

## Krieger des Chaos Version 1.1

Charaktermodelle	Standard	Unterstützung	Elite	Seltene
Dämonenprinz	Chaosbarbaren	Chaoshunde	Knochensammler	Chaosbrut
Kriegsherr	Chaoskrieger	Chaosbarbarenreiter	Auserkorene Chaosritter	Chaosriese
Meisterhexer	Verstoßene	Chaosstreitwagen	Höllenjäger	Drachenoger-Shaggoth
Erhabener Held	Kultisten	Auserkorene	Chaostrolle	Mutalith-Wandelbestie
Chaoshexer		Chaosoger	Drachenoger	Schlächterbestie
Stammesführer		Chaosritter	Chimäre	Schädelbrecher
Schamane			Kriegsschrein	Todbringer
			Blutbestienstreitwagen	Große Chaosbrut
			Fürsten der Fäulnis	Riesige Chaosstachelbestie
			Cockatrice	Hüter des Zorns

### Regeländerungen

**Mal des Nurgle:** Einheiten und Modelle die ein Modell mit dem Mal des Nurgle im Nahkampf attackieren, erhalten dabei einen Malus von -2 auf ihr Kampfgeschick. Dieser Malus kommt nicht zur Anwendung, wenn das Modell mit dem Mal des Nurgle selber zuschlägt. Ignoriere die Regel aus dem Armeebuch.

**Mal des Khorne:** überträgt sich nie auf Reittiere

**Lohn des Chaos:** Einheiten mit dieser Regel dürfen mit 1 W6 auf folgender Tabelle würfeln, der Effekt gilt für das gesamte Spiel:

- 1 +1 Bewegung
- 2 +1 Kampfgeschick
- 3 +1 Stärke
- 4 +1 Attacken
- 5 +1 Rüstungswurf
- 6 *Unnachgiebigkeit*

**Benebelnder Duft:** Einheiten ohne Mal des Slaanesh in Basekontakt mit einem Modell mit dieser Sonderregel erhalten einen Malus von -1 auf Kampfgeschick und Initiative.

**Warpflammen:** gelten zusätzlich als *Flammenattacken*

## Charaktermodelle:

**Dämonenprinz:** *Unerschütterlichkeit* wird durch *dämonische Instabilität* ersetzt, *Großes Ziel*, gilt als *Dämon*

**Kriegsherr**

**Meisterhexer**

**Erhabener Held**

**Hexer**

**Stammesführer:** Charaktermodell, 70P, **Base 25X25**

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

- Mal des Slaanesh 2P, Mal des Khorne, Tzeentch, Nurgle 3P
- Darf magische Gegenstände bis 50P erhalten.
- Aufwertungen: *Armeestandardenträger* 25P,
- Reittiere: Streitwagen 110P, Pferd (*leichte Kavallerie*, Profil siehe Chaosbarbarenreiter) 10P,
- Ausrüstung: Schild, leichte Rüstung, Speer, zusätzliche Handwaffe, Wurfspeer je 2P, Wurfäxte 3P, Zweihandwaffe 4P

**Schamane:** Charaktermodell, 70 Punkte, Zauberer der Stufe 1, darf für 35 Punkte eine zweite Magiestufe erhalten

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

- Darf nur gewählt werden, wenn kein Meisterhexer oder Chaoshexer in der Armee enthalten ist
- Darf nur gewählt werden, wenn sich eine Einheit Chaosbarbaren in der Armee befindet; er muss sich dieser Einheit anschließen
- Darf magische Gegenstände bis 50 Punkte erhalten
- Magielehren: Tod, Schatten, Bestien

## Reittiere:

**Chaosross:** *Angst*

**Dämonisches Reittier**

**Sänfte des Nurgle:** *Achtung Sir!* in Nurgle-Infanterie

**Moloch**

**Slaaneshpferd**

**Flugdämon**

**Kriegsschrein:** Der Rettungswurf des Schreins überträgt sich auf einen etwaigen Reiter

**Chaosstreitwagen:** Nurgle-Mal - 5P

**Blutbestienstreitwagen**

**Manticor:** 140P, 4+ Rüstungswurf kostenlos, für Helden verfügbar

**Chaosdrache**

## Kerneinheiten:

**Chaosbarbaren:** (Grundkosten 5P/Modell, Flegel, Zweihänder je -1P)

**Chaoskrieger:** Zweite Handwaffe 1P, Hellebarde und Zweihandwaffe je 2P

**Verstoßene:** zusätzliche Sonderregeln: *Vorhut* und *Plänkler*; Punktekosten -2; schalten erst ab 10+ Modellen eine Unterstützungseinheit frei

**Kultisten:** Bases 20x20, 5P, Kommando-Modelle je 10P, zusätzliche Handwaffe

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

Der angebetete Gott wird kostenlos gewählt, die Einheit trägt aber nicht sein Mal.

