

DER KULT DES SLAANESH

SONDERREGELN DES SLAANESHKULTES

- Der Armeegeneral muss eine Erzzauberin oder, wenn keine Erzzauberin in der Armee enthalten ist, eine Zauberin sein (selbst wenn sie nicht den höchsten Moralwert haben sollte).
- Der Armeegeneral muss das Mal des Slaanesh haben.
- Dämonen können sich keinen Dunkelelfen- oder sterblichen Chaoseinheiten anschließen.
- Dunkelelfen-Charaktermodelle dürfen sich keinen Dämonen- oder sterblichen Chaoseinheiten anschließen. Aufstrebende Champions dürfen sich keinen Dämonen- oder Dunkelelfeneinheiten anschließen.
- Dunkelelfen mit dem Mal des Slaanesh *bassen* Hochelfen immer noch. Einheiten und Charaktermodelle mit dem Mal des Slaanesh auf Kampfechsen unterliegen weiterhin *Blödsinn*.
- Zauberinnen mit dem Mal des Slaanesh müssen die Lehre des Slaanesh benutzen und addieren +1 auf ihre Komplexitätswürfe.
- Alle Regeln für Male der Dunklen Götter (Seiten 46 & 47 im Armeebuch Horden des Chaos) kommen zum Tragen.
- Dunkelelfencharaktermodelle mit dem Mal des Slaanesh dürfen innerhalb ihres Punktelimits auch „Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh“-Gegenstände aus der Liste der magischen Gegenstände der Horden des Chaos erhalten.
- Jede Dunkelelfeneinheit mit dem Mal des Slaanesh und Zugriff auf magische Standarten darf die Standarte der Leidenschaft (aus dem Armeebuch Horden des Chaos) anstelle eines anderen magischen Banners erhalten (es darf natürlich trotzdem nur eine Standarte der Leidenschaft in der Armee geben).
- Charaktermodelle des Chaos dürfen keine magischen Gegenstände der Dunkelelfen benutzen.

NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Diese magischen Gegenstände dürfen von jeder Dunkelelfenarmee benutzt werden, nicht nur vom Kult des Slaanesh.

Magische Waffen

Draich der Dunklen Macht 50 Punkte

Diese mächtige zweibändige, geschwungene Klinge schneidet in den Händen eines erfahrenen Schwertkämpfers mit tödlicher Anmut durch Rüstung und Knochen.

+2 Stärke; Todesstoß; Benötigt beide Hände

Gehässige Klinge 25 Punkte

Diese stachelbesetzte Waffe verströmt ein böses Gift, das ihrem dunklen Metall einen öligen Glanz verleiht. Selbst der kleinste von ihr verursachte Kratzer wird sich rasch entzünden und dem Opfer beträchtliche Schmerzen und schließlich den Tod bringen.

Alle Trefferwürfe von 5 oder 6 verwunden automatisch, ohne dass ein Schadenswurf abgelegt werden muss.

Talisman

Nachtherz 45 Punkte

Dieser blutrot pulsierende Stein kann selbst stärkste Treffer wie an einer unsichtbaren Barriere abgleiten lassen.

Der Träger hat einen 4+ Rettungswurf.

Verzauberte Gegenstände

Stab des Kharaidon 40 Punkte

Gebundener Zauberspruch; Energiestufe 4

Dieser mächtige Gegenstand finsterster Hexerei entfesselt auf Befehl die Kräfte des grässlichen Dämonen Kharaidon.

Einmal pro Magiephase darf der Träger die Macht des Stabes aktivieren. Dadurch wird automatisch der Spruch *Blitz des Verderbens* gezaubert. Würfle nach jeder Benutzung mit einem W6: bei einer 1 ist die Kraft des Stabes erschöpft, und er kann für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden.

Mantel Dunkler Seelen 25 Punkte

Ein Mantel aus dunkelsten Schatten büllt den Träger ein und erlaubt es ihm, beinahe unsichtbar über das Schlachtfeld zu gleiten.

