würden. Der Nurgle Chaos Lord heilt in jeder Heldenphase eine Verwundung.

Fäulnis des Nurgle: Die Fäulnis des Nurgle ist die gefürchtetste und ansteckendste aller Krankheiten, denn sie nagt sowohl an der Seele ihres Opfers als auch an seinem sterblichen Leib. Wirf in deiner Heldenphase einen Würfel für jede Einheit, die sich innerhalb von 3" um ein Modell mit dieser Fähigkeit befindet. Bei einem Ergebnis von 6 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. Einheiten des **NURGLE** erleiden durch die Fäulnis des Nurgle keine Verwundungen, denn sie genießen die Krankheiten, mit denen der Seuchengott sie beschenkt.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Väterchens Gabe: Wenn das Modell diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit innerhalb von 21". Diese Einheit erhält bis zum Ende dieser Phase die Fähigkeit *Fäulnis des Nurgle*.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, NURGLE CHAOS LORD

NURGLE LORD AUF DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS
Plague Scythe
Daemonic Mount's Flyblown Bite

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	3+	-1	D3
1"	D6	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Nurgle Lord auf Daemonic Mount ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Plague Scythe und trägt ein Rotswort und einen Seelengebundenen Schild. Sein ausgezehrtes Daemonic Mount verbreitet abscheuliche Krankheiten mit seinem Flyblown Bite.

FÄHIGKEITEN

Seelengebundener Schild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell Verwundungen oder tödliche Verwundungen durch einen Zauber erleidet. Bei 4 oder mehr werden die Verwundungen oder tödliche Verwundungen ignoriert.

Fäulnissschwert: Ein Fäulnissschwert auch nur aus seiner verrottenden Scheide zu ziehen, kann bereits eine Epidemie auslösen. Einmal pro Schlacht darf dieses Modell in der Heldenphase sein Fäulnissschwert ziehen und nach einem feindlichen **HERO** innerhalb von 1" stechen. Wirf einen Würfel; bei 2 oder mehr erleidet der **HERO** D3 tödliche Verwundungen. Wirf dann einen Würfel für jede andere Einheit innerhalb von 7", Freund wie Feind. Bei 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit eine tödliche Verwundung (Einheiten des **NURGLE** sind nicht betroffen).

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Krankhafte Gesundheit Wenn Nurgle seinen gütigen Blick auf seine Anhänger richtet, wissen sie, dass sie gesegnet sind. Klingen oder Bestien mögen sie ausweichen, doch das Wenigste kann sie an der Lobpreisung ihres Gottes hindern. Wenn ein Nurgle Lord auf Daemonic Mount diese Fähigkeit einsetzt, wirfst du jedes Mal einen Würfel, wenn eine Einheit mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **NURGLE** deiner Armee eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet und sich innerhalb von 7" um dieses Modell befindet. Bei 5 oder mehr wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, NURGLE, HERO, NURGLE LORD ON DAEMONIC MOUNT

NURGLE CHAOS SORCERER



MELEE WEAPONS

Rotwood Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Ein Nurgle Chaos Sorcerer ist ein einzelnes Modell und mit einem Rotwood Staff bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Mit Lebenskraft gesegnet: Werf jedes Mal einen Würfel, wenn der Nurgle Chaos Sorcerer erfolgreich einen Zauber wirkt. Bei 4 oder mehr heilt er eine Verwundung. Ist er unverletzt, so addierst du stattdessen 1 zu seinem Wounds-Wert.

MAGIE

Ein Nurgle Chaos Sorcerer ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Strom der Fäulnis*.

STROM DER FÄULNIS

Der Sorcerer reißt seinen entstellten Mund unmöglich weit auf und speit einen mächtigen Strom aus Seuchen und Schmutz aus. *Strom der Fäulnis* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine sichtbare feindliche Einheit. Diese Einheit erleidet 3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, WIZARD, NURGLE CHAOS SORCERER

PUTRID BLIGHTKINGS



MELEE WEAPONS

Blighted Weapon

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Putrid Blightkings besteht aus 5 oder mehr Modellen, die mit einer Vielzahl dreckverkrusteter Blighted Weapons bewaffnet sind.

BLIGHTLORD

Der Anführer dieser Einheit ist ein Blightlord. Ein Blightlord hat 4 Wounds anstelle von 3.

IKONENTRÄGER

Modelle dieser Einheit können Ikonenträger sein. Wenn die Einheit einen oder mehrere Ikonenträger enthält, so addierst du 1 zum Bravery-Wert aller Modelle der Einheit.

SONORE GLOCKE

Modelle dieser Einheit können eine Sonore Glocke tragen. Wenn die Einheit ein oder mehr Modelle mit Sonoren Glocken hat, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Virulenter Ausfluss: Werf in deiner Heldenphase einen Würfel für diese Einheit und jede Einheit innerhalb von 3". Bei einem Ergebnis von 6 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen oder sie heilt D3 Verwundungen, wenn sie eine Einheit des **NURGLE** ist.

Blighted Weapons: Wenn der Trefferwurf für eine Blighted Weapon 6 oder mehr ergibt, erzielt diese Attacke D6 Treffer anstelle von 1, da das Fleisch des Opfers anfängt, von Nekrosen und üblen Krankheiten schwarz zu werden.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, PUTRID BLIGHTKINGS

SIGVALD THE MAGNIFICENT



MELEE WEAPONS

Sliverslash	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
-------------	-------	---------	--------	----------	------	--------

1"	6	3+	4+	-1	1
----	---	----	----	----	---

BESCHREIBUNG

Sigvald the Magnificent ist ein einzelnes Modell. Er ist mit Silverslash bewaffnet und trägt seinen Spiegelschild.