- *Nurgle - Seuchenpilger:* Modelle ohne das Mal des Nurgle in Basekontakt mit der Einheit erleiden zu Beginn jeder Nahkampfphase einen automatischen Stärke 2-Treffer.
- *Khorne - Schlachtenbummler:* Sobald die Einheit mindestens 1 Modell im Nahkampf tötet, verfällt sie in *Raserei*. Dies gilt auch, wenn die Einheit den Nahkampf verliert, nicht aber wenn sie daraufhin flieht.
- *Tzeentch - Geheimbund:* Die Einheit erlaubt einen zusätzlichen Kanalisierungswurf, wenn sie nicht flieht.
- *Slaanesh - Sadistenkult:* Eigene Verluste zählen nur zur Hälfte (aufgerundet) gegen das Kampfergebnis.

## Unterstützungseinheiten:

**Chaoshunde**

**Chaosbarbarenreiter**

**Chaosstreitwagen:** Nurgle-Mal -5P

**Auserkorene:** Schilde 1P, *Waffenarsenal:* zweite Handwaffe, Hellebarde, Zweihandwaffe kostenlos, *Lohn des Chaos*-Tabelle statt der Tabelle im Armeebuch s.o.

**Chaosoger:** Chausrüstung; Khorne-, Nurgle- und Tzeentchmal 3P/Modell

**Chaosritter: 35 Punkte pro Modell**

## Eliteeinheiten:

**Auserkorene Chaosritter:** 45P, Aufwertungen, Basegröße und Male wie Chaosritter, *Lohn des Chaos* (Ergebnis 5 wird wiederholt)

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

**Höllenjäger:** *Benebelnder Duft*; Verwundungen durch Höllengeißeln können nicht pariert werden

**Chaostrolle:** 40P/Modell, mutierende Regeneration: Bei 2 oder mehr regenerierten Wunden in einer Phase darf die Einheit auf der *Lohn des Chaos*-Tabelle würfeln s.o.

**Drachenger:** Widerstand 5; gelten als 1,5 Eliteauswahlen, negieren Standhaftigkeit wie monströse Kavallerie

**Chimäre:** Regeneration 40P; gilt als 1,5 Eliteauswahlen

**Kriegsschrein**

**Blutbestienstreitwagen**

**Cockatrice** (Sturm der Magie): 150P

**Fürsten der Fäulnis:** (Putrid Blightkings, End Times: Glottkin) 60P/Modell

**Knochensammler:** (Skullreapers, End Times: Archaon) verzauberte Waffen 10P/Modell

## Seltene Einheiten:

**Chaosbrut:** Bewegung 3W6

**Chaosriese:** 150P

**Drachener-Shaggoth:** 200P, Widerstand 6,

**Mutalith-Wandelbestie:** 180P, generiert einen (1) Energiewürfel

**Schlächterbestie:** 170P, +2 Attacken, keine zusätzlichen Klauen

**Schädelbrecher:** +10P/Modell

**Hüter des Zorns:** (Wrathmongers, End Times: Archaon); 60P/Modell

**Todbringer:** B6, unterliegt nicht mehr der Regel *Monster und Treiber*. Beschuss trifft auf 5+ die Chaoszwerge (wie bei einem gerittenen Monster). Gilt als 2 Seltene Auswahlen, gilt als Dämon. **Unterliegt der Sonderregel Dämonisch Instabil und nicht mehr der Sonderregel Unerschütterlichkeit. Kosten: 200P.**

**Große Chaosbrut** (Sturm der Magie): Alle Male kosten je 10P, Mal des Nurgle gewährt *Giftattacken*

**Riesige Chaosstachelbestie** (Sturm der Magie): Alle Mal kosten je 10P, Mal des Nurgle gibt Gift statt dem beschriebenen Effekt

## Themenarmeen

### Monsterhorde

Eine Monsterhorde besteht ausschließlich aus Bestien, monströser Infanterie, Drachenern und Monstern.

Eine Monsterhorde unterliegt folgenden Sonderregeln:

- 1) Alle Auswahlen mit dem Einheitentyp monströse Infanterie gelten als Standardauswahlen
- 2) Alle Einheiten monströser Infanterie (außer Chaosger) tragen ein *Totem* mit sich.

### Einem Gott geweiht

Eine Armee der Krieger des Chaos gilt als einem Gott geweiht, wenn alles Auswahlen aus der Armeekomposition die ein Mal erhalten können, das Mal dieses Gottes tragen. Chaoshexer dürfen nur die Magielehre dieses Gottes wählen. Auswahlen die bereits automatisch das Mal eines anderen Gottes tragen (Höllenjäger, Schädelbrecher) dürfen nicht gewählt werden. Eine Armee des ungeteilten Chaos darf keine Einheit mit einem Mal enthalten.

