# Die sterblichen Krieger des Chaos

**Armeeorganisationsplan**

Kommandanten

Chaosgeneral

Meisterzauberer des Chaos

Helden

Erhabener Champion des Chaos

Veteran des Chaos

Chaoszauberer

Kern

Kultisten

Chaosbarbaren

Chaoskrieger

Chaoshunde

Elite

Chaosbarbarenreiter

Chaosritter

Chaosstreitwagen

Besessene

Harpyien des Chaos

Selten

Chaosbrut

Todbringer

Chaosriese

Antipaladin

Söldner

**Allgemeine Sonderregeln**

Male

Sofern nicht anders angegeben besitzen alle Einheiten des sterblichen Chaos das *Mal des ungeteilten Chaos*. Sie können dieses Mal durch ein Mal eines spezifischen Gottes ersetzen wenn sie es für die entsprechenden Punktkosten dazukaufen. Male rechnen nicht auf die Ausrüstungspunktegrenze an.

Chaoshunde, Chaosharpyien, Kultisten und Besessene dürfen keine Male des Chaos erhalten. Besessene besitzen das Mal des ungeteilten Chaos, alle anderen angegebenen Einheiten gar keins.

Das Mal des Khorne

* Charaktermodelle

Zauberer dürfen das Mal des Khorne nicht erhalten. Das Charaktermodell erhält *Raserei* und darf verpatzte Aufriebstests einmal wiederholen*.* Es produziert einen Bannwürfel solange es lebt.

* Sterbliche Krieger

Die Einheit erhält *Raserei* und darf verpatze Aufriebstests einmal wiederholen.

* Antipaladin

Der Antipaladin verfällt in *Raserei*. Er und sein Reittier kann diese niemals verlieren, und beide erhalten anstatt einer zusätzlichen Attacke, +W3 zusätzliche Attacken.

Das Mal des Tzeentch

* Charaktermodelle

Zauberer wählen ihre Zaubersprüche aus der Lehre des Tzeentch und addieren +1 auf ihre Komplexitätswürfe. Andere Charaktermodelle erhalten einen besonderen 5+ Rettungswurf der selbst nach anderen Rettungswürfen eingesetzt werden darf, und niemals negiert werden kann. Zusätzlich produzieren sie einen Energiewürfel solange sie leben.

* Sterbliche Krieger

Die Einheit erhält einen 5+ Rettungswurf und alle ihre Attacken gelten als magisch.

* Antipaladin

Der Antipaladin kann jede Runde einen Zauber aus der Lehre des Tzeentch als gebundenen Zauber sprechen (Verwende den Komplexitätswert des Zaubers als Energiestufe). Zusätzlich generiert er einen Energiewürfel und erhält einen 5+ Rettungswurf.

Das Mal des Nurgle

* Charaktermodelle

Das Charaktermodell erhält +1 Lebenspunkt und verursacht *Angst*. Zauberer wählen ihre Sprüche aus der Lehre des Nurgle. Zusätzlich zählen alle Attacken als *Giftattacken.*

* Sterbliche Krieger

Die Einheit verursacht *Angst* und ihre Angriffe zählen als *Giftattacken*.

* Antipaladin

Der Antipaladin erhält +1 Lebenspunkt. Alle seine Angriffe zählen als *Giftattacken*. Der Geiferer bzw. Chaoswyrm verursacht nun *ewige Angst*.

Das Mal des Slaanesh

* Charaktermodelle

Das Charaktermodell ist *Immun gegen Psychologie* und schlägt immer zuerst zu. Zauberer wählen ihre Sprüche aus der Lehre des Slaanesh.

* Sterbliche Krieger

Die Einheit ist *Immun gegen Psychologie* und addiert +1 auf ihr KG und ihre Initiative.

* Antipaladin

Der Antipaladin ist *Immun gegen Psychologie* und schlägt immer zuerst zu. Zusätzlich erhalten alle Nahkampfattacken die gegen ihn gerichtet werden einen Malus von -1 auf den Trefferwurf.

Das Mal des ungeteilten Chaos

* Charaktermodelle

Der Moralwert eines Generals mit dem Mal des ungeteilten Chaos darf von Einheiten im Umkreis von bis zu 18 Zoll angewendet werden. Zusätzlich darf das Charaktermodell in jedem Spielzug einen Moralwerttest wiederholen.

* Sterbliche Krieger

Die Einheit darf jeden Spielzug einen Moralwerttest wiederholen.

* Antipaladin

Der Moralwert des Antipaladins darf von Einheiten die sich maximal 6 Zoll vom Antipaladin entfernt befinden verwendet werden. Er darf jeden Spielzug einen Moralwerttest wiederholen.

Der Armeegeneral

Wenn der Armeegeneral ein Mal der Götter trägt, muss jede Einheit der Armee entweder das gleiche Mal wie der General erhalten oder dass des ungeteilten Chaos behalten.

Bsp.: Ein Chaosgeneral ist General der Armee und trägt das Mal des Khorne. Nun können alle anderen Einheiten und Charaktermodelle entweder das Mal des Khorne oder das Mal des ungeteilten Chaos erhalten. Allerdings nicht das Mal des Tzeentch, des Nurgle oder das des Slaanesh.

Chaosikone

Eine Chaosikone addiert +1 auf das Kampfergebnis aller befreundeten Einheiten im Umkreis von 12 Zoll.

**Armeeliste**

**Kommandanten**

Chaosgeneral

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 8 | 5 | 5 | 5 | 8 | 5 | 3 | 9 |

* Punkte: 200
* Ausrüstung: Handwaffe und Chaosrüstung
* Optionen: Darf entweder eine zusätzliche Handwaffe für +7 Punkte, oder eine Zweihandwaffe für +8 Punkte oder einen Flegel für +6 Punkte erhalten. Darf zusätzlich einen Schild für +4 Punkte tragen.
* Darf magische Gegenstände im Wert von 100 Punkten aus der Rüstkammer des sterblichen Chaos erhalten.
* Kann sein mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgenden Male austauschen: Khorne für +50 Punkte, Tzeentch für +25 Punkte, Nurgle für +50 Punkte oder Slaanesh für +35 Punkte.
* Darf für +24 Punkte ein Chaosross mit Rossharnisch, einen Chaosdrachen für +350 Punkte, oder ein Reittier seiner Gottheit für die entsprechenden Punktkosten reiten: Moloch des Khorne für +55 Punkte, Schlachtenkreischer des Tzeentch für +60 Punkte, Schleimbestie des Nurgle für +35 Punkte oder Slaaneshpferd für +25 Punkte. Er kann für 100 Punkte in einem Streitwagen mitfahren, wobei er ein Besatzungsmitglied ersetzt.