FÄHIGKEITEN

Spiegelschild: Werf einen Würfel, wenn Sigvald durch einen Zauber Verwundungen oder tödliche Verwundungen erleidet. Bei 4 oder mehr werden die Energien des Zaubers reflektiert; die Verwundungen oder tödlichen Verwundungen werden ignoriert und der Urheber erleidet eine tödliche Verwundung.

Maßlose Eitelkeit: Sigvald ist der personifizierte Narzissmus und hält es nicht länger als ein paar Augenblicke ohne eine reflektierende Oberfläche aus, in der er sich betrachten kann. Du darfst für Sigvald misslungene Schutzwürfe wiederholen, wenn du, während du würfelst, dein Spiegelbild sehen kannst oder einen Spiegel berührst. Zeigt jedoch mindestens einer der Wiederholungswürfe eine 1, so ist Sigvald von seiner eigenen Perfektion derart verzaubert, dass er für den Rest der Phase weder nachrücken noch attackieren kann.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Gunst des Slaanesh: Mit einem geflüsterten Gebet an den Dunklen Prinzen auf den Lippen nimmt Sigvald eine triumphierende Pose ein. Atemlos bewundern seine Gefolgsleute seine makellose Schönheit. Wenn Sigvald diese Fähigkeit einsetzt, musst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für Einheiten deiner Armee mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **SLAANESH** innerhalb von 24" um ihn keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAANESH, HERO, SIGVALD THE MAGNIFICENT

CHAOS LORD OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

Quicksilver Sword	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
-------------------	-------	---------	--------	----------	------	--------

1"	6	3+	3+	-1	1
----	---	----	----	----	---

BESCHREIBUNG

Ein Chaos Lord of Slaanesh ist ein einzelnes Modell. Er führt ein Quicksilver Sword und trägt einen Chaos-Runenschild.

FÄHIGKEITEN

Chaos-Runenschild: Werf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Streben nach Perfektion: Chaos Lords of Slaanesh sind vollendete Schwertkämpfer und stets bereit, ihre Klinge im Kunst gegen große Feinde auf die Probe zu stellen. Wenn du als Ziel für die Attacken des Quicksilver Swords einen **HERO** oder ein **MONSTER** wählst, darfst du 1 zu den Trefferwürfen addieren.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Exzesse: Wenn ein Chaos Lord of Slaanesh diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **SLAANESH** innerhalb von 12". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du jedes Mal, wenn ein Modell der Einheit beim Trefferwurf 6 oder mehr erzielt, sofort mit derselben Waffe eine weitere Attacke durchführen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAANESH, HERO, CHAOS LORD OF SLAANESH

LORD OF SLAANESH AUF DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Quicksilver Glaive	2"	4	3+	3+	-	2
Daemonic Mount's Poisoned Tongue	1"	3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Lord of Slaanesh auf Daemonic Mount ist ein einzelnes Modell. Er führt eine elegante Quicksilver Glaive und einen Chaos-Runenschild. Der Lord of Slaanesh reitet auf einem Daemonic Mount, das mit seiner Poisoned Tongue nach dem Feind peitscht.

FÄHIGKEITEN

Chaos-Runenschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Sehnsucht nach verbotenen Freuden: Es ist weise, den Blick nicht zu lange auf einem Lord of Slaanesh ruhen zu lassen, denn dadurch könnten grauenhafte Gedanken entstehen. Wenn eine feindliche Einheit ihre Nachrücken-Bewegung innerhalb von 3" um einen Lord of Slaanesh beendet, darfst du deinem Gegner sagen, dass sie riskiert, betört zu werden. Wenn dir dein Gegner danach in die Augen sieht, bevor die Einheit ihre Trefferwürfe für diese Nahkampfphase durchgeführt hat, muss die Einheit 1 von allen Trefferwürfen abziehen, die dieses Modell zum Ziel haben.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Höllische Schnelligkeit: Die Bewegungen der ergebenen Gefolgsleute des Slaanesh verschwimmen oft vor den Augen des Feindes, entweder wegen ihrer Schnelligkeit oder aufgrund einlullender Düfte und die Wahrnehmung verändernder Auren. Wenn ein Lord of Slaanesh auf Daemonic Mount diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit mit den Schlüsselwörtern (Keywords) **MORTAL** und **SLAANESH** innerhalb von 12", die das Geschenk der höllischen Schnelligkeit erhalten soll. In deiner nächsten Nahkampfphase darf die Einheit zweimal statt nur einmal gewählt werden, nachzurücken und zu attackieren.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, SLAANESH, HERO, LORD OF SLAANESH

HELLSTRIDERS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claw-spear	2"	1	4+	4+	-1	1
Hellscourge	3"	1	3+	4+	-	1
Steed of Slaanesh's Poisoned Tongue	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Hellstriders of Slaanesh besteht aus 5 oder mehr Modellen. Manche Einheiten sind mit einem mutierten Claw-spear gesegnet, während andere eine widerhakenbesetzte Hellscourge führen. Manche Hellstriders tragen zu ihrem Schutz einen Chaos-Runenschild. Sie reiten anmutige Steeds of Slaanesh, die den Feind mit ihren Poisoned Tongues lieblosen.

