

# FLUFFHAMMER DÄMONEN DES CHAOS



**SONDERREGELN DER DÄMONEN  
GESCHENKE DES CHAOS  
MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER ALTEN WELT  
MAGISCHE GEGESTÄNDE DER DÄMONEN  
LEGENDÄRE HELDEN  
HELDEN**

**STANDARD  
UNTERSTÜTZUNG  
ELITE  
SELTEN  
ZUSAMMENFASSUNG**

Version 2.01

Mit Dank an Matthias Eliasson für die Bereitstellung des Layouts.

Ihr findet die Magiekarten sowie weitere Spielhilfen und Informationen auf [www.fluffhammer.de](http://www.fluffhammer.de)

# SONDERREGELN DER DÄMONEN

## ARMEEWEITE SONDERREGELN:

**Dämonisch:** Modelle mit dieser Sonderregel erhalten einen Rettungswurf (5+) und unterliegen ebenso den Sonderregeln *Angst*, *Immunität* (Psychologie) und *Magische Attacke* (dies gilt für alle Attacken des Modells wie Spezialattacken, Aufpralltreffer, Trampelattacken, Fernkampf etc.). *Helden* mit dieser Sonderregel dürfen sich nur Einheiten mit derselben Sonderregel anschließen; ebenso dürfen sich *Helden* ohne diese Sonderregel niemals Einheiten mit dieser Sonderregel anschließen.

Einheiten mit dieser Sonderregel führen nach einem verlorenen Nahkampf keinen Aufriebstest durch, sondern würfeln für *Dämonische Instabilität*: Ermittle das Kampfergebnis und ziehe die Differenz vom (modifizierten) Moralwert der Einheit (sie profitiert von der Sonderregel *Inspirierende Gegenwart*) ab, wobei das Ergebnis nicht kleiner als 0 sein kann. Verfügt die Einheit über die Sonderregel *Unnachgiebig*, ziehe die Differenz nicht ab. Wirf nun 2W6 und ziehe das zuvor ermittelte Ergebnis ab – ist das Ergebnis ein positiver Wert, erleidet die Einheit entsprechend viele Lebenspunktverluste, die nicht verhindert werden können. Sollten sich *Helden* in der Einheit befinden, entferne zunächst Modelle der Einheit, bis keines mehr übrig ist; verteile erst dann weitere Lebenspunktverluste durch *Dämonische Instabilität* gleichmäßig auf die *Helden*. Der kontrollierende Spieler kann die Sonderregel *Haltet Stand!* dazu verwenden, den Wurf zu wiederholen, muss es aber nicht.

**Dämonische Bündnisse:** *Helden* mit der Sonderregel *Dämonisch* dürfen sich nur Einheiten anschließen, die dasselbe *Mal* tragen. Einheiten mit der Sonderregel *Dämonisch* können nur von den Regeln *Inspirierende Gegenwart* bzw. *Haltet Stand!* profitieren, wenn der jeweilige *Held*, der über diese Sonderregel verfügt, dasselbe *Mal* trägt.

**Präsenzen des Chaos:** Einige *Helden* können entsprechend ihres Armeelisteintrages jeweils eine *Präsenz* erhalten, die dem *Held* und seiner Einheit einen *Bonus* gewährt. Eine Einheit kann immer nur von einer *Präsenz* profitieren (einzige Ausnahme siehe Sonderregel *Einem Gott geweiht*). Sollten der Einheit mehrere *Helden* mit unterschiedlichen *Präsenzen* angeschlossen sein, gilt nur die stärkste; dabei gilt die *Geringe Präsenz* als schwächste und die *Erhabene Präsenz* als stärkste.

## Präsenzen des Khorne:

*Geringe Präsenz des Trotzes:* Der *Held* und seine Einheit erhalten die Sonderregel *Magieresistenz* (2).  
*Mächtige Präsenz des Zorns:* Der *Held* und seine Einheit erhalten die Sonderregel *Hass* (alle Gegner).  
*Erhabene Präsenz der Wut:* Der *Held* und seine Einheit erhalten die Sonderregel *Raserei*.

## Präsenzen des Nurgle:

*Geringe Präsenz der Ansteckung:* Wenn der *Held* oder Modelle seiner Einheit über die Sonderregel *Giftattacken* verfügen und beim Trefferwurf im Nahkampf eine 6 würfeln, so erleidet das getroffene Modell jedes Mal einen weiteren Treffer der Stärke 4.  
*Mächtige Präsenz der Virulenz:* Der *Held* und seine Einheit verursachen bereits bei einem Trefferwurf von 5+ einen Lebenspunktverlust durch die Sonderregel *Giftattacken*.  
*Erhabene Präsenz der Fruchtbarkeit:* Der *Held* und seine Einheit erhalten die Sonderregel *Regeneration* (4+).

## Präsenzen des Slaanesh:

*Geringe Präsenz der Anmut:* Der *Held* und seine Einheit bestehen automatisch jeden Test für *Gefährliches Gelände*, *Achtung Sir!* sowie jeden Profiwertest mit der Ausnahme von Tests auf den Moralwert.  
*Mächtige Präsenz der Flinkheit:* Der *Held* und seine Einheit erhalten die Sonderregel *Erstschlag*.  
*Erhabene Präsenz der Betörung:* *Herausforderungen*, die von dem *Held* ausgesprochen werden, können nicht abgelehnt werden; zudem bestimmt der kontrollierende Spieler, welches feindliche Modell die *Herausforderung* annehmen muss. Feindliche Einheiten in Basekontakt mit dem *Helden* oder seiner Einheit erleiden einen *Malus* (Initiative -3 bis zu einem Minimum von 1).

## Präsenzen des Tzeentch:

*Geringe Präsenz der Transformation:* Wenn ein Modell mit der Sonderregel *Blauer Horror* in der Einheit des *Helden* ausgeschaltet wird, platziere statt 2 Markern W3+1.  
*Mächtige Präsenz der Beschwörung:* Zaubersprüche mit einem Stärkewert, die von dem *Helden*, einem anderen *Helden* in seiner Einheit oder seiner Einheit gewirkt werden, erhalten einen *Bonus* (Stärke +1).  
*Erhabene Präsenz des Wandels:* Wirf zu Beginn jedes Spielzuges einen W6+1. Der *Held* und alle Modelle seiner Einheit tauschen bis zum Ende des Spielzuges ihren Profiwert für Stärke mit dem erwürfelten Ergebnis.

**Mal des Khorne:** Modelle mit dieser Sonderregel verfügen über die Sonderregel *Hass* (Modelle mit dem *Mal des Slaanesh*). Zudem erhalten sie in jedem Spielerzug, in dem sie erfolgreich angegriffen haben, einen *Bonus* (Stärke +1).

**Mal des Nurgle:** Modelle mit dieser Sonderregel verfügen über die Sonderregel *Hass* (Modelle mit dem *Mal des Tzeentch*). Zudem erleiden feindliche Modelle, die das Modell im Nahkampf attackieren, einen *Malus* (Kampfgeschick -2). Beachte, dass sich dieser *Malus* nur auf den Trefferwurf des feindlichen Modells auswirkt, nicht aber auf den Trefferwurf des Trägers dieser Sonderregel.

**Mal des Slaanesh:** Modelle mit dieser Sonderregel verfügen über die Sonderregeln *Hass* (Modelle mit dem *Mal des Khorne*) und *Rüstungsbrechend* (1).

**Mal des Tzeentch:** Modelle mit dieser Sonderregel verfügen über die Sonderregel *Hass* (Modelle mit dem *Mal des Nurgle*) und wiederholen verpatzte Rettungswürfe, die eine 1 zeigen. Zudem wiederholen Zauberer mit dieser Sonderregel verpatzte Kanalisierungswürfe, die eine 1 zeigen.

**Einem Gott geweiht:** Eine Armee der Dämonen des Chaos gilt als *Einem Gott geweiht*, wenn alle Auswahlen das *Mal* dieses Gottes tragen und alle Zauberer die Magielehre dieses Gottes gewählt haben. Eine Armee wie oben beschrieben erhält verschiedene armeeweite *Boni*. Ist dieser *Bonus* eine armeeweite *Präsenz*, so gilt diese für jede Einheit zusätzlich zu einer weiteren, unterschiedlichen *Präsenz* eines angeschlossenen *Helden*. Beachte, dass eine Einheit weiterhin nur von einer *Präsenz* profitieren kann, die von einem *Helden* getragen wird.

**Khorne geweiht:** Die gesamte Armee erhält die *Erhabene Präsenz der Wut*; außerdem erhält die Armee einen *Bonus* (Bannwurf +2).

**Nurgle geweiht:** Die gesamte Armee erhält die *Geringe Präsenz der Ansteckung*.

**Slaanesh geweiht:** Die gesamte Armee erhält die *Mächtige Präsenz der Flinkheit*.

**Tzeentch geweiht:** Alle zaubernden Einheiten erhalten die *Mächtige Präsenz der Beschwörung*. Zudem erhalten alle zaubernden Einheiten einen *Bonus* (Zauberwurf und Kanalisierungswurf +1).