Ein Modell mit dem Mantel Dunkler Seelen darf nach den Regeln für *Kundschafter* aufgestellt werden, solange es zu Fuß ist.

Magische Standarte

Banner der Seelenschatten 50 Punkte

Dieses schattige Banner verbirgt die Absichten seiner Träger.

Die Einheit darf, wenn sie angegriffen wird, die Reaktion *Flucht* wählen

(selbst wenn sie *immun gegen Psychologie* ist) und sammelt sich automatisch am Ende der Fluchtbewegung, sofern sie nicht eingeholt wurde.

Dämonengeschenke der Erwählten Druchii

Wallendes Blut 25 Punkte

Der Erwählte schlägt im Nahkampf immer zuerst zu, selbst wenn er angegriffen wird oder mit einer Waffe kämpft, die normalerweise zuletzt zuschlägt. Wenn ein Gegner des Erwählten ebenfalls immer zuerst zuschlägt, wird nach normaler Initiative entschieden.

Avatar des Slaanesh 35 Punkte

Einheiten mit dem Mal des Slaanesh (einschließlich des Erwählten selbst) im Umkreis von 12 Zoll dürfen verpatzte Aufriebstests wiederholen.

Lieblichkeit des Slaanesh 25 Punkte

Einheiten, die auf den Erwählten (oder die Einheit, der er sich angeschlossen hat) schießen wollen, müssen zuvor einen Moralwerttest bestehen. Verpatzen sie ihn, darf die Einheit in diesem Spielzug überhaupt nicht schießen.

KOMMANDANTEN

ERZZAUBERIN

Darf für +25 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten und erhält dadurch die Option auf ein Slaaneshpferd für +40 Punkte.

Darf nicht auf einem Manticor reiten.

0-1 HÜTER DER GEHEIMNISSE

ERWÄHLTER DRUCHII 235 Punkte

Erwählte Druchii können niemals der General der Armee sein.

Der Erwählte gilt nicht als Dämonisch und kann sich daher nur Dunkelelfeneinheiten anschließen.

Zu Fuß wird ein Erwählter auf einem 20-mm-Quadratbase aufgestellt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Erwählter	6	8	7	5	4	3	9	5	9

Ausrüstung: Handwaffe & Chaosrüstung

Magie: Der Erwählte darf für +40 Punkte pro Stufe zu einem Zauberer gemacht werden, bis maximal Stufe 2. Als Zauberer darf er die Lehre des Slaanesh oder Schwarze Magie verwenden und addiert +1 auf seine Komplexitätswürfe.

Optionen:

- Darf entweder eine zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), eine Hellebarde (+6 Punkte), eine Zweihandwaffe (+6 Punkte) oder, wenn beritten, eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

- Darf außerdem für +15 Punkte mit einer Repetierarmbrust ausgerüstet werden.

- Darf einen Schild tragen (+3 Punkte).

- Darf auf einer Kampfechse (+39 Punkte), einem Dunkelelfenross (+18 Punkte), einem Chaosross mit Rossharnisch (+24 Punkte) oder einem Slaaneshpferd (+40 Punkte) reiten.

- Darf Dämonengeschenke der Erwählten Druchii (siehe Seite 86), magische Gegenstände der Dunkelelfen und beliebige Dämonengeschenke des Slaanesh sowie „Nur für Modelle mit dem Mal des Slaanesh“-Gegenstände aus Horden des Chaos bis zu einem Gesamtwert von 100 Punkten erhalten.

SONDERREGELN

Hasst Hochelfen; verursacht *Angst*; 5+ Rettungswurf des Erwählten (wirkt nicht gegen magische Attacken); Mal des Slaanesh

HELDEN

ADLIGER

Wie in der Armeeliste der Dunkelelfen, mit den folgenden Änderungen: Darf keinen Seedrachenumhang erhalten. Darf für +10 Punkte Chaosrüstung tragen. Darf für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten, was ihm die Option auf ein Slaaneshpferd für +40 Punkte gibt.