HELLREAYER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Hellreaver. Ein Hellreaver führt mit seinem Claw-spear oder seiner Hellscourge 2 Attacken durch statt 1.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Einige Ikonenträger tragen eine Ikone der Exzesse, andere ein Banner der Verzückung.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Seelenjäger: Wirf am Ende jeder Nahkampfphase einen Würfel. Ist das Würfergebnis niedriger als die Anzahl der Modelle, die diese Einheit in dieser Phase getötet hat, so werden die Hellstriders von *berauschenden Energien* erfüllt; addiere für den Rest der Schlacht 1 zum Attacks-Wert der Claw-spears oder Hellscourges der Einheit.

Im Angriff durchbohrt: Wenn die Hellstriders im selben Zug angegriffen haben, darfst du 1 zu den Verwundungswürfen der Claw-spears addieren.

Chaos-Runenschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diese Einheit eine tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die tödliche Verwundung ignoriert.

Ikone der Exzesse: Manche Hellstriders tragen Ikonen zum Ruhm des Dunklen Prinzen. Wenn eine Einheit mindestens eine Ikone der Exzesse enthält, darfst du den Wurf wiederholen, ob die Einheit von *berauschenden Energien* erfüllt wird (siehe Seelenjäger).

Banner der Verzückung: Diese Banner wurden aus reicher Seide gemacht und mit gotteslästerlichen Symbolen bestickt. Nur wenige können ein solches Banner betrachten und dabei die Fassung bewahren. Ziehe 1 von den Trefferwürfen feindlicher Modelle ab, die sich innerhalb von 6" um mindestens eine Einheit befinden, die mindestens ein Banner der Verzückung enthält.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, SLAANESH, HELLSTRIDERS OF SLAANESH

GALRAUCH



MISSILE WEAPONS

Swathe of Dark Fire

Range

9"

Attacks

☀

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Breath of Change

9"

1

See below

MELEE WEAPONS

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Warped Maws

2"

6

3+

☀

-1

2

Vicious Talons

1"

4

4+

3+

-

1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Swathe of Dark Fire	Warped Maws
0-2	14"	2D6	2+
3-4	12"	2D6	3+
5-6	10"	D6	3+
7-8	8"	D6	4+
9+	6"	D3	4+

BESCHREIBUNG

Galrauch ist ein einzelnes Modell. Einer der Köpfe des besessenen Drachen speit Swathes of Dark Fire, der andere atmet den Breath of Change aus. Im Nahkampf tötet Galrauch Feinde mit seinen Warped Maws oder reißt sie mit seinen Vicious Talons in Stücke.

FLIEGEN

Galrauch kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Breath of Change: Einer von Galrauchs Köpfen atmet einen magischen Nebel aus, der alles verändert, das er berührt, und Wahnsinn und Mutationen hervorruft. In der Fernkampfphase kann Galrauch eine feindliche Einheit in Reichweite verändern. Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Werf einen Würfel für jedes Modell, das getötet wird. Bei einem Wurf von 4 oder mehr erleidet die Einheit eine weitere tödliche Verwundung, da der Breath of Change weitere Krieger wahnsinnig werden lässt oder in etwas Unerklärliches verwandelt.

MAGIE

Galrauch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Verrat des Tzeentch*.

VERRAT DES TZEENTCH

Galrauch kann den Geist seiner Feinde vernebeln, sodass sie sich gegenseitig attackieren oder sogar ihre Waffen gegen sich selbst richten. *Verrat des Tzeentch* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 18" und eine Nahkampfwaffe (Melee Weapon) dieser Einheit. Jedes Modell der Einheit, das eine solche Nahkampfwaffe trägt, benutzt diese, um eine einzelne Attacke gegen sich selbst durchzuführen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DRAGON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, GALRAUCH

VILITCH THE CURSELING



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blazing Sword	1"	3	3+	4+	-1	1
Threshing Flail	1"	3	4+	3+	-	1
Staff of Tzeentch	2"	1	5+	4+	-	D3

BESCHREIBUNG

Vilitch the Curseling ist ein einzelnes Modell. Er führt ein Blazing Sword, einen Threshing Flail und einen Staff of Tzeentch.

FÄHIGKEITEN

Gefäß des Chaos: Jedes Mal wenn Vilitch erfolgreich einen Zauber bannst, darf er sofort versuchen, ihn selbst zu wirken, obwohl es die Heldenphase deines Gegners ist. Wenn der Zauber gewirkt wurde, darf dein Gegner nicht versuchen, ihn zu bannen.

MAGIE

Vilitch the Curseling ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Myistischer Schild* und *Magie stehlen*.

MAGIE STEHLEN

Vilitch dringt in den Geist seines Feindes ein und raubt arkane Wissen für seine eigenen Zwecke. *Magie stehlen* hat einen Zauberwert von 3. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du einen feindlichen **WIZARD** innerhalb von 24" und einen Zauber von dessen Warscroll. Wirf zwei Würfel. Ist die Summe der Augenzahlen größer oder gleich dem Zauberwert des gewählten Zaubers, so lernt Vilitch den Zauber und kann ihn für den Rest der Schlacht einsetzen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, TZEENTCH, HERO, WIZARD, VILITCH THE CURSELING

TZEENTCH CHAOS LORD AUF DISC OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fireblade of Tzeentch	2"	3	3+	4+	-	D3
Disc of Tzeentch's Protruding Blades	1"	D3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Tzeentch Chaos Lord auf Disc of Tzeentch ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Fireblade of Tzeentch, trägt einen Seelengebundenen Schild und reitet eine Disc of Tzeentch, die den Feind mit ihren Protruding Blades attackieren kann.

FLIEGEN

Ein Tzeentch Chaos Lord auf Disc of Tzeentch kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Seelengebundener Schild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn dieses Modell Verwundungen oder tödliche Verwundungen durch einen Zauber erleidet. Bei 4 oder mehr werden die Verwundungen oder tödliche Verwundungen ignoriert.