**Rüstungsschmelzend:** Attacken mit dieser Sonderregel verwunden mit demselben Wurf wie der Rüstungswurf des Ziels, unabhängig von dessen Widerstand. Hat das Ziel z.B. einen Rüstungswurf (3+), so verwundet die Attacke ebenfalls bei einem Wurf von 3+. Modelle ohne Rüstungswurf können nicht verwundet werden. Ein Verwundungswurf von 1 schlägt immer fehl. *Rüstungsschmelzende* Attacken sind zugleich *Rüstungsdurchschlagend*.

## MOLOCHE:

**Messingbehemoth:** Verbessert den *Bonus* (Rüstungswurf +2 anstatt +1 für beritten) des Reiters.

## BLUTTHRON UND SCHÄDELKANONE:

**Dämonenmaschine:** Das Modell gilt als *Streitwagen* ohne Zugtiere zu besitzen. Zaubersprüche, die Zugtiere zum Ziel haben, sind wirkungslos. Die *Dämonenmaschine* kann im Nahkampf keine Gegner in Flanke oder Rücken attackieren; dies gilt nicht für die Besatzung.

**Blutmahl:** Wirf einen W6 für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust, den die *Dämonenmaschine* durch ihre Sonderregel *Aufpralltreffer* verursacht. Für jedes Ergebnis von 4+ erhält das Modell einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

**Totem des endlosen Blutvergießens:** Befreundete Einheiten innerhalb von 6 Zoll mit den Sonderregeln *Dämonisch* und *Mal des Khorne* profitieren von der *Präsenz* des *Helden* so, als hätte er sich der Einheit angeschlossen. Diese *Präsenz* wirkt zusätzlich zu einer weiteren *Präsenz* durch einen angeschlossenen *Helden*, solange die beiden *Präsenzen* verschieden sind.

**Schädelkanone:** Die Schädelkanone feuert wie eine Kanone mit dem folgenden Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
36 Zoll	10	<i>Flammenattacken, Multiple Lebenspunktverluste</i> (W6)

## SCHLEIMBESTIEN:

**Schleimspur:** Feindliche Einheiten erhalten keinen *Bonus* aufs Kampfergebnis, wenn sie die Schleimbestien von der Flanke oder aus dem Rücken attackieren.

## SEUCHENDROHNEN:

**Totenköpfe:** Wurfwaffe mit dem folgenden Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
12 Zoll	4	<i>Giftattacken, Multiple Lebenspunktverluste</i> (W3)

**Seuchenrüssel:** Verleiht der Fäulnisfliege die Sonderregel *Giftattacken*.

**Giftstachel:** Im Nahkampf kann die Fäulnisfliege eine ihrer Attacken mit dem *Giftstachel* ausführen. Wenn diese Attacke trifft, verwundet sie automatisch.

## SÄNFTE DES NURGLE:

**Jünger der Fäulnis:** Ein *Held* auf einer Sänfte des Nurgle darf sich einer Einheit Seuchenhütern anschließen und profitiert in der Einheit von der Sonderregel *Achtung Sir!* so, als hätte er denselben Einheitentyp.

## JÄGERINNEN UND SLAANESHBESTIEN:

**Einullender Duft:** Feindliche Modelle in Basekontakt mit einem oder mehreren Modellen mit dieser Sonderregel erleiden einen *Malus* (Kampfgeschick und Initiative -1); dies gilt nicht für Modelle mit der Sonderregel *Mal des Slaanesh*.

## HÖLLENSCHINDER:

**Seelenduft:** Für jeden nicht verhinderten Lebenspunktverlust, den der Höllenschinder durch seine Sonderregel *Aufpralltreffer* verursacht, erhält die Erhabene Kurtisane einen *Bonus* (Attacken +1) bis zum Ende des Spielerzuges.

## ROSA HORRORS:

**Blaue Horrors:** Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel im Nahkampf ausgeschaltet wird (nicht durch *Dämonische Instabilität*), platziere 2 Marker neben der Einheit. Nachdem alle Attacken abgehandelt wurden, bestimme eine Einheit in Basekontakt (bzw. eine Einheit, die in Basekontakt war, falls die Rosa Horrors ausgeschaltet wurden). Wirf einen W6 für jeden Marker; für jedes Ergebnis von 4+ erleidet die gewählte Einheit einen Treffer der Stärke 2; etwaige Verluste zählen zum Kampfergebnis. Danach werden die Marker entfernt.

**Hexenzirkel:** Die gesamte Einheit gilt als Zauberer. Für jedes vollständige Glied nach dem ersten erhält die Einheit einen *Bonus* (Zauberwurf +1 bis zu einem Maximum von +3). Bei einem *Kontrollverlust* erleidet die Einheit W3 (Kavallerie) bzw. W6 (Infanterie) Lebenspunktverluste, die auf keine Weise verhindert werden können. Wenn für den Zauber 3 oder mehr Würfel verwendet wurden, erhöhen sich die Lebenspunktverluste auf W3+1 bzw. W6+2. Benutzt der Gegner eine Regel, die einen einzelnen Zauberer zum Ziel hat, so muss er ein beliebiges Modell der Einheit bestimmen.

## KREISCHER:

**Tiefflugangriff:** Wenn sich eine Einheit Kreischer in der Phase *Restliche Bewegungen* über eine oder mehrere feindliche Einheiten bewegt, wähle eine dieser Einheiten aus, solange diese sich nicht im Nahkampf befindet: Diese Einheit erleidet W3 Treffer der Stärke 4 für jeden Kreischer in der Einheit.

**Warpmaul:** Attacken des Kreischers gegen Modelle mit der Sonderregel *Großes Ziel* erhalten die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (W3).

## FEUERDÄMONEN UND BRENNENDER STREITWAGEN:

**Blaue Horror Besatzung:** Feindliche Einheiten innerhalb von 6 Zoll von einem oder mehreren Modellen mit dieser Sonderregel erleiden einen *Malus* (Moralwert -1).

**Flammen des Tzeentch:** Schusswaffe mit dem folgenden Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
-------------	---------	---------------

18 Zoll	4	<i>Mehrfachschiüsse</i> (W6), <i>Warpflammen</i>
---------	---	---

**Erhabenes Feuer des Tzeentch:** In der Schussphase kann der Erhabene Feuerdämon eine seiner beiden Schusswaffen abfeuern:

*Rosa Feuer:* Schießt wie ein Flammenwerfer mit folgendem Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
-------------	---------	---------------

-	W6	<i>Bewegen und Schießen</i> , <i>Langsam Schussbereit</i> , <i>Warpflammen</i>
---	----	--

*Blaues Feuer:* Schießt wie eine Kartätsche mit folgendem Profil:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
-------------	---------	---------------

12 Zoll	W6+3	<i>Bewegen und Schießen</i> , <i>Langsam Schussbereit</i> , <i>Warpflammen</i>
---------	------	--

Zeigt der Artilleriewürfel eine Fehlfunktion, erleidet der Erhabene Feuerdämon bzw. der Brennende Streitwagen des Tzeentch W6 Treffer der Stärke W6 mit den Sonderregeln *Rüstungsdurchschlagend* und *Warpflammen*.

**Warpflammen:** Attacken und Zaubersprüche mit dieser Sonderregel verfügen über die Sonderregel *Flammenattacken*. Am Ende jeder Phase muss jede Einheit, die durch Attacken oder Zaubersprüche mit dieser Sonderregel mindestens einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust erlitten hat, einen Widerstandstest bestehen oder erleidet W3 weitere Lebenspunktverluste mit den Sonderregeln *Flammenattacken* und *Rüstungsdurchschlagend*. Besteht die Einheit ihren Widerstandstest, erhält sie stattdessen bis zum Ende des Spiels einen *Bonus* (Regenerationswurf +1). Dieser *Bonus* ist kumulativ bis zu einem Maximum von *Regeneration* (2+). Einheiten, die nicht über die Sonderregel *Regeneration* verfügen, erhalten statt des *Bonus* die Sonderregel *Regeneration* (6+).

## SEELENZERMALMER:

**Eiserner Griff:** Bevor der Seelenzermalmer im Nahkampf attackiert, wähle ein feindliches Modell in Basekontakt. Das Modell muss einen Initiativetest bestehen oder alle Attacken, die der Seelenzermalmer in dieser Nahkampfrunde gegen das Modell richtet, treffen automatisch.

**Sensenkanone:** Der Seelenzermalmer kann eine Kartätsche abfeuern. Zeigt der Artilleriewürfel eine Fehlfunktion, erleidet der Seelenzermalmer einen Lebenspunktverlust, der nicht verhindert werden kann.

**Dämonenbeinklaue:** Nachdem der Initiativetest der Sonderregel *Eiserner Griff* abgehandelt wurde, darf sich der Seelenzermalmer dazu entscheiden, alle seine Attacken gegen eine einzelne Attacke der Stärke 10 mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W6)* einzutauschen.

**Dämonischer Auswurf:** Der Dämonische Auswurf folgt den Regeln einer Steinschleuder. Zeigt der Artilleriewürfel eine Fehlfunktion, erleidet der Seelenzermalmer einen Lebenspunktverlust, der nicht verhindert werden kann.

**Hölleneuerschwall:** Der Hölleneuerschwall folgt den Regeln eines Flammenwerfers. Zeigt der Artilleriewürfel eine Fehlfunktion, erleidet der Seelenzermalmer einen Lebenspunktverlust, der nicht verhindert werden kann.