Meisterzauberer des Chaos

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 8 |

* Punkte: 235
* Ausrüstung: Handwaffe und Chaosrüstung
* Darf magische Gegenstände im Wert von 100 Punkten aus der Rüstkammer des sterblichen Chaos erhalten.
* Kann sein Mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgenden Male austauschen: Tzeentch für +50 Punkte, Nurgle für +30 Punkte oder Slaanesh für +30 Punkte.
* Der Meisterzauberer des Chaos ist ein Magier der Stufe 3. Er kann für +35 Punkte zu einem Magier der Stufe 4 aufgewertet werden. Er verwendet entweder die Lehre des Todes, des Feuers, der Schatten oder der Himmel.
* Darf für +24 Punkte ein Chaosross mit Rossharnisch oder ein Reittier seiner Gottheit für die entsprechenden Punktkosten reiten: Flugdämon des Tzeentch für +45 Punkte, Sänfte des Nurgle für +35 Punkte oder Slaaneshpferd für +20 Punkte. Er kann für 100 Punkte in einem Streitwagen mitfahren, wobei er ein Besatzungsmitglied ersetzt.

**Helden**

Erhabener Champion des Chaos

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 7 | 4 | 5 | 5 | 7 | 4 | 2 | 8 |

* Punkte: 100
* Ausrüstung: Handwaffe und Chaosrüstung
* Optionen: Darf entweder eine zusätzliche Handwaffe für +4 Punkte, oder eine Zweihandwaffe für +4 Punkte oder einen Flegel für +3 Punkte erhalten. Darf zusätzlich einen Schild für +2 Punkte tragen.
* Darf magische Gegenstände im Wert von 50 Punkten aus der Rüstkammer des sterblichen Chaos erhalten.
* Kann sein mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgenden Male austauschen: Khorne für +45 Punkte, Tzeentch für +20 Punkte, Nurgle für +45 Punkte oder Slaanesh für +20 Punkte.
* Darf für +16 Punkte ein Chaosross mit Rossharnisch oder ein Reittier seiner Gottheit für die entsprechenden Punktkosten reiten: Moloch des Khorne für +50 Punkte, Schlachtenkreischer des Tzeentch für +55 Punkte, Schleimbestie des Nurgle für +30 Punkte oder Slaaneshpferd für +20 Punkte. Er kann für 100 Punkte in einem Streitwagen mitfahren, wobei er ein Besatzungsmitglied ersetzt.

Veteran des Chaos

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

* Punkte: 75
* Ausrüstung: Handwaffe und Chaosrüstung
* Optionen: Darf entweder eine Zweihandwaffe für +4 Punkte oder einen Flegel für +4 Punkte erhalten. Darf zusätzlich einen Schild für +2 Punkte und die Armeestandarte für +25 Punkte tragen.
* Darf magische Gegenstände im Wert von 50 Punkten aus der Rüstkammer des sterblichen Chaos erhalten. Trägt er die Armeestandarte, darf er stattdessen eine beliebige magische Standarte für die entsprechenden Punktkosten erhalten.
* Kann sein mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgenden Male austauschen: Khorne für +40 Punkte, Tzeentch für +20 Punkte, Nurgle für +40 Punkte oder Slaanesh für +20 Punkte.
* Darf für +16 Punkte ein Chaosross mit Rossharnisch reiten.

Chaoszauberer

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 8 |

* Punkte: 85
* Ausrüstung: Handwaffe und Chaosrüstung
* Darf magische Gegenstände im Wert von bis zu 50 Punkten aus der Rüstkammer des sterblichen Chaos erhalten.
* Kann sein Mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgenden Male austauschen: Tzeentch für +40 Punkte, Nurgle für +25 Punkte oder Slaanesh für +25 Punkte.
* Der Chaoszauberer ist ein Magier der Stufe 1. Er kann für +35 Punkte zu einem Magier der Stufe 2 aufgewertet werden. Er verwendet entweder die Lehre des Todes, des Feuers, der Schatten oder der Himmel.
* Darf für +16 Punkte ein Chaosrossmit Rossharnisch oder ein Reittier seiner Gottheit reiten:

Flugdämon des Tzeentch für +40 Punkte, Sänfte des Nurgle für +30 Punkte oder Slaaneshpferd für +20 Punkte. Er kann für 100 Punkte in einem Streitwagen mitfahren, wobei er ein Besatzungsmitglied ersetzt.

**Kern**

Kultisten

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 |

* Punkte pro Modell: 2
* Einheitengröße: 10+
* Ausrüstung: Handwaffe
* Optionen: Die Einheit darf für +100 Punkte eine Chaosikone in die Schlacht tragen.
* Werte einen Kultisten für +3 Punkte zum Fanatiker auf.

Chaosbarbaren

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 7 |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 7 |

* Punkte pro Modell: 5
* Einheitengröße: 10+
* Ausrüstung: Handwaffe
* Optionen: Die Einheit darf Flegel für +1 Punkt pro Modell Flegel oder für +2 Punkte pro Modell Zweihandwaffen erhalten. Darf zusätzlich für +1 Punkt pro Modell Leichte Rüstungen und für +1 Punkt pro Modell Schilde tragen.
* Werte einen jeweils einen Chaosbarbaren für + 10 Punkte zum Häuptling, für +10 Punkte zum Standartenträger und/oder für +5 Punkte zum Musiker auf.
* Die Einheit darf ihr Mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgende Male austauschen: Khorne für +45 Punkte, Tzeentch für +25 Punkte, Nurgle für +45 Punkte oder Slaanesh für +30 Punkte.

Chaoskrieger

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

* Punkte pro Modell: 12
* Einheitengröße: 10+
* Ausrüstung: Handwaffe und Schwere Rüstung
* Optionen: Die Einheit darf Hellebarden für +2 Punkte pro Modell, zusätzlichen Handwaffen für +3 Punkte pro Modell oder Zweihandwaffen für +2 Punkte pro Modell erhalten. Sie darf zusätzlich Schilde für +1 Punkt pro Modell tragen.
* Werte jeweils einen Chaoskrieger für +12 Punkte zum Champion, für +12 zum Standartenträger und/oder für +6 Punkte zum Musiker auf.
* Die Einheit darf ihr Mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgende Male austauschen: Khorne für +45 Punkte, Tzeentch für +25 Punkte, Nurgle für +45 Punkte oder Slaanesh für +30 Punkte.
* Ein Regiment Chaoskrieger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.
* Ein Regiment Chaoskrieger darf für +5 Punkte pro Modell zu Auserkorenen aufgewertet werden. Auserkorene tragen Chaosrüstung und haben eine zusätzliche Attacke im Profil.