Schwebende Disc of Tzeentch: Addiere 2 zu allen Schutzwürfen dieses Modells in der Nahkampfphase, es sei denn der Angreifende kann fliegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr des Schicksals: Die auserwählten Jünger des Tzeentch können in das Schicksal jeener rings um sie eingreifen. Wenn ein Tzeentch Chaos Lord auf Disc of Tzeentch diese Fähigkeit einsetzt, wirf einen Würfel und merk dir das Wurfergebnis. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du jedes Mal, wenn du für dieses Modell oder eine Einheit mit den Schlüsselwörtern **MORTAL** und **TZEENTCH** innerhalb von 9" irgendetwas würfelst und der Würfel die gleiche Augenzahl zeigt wie dein Wurfergebnis in der Heldenphase, den Würfelwurf wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, TZEENTCH, HERO, TZEENTCH CHAOS LORD

TZEENTCH SORCERER LORD



MISSILE WEAPONS

Tzeentchian Runestaff

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

18"

1

3+

4+

-

D3

MISSILE WEAPONS

Warpsteel Sword

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Ein Tzeentch Sorcerer Lord ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Warpsteel Sword bewaffnet und schleudert mit seinem Tzeentchian Runestaff flackernde Energiegeschosse.

FÄHIGKEITEN

Von Magie berührt: Tzeentch Sorcerer Lords spüren Magie wie niemand sonst. Wenn ein Zauberwurf dieses Modells ein Pasch ist, egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht, darf das Modell in diesem Zug einen weiteren Zauber zu wirken versuchen.

MAGIE

Ein Tzeentch Sorcerer Lord ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Blitz des Wandels*.

BLITZ DES WANDELS

Der Sorcerer schleudert einen funkelnden Energieblitz auf den Feind, dessen Fleisch daraufhin wie Wachs zerläuft und eine schönere Form annimmt. *Blitz des Wandels* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so

wählst du eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18". Die Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wirf einen Würfel für jedes Modell, das durch einen *Blitz des Wandels* getötet wurde. Zeigt mindestens einer der Würfel eine 4 oder mehr, so darfst du ein **CHAOS SPAWN**-Modell innerhalb von 3" um die Zieleinheit aufstellen. Der **CHAOS SPAWN** wird deiner Armee hinzugefügt.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, TZEENTCH, HERO, WIZARD, TZEENTCH SORCERER LORD

CHAOS WARHOUNDS



MELEE WEAPONS

Slavering Jaws

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

2

4+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Warhounds besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie attackieren mit furchteinflößenden Slavering Jaws.

FÄHIGKEITEN

Jagdmeute des Chaos: Wenn diese Einheit rennt, addierst du immer 6" zu ihrem Move-Wert statt D6".

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS WARHOUNDS

CHAOS OGRES



MELEE WEAPONS
Brutal Blades and Clubs

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	4+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Ogres besteht aus 3 oder mehr Modellen. Chaos Ogres führen im Kampf diverse Brutal Blades and Clubs.

OGRE MUTANT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Ogre Mutant. Ein Ogre Mutant führt 4 Attacken durch statt 3.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, addierst du 1 zum Bravery-Wert aller ihrer Modelle.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Fürchterliche Fresssucht: Chaos Ogres sind immer auf der Suche nach ihrer nächsten Mahlzeit. Werf jedes Mal einen Würfel, wenn eine Einheit Chaos Ogres ein Modell tötet. Bei einer 6 reißt ein Ogre einen Brocken Fleisch und Knochen aus der getöteten Beute und schlingt ihn hinunter. Ein einzelner Chaos Ogre der Einheit heilt sofort eine Verwundung.

KEYWORDS

CHAOS, OGOR, CHAOS OGRES

THROGG



MISSILE WEAPONS

Copious Vomit

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6"	D3	4+	3+	-2	2

MELEE WEAPONS

Enormous Club

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	4	4+	3+	-1	3

BESCHREIBUNG

Throgg ist ein einzelnes Modell. Er trägt eine Enormous Club und kann Copious Vomit über seine Beute speien. Throgg trägt außerdem auf einem seiner Stoßzähne die Winterzahnkrone.

FÄHIGKEITEN

Mutierende Regeneration: Throggs Fleisch schließt sich beinahe schneller, als seine Feinde ihm Wunden zufügen können. Throgg heilt in jeder deiner Heldenphasen D3 Verwundungen.

Die Winterzahnkrone: Diese Krone ist das letzte Überbleibsel eines Adligen, der einst kam, um Throgg zu töten, und seither ist es zu einem Symbol von Throggs Herrschaft über Monster geworden. Für alle **CHAOS TROLLS**, **CHAOS OGRES** und **MONSTER** des **CHAOS** innerhalb von 8" um Throgg darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Monsterhorde: Wenn Throgg diese Fähigkeit einsetzt, so dürfen bis zu deiner nächsten Heldenphase alle **CHAOS TROLLS**, **CHAOS OGRES** und **MONSTER** des **CHAOS** in deiner Armee Throggs Bravery-Wert statt ihres eigenen benutzen.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, HERO, THROGG

CHAOS TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Disgusting Vomit	6"	1	3+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scavenged Clubs and Axes	1"	3	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Trolls besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie führen diverse Scavenged Clubs and Axes und speien Disgusting Vomit auf ihre Feinde.

FÄHIGKEITEN

Regeneration: Wie alle Geschöpfe ihrer Art heilen Chaos Trolls Wunden mit für ihre Beute verblüffender und erschreckender Geschwindigkeit. Wirf in jeder deiner Heldenphasen einen Würfel. Ist das Ergebnis 2 oder mehr, so heilt diese Einheit D3 Verwundungen.