**Warpblick:** Der Warpblick folgt den Regeln einer Speerschleuder.

# GESCHENKE DES CHAOS

Helden dürfen ein oder mehrere Geschenke wählen. Diese zählen ins Budget für Magische Gegenstände. Jedes Geschenk darf nur einmal pro Armee gewählt werden.

## **MAGIEMAGNET** (75 Punkte)

Jedes Mal, wenn ein Zauberer (Freund wie Feind) erfolgreich einen Zauberspruch wirkt, erhält der Träger bei einem Wurf von 5+ einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück. Jedes Mal, wenn ein Zauberer (Freund wie Feind) einen *Kontrollverlust* erleidet, verliert der Träger bei einem Wurf von 4+ einen Lebenspunkt, ohne dass dagegen Schutzwürfe erlaubt sind.

## **UNDURCHDRINGLICHER LEIB** (75 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Widerstand +2).

## **KORPULENZ** (50 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Lebenspunkte +1).

## **KÖRPERLOSE ATTACKEN** (50 Punkte)

Verleiht die Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend* für die Nahkampfattacken des Trägers.

## **VERNARBTE HAUT** (50 Punkte)

Der Träger erhält einen Rüstungswurf (2+).

## **AURA DER UNTERBRECHUNG** (30 Punkte)

Füge Deinem Bannwürfelvorrat in jeder gegnerischen Magiephase einen Würfel hinzu.

## **DUNKLE SEGNUNG** (25 Punkte)

Gewährt einen Rettungswurf (2+) gegen den ersten Lebenspunktverlust im Spiel.

## **ERDRÜCKENDE MASSE** (25 Punkte)

Verleiht die Sonderregel *Auspralltreffer* (W3).

## **GIFTIGER ATEM** (25 Punkte)

Verleiht eine *Atemwaffe* der Stärke 2 mit der Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*.

## **KRAFTVERSCHLINGER** (25 Punkte)

Jedes Mal, wenn der Träger einen feindlichen *Helden* ausschaltet, erhält er einen *Bonus* (vom Spieler gewählter Profilwert +1).

## **ÜBERNATÜRLICHE REFLEXE** (25 Punkte)

Verleiht die Sonderregel *Erstschlag*.

## **SELENFRESSER** (20 Punkte)

Wirf für jeden vom Träger im Nahkampf verursachten, nicht verhinderten Lebenspunktverlust einen W6. Für jedes Ergebnis von 6 erhält er einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

## **UNHEILIGES OPFER** (20 Punkte)

Zu Beginn jeder eigenen Magiephase kann der Träger sich entscheiden, einen seiner Lebenspunkte zu opfern (keine Schutzwürfe). Dafür erhöht sich der Energiewürfelvorrat um 1.

# MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER ALTEN WELT

## MAGISCHE WAFFEN

### RIESENKLINGE (60 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Stärke +3).

### SCHWERT DES BLUTBADES (60 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Attacken +3).

### KLINGE DER ANPASSUNG (50 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Attacken, Stärke +1). Zusätzlich darf der Träger im Nahkampf Attacken opfern und erhält für jede geopfert Attacke einen *Bonus* (Stärke +1).

### OBSIDIANKLINGE (50 Punkte)

*Handwaffe*

Verleiht die Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*.

### GLEISSENDER STAHL (40 Punkte)

*Handwaffe*

Darf nur eingesetzt werden, wenn sich ein Magier mit der Lehre des Metalls in der Armee befindet. Gewährt einen *Bonus* (Trefferwurf +1) und verleiht die Sonderregel *Rüstungsschmelzend*.

### OGERKLINGE (40 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Stärke +2).

### SCHWERT DES HADERS (40 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Attacken +2).

### DUELLKLINGEN (35 Punkte)

*Waffenpaar*

Gewährt Kampfesgeschick 10.

### HELDENTÖTER (30 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Stärke, Attacken +1) für jeden feindlichen *Helden* in Basekontakt mit dem Träger, bzw. dessen Einheit.

### RASIERMESSER (20 Punkte)

*Handwaffe*

Verleiht die Sonderregel *Rüstungsbrechend* (2).

### SCHLACHTENKLINGE (20 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Attacken +1).

### SCHWERT DER KÖNIGE (20 Punkte)

*Handwaffe*

Der Träger und seine Einheit erhalten einen *Bonus* (Kampfergebnis +1).

### SCHWERT DER MACHT (20 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Stärke +1).

### BEHÄNDE KLINGE (15 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt einen *Bonus* (Trefferwurf +1).

### BERSERKERSCHWERT (15 Punkte)

*Handwaffe*

Verleiht die Sonderregel *Raserei*, welche nie verloren gehen kann.

### SCHWERT DES SCHNELLEN TODES (15 Punkte)

*Handwaffe*

Verleiht die Sonderregel *Erstschlag*.

### SEELENSCHLINGER (15 Punkte)

*Speer*

Für jeden vom Seelenschlinger verursachten Lebenspunktverlust, dem eine gewürfelte 6 beim Verwundungswurf voraus gegangen ist, erhält der Träger einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

### ZAUBERRAUBRKLINGE (15 Punkte)

*Handwaffe*

Ein Magier, der durch diese Waffe Lebenspunkte verliert, vergisst pro Lebenspunktverlust einen zufällig ermittelten Zauberspruch.

### KREISCHENDE KLINGE (10 Punkte)

*Handwaffe*

Verleiht die Sonderregel *Angst*.

### REISSENDE KLINGE (10 Punkte)

*Handwaffe*

Verleiht die Sonderregel *Rüstungsbrechend* (1).

### FLAMMENKLINGE (5 Punkte)

*Handwaffe*

Verleiht die Sonderregel *Flammenattacken*.

### GOLDENES SIEGELSCHWERT (5 Punkte)

*Handwaffe*

Gewährt Initiative 10.



**KRIEGERFLUCH**

(5 Punkte)

*Handwaffe*

Ein *Monster* oder *Held* erleidet für jeden verlorenen Lebenspunktverlust durch diese Waffe einen *Malus* (Attacken -1) bis zu einem Minimum von 1.

**RELIQUIENSCHWERT**

(5 Punkte)

*Handwaffe*

Attacken mit der Waffe verwunden immer bei einem Wurf von 5+, es sei denn, es würde bereits ein niedrigerer Wurf genügen.

**SCHWERT DER PEIN**

(5 Punkte)

*Handwaffe*

Ein *Monster* oder *Held*, das durch diese Waffe einen Lebenspunkt verliert, unterliegt für den Rest des Spiels der Sonderregel *Blödheit*.

**ZORN DER HIMMEL**

(5 Punkte)

*Handwaffe*

Verwundungswürfe von 6 unterliegen der Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*.



# MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER DÄMONEN

## MAGISCHE WAFFEN

### DIE EWIGE KLINGE (75 Punkte)

Gewährt einen *Bonus* (Kampfgeschick, Stärke, Initiative, Attacken +W3; wirft zu Beginn jeder Nahkampfphase erneut).

### AXT DES KHORNE (50 Punkte)

*Nur Helden mit dem Mal des Khorne*  
Gewährt einen *Bonus* (Attacken +3), solange sich der Träger in Basekontakt mit mindestens 3 feindlichen Modellen befindet.

### BLUTKLINGE (35 Punkte)

*Nur Helden mit dem Mal des Khorne*  
Gewährt im Nahkampf einen *Bonus* (Stärke +1) und verleiht die Sonderregel *Todesstoß*.

### HÖLLENKLINGE (kostenlos)

*Nur Zerfleischer und Herolde des Khorne*  
Magische Waffe. Verleiht die Sonderregel *Todesstoß*.

### FÄULNISSCHWERT (50 Punkte)

*Nur Helden mit dem Mal des Nurgle*  
Verleiht die Sonderregeln *Giftattacken* und *Multiple Lebenspunktverluste* (2) für die Nahkampfattacken des Trägers.

### SEUCHENFLEGEL (25 Punkte)

*Flegel, Nur Helden mit dem Mal des Nurgle*  
Feindliche *Helden* und *Monster*, die im Nahkampf mindestens einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust durch den Flegel erlitten haben, müssen einen Widerstandstest bestehen oder erleiden einen weiteren Lebenspunktverlust mit der Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*.

### SEUCHENSCHWERT (kostenlos)

*Nur Seuchenhüter und Herolde des Nurgle*  
Magische Waffe. Verleiht die Sonderregel *Giftattacken*.

### PEITSCHES DES VERZWEIFLUNG

*Nur Helden mit dem Mal des Slaanesh* (50 Punkte)  
Schusswaffe mit folgendem Profil:

<b>Reichweite:</b>	<b>Stärke:</b>	<b>Sonderregeln:</b>
12 Zoll	wie Träger	<i>Mehrfachschüsse</i> (2W6)

### SEELENRAUBSCHWERT (25 Punkte)

*Nur Helden mit dem Mal des Slaanesh*  
Feindliche *Helden* und *Monster*, die im Nahkampf mindestens einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust durch das Schwert erlitten haben, müssen einen Initiativtest bestehen oder erleiden einen weiteren Lebenspunktverlust mit der Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*.