Chaoshunde

*Chaoshunde zählen nicht zur Mindestauswahl an Kerneinheiten die deine Armee enthalten muss*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 7 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 |

* Punkte pro Modell: 5
* Einheitengröße: 5+
* Ausrüstung: Zähne und Klauen
* Werte eine Einheit Chaoshunde für +2 Punkte pro Modell zur Hetzmeute auf. Chaoshunde in einer Hetzmeute zählen als *Leichte Kavallerie*.

**Elite**

Chaosbarbarenreiter

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 7 |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 7 |
| 8 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 |

* Punkte pro Modell: 11
* Einheitengröße: 5+
* Ausrüstung: Handwaffe
* Optionen: Die Einheit darf Speere für +1 Punkt pro Modell oder Flegel für +1 Punkt pro Modell erhalten. Kann für +4 Punkte pro Modell Wurfäxte oder Wurfspeere erhalten. Sie darf zusätzlich für +2 Punkte pro Modell Schilde erhalten.
* Werte jeweils einen Chaosbarbarenreiter für +12 Punkte zum Champion, für +12 zum Standartenträger und/oder für +6 Punkte zum Musiker auf.
* Die Einheit darf ihr Mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgende Male austauschen: Khorne für +45 Punkte, Tzeentch für +25 Punkte, Nurgle für +45 Punkte oder Slaanesh für +30 Punkte.
* Sonderregeln: Leichte Kavallerie

Chaosritter

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 1 | 1 | 8 |
| 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 2 | 1 | 8 |
| 8 | 3 | 0 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 |

* Punkte pro Modell: 30
* Einheitengröße: 4+
* Ausrüstung: Handwaffe, Schild, Schwere Rüstung und Chaosross mit Rossharnisch.
* Werte jeweils einen Chaosritter für +20 Punkte zum Champion, für +20 zum Standartenträger und/oder für +10 Punkte zum Musiker auf.
* Die Einheit darf ihr Mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgende Male austauschen: Khorne für +45 Punkte, Tzeentch für +25 Punkte, Nurgle für +45 Punkte oder Slaanesh für +30 Punkte.
* Ein Regiment Chaosritter darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.
* Ein Regiment Chaosritter darf für +10 Punkte pro Modell zu Auserkorenen aufgewertet werden. Auserkorene tragen Chaosrüstung und haben eine zusätzliche Attacke im Profil.

Chaosstreitwagen

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| - | - | - | 5 | 5 | - | - | 4 | - |
| - | 5 | - | 4 | - | 5 | 1 | - | 8 |
| 8 | 3 | - | 4 | - | 3 | 1 | - | - |

* Punkte: 100
* Einheitengröße: Du darfst bis zu 2 Chaosstreitwagen als eine Eliteauswahl aufstellen.
* Besatzung: 2 Chaoskrieger und 2 Chaosrosse mit Rossharnisch
* Ausrüstung: Die Chaoskrieger tragen Hellebarden, der Streitwagen ist mit Sensenklingen ausgerüstet. Der Chaosstreitwagen besitzt einen Rüstungswurf von 3+.
* Der Streitwagen darf sein Mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgende Male eintauschen: Khorne für +30 Punkte, Tzeentch für +20 Punkte, Nurgle für +35 Punkte oder Slaanesh für +20 Punkte.
* Sonderregeln: Streitwagen

Besessene

*0-1*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 8 |

* Punkte pro Modell: 18
* Einheitengröße: 6+
* Ausrüstung: Zähne und Klauen
* Optionen: Die Einheit darf folgende Mutationen für die entsprechenden Punktkosten erhalten: Zusätzliche Gliedmaßen für +4 Punkte pro Modell, Dämonische Stärke für +4 Punkte pro Modell, Teufelsreflexe für +4 Punkt pro Modell und/oder Dämonenfeuer für +4 Punkte pro Modell erhalten. Die Regeln für die Mutationen findest du auf einer der folgenden Seiten.
* Sonderregeln: *Angst*, *Plänkler*

Harpyien des Chaos

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 3 | 4 | 0 | 4 | 3 | 4 | 1 | 1 | 5 |

* Punkte pro Modell: 13
* Einheitengröße: 5-20
* Ausrüstung: Klauen
* Sonderregeln: Fliegendes Regiment

**Selten**

Chaosbrut

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 2W6 | 3 | 0 | 4 | 5 | 3 | W6+1 | 3 | 10 |

* Punkte pro Modell: 60
* Einheitengröße: Du darfst bis zu 2 Chaosbruten als eine Seltene Auswahl aufstellen.
* Optionen: Die Chaosbrut darf bis zu 2 Mutationen aus den folgenden erhalten: Scharfe Klauen für +15 Punkte, Agil für +20 Punkte, Flammenspeiend für +15 Punkte, Schleimtriefend für +15 Punkte, Trollblut für +30 Punkte, Einlullender Duft für +10 Punkte, Blutsaugend für +30 Punkte und/oder Energiekonverter für +15 Punkte. Die Regeln für die Mutationen findest du auf einer der folgenden Seiten.
* Sonderregeln: *Angst*, *Unerschütterlich*, Einheitenstärke 3

Todbringer

Regeln unverändert, siehe Sturm des Chaos oder Games Workshop Homepage.

Chaosriese

Regeln unverändert, siehe Games Workshop Homepage.

Antipaladin

*0-1*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 9 |
| 8 | 5 | 0 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 5 |

* Punkte pro Modell: 160
* Ausrüstung: Handwaffe, Zweihandwaffe, Schild und Chaosrüstung. Der Antipaladin reitet auf einem Geiferer.
* Darf magische Gegenstände im Wert von 25 Punkten aus der Rüstkammer des sterblichen Chaos erhalten.
* Kann sein mal des ungeteilten Chaos gegen eines der folgenden Male austauschen: Khorne für +65 Punkte, Tzeentch für +50 Punkte, Nurgle für +55 Punkte oder Slaanesh für +40 Punkte.
* Der Geiferer darf für +50 Punkte zu einem Chaoswyrm aufgewertet werden. Chaoswyrme können *fliegen*.
* Sonderregeln: Geiferer und Chaoswyrme verursachen *Angst*.