Mutierendes Trollfleisch: Chaos Trolls sind unglaublich anfällig für Mutationen. Ihre Körper winden sich und verwandeln sich sogar, während sie attackieren. Erzielt eine Nahkampf-attacke eines Chaos Trolls einen Trefferwurf von 6 oder mehr, so führst du sofort einen zusätzlichen Trefferwurf mit derselben Waffe gegen dasselbe Ziel durch.

KEYWORDS	CHAOS, TROGGOTH, CHAOS TROLLS
----------	-------------------------------

GIANT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Club	3"	☼	3+	3+	-1	1
'Eadbutt	1"	1	4+	3+	-3	☼
Mighty Kick	2"	1	3+	3+	-2	D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Massive Club	'Eadbutt
0-2	8"	3D6	D6
3-4	6"	2D6	D6
5-7	5"	2D6	D3
8-9	4"	D6	D3
10+	3"	D6	1

BESCHREIBUNG

Ein Giant ist ein einzelnes Modell. Giants sind mit Massive Clubs bewaffnet und können Feinde auch durch einen krachenden 'Eadbutt oder einen Mighty Kick töten.

FÄHIGKEITEN

Baum fällt! Wenn ein Giant getötet wird, wirft jeder Spieler einen Würfel. Wer höher würfelt, entscheidet, in welche Richtung der Giant umfällt (bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Modell befehligt). Lege den Giant seitlich in die Richtung, in die er fällt. Jede Einheit (Freund wie Feind), auf der er landet, erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wenn alle etwaigen Schäden durch den fallenden Körper abgehandelt wurden, wird der Giant aus dem Spiel genommen.

Inne Tasche stopf'n: Unmittelbar bevor ein Giant in der Nahkampfphase attackiert, wählst du ein feindliches Modell innerhalb von 1" und wirfst einen Würfel. Ist das Ergebnis mindestens doppelt so hoch wie der Wounds-Wert des Modells, wird es gepackt und „für später“ in die Tasche des Giants gestopft. Das Modell gilt als getötet.

Betrunkenes Torkeln: Wenn du beim Angriffswurf für einen Giant einen Pasch würfelst, fällt er sofort um, anstatt die Angriffsbewegung durchzuführen. Ermittle die Richtung, in die der Giant fällt und etwaige Schäden, als ob der Giant getötet worden wäre (siehe *Baum fällt!*), aber anstatt dass der Giant nach dem Abhandeln etwaiger Schäden aus dem Spiel genommen wird, steht er trunken wankend wieder auf.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

CHIMERA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Draconic Head's Fiery Breath	14"	1	See below			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Avian Head	1"	2	3+	4+	✱	D3
Draconic Head	1"	2	4+	4+	-1	2
Leonine Head	1"	2	4+	3+	-1	✱
Mauling Claws and Fiend Tail	2"	4	4+	3+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Fiery Breath	Avian Head	Leonine Head
0-2	D6 mortal wounds	-3	D6
3-4	D3 mortal wounds	-2	D3
5-7	D3 mortal wounds	-2	D3
8-9	1 mortal wound	-1	1
10+	1 mortal wound	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Chimera ist ein einzelnes Modell. Sie attackiert mit Mauling Claws and Fiend Tail sowie ihren drei Köpfen – einem vogelartigen (Avian Head), einem drachenartigen (Draconic Head) und einem löwenartigen (Leonine Head). Eine Chimera kann mit ihrem Draconic Head außerdem einen Fiery Breath ausstoßen, der ihre Beute in Brand setzt.

FLIEGEN

Eine Chimera kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Draconic Head's Fiery Breath: Die Chimera legt ihren Draconic Head in den Nacken und holt tief Luft, dann atmet sie einen Schwall tödlicher Flammen gegen einen nahen Feind aus. Wenn eine Chimera in der Fernkampfphase mit dem Fiery Breath attackiert, wählst du ein sichtbares Ziel in Reichweite. Die gewählte Einheit erleidet eine Anzahl tödliche Verwundungen, die dem Wert in der Spalte „Fiery Breath“ in der Schadenstabelle (Damage Table) oben entspricht.

Bösartiger Angriff: Wenn sich eine Chimera entschlossen hat, eine Beute anzugreifen und in Stücke zu reißen, lässt sie sich durch nichts davon abbringen. Wenn du die Angriffsreichweite einer Chimera ermittelst, darfst du 2 zum Wurfergebnis addieren.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, CHIMERA

DRAGON OGRE SHAGGOTH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Leviathan Axe	2"	☀	3+	3+	-1	3
Sweeping Tail	3"	D3	4+	3+	-	1
Taloned Forelimbs	1"	2	3+	☀	-1	1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Leviathan Axe	Taloned Forelimbs
0-2	12"	4	3+
3-4	10"	3	3+
5-6	9"	3	4+
7-8	7"	2	4+
9+	6"	2	5+

BESCHREIBUNG

Ein Dragon Ogre Shaggoth ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer gewaltigen Leviathan Axe bewaffnet, zerschmettert Feinde aber auch mit seinem Sweeping Tail oder speißt sie mit seinen Taloned Forelimbs auf.

FÄHIGKEITEN

Unter Gewitterwolken: Shaggoths verlassen ihre Lagerstätten auf den Gipfeln der Berge nur, wenn die wildesten Stürme am Himmel toben. Wenn der Wurf, wer in einer Schlachtrunde den ersten Zug hat, unentschieden ist, zerreißen gewaltige Blitzschläge den Himmel. Wirf einen Würfel für jede Einheit **DRAGON-OGRE**-Einheit auf dem Schlachtfeld. Bei 4 oder mehr heilt ein einzelnes Modell der Einheit D3 Verwundungen.