### LAUNISCHER STAB (60 Punkte)

*Nur Helden mit dem Mal des Tzeentch*  
Jedes Mal, wenn der Träger erfolgreich einen Zauberspruch wirkt oder bannt, erhält er bei einem Wurf von 5+ bis zum Ende des Spiels einen *Bonus* (Stärke, Attacken +1).

### STAB DES WANDELS (50 Punkte)

*Nur Helden mit dem Mal des Tzeentch*  
Feindliche Modelle, die im Nahkampf mindestens einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust durch den Stab erlitten haben, müssen einen Widerstandstest bestehen oder erleiden weitere W6 Lebenspunktverluste mit der Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*. Sollte ein Modell durch diese weiteren Verwundungen ausgeschaltet werden, erleiden alle Modelle innerhalb von 6 Zoll einen Treffer der Stärke 5 durch die resultierende Explosion.

## MAGISCHE RÜSTUNGEN

### CHAOSRÜSTUNG (kostenlos)

*Nur Skarbrand und Dämonenprinzen*  
Gewährt einen Rüstungswurf (4+).

## TALISMANE

### HALSBAND DES KHORNE (kostenlos)

*Nur Bluthunde des Khorne*  
Talisman. Verleiht die Sonderregel *Magieresistenz* (3).

## VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

### PORTALGLYPHE (75 Punkte)

Wenn Deine Armee die Portalglyphe enthält, darf eine Einheit Deiner Wahl das Spielfeld direkt aus dem Reich des Chaos betreten; sie wird nicht zu Spielbeginn aufgestellt. Platziere zu Beginn eines beliebigen eigenen Spielerzuges einen Marker innerhalb von 12 Zoll um den Träger und lass einen zweiten Marker 3W6 Zoll von dieser Stelle abweichen. Wird der Träger vorher ausgeschaltet, platziere den Marker sofort und lasse den zweiten Marker stattdessen 6W6 Zoll abweichen. Landet der zweite Marker außerhalb des Spielfelds, auf einer Einheit, einem Marker für das Szenario *Schatzsuche* oder unpassierbarem Gelände, verringert sich die Distanz entsprechend bis der zweite Marker platziert werden kann.

Die Einheit wird in der nächsten Unterphase *Restliche Bewegung* des Spielers mittig auf dem Marker in beliebiger Ausrichtung platziert. Nähert sich die Einheit dadurch dem Spielfeldrand, einer anderen Einheit, einem Marker für das Szenario *Schatzsuche* oder unpassierbarem Gelände auf 1 Zoll oder weniger, so wird sie solange in Richtung des ersten Markers verschoben, bis sie platziert werden kann.

Sie darf sich danach bewegen, aber nicht marschieren und gilt in der darauffolgenden Schussphase als bewegt.

### CHROMATISCHER FOLIANT (50 Punkte)

Der Träger darf in jeder eigenen Magiephase den Wurf für die *Winde der Magie* wiederholen. Tut er dies, darf sein Gegner in seiner eigenen, darauf folgenden Magiephase dasselbe tun.

# LEGENDÄRE HELDEN

## SKARBRAND

500 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Skarbrand	8	10	10	7	6	5	10	7	9	Monster (Base 50x100)

**Einheitengröße:** 1

### Ausrüstung:

- Gemetzel und Blutbad
- Chaosrüstung
- Geringe Präsenz des Trotzes

### Sonderregeln:

- Blutrausch
- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Rasendes Brüllen
- Entsetzen
- Hass (alle Gegner)
- Großes Ziel
- Raserei

### Magische Gegenstände

**Gemetzel und Blutbad:** Magische Waffe. Waffenpaar. Verleiht die Sonderregel *Rüstungsdurchschlagend*.

### Sonderregeln

**Blutrausch:** Skarbrand verliert nie seine *Raserei*, zudem unterliegen alle befreundeten und feindlichen Einheiten in 12 Zoll Umkreis der Sonderregel *Hass* (alle Gegner).

**Rasendes Brüllen:** Skarbrand hat eine *Atemwaffe* der Stärke 5.

## KU'GATH SEUCHENVATER

515 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Ku'Gath	6	6	3	6	7	7	4	6	9	Monster (Base 50x100)

**Einheitengröße:** 1

### Ausrüstung:

- Handwaffe
- Nurglingschleuder
- Erhabene Präsenz der Fruchtbarkeit

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Nurgle
- Nurglingbefall
- Schleimspur
- Seuchenvater
- Entsetzen
- Giftattacken
- Großes Ziel
- Hass (Zwerge)
- Regeneration (4+)

### Magie:

Ku'Gath ist ein Zauberer der Stufe 1, der die Lehre des Nurgle verwendet.

### Magische Gegenstände

**Nurglingschleuder:** Magische Waffe. Die Nurglingschleuder ist eine Schusswaffe, die wie eine Steinschleuder abgefeuert wird, und folgendes Profil besitzt:

Reichweite:	Stärke:	Sonderregeln:
12-36 Zoll	3(5)	<i>Bewegen und Schießen,</i> <i>Langsam Schussbereit,</i> <i>Rüstungsdurchschlagend</i>

Im Falle einer Fehlfunktion wird kein Nurgling abgefeuert.

### Sonderregeln

**Nurglingbefall:** Zu Beginn jedes Spielerzuges des Dämonenspielers erhält jede Einheit Nurglinge innerhalb von 6 Zoll um Ku'Gath W3 Lebenspunkte. Dadurch können bereits ausgeschaltete Modelle wieder hinzugefügt werden und Einheiten über ihre Anfangsgröße hinaus vergrößert werden.

**Seuchenvater:** Alle Einheit Nurglinge in 12 Zoll Umkreis profitieren von Ku'Gath *Erhabener Präsenz der Fruchtbarkeit* so, als wenn ein *Held* mit dieser *Präsenz* sich der Einheit angeschlossen hätte.

## N`KARI

535 Punkte

### Profil

N`Kari

B KG BF S W LP I A MW

10 10 6 6 6 5 10 6 10

### Einheitentyp

Monster (Base 50x100)

**Einheitengröße:** 1

### Ausrüstung:

- Klinge der Lustbarkeiten
- Slaanesh Geschmeide

### Sonderregeln:

- Aura des Slaanesh
- Dämonisch
- Elfenfeind
- Großer Verführer
- Mal des Slaanesh
- Riesenklaue
- Entsetzen
- Großes Ziel

### Magie:

N`Kari ist ein Zauberer der Stufe 2, der die Lehre des Slaanesh verwendet.

### Magische Gegenstände

**Klinge der Lustbarkeiten:** Magische Waffe. Für jeden erlittenen Lebenspunktverlust erhält N`Kari einen *Bonus* (Angriff +1). **Slaanesh Geschmeide:** Magische Rüstung. Gewährt einen Rüstungswurf (6+). Zudem erleiden Gegner, die N`Kari im Nahkampf attackieren, einen *Malus* (Trefferwurf -1).

### Sonderregeln

**Aura des Slaanesh:** Feindliche Modelle in 6 Zoll Umkreis erleiden einen *Malus* (Moralwert -1).

**Elfenfeind:** N`Kari darf im Nahkampf gegen alle Arten von Elfen verpatzte Trefferwürfe von 1 wiederholen. Gegen die *Legendären Helden* Teclis und Tyrion darf er alle verpatzten Trefferwürfe wiederholen.

**Großer Verführer:** Alle Modelle (Freund wie Feind) in 12 Zoll Umkreis, die über die beiden Sonderregeln *Dämonisch* und *Mal des Slaanesh* verfügen, erhalten einen *Bonus* (Rettungswurf +1).

**Riesenklaue:** Eine von N`Karis Attacken besitzt die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (W3).

## KAIROS SCHICKSALSWEBER

500 Punkte

### Profil

Kairos

B KG BF S W LP I A MW

8 1 0 5 5 5 1 1 9

### Einheitentyp

Monster (Base 50x100)

**Einheitengröße:** 1

### Ausrüstung:

- Handwaffe
- Seherstab

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Doppelköpfiger Gelehrter
- Mal des Tzeentch
- Orakel der Ewigkeit
- Tzeentchs Botschafter
- Entsetzen
- Fliegen
- Großes Ziel
- Meister der Lehre (Tzeentch)

### Magie:

Kairos ist ein Zauberer der Stufe 4.

### Magische Gegenstände

**Seherstab:** Arkanes Artefakt. Der Seherstab erlaubt es Kairos in jedem eigenen Spielerzug einen beliebigen Würfel zu wiederholen.

### Sonderregeln

**Doppelköpfiger Gelehrter:** Kairos generiert keine Zaubersprüche Sein linker Kopf kennt die Grundzauber der Lehre der Bestien, des Feuers, des Schattens und des Todes; sein rechter Kopf die Grundzauber der Lehre der Himmel, des Lebens, des Lichts und des Metalls. Kairos muss sich in jeder eigenen Magiephase entscheiden, welcher seiner Köpfe seine Zaubersprüche zusätzlich zu den Sprüchen durch die Sonderregel *Meister der Lehre* (Tzeentch) nutzen darf.

**Orakel der Ewigkeit:** Gewährt einen Rettungswurf (4+).

**Tzeentchs Botschafter:** Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12 Zoll mit der Sonderregel *Warpflammen* verursachen mit dieser Sonderregel W6 anstatt W3 Lebenspunktverluste bei einem verpatzten Widerstandstest.