Söldner

*Du kannst Söldner als Seltene Einheiten in deine Armee aufnehmen, sofern es in den Regeln der Söldnereinheiten nicht anders angegeben ist.*

**Reittiere**

Moloch des Khorne

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 7 | 5 | 0 | 5 | 5 | 2 | 2 | 3 | 8 |

* Sonderegeln: Eisenhaut 4+, Dämonisch

Schlachtenkreischer des Tzeentch

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 1 | 4 | 0 | 4 | 5 | 3 | 2 | 3 | 8 |

* Sonderregeln: Schwebend, Dämonisch

Flugdämon des Tzeentch

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 1 | 3 | 0 | 3 | 5 | 2 | 1 | 2 | 8 |

* Sonderregeln: Fliegend, Dämonisch

Schleimbestie des Nurgle

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 2W3+2 | 3 | 0 | 3 | 6 | 1 | W3 | 4 | 7 |

* Sonderregeln: Giftattacken, Kriechend, Dämonisch

Sänfte des Nurgle

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 5 | 2 | 0 | 3 | 5 | 2 | 2 | 4 | 8 |

* Sonderregeln: Höhere Position, Dämonisch

Slaaneshpferd

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 10 | 4 | 0 | 4 | 3 | 5 | 1 | 1 | 9 |

* Sonderregeln: Agil, Dämonisch

Chaosdrache

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 3 | 6 | 6 | 8 |

* Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, 2 Atemwaffen, Fliegend, Schuppenhaut 3+, verbraucht eine zusätzliche Heldenauswahl.

**Mutationen**

Mutationen der Besessenen

* Zusätzliche Gliedmaßen: +1 Attacke
* Dämonische Stärke: +1 Stärke
* Teufelsreflexe: +1 KG und +1 Initiative
* Dämonenfeuer: Schussattacke; 12 Zoll Reichweite, Stärke 4, Flammenattacken

Mutationen der Chaosbrut

* Scharfe Klauen: +1 Stärke
* Agil: 3W6 Bewegung
* Flammenspeiend: Stärke 3 Atemattacke mit Rüstungswurfmodifikation -1.
* Schleimtriefend: Giftattacken
* Trollblut: Regeneration auf 5+
* Einlullender Duft: Gegner erhalten -1 auf den Trefferwurf
* Blutsaugend: Verursachte Lebenspunktverluste werden als Lebenspunkte gutgeschrieben. Eine Chaosbrut kann maximal 5 Lebenspunkte haben.
* Energiekonverter: Kann einen Lebenspunkt opfern um W2 Energiewürfel zu generieren.

**Sonderregeln der Reittiere**

Moloch des Khorne

* Eisenhaut: Durch seine harte Haut besitzt der Moloch des Khorne einen 4+ Rüstungwurf.

Schlachtenkreischer des Tzeentch

* Schwebend: Ein Schlachtenkreischer bewegt sich wie ein Flieger, außer das seine Reichweite nur 15 Zoll beträgt.

Schleimbestie des Nurgle

* Kriechend: Schleimbestien bahnen sich langsam kriechend ihren Weg durch die Schlacht, Sie ignorieren Schwieriges Gelände.

Sänfte des Nurgle

* Höhere Position: Ein Zauberer auf einer Sänfte des Nurgle zieht seine Sichtlinien als ob er ein *großes Ziel* wäre.

Slaaneshpferd

* Agil: Ein Charaktermodell dass auf einen Slaaneshpferd reitet, zählt als *Leichte Kavallerie* solange es alleine unterwegs ist.

Chaosdrache

* 2 Atemwaffen: Ein Chaosdrache verfügt über zwei Arten Atemwaffen. Eine mit Stärke 4 und eine mit Stärke 2 und einer Rüstungswurfmodifikation von -3. Der Chaosdrache darf beide Atemwaffen im gleichen Spielzug verwenden.

**Magische Gegenstände**

Gewöhnliche magische Gegenstände

* Behende Klinge: Waffe, +1 zum Treffen. *25 Punkte*
* Schlachtenklinge: Waffe, +1 Attacke. *20 Punkte*
* Schwert der Macht: Waffe, +1 Stärke. *20 Punkte*
* Reißende Klinge: Waffe, -1 Rüstungswurf. *10 Punkte*
* Verzauberter Schild: Rüstung, 5+ Rüstungswurf. *10 Punkte*
* Schutztalisman: Talisman, 6+ Rettungswurf. *10 Punkte*
* Magiebannende Spruchrolle: Arkanes Artefakt, bannt einen feindlichen Spruch automatisch. *25 Punkte, nur eine Anwendung*.
* Energiestein: Arkanes Artefakt, +2 Energiewürfel. *25 Punkte, nur eine Anwendung.*
* Stab der Zauberei: Arkanes Artefakt, +1 auf Bannversuche. *50 Punkte*
* Kriegsbanner: Standarte, +1 auf Kampfergebnis. *25 Punkte*

Magische Waffen

* Klinge der Dämonischen Glorie *100 Punkte*

Der Träger dieser Klinge erhält +2 Stärke und +2 Attacken. Zusätzlich darf er misslungene Treffer- und Schadenswürfe im Nahkampf einmal wiederholen.

* Höllenfeuerklinge  *75 Punkte*

Jedes mal wenn der Träger des Schwertes ein Modell erfolgreich verwundet (nach Rüstungswürfe etc.) erleidet es W6 zusätzliche Lebenspunktverluste. Gegen diese Lebenspunktverluste sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Alle Attacken zählen als Flammenattacken.

* Chaosrunenklinge  *60 Punkte*

Für jeden Lebenspunktverlust den das Charaktermodell verursacht, erhält es +1 Lebenspunkt. Damit kann es mehr Lebenspunkte erreichen als es ursprünglich besaß.

* Eingeweidereisser des Khorne *50 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne. Der Träger erhält *Todesstoß*, *hasst* alle seine Gegner und seine Angriffe sind *rüstungsbrechend.*

* Tzeentchgeweihte Ritualklinge *50 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch. Wenn das Charaktermodell sich in einer Einheit befindet, darf es während seiner Magiephase bis zu 3 Modelle seiner Einheit opfern. Für jedes geopferte Modell wird ein Energiewürfel generiert. Zusätzlich ignorieren Treffer mit dieser Waffe Rettungswürfe.

* Pestgesegnete Keule *50 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle. Das Charaktermodell welches die Keule trägt, erzielt Gifttreffer bereits bei einer 5+ anstatt erst bei einer 6+. Schaltet es ein feindliches Charaktermodell mit dieser Waffe aus, verursacht es ab sofort *Entsetzen*.