MAGIE

Solange sie sich innerhalb von 20" um einen Shaggoth befinden, kennen **WIZARDS** deiner Armee den Zauber *Blitze rufen*.

BLITZE RUFEN

Blitze rufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so schlägt ein Blitz in eine **DRAGON-OGRE**-Einheit innerhalb von 20" um den Wizard ein. Diese Einheit heilt sofort D3 Verwundungen und ist bis zu deiner nächsten Heldenphase in knisternde Energie gehüllt. Bis dahin darfst du für die Einheit alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, DRAGON OGRE, MONSTER, HERO, SHAGGOTH

DRAGON OGRES



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Weapons	1"	4	4+	3+	-	1
Draconic War-glaive	2"	4	4+	3+	-1	1
Draconic Crusher	1"	3	4+	3+	-	2
Wracking Foreclaws	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Dragon Ogres besteht aus 3 oder mehr Modellen. Einige Einheiten ziehen mit einem Paar Ancient Weapons in die Schlacht, andere führen Draconic War-glaives oder zerschmettern ihre Feinde mit großen Draconic Crushers. Zusätzlich zu ihren Waffen zerreißen Dragon Ogres ihre Feinde mit ihren Wracking Foreclaws.

FÄHIGKEITEN

Wütende Attacken: Einige Dragon Ogres kämpfen mit einer Ancient Weapon in jeder Hand, sodass sie Waffen und Schilde einfach zur Seite schlagen können, bevor sie den Todesstoß setzen. Für Modelle mit einem Paar Ancient Weapons wiederholst du Trefferwürfe von 1.

MAGIE

Solange sie sich innerhalb von 20" um diese Einheit befinden, kennen **WIZARDS** deiner Armee den Zauber *Blitze rufen*.

BLITZE RUFEN

Blitze rufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so schlägt ein Blitz in eine **DRAGON-OGRE**-Einheit innerhalb von 20" um den Wizard ein. Diese Einheit heilt sofort D3 Verwundungen und ist bis zu deiner nächsten Heldenphase in knisternde Energie gehüllt. Bis dahin darfst du für die Einheit alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, DRAGON OGRES

MUTALITH VORTEX BEAST



MELEE WEAPONS

Crushing Claws
Betentacled Maw

Range

2"
2"

Attacks

4
*

To Hit

4+
4+

To Wound

*
4+

Rend

-1
-

Damage

D3
1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Crushing Claws	Betentacled Maw
0-2	10"	2+	3D6
3-4	8"	3+	2D6
5-7	8"	3+	D6
8-9	6"	4+	D3
10+	4"	4+	1

BESCHREIBUNG

Ein Mutalith Vortex Beast ist ein einzelnes Modell. Es attackiert seine Beute mit gewaltigen Crushing Claws und seinem sich windenden Betentacled Maw. Über dem Rücken tobt eine brodelnde Sphäre aus Chaos-Magie, die alles in der Nähe der Bestie verändert und verdreht.

FÄHIGKEITEN

Aura der Mutation: Sich nur in der Nähe eines Mutaliths aufzuhalten, kann bereits schreckliche Folgen haben. Wähle in deiner Heldenphase eine Einheit innerhalb von 15". Werf einen Würfel und sieh auf der folgenden Tabelle nach, was mit der armen Einheit geschieht:

- Schrecklich entstellt:** Die mutierende Berührung des Chaos entstellt die Gesichter der Einheit. Reduziere den Bravery-Wert jedes Modells der Zieleinheit für den Rest der Schlacht um 1.
- Trollhirne:** Für den Rest der Schlacht muss der die Zieleinheit kontrollierende Spieler zu Beginn jeder seiner Heldenphasen einen Würfel werfen. Bei einer 1 hat die Einheit völlig vergessen, was sie tun sollte, und kann bis zu ihrer nächsten Heldenphase nicht zaubern, sich nicht bewegen und nicht attackieren.
- Geschenk der Mutation:** Die Beine der Modelle der Einheit verwandeln sich in verdrehte Zerrbilder von Tierbeinen. Reduziere den Move-Wert jedes Modells der Einheit für den Rest der Schlacht um 1.
- Flut der Verwandlung:** Die Zieleinheit erleidet D3 tödliche Verwundungen, da plötzlich Stacheln aus ihren Rücken sprießen oder Fleisch zerfließt und von den Knochen rinnt.

- Mahlstrom des Wandels:** Die Zieleinheit erleidet D6 tödliche Verwundungen, da Krieger augenblicklich in schimmernde Kristallstatuen oder Haufen aus sich windenden, dreiaugigen Fischen verwandelt werden.
- Brutenwuchs:** Die Zieleinheit erleidet D6 tödliche Verwundungen. Für jedes Modell, das dadurch getötet wird, stellst du einen **CHAOS SPAWN** innerhalb von 3" um die Zieleinheit auf. Alle dadurch erzeugten **CHAOS SPAWN** werden deiner Armee hinzugefügt.