## EKRAC SCHÄDELSAMMLER

180 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Ekrak	5	9	9	5	4	2	9	4	8	Infanterie (Base 25x25)

**Einheitengröße:** 1

**Sonderregeln:**

**Ausrüstung:**

- Schlächterschwert
- Schädelumhang
- Geringe Präsenz des Trotzes
- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Schädel für den Schädelthron
- Hass (alle Gegner)
- Schuppenhaut (6+)

### Magische Gegenstände

**Schlächterschwert:** Magische Waffe. Verleiht die Sonderregeln *Todesstoß* und *Flammenattacken*. In Herausforderungen verleiht das Schwert zudem die Sonderregel *Heldenhafter Todesstoß*.

**Schädelumhang:** Magische Rüstung. Gewährt einen *Bonus* (Rüstungswurf +3).

### Sonderregeln

**Schädel für den Schädelthron:** Ekrak muss immer Herausforderungen aussprechen und annehmen.

## KARANAK DER JÄGER

175 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Karanak	8	7	0	5	5	3	6	5	8	Bestie (Base 25x50)

**Einheitengröße:** 1

**Sonderregeln:**

**Ausrüstung:**

- Messinghalsband des Blutgottes
- Erhabene Präsenz der Wut
- Beute für den Blutgott
- Bluthund
- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Hass (alle Gegner)
- Schuppenhaut (6+)
- Überfall

### Magische Gegenstände

**Messinghalsband des Blutgottes:** Talisman. Karanaks Halsband verleiht die Sonderregel *Magieresistenz* (3).

Zusätzlich erleidet jeder gegnerische Zauberer, der einem *Kontrollverlust* unterliegt, sofort einen Treffer der Stärke 10, bevor die Auswirkungen des *Kontrollverlust* abgehandelt werden.

### Sonderregeln

**Bluthund:** Karanak und seine Einheit dürfen misslungene Würfe für die Sonderregel *Überfall* wiederholen.

**Beute für den Blutgott:** Nominiere zu Beginn des Spiels einen gegnerischen *Helden*. Karanak darf gegen diesen *Helden* alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

## EPIDEMUS

270 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Epidemus	-	5	5	5	5	6	4	3	8	Monströse Infanterie
Sänfte des Nurgle	4	3	3	3	-	-	3	6	-	(Base 50x50)

**Einheitengröße:** 1

### Ausrüstung:

- Seuchenklaue
- Mächtige Präsenz der Virulenz

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Der Seuchenzins
- Giftattacken (nur Sänfte des Nurgle)
- Jünger der Fäulnis
- Mal des Nurgle

### Magische Gegenstände

**Seuchenklaue:** Magische Waffe. Verleiht die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste* (W3). Zudem verwundet Epidemus mit seinen *Giftattacken* bereits auf 5+.

### Sonderregeln

**Der Seuchenzins:** Zähle zu Beginn jedes eigenen Spielerzuges alle bisher im Spiel nicht verhinderten Lebenspunktverluste (bei Freund wie Feind), die durch Modelle mit dem *Mal des Nurgle* und durch Zaubersprüche der Lehre des Nurgle verursacht wurden, zusammen. Konsultiere mit dem Ergebnis die folgende Tabelle. Alle Effekte sind kumulativ und betreffen alle Einheiten (Freund wie Feind) mit dem *Mal des Nurgle* in 12 Zoll Umkreis.

- 0-6: Keine Auswirkung
- 7+: *Bonus* (Stärke +1)
- 14+: *Bonus* (Widerstand +1)
- 21+: Sonderregel *Todesstoß*
- 28+: Verpatzte Rettungswürfe dürfen wiederholt werden.

## MASKE DES SLAANESH

150 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Maske des Slaanesh	6	7	6	4	3	2	7	4	8	Infanterie (Base 25x25)

**Einheitengröße:** 1

### Ausrüstung:

- Handwaffe
- Mächtige Präsenz der Flinkheit

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Der Ewige Tanz
- Mal des Slaanesh
- Schreckliche Schönheit
- Unnatürliche Reflexe

### Magische Gegenstände

-

### Sonderregeln

**Unnatürliche Reflexe:** Gewährt einen Rettungswurf (4+).

**Der Ewige Tanz:** Zu Beginn jeder eigenen Nahkampfphase muss die Maske auswählen, welchen Tanz sie vorführen will, um einer gegnerischen Einheit in Basekontakt einen *Malus* (Profilwert -1 bis zu einem Minimum von 1) hinzuzufügen. Dafür darf sie zwischen den Profilwerten Stärke, Initiative und Moralwert wählen.

**Schreckliche Schönheit:** Einheiten in Basekontakt (Freund wie Feind) dürfen keinerlei Wiederholungswürfe jedweder Art durchführen.

## WECHSELBALG

170 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Wechselbalg	4	3	4	3	3	2	3	1	8	Infanterie (Base 25x25)

**Einheitengröße:** 1

### Ausrüstung:

- Handwaffe
- Geringe Präsenz der Transformation

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Gestaltloser Horror
- Mal des Tzeentch

### Magie:

Der Wechselbalg ist ein Zauberer der Stufe 1, der die Lehre des Tzeentch verwendet.

### Magische Gegenstände

-

### Sonderregeln

**Gestaltloser Horror:** Wähle zu Beginn jeder Nahkampfphase ein gegnerisches Modell in Basekontakt mit dem Wechselbalg. Der Wechselbalg kann bis zum Ende der Phase beliebige der folgenden Profilwerte mit dem gewählten Modell tauschen: Kampfgeschick, Stärke, Widerstand, Initiative und Attacken. Hat das gewählte Modell mehr als einen Profilwert, wie zum Beispiel bei einem berittenen Modell, kann der Wechselbalg den höheren Wert wählen. Der Wechselbalg kann nie die Profilwerte eines gegnerischen Modells übernehmen, das in einer Herausforderung kämpft, es sei denn es befindet sich in einer Herausforderung mit dem Wechselbalg.

## DIE BLAUEN GELEHRTEN

190 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Die Blauen Gelehrten	-	3	3	3	3	2	3	2	7	Kavallerie
Kreisler des Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	(Base 50x50)

**Einheitengröße:** 1

### Ausrüstung:

- Handwaffe
- Schriften der Zauberei

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Tzeentch
- Zauberefänger
- Fliegen
- Meister der Lehre (Tzeentch)

### Magie:

Die Blauen Gelehrten gelten als Zauberer der Stufe 1, der die Lehre des Tzeentch verwendet.

### Magische Gegenstände

**Schriften der Zauberei:** Arkanes Artefakt. Die Blauen Gelehrten dürfen in jeder eigenen Magiephase einen Zauberspruch, der in der letzten Magiephase des Gegners gesprochen wurde, wählen und zusätzlich als eigenen Zauberspruch nutzen. Dieser gilt als *Gebundener Zauberspruch* mit dem entsprechenden Grundzauberwert. Beachte, dass dadurch keine Modelle jedweder Art beschworen werden können.

### Sonderregeln

**Zauberefänger:** Platziere für jeden Zauberspruch, den dein Gegner spricht, einen Marker neben den Blauen Gelehrten. Für jeden Marker dürfen die Blauen Gelehrten im nächsten Spielerzug mit einem zusätzlichen Würfel *Kanalisieren*.

# HELDEN

## BLUTDÄMON

400 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Blutdämon	8	10	10	6	6	5	9	6	9	Monster (Base 50x100)

### Ausrüstung:

- Waffenpaar
- Schwere Rüstung

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Entsetzen
- Fliegen
- Großes Ziel
- Magieresistenz (2)

### Optionen:

- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu.....100 Punkten

## GROSSER VERPESTER

400 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Großer Verpester	6	6	3	6	7	6	4	5	9	Monster (Base 50x100)

### Ausrüstung:

- Handwaffe

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Nurgle
- Entsetzen
- Giftattacken
- Großes Ziel

### Magie:

Ein Großer Verpester ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf aus den Lehren des Nurgle oder des Todes wählen.

### Optionen:

- Darf eine der folgenden Zauberstufen erhalten:
  - Zauberstufe 2.....35 Punkte
  - Zauberstufe 3.....70 Punkte
  - Zauberstufe 4.....105 Punkte
- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu.....100 Punkten

## HÜTER DER GEHEIMNISSE

350 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Hüter der Geheimnisse	10	9	6	6	6	5	10	6	9	Monster (Base 50x100)

### Ausrüstung:

- Handwaffe

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Slaanesh
- Entsetzen
- Großes Ziel

### Magie:

Ein Hüter der Geheimnisse ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf aus den Lehren des Slaanesh oder der Schatten wählen.

### Optionen:

- Darf eine der folgenden Zauberstufen erhalten:
  - Zauberstufe 2.....35 Punkte
  - Zauberstufe 3.....70 Punkte
  - Zauberstufe 4.....105 Punkte
- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu.....100 Punkten



## HERRSCHER DES WANDELS

400 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Herrscher des Wandels	8	6	6	6	6	5	6	5	9	Monster (Base 50x100)

### Ausrüstung:

- Handwaffe

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Tzeentch
- Entsetzen
- Fliegen
- Großes Ziel

### Magie:

Ein Herrscher des Wandels ist ein Zauberer der Stufe 2. Er darf aus den Lehren des Tzeentch oder des Metalls wählen.