* Neunschwänzige Katze des Slaanesh *50 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh. Anstatt normal anzugreifen, darf das Charaktermodell mit der Neunschwänzigen Katze um sich schlagen. Dabei fügt es allen

Feindlichen Modellen die mit ihm in direkten Kontakt stehen W3 *rüstungsbrechende* Treffer der Stärke 4 zu.

* Ungeteilte Macht *50 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des ungeteilten Chaos. Der Träger dieser Waffe erhält +1 KG,

+1 Stärke und +1 Attacke. Es darf jeweils einen misslungenen Treffer- und Schadenswurf pro Nahkampfphase wiederholen.

* Schlitzklinge *25 Punkte*

Wenn die Stärke des Trägers ausreicht um den Rüstungswurf seines Ziels zu negieren, verliert es zwei Lebenspunkte anstatt einem.

Magische Rüstungen

* Harnisch der Verlorenen *60 Punkte*

Zählt als Chaosrüstung. Jedes Mal wenn das Charaktermodell einen Rüstungswurf ablegen muss, kann es stattdessen einen unmodifizierten Moralwerttest ablegen. Besteht es ihn, gilt der Rüstungswurf als bestanden.

* Dornenschild der Tyrannei *50 Punkte*

Zählt als Schild. Feindliche Modelle die sich im direkten Kontakt mit dem Träger des Schildes befinden, müssen zu Beginn jeder Nahkampfphase einen Moralwerttest bestehen oder erleiden einen Treffer der Stärke 4 und verlieren eine Attacke.

* Chaosrunenschild *40 Punkte*

Zählt als Schild. Alle gegen den Träger gerichteten magischen Waffen zählen als gewöhnliche Waffen ihres Typs.

* Rüstung der Verdammnis *30 Punkte*

Zählt als Chaosrüstung. Zusätzlich muss jedes angreifende Modell alle gegen den Träger gerichteten gelungenen Trefferwürfe im Nahkampf einmal wiederholen.

* Helm des Magierfressers *15 Punkte*

Erhöht den Rüstungswurf des Trägers um 1 und verleiht *Magieresistenz (1).*

Talismane

* Betörender Stein *70 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh. Jedes Modell welches sich im direkten Kontakt mit dem Träger des Betörenden Steins befindet, muss einen Moralwerttest bestehen oder wird wie gebannt auf den Stein starren. Das Modell attackiert nicht und alle Attacken gegen es treffen automatisch.

* Ikone des Khorne *50 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Khorne. Das Charaktermodell kann im Namen Khorne‘s die Schädel seiner Feinde sammeln. Für jedes feindliche Modell dass der Träger der Ikone in einer Herausforderung ausschaltet erhältst du +50 Siegpunkte. Wurde der feindliche General in einer Herausforderung ausgeschaltet erhältst du +100 zusätzliche Siegpunkte.

* Krone des ewigen Kampfes *50 Punkte*

Das Modell erhält Regeneration.

* Tzeentchs Goldauge *30 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch. Das Charaktermodell und sein Reittier erhalten einen 3+ Rettungswurf gegen alle normalen und magischen Geschoße.

* Auge der Götter *30 Punkte*

Das Charaktermodell erhält einen 4+ Rettungswurf. Wenn sich das Modell aus irgendeinem Grund zu Beginn der Magiephase des Chaosspielers auf der Flucht befinden sollte, trifft es augenblicklich der Zorn der Götter und wird in eine Chaosbrut verwandelt die die verbleibenden Lebenspunkt des ursprünglichen Charaktermodells erhält. Trug das Charaktermodell einen oder mehrere magische Gegenstände, wirf für jeden magischen Gegenständ einen W6. Bei einer 4+ darfst du der gerade entstandenen Chaosbrut eine der folgenden Mutationen hinzufügen: Scharfe Klauen, Schleimtriefend und/oder Einlullender Duft.

Der Gegner erhält erst Siegpunkte für das Charaktermodell, wenn er die Chaosbrut ausgeschaltet hat.

* Halsband des Khorne *25 Punkte*

Der Träger erhält *Magieresistenz (2)*.

Arkane Artefakte

* Stab des Wandels *65 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch. Der Magier darf beliebig viele Würfel bei Komplexitätswürfel einmal wiederholen. Das zweite Ergebnis muss er dann allerdings akzeptieren. Dies kann totale Energie verursachen und Zauberpatzer verhindern.

* Schädel des Katam *50 Punkte*

Der Träger addiert +1 auf seine Komplexitätswürfe.

* Energie-Homunkulus *40 Punkte*

Der Energie-Homunkulus addiert einen Würfel zum Energie und Bannpool seines Besitzers.

* Schutz-Homunkulus  *30 Punkte*

Der Magier kann den ersten Schadenspunkt den er in jedem Spielzug erleidet auf den Schutz-Homunkulus umleiten. Der Schaden wird dann verhindert. Wirf danach einen W6: Bei einer 1-4 ist der Schutz-Homunkulus zerstört und kann nicht mehr eingesetzt werden. Bei einer 5-6 hat der Homunkulus den Schaden überlebt und kann weitere Treffer für den Magier einstecken.

* Spruch-Homunkulus *15 Punkte*

Der Magier kennt einen Spruch mehr als für seine Magiestufe üblich. Das erhöht nicht seine eigentliche Magiestufe.

Verzauberte Gegenstände

* Furor des Wandels *60 Punkte*

Gebundener Zauberspruch (Energiestufe 6)

Nur für Modelle mit dem Mal des Tzeentch. Dies ist ein magisches Geschoß mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wird es erfolgreich gesprochen erleidet das Ziel 2W6 Treffer der Stärke 5.

* Tuch der Geisterflammen *60 Punkte*

Der Träger wird *körperlos* und kann eine Flugbewegung von 12 Zoll durchführen. Er darf kein Reittier reiten, und kann keine anderen magischen Gegenstände erhalten.

* Fesseln des Slaanesh *50 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh. Sobald das Charaktermodell eine Herausforderung ausspricht muss das der Herausgeforderte diese annehmen. Damit können selbst Modelle herausgefordert werden die normalerweise keine Herausforderungen annehmen könnten, weil sie zum Beispiel nicht im kämpfenden Glied stehen. In der ersten Nahkampfphase greift das Modell mit den Fesseln des Slaanesh immer zuletzt an, unabhängig von anderen Faktoren oder Sonderregeln.