Mutierende Regeneration: Ein Mutalith Vortex Beast heilt in jeder deiner Heldenphasen D3 Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST

SLAUGHTERBRUTE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Razor-tipped Claws	2"	☀	4+	3+	-1	D3
Mighty Jaws	1"	2	4+	☀	-	3
Lesser Claws	1"	2	4+	3+	-	1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Razor-tipped Claws	Mighty Jaws
0-2	10"	6	2+
3-4	8"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

BESCHREIBUNG

Ein Slaughterbrute ist ein einzelnes Modell. Er mordet sich mit einem Paar Razor-tipped Claws und seinen Mighty Jaws durch die Reihen der Feinde. Einige Slaughterbrutes haben auch ein weiteres Paar Lesser Claws, die sie sogar noch gefährlicher machen. Slaughterbrutes sind für gewöhnlich durch ein aufwendiges Ritual dem Willen eines mächtigen Champions des Chaos unterworfen, sodass ihr Geist und ihre Handlungen der Kontrolle eines geborenen Kriegers unterliegen.

FÄHIGKEITEN

Runen des Bindens: Indem Runen der Beherrschung in den Rücken eines Slaughterbrutes geritzt und Dolche der Bindung in sein Fleisch getrieben werden, kann der Wille des Monsters dem eines Champions des Chaos unterworfen werden. Wenn du einen Slaughterbrute aufstellst, darfst du einen **SLAVE-TO-DARKNESS-HERO** deiner Armee als seinen Meister wählen (ein Modell kann nicht der Meister von mehr als einem Slaughterbrute sein – die Anstrengung würden es töten). Solange sich der Meister des Slaughterbrutes auf dem Schlachtfeld befindet, treffen die Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Slaughterbrutes bei 3+ statt 4+.

Entfesselte Bestie: Ein Slaughterbrute ohne Meister ist eine fürchterliche Macht der Zerstörung. Wenn ein Slaughterbrute in der Angriffsphase keinen Meister auf dem Schlachtfeld hat, wirfst du einen Würfel. Bei 3 oder weniger schlägt der Slaughterbrute in rasender Wut nach dem nächsten Modell innerhalb von 3", ob Freund oder Feind. Die Einheit dieses Modells erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE

COCKATRICE



MISSILE WEAPONS

Petrifying Gaze

Range

10"

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

See below

MELEE WEAPONS

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Vicious Beak

2"

2

4+

3+

-1

D3

Sword-like Talons

1"

D6

4+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Ein Cockatrice ist ein einzelnes Modell. Er ist eine abscheuliche Kreatur, die Beute mit ihrem Vicious Beak und ihren klauenbewehrten Füßen und ihrem Schwanz attackiert, die mit Sword-like Talons besetzt sind. Die gefährlichste Attacke der Bestie ist jedoch ihr Petrifying Gaze, der Fleisch in Stein verwandeln kann.

FLIEGEN

Ein Cockatrice kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Petrifying Gaze: Der magische Blick eines Cockatrice kann Feinde auf der Stelle lähmen und in Stein verwandeln. Wähle in deiner Fernkampfphase eine sichtbare Einheit in Reichweite, sieh deinem Gegner in die Augen und wirf einen Würfel. Addiere 1 zu deinem Wurf, wenn dein Gegner zuerst blinzelt und ziehe 1 ab, wenn du zuerst blinzelt. Ist das Ergebnis 4 oder mehr, so wird die Zieleinheit vom Blick des Cockatrice erfasst und erleidet D6 tödliche Verwundungen.

Wahnsinnige Wildheit: Ein Cockatrice ist keine mutige Kreatur, wenn er attackiert, kann er aber in einen Berserkerrausch verfallen. Wenn ein Cockatrice im selben Zug angegriffen hat, führt er mit seinen Sword-like Talons 2D6 Attacken durch statt der üblichen 1D6 Attacken.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, COCKATRICE

CHAOS FAMILIARS



MELEE WEAPONS

Knife or Club

Range

1"

Attacks

1

To Hit

6+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Familiars besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Chaos Familiars sehen ganz unterschiedlich aus, typischerweise sind sie aber kleine Kreaturen, die winzige, aber fiese Knives or Clubs führen.

FÄHIGKEITEN

Arkane Macht: Chaos Familiars sind ein Quell magischer Macht. Sie können für ihren Herrn Zaubersprüche oder Gesänge auswendig lernen. Sie üben diese ständig, bis ihr Meister von ihnen verlangt, ihr magisches Wissen zu rezitieren. Du darfst 1 zu allen Zauber- und Bannwürfen jedes **WIZARDS** des **CHAOS** deiner Armee addieren, der sich innerhalb von 6" um einen oder mehrere Chaos Familiars befindet.

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS FAMILIARS

GREAT TAURUS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Belch Fire	16"	6	4+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	1	4+	3+	-1	D3
Burning Hooves	1"	4	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Great Taurus ist ein einzelnes Modell. Er ist ein Monster der in Hitze und Feuer gekleideten Wut. Rauch strömt aus seinen Nüstern, und wenn er Luft holt, kann er schnaubend Feuer auf seine Feinde speien (Belch Fire). Er zerfleischt Feinde mit seinen Horns and Teeth und zertrampelt sie mit seinen Burning Hooves.

FLIEGEN

Ein Great Taurus kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Lodernder Körper: In jeder Heldenphase wirfst du einen Würfel für jede Einheit, die sich innerhalb von 3" um mindestens einen Great Taurus befindet. Bei einer 6 lassen die flimmernde Hitze und die Flammen rings um den Great Taurus einen Krieger der Einheit in Flammen ausbrechen und die Einheit erleidet eine tödliche Verwundung. Andere Great Tauruses brechen durch diese Fähigkeit nicht in Flammen aus.