### Optionen:

- Darf eine der folgenden Zauberstufen erhalten:
  - Zauberstufe 3.....35 Punkte
  - Zauberstufe 4.....70 Punkte
- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu.....100 Punkten

## DÄMONENPRINZ

250 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Dämonenprinz	8	9	5	6	5	4	8	5	9	Monster (Base 50x50)

### Ausrüstung:

- Handwaffe

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Entsetzen
- Großes Ziel

### Magie:

Ein Dämonenprinz, der ein Zauberer ist, darf aus den Lehren des Nurgle oder des Todes wählen wenn er das Mal des Nurgle trägt, des Slaanesh oder der Schatten wenn er das Mal des Slaanesh trägt, aus den Lehren des Tzeentch oder des Metalls wenn er das Mal des Tzeentch trägt.

### Optionen:

- Muss eines der folgenden Male erhalten:
  - Mal des Khorne.....5 Punkte
  - Mal des Nurgle.....5 Punkte
  - Mal des Slaanesh.....kostenlos
  - Mal des Tzeentch.....10 Punkte
- Darf eine der folgenden Zauberstufen erhalten:
  - Zauberstufe 1.....35 Punkte
  - Zauberstufe 2.....70 Punkte
  - Zauberstufe 3.....105 Punkte
  - Zauberstufe 4.....140 Punkte
- Darf eine Chaosrüstung erhalten.....20 Punkte
- Darf die Sonderregel *Fliegen* erhalten.....40 Punkte
- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu.....75 Punkten

## HEROLD DES KHORNE

90 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Herold des Khorne	5	7	7	5	4	2	6	3	8	Infanterie (Base 25x25)

### Ausrüstung:

- Höllenklinge

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Magieresistenz (1)
- Schuppenhaut (6+)

### Optionen:

- Darf eine *Präsenz* des Chaos erhalten:
  - Geringe Präsenz des Trotzes.....30 Punkte
  - Mächtige Präsenz des Zorns.....30 Punkte
  - Erhabene Präsenz der Wut.....40 Punkte
- Darf auf einem der folgenden Reittiere reiten:
  - Moloch des Khorne.....50 Punkte
  - Bluthron des Khorne.....120 Punkte
- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu.....50 Punkten

## HEROLD DES NURGLE

90 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Herold des Nurgle	4	5	5	5	5	2	4	3	8	Infanterie (Base 25x25)

### Ausrüstung:

- Seuchenschwert

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Nurgle

### Magie:

Ein Herold des Nurgle, der ein Zauberer ist, darf aus den Lehren des Nurgle oder des Todes wählen.

### Optionen:

- Zauberstufe 1.....35 Punkte
- Darf eine *Präsenz* des Chaos erhalten:
  - Geringe Präsenz der Ansteckung.....30 Punkte
  - Mächtige Präsenz der Virulenz.....40 Punkte
  - Erhabene Präsenz der Fruchtbarkeit.....45 Punkte
- Darf auf einem der folgenden Reittiere reiten:
  - Fäulnisfliege.....45 Punkte
    - Darf einen Seuchenrüssel erhalten.....5 Punkte
    - Darf einen Giftstachel erhalten.....10 Punkte
  - Säufte des Nurgle.....50 Punkte
- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu..... 50 Punkten

## HEROLD DES SLAANESH

70 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Herold des Slaanesh	6	7	6	4	3	2	7	4	8	Infanterie (Base 25x25)

### Ausrüstung:

- Handwaffe

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Slaanesh

### Magie:

Ein Herold des Slaanesh, der ein Zauberer ist, darf aus den Lehren des Slaanesh oder der Schatten wählen.

### Optionen:

- Zauberstufe 1.....35 Punkte
- Darf eine *Präsenz* des Chaos erhalten:
  - Geringe Präsenz der Anmut.....5 Punkte
  - Mächtige Präsenz der Flinkheit.....35 Punkte
  - Erhabene Präsenz der Betörung.....40 Punkte
- Darf auf einem der folgenden Reittiere reiten:
  - Slaaneshpferd.....25 Punkte
  - Jagdstreitwagen des Slaanesh.....85 Punkte
  - Erhabener Jagdstreitwagen des Slaanesh\*.....160 Punkte
- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu..... 50 Punkten

\*Der Herold ersetzt die Erhabene Kurtisane.

## HEROLD DES TZEENTCH

90 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Herold des Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8	Infanterie (Base 25x25)

### Ausrüstung:

- Handwaffe

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Mal des Tzeentch

### Magie:

Ein Herold des Tzeentch ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf aus den Lehren des Tzeentch oder des Metalls wählen.

### Optionen:

- Zauberstufe 2.....35 Punkte
- Darf eine *Präsenz* des Chaos erhalten:
  - Geringe Präsenz der Transformation.....10 Punkte
  - Mächtige Präsenz der Beschwörung.....30 Punkte
  - Erhabene Präsenz des Wandels.....35 Punkte
- Darf auf einem der folgenden Reittiere reiten:
  - Flugdämon des Tzeentch.....20 Punkte
  - Brennender Streitwagen des Tzeentch\*.....60 Punkte
    - Darf *Blaue Horror Besatzung* erhalten.....20 Punkte
- Darf Geschenke des Chaos und Magische Waffen erhalten bis zu..... 50 Punkten

### ARMEESTANDARTE

Ein Herold pro Armee darf für +25 Punkte die Armeestandarte tragen. Er darf ein Magisches Banner ohne Punktlimit erhalten. Wenn sein Budget dadurch nicht aufgebraucht ist, darf er weitere Geschenke des Chaos und Magische Gegenstände erhalten.

\*Der Herold ersetzt den Erhabenen Feuertämon.

## ERHABENER FEUERDÄMON

90 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Erhabener Feuerdämon	6	4	4	4	4	3	4	3	7	Infanterie (Base 25x25)

### Ausrüstung:

- Handwaffe

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Erhabenes Feuer des Tzeentch
- Mal des Tzeentch
- Warpflammen

## REITTIERE

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Moloch des Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	Monströse Bestie (Base 50x75)
Fäulnisfliege	1	3	3	5	5	3	2	3	7	Monströse Bestie (Base 75x50)
Sänfte des Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7	Monströse Bestie (Base 50x50)
Slaaneshpferd	10	3	0	3	3	1	5	1	7	Bestie (Base 25x50)
Flugdämon des Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	Bestie (Base 50x50)

### Sonderregeln:

- *Moloch des Khorne*: Dämonisch, Mal des Khorne, Messingbehemoth
- *Fäulnisfliege*: Dämonisch, Mal des Nurgle, Schweben
- *Sänfte des Nurgle*: Dämonisch, Jünger der Fäulnis, Mal des Nurgle, Giftattacken
- *Slaaneshpferd*: Dämonisch, Mal des Slaanesh, Giftattacken, Leichte Kavallerie
- *Flugdämon des Tzeentch*: Dämonisch, Mal des Tzeentch, Fliegen

## BLUTTHRON DES KHORNE

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Blutthron	7	5	-	5	5	4	2	3	-	Streitwagen (Rüstungswurf 3+)
Zerfleischer	-	5	5	4	-	-	4	1	7	(Base 50x100)

**Besatzung:** 2 Zerfleischer

### Ausrüstung Besatzung:

- Höllenklinge

### Sonderregeln:

- Blutmahl
- Dämonenmaschine
- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Totem des endlosen Blutvergießens

# STANDARD

## ZERFLEISCHER

12 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Zerfleischer	5	5	3	4	3	1	4	1	7	Infanterie
Höllenkrieger	5	5	3	4	3	1	4	2	7	(Base 25x25)

**Einheitengröße:**  
10+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Magieresistenz (1)
- Schuppenhaut (6+)

**Optionen:**

- Werte einen Zerfleischer zum Höllenkrieger auf.....10 Punkte
- Werte einen Zerfleischer zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Zerfleischer zum Standartenträger auf.....10 Punkte
  - Der Standartenträger darf eine Magische Standarte erhalten bis zu.....25 Punkten

**Ausrüstung:**

- Höllenklinge

## SEUCHENHÜTER

13 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Seuchenhüter	4	3	3	4	4	1	2	1	7	Infanterie
Seuchenbewahrer	4	3	3	4	4	1	2	2	7	(Base 25x25)

**Einheitengröße:**  
10+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Nurgle

**Optionen:**

- Werte einen Seuchenhüter zum Seuchenbewahrer auf...10 Punkte
- Werte einen Seuchenhüter zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Seuchenhüter zum Standartenträger auf.....10 Punkte
  - Der Standartenträger darf eine Magische Standarte erhalten bis zu.....25 Punkten

**Ausrüstung:**

- Seuchenschwert

## DÄMONETTEN

10 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Dämonette	6	5	4	3	3	1	5	2	7	Infanterie
Kurtisane	6	5	4	3	3	1	5	3	7	(Base 25x25)

**Einheitengröße:**  
10+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Slaanesh

**Optionen:**

- Werte eine Dämonette zur Kurtisane auf.....10 Punkte
- Werte eine Dämonette zur Musikerin auf.....10 Punkte
- Werte eine Dämonette zur Standartenträgerin auf.....10 Punkte
  - Die Standartenträgerin darf eine Magische Standarte erhalten bis zu.....25 Punkten

**Ausrüstung:**

- Handwaffe

## ROSA HORRORS

13 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Rosa Horror	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie
Gleißender Horror	4	3	3	3	3	1	3	2	7	(Base 25x25)

**Einheitengröße:**  
10+

**Sonderregeln:**

- Blaue Horrors
- Dämonisch
- Hexenzirkel
- Mal des Tzeentch

**Optionen:**

- Werte einen Rosa Horror zum Gleißenden Horror auf...10 Punkte
- Werte einen Rosa Horror zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Rosa Horror zum Standartenträger auf.....10 Punkte
  - Der Standartenträger darf eine Magische Standarte erhalten bis zu.....25 Punkten

**Ausrüstung:**

- Handwaffe

**Magie:**

Ein Einheit Rosa Horros gilt als Zauberer der Stufe 1, der die Lehre des Tzeentch verwendet.