* Säurezepter des Nurgle *40 Punkte*

Nur für Modelle mit dem Mal des Nurgle. Gegen Giftattacken die vom Träger des Zepters verursacht worden sind, kann der Rüstungswurf nie besser als 5+ sein.

* Buch des Katam *30 Punkte*

Gebundener Zauberspruch (Energiestufe 4), Nur eine Anwendung

Wähle einen zufälligen Spruch aus einer zufälligen Lehre der Magie. Dieser wird mit Energiestufe 4 gezaubert.

* Amulett der Korruption *20 Punkte*

Für jeden Lebenspunktverlust den das Modell erleidet erhält es für den Rest des Spiels +1 Attacke.

Magische Standarten

* Banner der Götter *125 Punkte*

Alle befreundeten Einheiten im Umkreis von 12 Zoll werden *unnachgiebig*.

* Banner des Schädelthrons *50 Punkte*

Nur für Charaktermodelle und Einheiten mit dem Mal des Khorne. Das Modell und jede Einheit mit der Standarte können ihre Raserei niemals verlieren und *hassen* alle ihre Gegner.

* Pestilenzbanner *50 Punkte*

Nur für Charaktermodelle und Einheiten mit dem Mal des Nurgle. Jedes Gegnerische Modell im direkten Kontakt mit dem Bannerträger muss zu Beginn der Magiephase des Chaosspielers einen Widerstandstest ablegen oder verliert einen Lebenspunkt. Rüstungswürfe sind nicht zulässig. Das Banner hat keine Auswirkung auf Einheiten mit dem Mal des Nurgle oder Skaven vom Seuchenklan.

* Standarte der Leidenschaft *50 Punkte*

Nur für Charaktermodelle und Einheiten mit dem Mal des Slaanesh. Jedes feindliche Modell im Kontakt mit dem Träger der Standarte oder der Einheit in der er sich befindet halbieren ihr Kampfgeschick und ihre Initiative (aufgerundet).

* Vortexbanner *50 Punkte*

Nur für Charaktermodelle und Einheiten mit dem Mal des Tzeentch. Wähle zu Beginn der Magiephase des Chaosspielers eine befreundete Einheit die sich maximal 12 Zoll vom Bannerträger entfernt aufhalten darf. Diese Einheit produziert einen Energiewürfel für jede volle 8 Einheitenstärke die sie erreicht.

*Beispiel: Der Träger bestimmt eine Chaosbarbaren Einheit die aus 25 Modellen besteht. Sie besitzt so eine Einheitenstärke von 25 und produziert 3 Energiewürfel.*

* Banner des glorreichen Chaos *50 Punkte*

Nur für Charaktermodelle und Einheiten mit dem Mal des ungeteilten Chaos. Alle befreundeten Einheiten im Umkreis von 12 Zoll erhalten +1 Bewegung wenn sie angreifen. (Damit erhöht sich ihre Angriffsbewegung insgesamt um 2 Zoll.)

* Fluchstandarte *50 Punkte*

Gebundener Zauberspruch (Energiestufe 5)

Dies ist ein magisches Geschoß mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wird er erfolgreich gesprochen erleidet das Ziel W6 Treffer der Stärke 4.

**Lehren des Chaos**

Lehre des Tzeentch

* Das Rote Feuer der Vernichtung 5+

Dies ist ein magisches Geschoß mit einer Reichweite von 30 Zoll. Wird es erfolgreich gesprochen verursacht es W6 Treffer der Stärke W3+W3.

* Das Orangene Feuer der Perfektion 6+

Gelingt der Spruch, erhält der Chaosspieler W3 Wiederholungswürfe. Diese Wiederholungswürfe dürfen für Treffer-, Schadens-, Rüstungs-, Rettungs-, Komplexitäts-, Bann- und Moralwertwürfe jeglicher Art verwendet werden. Am Ende des Spielzuges nicht aufgebrauchte Wiederholungswürfe verfallen.

* Das Gelbe Feuer des Schutzes 8+ Bleibt im Spiel

Wähle eine befreundete Einheit im Umkreis von 24 Zoll um den Hexer herum. Diese Einheit darf alle misslungenen Rüstungswürfe die keine 1 gezeigt haben einmal wiederholen.

* Das Blaue Feuer der Zersetzung 10+

Dies ist ein magisches Geschoß mit einer Reichweite von 18 Zoll. Wird es erfolgreich versprochen verursacht es 2W6 Treffer der Stärke W3+W3. Zusätzlich kann der Magier für jede Magiestufe die er besitzt bis zu einen Energiewürfel aus seinem oder dem allgemeinem Energiewürfelpool entfernen um den Trefferwürfen einen W6 oder den Schadenswürfen einen W3 hinzuzufügen. Beachte dass die Stärke eines Treffers nie höher als 10 sein kann.

* Das Grüne Feuer der Verzweiflung 11+

Wähle eine feindliche Einheit die maximal 24 Zoll entfernt sein darf. Die Einheit muss sofort einen Moralwerttest mit einer Modifikation von –W3 ablegen. Besteht sie ihn passiert nichts. Besteht sie ihn nicht richtet jedes Modell alle Attacken die es im Profil stehen hat gegen sich. Alle Attacken erhalten +1 auf den Treffer- und Verwundungswurf und der Magier bestimmt welche Waffen verwendet werden. Beachte das eine erwürfelte 1 immer ein Fehlschlag ist.

Dieser Zauber hat keine Wirkung gegen Charaktermodelle und Einheiten die *Immun gegen Psychologie* sind.

* Das Allfarbene Feuer des Tzeentch 12+

Bestimme einen anderen befreundeten Zauberer auf dem Spielfeld. Alle Zauber die dieser Magier in dieser Runde spricht zählen als wären sie mit totaler Energie gewirkt worden, sofern der Komplexitätswurf ausreicht um ihn erfolgreich zu sprechen.

Lehre des Slaanesh

* Peitsche des Leidens 6+

Dies ist ein magisches Geschoß mit einer Reichweite von 12 Zoll. Wird es erfolgreich gesprochen erleidet das Ziel W6 Treffer der Stärke 6.

* Rausch der Schmerzen 7+

Wähle eine einzelne Einheit im Umkreis von 24 Zoll. Diese Einheit erhält *Raserei*, die sie solange behält bis sie einen Nahkampf verliert. Sie erleidet zu Beginn eines jeden Spielzugs W6 Treffer der Stärke 3 solange sie die Raserei noch besitzt. Dieser Zauber hat keine Wirkung gegen Einheiten die *Immun gegen Psychologie* sind.