MAGIERIN

Wie in der Armeeliste der Dunkelelfen, mit den folgenden Änderungen: Darf für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten, was ihr die Option auf ein Slaaneshpferd für +40 Punkte gibt.

0-1 AUFSTREBENDER CHAMPION DES CHAOS

Wie in der Armeeliste der Horden des Chaos, mit den folgenden Änderungen: Darf nicht die Armeestandarte tragen. Muss das Mal des Slaanesh haben.

KERNEINHEITEN

DUNKELELFENKRIEGER

Die Einheit darf für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

1+ BRÄUTE DES SLAANESH Punkte/Modell: 12

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Braut	5	5	4	3	3	1	6	2	8
Herrin	5	5	4	3	3	1	6	3	8

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Zwei Handwaffen

Optionen:

- Werte eine Braut für +6 Punkte zu einer Musikerin auf.
- Werte eine Braut für +12 Punkte zur Standartenträgerin auf.
- Die Standartenträgerin darf ein magisches Banner im Wert von bis zu 50 Punkten erhalten.
- Werte eine Braut für +12 Punkte zu einer Herrin auf.
- Die Herrin darf für +10 Punkte Flinkheit des Slaanesh erhalten, was es ihr gestattet, immer zuerst zuzuschlagen.

SONDERREGELN

Mal des Slaanesh; *Hassen* Hochelfen; Einullender Duft

SCHATTEN

Die Einheit darf für +10 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

CHAOSBARBAREN

DÄMONETTEN

ELITEEINHEITEN

SCHWARZE REITER

Die Einheit darf für +10 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

ECHSENITTER

Die Einheit darf für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

BERITTENE DÄMONETTEN

Siehe Seite 29 für diese neue Einheit

CHAOSKRIEGER

Können nicht zu Auserkorenen aufgewertet werden. Einheit muss für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten.

0-1 GARGOYLE

SELTENE EINHEITEN

CHAOSBRUT

Siehe Horden des Chaos, Seite 27 und 64. Muss zur Slaaneshbestie aufgewertet werden. Bis zu zwei Chaosbruten dürfen als eine Seltene Auswahl eingesetzt werden.

REPETIERSPEERSCHLEUDER

Darf für +5 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten. Bis zu zwei dürfen als eine Seltene Auswahl eingesetzt werden.

0-1 CHAOSRITTER

Können nicht zu Auserkorenen aufgewertet werden. Einheit muss für +20 Punkte das Mal des Slaanesh erhalten. Verbraucht zwei Seltene Auswahlen

MORATHI

Morathi ist das einzige besondere Charaktermodell, das dem Kult des Slaanesh gestattet ist, und wenn sie sich in der Armee befindet, ist sie immer der Armeegeneral.

In einer Kultarmee des Slaanesh entfällt Morathis Sonderregel Favoritin des Khaine. Dafür hat sie ohne zusätzliche Kosten das Mal des Slaanesh.

Die Meisterzauberin-Sonderregel ist geringfügig abgeändert – Morathi darf zu Beginn des Spiels vier Zauber wählen, anstatt sie auszuwürfeln. Sie darf dabei aus Schwarzer Magie und/oder der Lehre des Slaanesh wählen.

Copyright © Games Workshop 2004. Die Texte, Regeln, Diagramme, Illustrationen und alle anderen Materialien in diesem PDF sind exklusives und durch das Urheberrecht geschütztes Eigentum von Games Workshop Limited. Eine einzelne Kopie darf auf einen einzelnen PC herunter geladen und dort zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch, zu Forschungs- und Bildungszwecken und als Referenz gespeichert werden. Zusätzliche Kopien dürfen ohne eine vorherige und schriftliche Genehmigung von Games Workshop Limited weder elektronisch noch anderweitig angefertigt und verbreitet werden. Alle anderen Rechte vorbehalten.

Das Emblem des zweiköpfigen imperialen Adlers, das Games Workshop Logo, Sturm des Chaos, GW, Chaos, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf und alle assoziierten Zeichen, Namen, Charaktere, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wenn zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern registriert. Alle Rechte vorbehalten.