# UNTERSTÜTZUNG

<b>BLUTHUNDE DES KHORNE</b>										<b>30 Punkte pro Modell</b>
<b>Profil</b>	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>S</b>	<b>W</b>	<b>LP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>MW</b>	<b>Einheitentyp</b>
Bluthund	8	5	0	5	4	2	4	2	7	Bestie (Base 25x50)

**Einheitengröße:**  
5+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Schuppenhaut (6+)

**Optionen:**

- Die gesamte Einheit darf die Sonderregel *Überfall* erhalten.....3 Punkte pro Modell

**Ausrüstung:**

- Halsband des Khorne

<b>NURGLINGE</b>										<b>25 Punkte pro Modell</b>
<b>Profil</b>	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>S</b>	<b>W</b>	<b>LP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>MW</b>	<b>Einheitentyp</b>
Nurgling	4	3	3	3	3	4	3	4	7	Schwarm (Base 40x40)

**Einheitengröße:**  
2+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Nurgle
- Giftattacken
- Kundschafter

<b>SEUCHENKRÖTEN DES NURGLE</b>										<b>24 Punkte pro Modell</b>
<b>Profil</b>	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>S</b>	<b>W</b>	<b>LP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>MW</b>	<b>Einheitentyp</b>
Seuchenkröte	6	3	0	4	4	2	1	2	5	Monströse Bestie (Base 50x50)

**Einheitengröße:**  
3+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Nurgle
- Giftattacken

<b>JÄGERINNEN DES SLAANESH</b>										<b>20 Punkte pro Modell</b>
<b>Profil</b>	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>S</b>	<b>W</b>	<b>LP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>MW</b>	<b>Einheitentyp</b>
Dämonette	6	5	4	3	3	1	5	2	7	Kavallerie
Kurtisane	6	5	4	3	3	1	5	3	7	(Base 25x50)
Slaaneshpferd	10	3	0	3	3	1	5	1	7	

**Einheitengröße:**  
5+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Einullender Duft
- Mal des Slaanesh
- Giftattacken (nur Slaaneshpferd)
- Leichte Kavallerie

**Optionen:**

- Werte eine Dämonette zur Kurtisane auf.....10 Punkte
- Werte eine Dämonette zur Musikerin auf.....10 Punkte
- Werte eine Dämonette zur Standartenträgerin auf.....10 Punkte
- Die Standartenträgerin darf eine Magische Standarte erhalten bis zu.....25 Punkten

**Ausrüstung:**

- Handwaffe (nur Reiterin)

## FEUERDÄMONEN DES TZEENTCH

30 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Feuerdämon	6	2	4	4	4	2	4	2	7	Infanterie
Feuerspeier	6	2	5	4	4	2	4	2	7	(Base 25x25)

### Einheitengröße:

3+

### Sonderregeln:

- Dämonisch
- Flammen des Tzeentch
- Mal des Tzeentch
- Warpflammen
- Plänkler

### Optionen:

- Werte einen Feuerdämon zum Feuerspeier auf.....10 Punkte

### Ausrüstung:

- Handwaffe

# ELITE

## CHAOSFURIEN

15 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Chaosfurie	4	3	0	4	3	1	4	1	2	Infanterie (Base 20x20)

**Einheitengröße:**  
5+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Fliegen

**Optionen:**

- Die gesamte Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:
  - Mal des Khorne.....2 Punkte pro Modell
  - Mal des Nurgle..... 2 Punkte pro Modell
  - Mal des Slaanesh..... 2 Punkte pro Modell
  - Mal des Tzeentch..... 2 Punkte pro Modell

**Ausrüstung:**

- Handwaffe

## ZERSCHMETTERER DES KHORNE

65 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Zerfleischer	5	5	3	4	3	1	4	1	7	Monströse Kavallerie
Höllenkrieger	5	5	3	4	3	1	4	2	7	(Base 50x75)
Moloch des Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	

**Einheitengröße:**  
3+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Messingbehemoth
- Magieresistenz (1)
- Schuppenhaut (6+)

**Optionen:**

- Werte einen Zerfleischer zum Höllenkrieger auf.....10 Punkte
- Werte einen Zerfleischer zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Zerfleischer zum Standartenträger auf.....10 Punkte
  - Der Standartenträger darf eine Magische Standarte erhalten bis zu.....50 Punkten

**Ausrüstung:**

- Höllenklinge  
(nur Reiter)

## SCHLEIMBESTIEN DES NURGLE

60 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Schleimbestie	4	3	0	4	5	4	2	W6+1	7	Monströse Infanterie (Base 40x40)

**Einheitengröße:**  
3+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Nurgle
- Schleimspur
- Giftattacken
- Regeneration (4+)
- Zufällige Attacken (W6+1)

## POCKENREITER DES NURGLE

35 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Seuchenhüter	4	3	3	4	4	1	2	1	7	Monströse Kavallerie
Seuchenbewahrer	4	3	3	4	4	1	2	2	7	(Base 50x50)
Seuchenkröte	6	3	0	4	4	2	1	2	5	

**Einheitengröße:**  
3+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Nurgle
- Giftattacken

**Optionen:**

- Werte einen Seuchenhüter zum Seuchenbewahrer auf...10 Punkte
- Werte einen Seuchenhüter zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Seuchenhüter zum Standartenträger auf.....10 Punkte
  - Der Standartenträger darf eine Magische Standarte erhalten bis zu.....50 Punkten

**Ausrüstung:**

- Seuchenschwert  
(nur Reiter)

## SLAANESHBESTIEN

55 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Slaaneshbestie	10	4	0	4	4	3	6	3	7	Monströse Bestie (Base 40x40)

**Einheitengröße:**  
3+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Einlullender Duft
- Mal des Tzeentch

## JAGDSTREITWAGEN DES SLAANESH

90 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Jagdstreitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Streitwagen
Dämonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	(Rüstungswurf 6+)
Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	(Base 50x100)

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung (Besatzung):**

- Handwaffe

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Slaanesh
- Giftattacken (nur Slaaneshpferde)

**Besatzung:**

2 Dämonetten

**Ausrüstung (Jagdstreitwagen):**

- Sensenklingen

**Zugtier:**

2 Slaaneshpferde

## HÖLLENSCHINDER DES SLAANESH

100 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Erhabener Jagdstreitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Streitwagen
Erhabene Kurtisane	-	5	4	3	-	-	5	4	7	(Rüstungswurf 6+)
Dämonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	(Base 100x50)
Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung (Besatzung):**

- Handwaffe

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Slaanesh
- Seelenduft
- Giftattacken (nur Slaaneshpferde)

**Besatzung:**

1 Erhabene Kurtisane  
2 Dämonetten

**Ausrüstung (Jagdstreitwagen):**

- Sensenklingen

**Zugtier:**

2 Slaaneshpferde

## KREISCHER DES TZEENTCH

30 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Kreischer des Tzeentch	1	3	0	4	4	2	4	3	7	Bestie (Base 40x40)

**Einheitengröße:**  
3+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Tzeentch
- Tiefflugangriff
- Warpmaul
- Fliegen



# SELTEN

## SEELENZERMALMER

250 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Seelenzermalmer	8	3	3	6	7	6	3	4	7	Monster (Base x)

**Einheitengröße:**  
1

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Eiserner Griff
- Bewegen und Schießen
- Entsetzen
- Großes Ziel
- Schuppenhaut (4+)

**Ausrüstung:**

- Handwaffe
- Sensenkanone

**Optionen:**

- Muss eines der folgenden Male erhalten:
  - Mal des Khorne.....5 Punkte
  - Mal des Nurgle.....5 Punkte
  - Mal des Slaanesh.....kostenlos
  - Mal des Tzeentch.....10 Punkte
- Darf eine Dämonenbeinklaue erhalten.....10 Punkte
- Darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:
  - Dämonischer Auswurf.....50 Punkte
  - Höllenfeuerschwall.....50 Punkte
  - Warpblick.....55 Punkte

## SCHÄDELKANONE DES KHORNE

200 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Schädelkanone	7	5	-	5	5	4	2	3	-	Streitwagen
Zerfleischer	-	5	3	4	-	-	4	1	7	(Rüstungswurf 3+) (Base 50x100)