Blutige Wut: Wenn ein Great Taurus im selben Zug angegriffen hat, darfst du misslungene Verwundungswürfe für die Horns and Teeth des Great Taurus wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, GREAT TAURUS

LAMMASU



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1
Clawed Forelimbs	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Lammasu ist ein einzelnes Modell. Er ist ein grausames Monster, das mächtige magische Fähigkeiten besitzt. Er zerfleischt seine Beute mit Horns and Teeth und schlägt mit seinen Clawed Forelimbs nach ihr. Einen Lammasu umgibt ein dichter Nebel aus schwarzer Magie, der Zauberer, die seine widerwärtige Berührung nicht gewöhnt sind, beim Zaubern stört.

FLIEGEN

Ein Lammasu kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Magisches Miasma: WIZARDS innerhalb von 18" um mindestens einen Lammasu müssen in der Heldenphase 1 von allen ihren Zauberwürfen abziehen. Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss auf WIZARDS des CHAOS, denen dieses abscheuliche Miasma nichts ausmacht.

MAGIE

Ein Lammasu ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild*.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, WIZARD, LAMMASU

WARRIORS OF CHAOS CHAOS WARBAD

ORGANISATION

Eine Chaos Warband besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Chaos Lord, Chaos Lord auf Daemonic Mount oder Chaos Lord auf Manticore
- 1 Chaos Sorcerer oder Chaos Sorcerer Lord auf Manticore
- 2 Einheiten Warriors of Chaos
- 1 Einheit Chaos Knights, Chaos Chariots oder Gorebeast Chariots
- 1 Einheit Chosen

FÄHIGKEITEN

Weg zum Ruhm: Der Lord einer Chaos Warband muss die mächtigsten Feinde bekämpfen, wenn er Unsterblichkeit und den Dämonenstand erreichen will. Wann immer ein **HERO** einer Chaos Warband einen feindlichen **HERO** oder ein feindliches **MONSTER** tötet, wirfst du zwei Würfel. Ist der Wurf ein Pasch, so darfst du deinen **HERO** durch einen **DAEMON PRINCE** ersetzen.

Gunst der Dunklen Götter: Die einzige Währung, die die Chaosgötter akzeptieren, sind die toten Leiber ihrer Feinde, und Chaos Warbands kämpfen stets hart dafür, die Gunst ihres Herrn zu erlangen. Jedes Mal wenn eine Einheit einer Chaos Warband eine feindliche Einheit vernichtet, wählst du einen der folgenden Segen (Einheiten, die einer bestimmten Gottheit geweiht sind, müssen den Segen dieser Gottheit wählen). Die Einheit hat den Segen für den Rest des Spiels.

Segen des Slaanesh: Die Einheit muss keine Kampfschocktests ablegen.

Segen des Nurgle: Du darfst für die Einheit misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Segen des Khorne: Du darfst für die Einheit misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Segen des Tzeentch: Die Einheit darf in jeder deiner Heldenphasen wie ein Wizard versuchen, den Zauber *Arkane Geschoss* zu wirken.

WARRIORS OF CHAOS MARAUDER RAIDERS

ORGANISATION

Ein Battalion Marauder Raiders besteht aus den folgenden Einheiten:

- 3 Einheiten Marauders of Chaos
- 2 Einheiten Marauder Horsemen
- 1 Chaos Warshrine

FÄHIGKEITEN

Raubzug: Anstatt eine Einheit dieses Battalions zu Beginn des Spiels aufzustellen, kannst du sie zur Seite legen und ansagen, dass die die Umgebung plündert. In der Bewegungsphase deines zweiten Zugs wählst du eine Kante des Schlachtfelds und wirfst einen Würfel für jede Einheit, die zu der Seite gelegt hast. Bei 3 oder mehr stellst du die jeweilige Einheit so auf, dass sich alle ihre Modelle innerhalb von 5" um die Kante befinden. Dies zählt als die Bewegung der Einheit in dieser Bewegungsphase. War das Ergebnis 1 oder 2, so trifft die Einheit nicht ein; würfle in der Bewegungsphase deines nächsten Zuges erneut.

Kampfhungrige Barbaren: Marauder Raiders sind kampfhungrige Stammeskrieger, die ganz darauf versessen sind, sich in den Kampf zu werfen und ihren Wert unter Beweis zu stellen. Wenn du ermittelst, wie weit Einheiten der Marauder Raiders rennen oder angreifen, darfst du den Wurf wiederholen. Außerdem darfst du 1 zu allen Verwundungswürfen eines Modells dieses Battalions addieren, wenn das Modell im selben Zug angegriffen hat.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Archaon zu Fuß	Chaos Lord
Chaos Lord auf Barded Steed	Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Lord auf Steed of Slaanesh	Slaanesh Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Lord auf Palanquin of Nurgle	Nurgle Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Lord auf Chaos Dragon	Chaos Lord auf Manticore
Chaos Lord auf Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Lord auf Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Lord auf Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Lord of Tzeentch zu Fuß	Chaos Lord mit Mal des Tzeentch
Chaos Marauders	Marauders of Chaos
Chaos Sorcerer Lord auf Disc of Tzeentch	Tzeentch Chaos Lord auf Disc of Tzeentch
Chaos Sorcerer Lord auf Steed of Slaanesh	Slaanesh Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord auf Palanquin of Nurgle	Nurgle Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord auf Chaos Dragon	Chaos Sorcerer Lord auf Manticore
Chaos Sorcerer Lord auf Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Sorcerer Lord auf Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Sorcerer Lord auf Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Sorcerer	Chaos Sorcerer Lord
Chaos Warriors	Warriors of Chaos
Champions of Chaos	Warriors of Chaos
Exalted Hero	Chaos Lord
Famous Familiars	Chaos Familiar
Kholek Suneater	Dragon Ogre Shaggoth