* Verlockende Trugbilder 8+ Bleibt im Spiel

Wähle ein nicht im Nahkampf befindliche Einheit im Umkreis von 24 Zoll. Bestimme einen Punkt im Sichtfeld der Einheit um den Standort des Trugbildes zu ermitteln. Im „Restliche Bewegungen“ Teil ihrer Bewegungsphase muss sich diese Einheit so schnell und direkt wie möglich auf diesen Punkt zu bewegen, aber sie wird feindliche Einheiten die auf dem Weg liegen angreifen und bekämpfen. Der Spruch endet wenn die Einheit die Illusion erreicht, neben den anderen Abbruchsmöglichkeiten für Bleibt-im-Spiel Zauber.

* Aufwallende Qualen 9+

Bestimme eine feindliche Einheit auf dem Spielfeld zu der der Magier eine Sichtlinie ziehen kann. Jedes Modell erleidet einen Treffer der Stärke 3. Wirf zu Beginn eines jeden Spielzugs einen W6. Bei einer 4 oder mehr erleidet jedes Modell dieser Einheit einen weiteren Treffer der Stärke 3. Wiederhole diese Prozedur jeden Spielzug bis du eine 3 oder weniger wirfst.

* Leidenschaftliche Zuckungen 10+

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 18 Zoll. Die Einheit bewegt sich nicht mehr freiwillig in ihrer Bewegungsphase (fliehen aber normal) und können nicht im Nahkampf attackieren, Schusswaffen abfeuern oder Sprüche wirken. Im Nahkampf werden sie automatisch getroffen. Solange der Spruch wirkt ist sie *Immun gegen Psychologie* muss aber Aufriebstests ablegen wenn sie dazu gezwungen wird. Dieser Spruch hat keine Auswirkungen auf Einheiten die bereits *Immun gegen Psychologie* sind. Der Effekt hält bis zur nächsten Magiephase des Zauberers an.

* Verzerrende Agonie 11+

Wähle ein feindliches Charaktermodell auf dem Spielfeld. Es erleidet W6 Treffer der Stärke 6. Das Charaktermodell muss danach einen Widerstandstest ablegen. Besteht es ihn wird es sich von Schmerzen erholen und normal weiterkämpfen. Verpatzt es ihn wird es von Schmerzen überwältigt und erleidet weitere W6 Treffer der Stärke 6. Wiederhole diese Prozedur bis es den Widerstandstest besteht.

Lehre des Nurgle

Alle hier aufgelisteten Zauber haben keine Wirkung auf Einheiten oder Modelle mit dem Mal des Nurgle oder auf Skaven des Seuchenklans.

* Reizende Pusteln 6+

Wähle ein einzelnes Modell im Umkreis von 18 Zoll und in Sichtlinie. Das Modell muss einen Widerstandstest ablegen oder verliert einen Lebenspunkt wogegen keine Rüstungswürfe schützen.

* Liebreizende Übelkeit 7+

Wähle eine feindliche Einheit auf dem Spielfeld. Diese Einheit erleidet einen Malus von -1 auf all ihre Trefferwürfe mit Schusswaffen. Dieser Effekt bleibt bis zur nächsten Magiephase des Magiers aktiv.

* Eitrige Beulen 8+

Wähle eine feindliche Einheit im Umkreis von 24 Zoll und in Sichtlinie. Diese Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 4 gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

* Gesegnete Krätze 9+

Wähle ein einzelnes Charaktermodell im Umkreis von 18 Zoll. Dieses Charaktermodell reduziert für den Rest des Spiels seinen Widerstand oder seine Stärke um -1. (Bis zu einem Minimum von 1)

* Geweihte Schwindsucht 10+

Wähle eine feindliche Einheit auf dem Spielfeld. Diese erleidet W6 Treffer der Stärke 4 gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Alle anderen Einheiten die sich im Umkreis von 6 Zoll um die infizierte Einheit aufhalten (auch befreundete) werden sich ebenfalls anstecken und W6 Treffer der Stärke 4 erleiden gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

* Herrliche Seuche 11+

Alle feindlichen Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um den Magier herum erleiden W6 Treffer der Stärke 4 gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Im darauffolgenden Spielzug erleiden sie weitere Treffer der Stärke 3 gegen die ebenfalls keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Danach erleiden sie W6 Treffer der Stärke 2 usw.

Dies ist kein wirklicher Bleibt-im-Spiel Zauber. Einmal gewirkt kann er nicht mehr aufgehalten werden.

**Besondere Charaktermodelle**

Hermann von Toisten, Auserwählter des Rabengottes

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 10 |
| 1 | 4 | 0 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 |

*Punkte pro Modell:* Hermann kostet 660 Punkte und Sikfild 90.  
*Ausrüstung*: Hermann trägt den Stab Wandelmut und wird durch die Robe des Al'rakesh geschützt. Er besitzt außerdem die Rollen des Katam.  
*Auswahlen*: Hermann verbraucht eine Kommandantenauswahl. Er muss immer Armeegeneral sein.  
  
*Magiestufe:* Hermann ist ein voll ausgebildeter Magier. In Bezug auf die Energie- und Bannwürfelgenerierung zählt er als Magier der Stufe 4.  
  
*Wandelmut:* In seinen jungen Jahren führte Hermann ein Duell gegen einen Herrscher des Wandels namens Al'rakesh. Nach einem epischen Kampf der sich über mehr als eine Woche lang hinweg zog, gelang es Hermann schließlich mit einem Zauber den finalen Todesstoß zu setzen. Als Trophäe schloss er den nun freien Geist des Großen Dämons in seinen Stab ein. Der mächtige Geist lebt nun seitdem in Hermanns Stab und verleiht diesem so große magische Kräfte. Wandelmut addiert +1 auf alle Komplexitätswürfe die Hermann ausführen muss. Zusätzlich generiert der Stab in jeder Magiephase einen zusätzlichen Energie- bzw. Bannwürfel. Im Nahkampf wird Wandelmut wie ein *Schamanenstab* der Tiermenschen behandelt und ignoriert aufgrund seiner dämonischen Natur Rettungswürfe.  
  
*Robe des Al'rakesh:* Nach seinem Kampf gegen den Herrscher des Wandels, nahm Hermann dessen Robe und passte sie mit Hilfe von Magie seiner Größe an. Er wird nun durch den dämonischen Stoff und das Schild welchen es erzeugt geschützt. Die Robe verleiht einen 4+ Rüstungs- und einen 4+ Rettungswurf.  
  