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung (Besatzung):**

- Höllenklinge

**Sonderregeln:**

- 2 Seltene Auswahlen
- Blutmahl
- Dämonenmaschine
- Dämonisch
- Mal des Khorne
- Bewegen und Schießen

**Besatzung:**

2 Zerfleischer

**Ausrüstung (Schädelkanone):**

- Sensenklingen
- Schädelkanone

## SEUCHENDROHNEN DES NURGLE

60 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Seuchenhüter	4	3	3	4	4	1	2	1	7	Monströse Kavallerie
Seuchenbewahrer	4	3	3	4	4	1	2	2	7	(Base 50x75)
Fäulnisfliege	1	3	3	5	5	3	2	3	7	

**Einheitengröße:**  
3+

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Nurgle
- Schweben

**Ausrüstung:**

- Seuchenschwert (nur Reiter)

**Optionen:**

- Werte einen Seuchenhüter zum Seuchenbewahrer auf.....10 Punkte
- Werte einen Seuchenhüter zum Musiker auf.....10 Punkte
- Werte einen Seuchenhüter zum Standartenträger auf.....10 Punkte
  - Der Standartenträger darf eine Magische Standarte erhalten bis zu.....25 Punkten
- Die gesamte Einheit darf Totenköpfe erhalten.....10 Punkte pro Modell
- Die Fäulnisfliegen dürfen eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Seuchenrüssel.....5 Punkte pro Modell
  - Giftstachel.....10 Punkte pro Modell

## ERHABENER JAGDSTREITWAGEN DES SLAANESH

170 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Erhabener Jagdstreitwagen	-	-	-	5	4	8	-	-	-	Streitwagen
Erhabene Kurtisane	-	5	4	3	-	-	5	4	7	(Rüstungswurf 6+)
Dämonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	(Base 100x150)
Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung (Besatzung):**

- Handwaffe

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Mal des Slaanesh
- Aufpralltreffer (2W6+1)
- Giftattacken (nur Slaaneshpferde)

**Besatzung:**

1 Erhabene Kurtisane  
3 Dämonetten

**Ausrüstung (Jagdstreitwagen):**

- Sensenklingen

**Zugtier:**

4 Slaaneshpferde

## BRENNENDER STREITWAGEN DES TZEENTCH

120 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Brennender Streitwagen des Tzeentch	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Streitwagen
Erhabener Feuerdämon	-	4	4	4	-	-	4	3	7	(Base 50x100)
Kreischer des Tzeentch	1	3	0	4	-	-	4	3	-	

**Einheitengröße:** 1

**Ausrüstung**

**(Besatzung):**

- Handwaffe

**Sonderregeln:**

- Dämonisch
- Erhabenes Feuer des Tzeentch (nur Erhabener Feuerdämon)
- Mal des Tzeentch
- Warpflammen (nur Erhabener Feuerdämon)
- Fliegen

**Optionen:**

- Darf Blaue Horror Besatzung erhalten.....20 Punkte

**Besatzung:**

1 Erhabener  
Feuerdämon

**Ausrüstung**

**(Streitwagen):**

- Sensenklingen

**Zugtier:**

2 Kreischer des  
Tzeentch

# ZUSAMMENFASSUNG

<b>Legendäre Helden</b>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Skarbrand	8	10	10	7	6	5	10	7	9	Mon
Ku'Gath Seuchenvater	6	6	3	6	7	7	4	6	9	Mon
N'Kari	10	10	6	6	6	5	10	6	10	Mon
Kairos Schicksalsweber	8	1	0	5	5	5	1	1	9	Mon
Ekrak Schädelmaler	5	9	9	5	4	2	9	4	8	Inf
Karanak	8	7	0	5	5	3	6	5	8	Bes
Epidemus	-	5	5	5	5	6	4	3	8	MoI
- Säufte des Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7	-
Maske des Slaanesh	6	7	6	4	3	2	7	4	8	Inf
Wechselbalg	4	3	4	3	3	2	3	1	8	Inf
Die Blauen Gelehrten	-	3	3	3	3	2	3	2	7	Kav
- Kreischer des Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	-

<b>Helden</b>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Blutdämon	8	10	10	6	6	5	9	6	9	Mon
Großer Verpester	6	6	3	6	7	6	4	5	9	Mon
Hüter der Geheimnisse	10	9	6	6	6	5	10	6	9	Mon
Herrscher des Wandels	8	6	6	6	6	5	6	5	9	Mon
Dämonenprinz	8	9	5	6	5	4	8	5	9	Mon
Herold des Khorne	5	7	7	5	4	2	6	3	8	Inf
Herold des Nurgle	4	5	5	5	5	2	4	3	8	Inf
Herold des Slaanesh	6	7	6	4	3	2	7	4	8	Inf
Herold des Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8	Inf
Erhabener Feurdämon	6	4	4	4	4	3	4	3	7	Inf

<b>Standard</b>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Zerfleischer	5	5	3	4	3	1	4	1	7	Inf
- Höllenkrieger	5	5	3	4	3	1	4	2	7	Inf
Seuchenhüter	4	3	3	4	4	1	2	1	7	Inf
- Seuchenbewahrer	4	3	3	4	4	1	2	2	7	Inf
Dämonetten	6	5	4	3	3	1	5	2	7	Inf
- Kurtisane	6	5	4	3	3	1	5	3	7	Inf
Rosa Horrors	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
- Gleißender Horror	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Inf

<b>Unterstützung</b>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Bluthunde des Khorne	8	5	0	5	4	2	4	2	7	Bes
Nurglinge	4	3	3	3	3	4	3	4	7	Sch
Seuchenkröten	6	3	0	4	4	2	1	2	5	MoB
Jägerinnen des Slaanesh	6	5	4	3	3	1	5	2	7	Kav
- Kurtisane	6	5	4	3	3	1	5	3	7	Kav
- Slaaneshpferd	10	3	0	3	3	1	5	1	7	-
Feurdämonen	6	2	4	4	4	2	4	2	7	Inf
- Feuerspeier	6	2	5	4	4	2	4	2	7	Inf

<b>Elite</b>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Chaosfuriere	4	3	0	4	3	1	4	1	2	Inf
Zerschmetterer des Khorne	5	5	3	4	3	1	4	1	7	MoK
- Höllenkrieger	5	5	3	4	3	1	4	2	7	MoK
- Moloch des Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	-
Schleimbestien des Nurgle	4	3	0	4	5	4	2	W6+1	7	MoB
Pockenreiter	4	3	3	4	4	1	2	1	7	MoK
- Seuchenbewahrer	4	3	3	4	4	1	2	2	7	MoK
- Seuchenkröte	6	3	0	4	4	2	1	2	5	-
Slaaneshbestien	10	4	0	4	4	3	6	3	7	MoB
Jagdstreitwagen d. Slaanesh	-	-	-	5	4	4	-	-	-	StW
- Dämonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-
- Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-
Höllenschinder d. Slaanesh	-	-	-	5	4	4	-	-	-	StW
- Erhabene Kurtisane	-	5	4	3	-	-	5	4	7	-
- Dämonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-
- Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-
Kreischer des Tzeentch	1	3	0	4	4	2	4	3	7	Bes

<b>Selten</b>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Seelenzermalmer	8	3	3	6	7	6	3	4	7	Mon
Schädelkanone des Khorne	7	5	-	5	5	4	2	3	-	StW
- Zerfleischer	-	5	3	4	-	-	4	1	7	-
Seuchendrohnen des Nurgle	4	3	3	4	4	1	2	1	7	MoK
- Seuchenbewahrer	4	3	3	4	4	1	2	2	7	-
- Fäulnisfliege	1	3	3	5	5	3	2	3	7	-
Erhabener Jagdstreitwagen	-	-	-	5	4	8	-	-	-	StW
- Erhabene Kurtisane	-	5	4	3	-	-	5	4	7	-
- Dämonette	-	5	4	3	-	-	5	2	7	-
- Slaaneshpferd	10	3	0	3	-	-	5	1	-	-
Brennender Streitwagen des Tzeentch	-	-	-	4	4	4	-	-	-	StW
- Erhabener Feurdämon	-	4	4	4	-	-	4	3	7	-
- Kreischer des Tzeentch	1	3	0	4	-	-	4	3	-	-

<b>Reittiere</b>	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Typ
Moloch des Khorne	7	5	0	5	4	3	2	3	7	MoB
Fäulnisfliege	1	3	3	5	5	3	2	3	7	MoB
Säufte des Nurgle	4	3	3	3	3	4	3	6	7	MoB
Slaaneshpferd	10	3	0	3	3	1	5	1	7	Bes
Flugdämon des Tzeentch	1	3	0	4	4	1	4	3	7	Bes
Blutthron des Khorne	7	5	-	5	5	4	2	3	-	StW
- Zerfleischer	-	5	5	4	-	-	4	1	7	-

## Einheitentypen:

Inf=Infanterie, Bes=Bestie, Sch=Schwarm, Kav=Kavallerie, MoI=Monströse Infanterie, MoB=Monströse Bestie, MoK=Monströse Kavallerie, Mon=Monster, StW=Streitwagen, KrM=Kriegsmaschine, Ein=Einzigartig

Dieses Dokument ist komplett inoffiziell und wird nicht von Games Workshop Limited unterstützt.