*Rollen des Katam:* Diese Rollen fand Hermann als er eine Imperiale Magierschule plünderte. Sie sind in einer kryptischen Runenschrift geschrieben. Es kostete ihn fast ein Jahrhundert diese Schriftrollen zu identifizieren doch er schaffte es schließlich und nun verleihen sie ihm große Macht. Hermann darf jeden Zauber so oft sprechen wie er will anstatt jeden Zauber nur einmal pro Zug,  
  
*Meistermagus des Imperiums und des Tzeentch:* Hermann von Toisten war von Kindesbeinen an schon ein unglaublich begabter Magier. Er besuchte mit zwölf Jahren bereits die Schule der Feuermagier und beendete sie mit achtzehn. Mit 24 begann er mit dem Rabengott zu kommunizieren und wurde schließlich nach 15 Jahren der Prüfung und des Studiums zu einem seiner Champions. Hermann beherrscht insgesamt 5 Zauber aus der Lehre des Tzeentch und/oder des Feuers die er sich frei aussuchen darf.  
  
*Sikfild*: Sikfild, bzw. Siektroy von Filden wie Sein richtiger Name lautet, war einst Hermanns Lehrer in der Akademie des Feuers. Er war sehr streng und bestrafte ihn für jedes Vergehen. Aus Rache verwandelte er seinen ehemaligen Lehrmeister in einen Flugdämon nachdem er seinen Status als Champion des Tzeentch erreicht hatte.  
Sikfild zählt als normaler Flugdämon des Tzeentch, nur das er ein verbessertes Profil besitzt. Sikfild profitiert von dem Rettungswurf den die Robe des Al'Rakesh verleiht.

Seranil der Schöne, Auserwählter des dunklen Prinzen

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | KG | BF | S | W | I | A | LP | MW |
| 6 | 8 | 0 | 5 | 5 | 8 | 6 | 3 | 9 |

*Punkte pro Modell:* 490 Punkte  
*Ausrüstung:* Seranil führt das Schwert Sündenfall und trägt den Harnisch der Grazie.  
*Auswahlen:* Als einer der erwählten Chaoschampions verbraucht Seranil eine Kommandantenauswahl. Seranil darf sich frei aussuchen ob er Armeegeneral sein darf, je nachdem ob ihm die Armee die er befehligen soll als würdig erscheint oder nicht.

*Sündenfall:* Dieses gewaltige Zweihandschwert wurde von einem großen Elfenschmied vor sehr langer Zeit geschmiedet. Und trotz seiner schieren Größe ist es sehr leicht und lässt schnelle Schwünge zu. Seranil führt es mit einer abartigen Geschwindigkeit, die es ihm erlaubt seine Gegner zu enthaupten bevor sie überhaupt bemerkt haben dass der Chaoschampion nach ihnen schlägt. Sündenfall zählt als Zweihandwaffe, allerdings darf damit Seranil nach Initiativereihenfolge attackieren.  
  
*Harnisch der Grazie:* Diese Rüstung wurde von demselben Elfenschmied geschmiedet wie Sündenfall. Tatsache ist nämlich das Seranil beide Ausrüstungsteile in einem einzigen Raubzug von diesem Schmied geraubt hat. Wie dem auch sei, auch der Harnisch der Grazie sieht schwerer aus als er in Wirklichkeit ist, sodass er schnelle Ausweichmanöver erlaubt. Der Harnisch der Grazie bietet einen 3+ Rüstungswurf. Zudem ist in die Brustplatte eine Rune eingearbeitet die angreifende Feinde verlangsamt. Falls Seranil angegriffen wird, wird der folgende Nahkampf in normaler Initiativereihenfolge abgehandelt. D.h. dass der angreifende Feind nicht zuerst zuschlägt.  
  
*Regeneration:* Seranil wurde vom dunklem Prinzen mit der Gabe der Regeneration gesegnet, sodass seine Schönheit auf alle Ewigkeit bewahrt bliebe.  
  
*Der Makel der Eitelkeit:* Seranil ist sehr stolz auf seine makellose Schönheit. Keine Narbe verunstaltet seinen Körper und selbst der aufmerksamste Beobachter wird eine Falte auf seinem Gesicht entdecken. Er war schon immer eitel, selbst vor seiner Zeit als Chaoschampion, und er bestrafte alle die seine Schönheit befleckten. Diese Eigenschaft verschaffte ihm damals einige längere Aufenthalte in imperialen Gefängnissen. Sollte Seranil einen Lebenspunktverlust erleiden, den er nicht durch Regeneration verhindern konnte, so verfällt er in einen Zustand der Apathie und der Verzweiflung. Der Gedanke dass seine makellose Schönheit nun auf ewig zerstört ist treibt ihn in den Wahnsinn. Falls er diesen Lebenspunktverlust im Nahkampf erlitten hat, wird er das Modell was für seine Narbe verantwortlich mit einem Hagel von Schlägen eindecken. Es erhält sofort W3+1 Verwundungen, gegen die normale Rüstungswürfe zulässig sind, diese werden aber trotzdem noch durch die Stärke Seranils modifiziert. Sollte er den Lebenspunkverlust durch ein Geschoß erlitten haben, wird er 3W6 Zoll auf die Einheit/das Modell zustürmen die/das ihn verursacht hat (Er wird hierbei sich von der Einheit die er angeführt hat trennen, und alleine seine Wege gehen.)Ab dann würfelt er in jeder Bewegungsphase (egal ob die deines Gegners oder deine eigene) 2W6 und bewegt sich die entsprechende Distanz auf das verantwortliche Modell zu. Dies geht solange weiter bis er das Modell erreicht hat. Zusätzlich unterliegt er ab nun den Regeln für Raserei und ewigen Hass gegen all seine Gegner, und dass obwohl er sonst immun gegen Psychologie ist.  
Er kann versuchen seinen Hass zu unterdrücken indem er einen Moralwerttest ablegt. Besteht er ihn, passiert nichts. Besteht er ihn nicht, wird er sofort das nächststehende Modell angreifen(egal ob Freund oder Feind), da er seine Wut und seinen Verzweiflung nicht unterdrücken kann. Beachte das er nur EIN Modell angreift und nicht die evtl. dazugehörige Einheit. Sollte er sich danach trotzdem in einem Nahkampf mit einem Feind befinden, so wird er in der folgenden Nahkampfphase normal ausgetragen. *Zusätzlich ist er Immun gegen Psychologie*.