### Eine Armee wie oben beschrieben erhält verschiedenen Sonderregeln:

- 1) Einheiten mit dem Mal des Slaanesh *hassen* Einheiten mit dem Mal des Khorne und umgekehrt; Einheiten mit dem Mal des Tzeentch *hassen* Einheiten mit dem Mal des Nurgle und umgekehrt.
- 2) Charaktermodelle, die auf der *Auge-der-Götter-Tabelle* würfeln, dürfen Ihr Ergebnis gegen den in der Tabelle unten aufgeführten Effekt tauschen.
- 3) Einheiten mit dem Mal des Gottes erhalten einen zusätzlichen Bonus durch das Mal sowie einen weiteren im Umkreis von 6" um einen Kriegsschrein (siehe Tabelle)
- 4) Änderungen in der Armeekomposition (Verschiebungen, neue Einheiten) sind ebenfalls der Tabelle zu entnehmen. Beachte, dass sich Charaktermodelle niemals Dämonen-Einheiten anschließen dürfen.

Chaosgott	Standard	Unterstützung	Elite	AdG-	Mal	Kriegsschrein
-----------	----------	---------------	-------	------	-----	---------------

				Tabelle		
<b>Slaanesh</b>	Höllenjäger	Dämonetten		+1 A	<i>schlägt immer zuerst zu</i>	<i>Benebelnder Duft</i>
<b>Khorne</b>		Zerfleischer	Schlächterbestie	+1 S	<i>Magieresistenz (1) / +2 auf jeden Bannwurf</i>	<i>Hass</i>
<b>Tzeentch</b>		Horrors	Wandelbestie	+1 ReW	Jedes Charaktermodell kanalisiert, der Spieler kann 1mal pro Spiel einen einzelnen W6 Wurf wiederholen oder seinen Gegner dazu zwingen.	<i>Warpflammen im Nahkampf</i>
<b>Nurgle</b>		Seuchenhüter		+1 W	<i>Angst, alle Charaktermodelle +1LP</i>	<i>Gift</i>
<b>Ungeteilt</b>				Ergebnis +1	1. Angriffswurf im Spiel darf wiederholt werden	+1 aufs Kampfergebnis

## Magische Gegenstände und Chaoskräfte

### Chaoskräfte

**Reiz des Slaanesh:** 10P

**Ätzendes Blut:** 5P

**Fäulnis des Nurgle:** 5P

**Grausiges Antlitz:** 25P, das Charaktermodell verursacht statt *Angst Entsetzen*

**Drittes Auge des Tzeentch:** Nicht kombinierbar mit einem Retter von 3+.

**Tzeentch's Gedankenparasiten:** 25P, der Chaoshexer dringt durch die Gedankenparasiten in die Köpfe gegnerischer Magier ein und stiehlt ihr magisches Wissen. In der Magiephase darf der Hexer sich entscheiden, Zaubersprüche eines gegnerischen Zauberers in Sichtlinie zu "klauen". Für die Dauer der Magiephase darf er diese Sprüche nutzen, während dieser Magiephase aber seine eigenen nicht. Ausgeschlossen sind Sprüche, die Lebenspunkte heilen oder Modelle auferstehen lassen. Der Zauberer darf pro eigener Magiestufe einen Spruch "klauen". Stehen mehrere Sprüche zur Auswahl, so darf er entscheiden, welche er klaut. Es wird weiterhin das eigene Lehrenattribut verwendet; nur für Modelle mit Mal des Tzeentch.

**Markerschütterndes Brüllen:** 20P, das Charaktermodell kann eine feindliche Einheit, die nicht *immun gegen Psychologie* ist, innerhalb von 12" und innerhalb seiner Sichtlinie anbrüllen. Diese muss einen Moralwerttest bestehen oder kann in der folgenden Runde weder marschieren noch angreifen.

### Magische Waffen

**Eiterkeule:** 15P

**Dämonenschwert:** 75P, der Träger erhält in jeder Nahkampfrunde +W3 Stärke und +W6 Attacken (maximal 10), jeder Trefferwurf von 1 trifft den Träger, Trefferwürfe von 1 dürfen niemals wiederholt werden

**Schwert der Veränderung:** 75P, +1 auf Verwundungswurf (maximal 2+), feindliche Charaktermodelle und Monster müssen für jeden nicht verhinderten LP-Verlust einen Widerstandstest ablegen - misslingt dieser, wird das Modell als Verlust entfernt und der Träger des Schwerts platziert innerhalb von 3" (oder mehr wenn nicht anders möglich) eine Chaosbrut.

**Klinge des Wandels 45 P.** Handwaffe. Nur für Charaktermodelle mit dem Mal des Tzeentch. Je mehr Feinde der Träger erschlägt, mit desto mehr Macht stattet ihn die Waffe aus:

1 Feind erschlagen - + 1 auf Stärke

5 Feinde erschlagen - + 1 auf Attacken

10 Feinde erschlagen - + 1 auf Widerstand

Hat der Träger am Ende des Spiels keinen Feind erschlagen können, wird er vom Spielfeld entfernt.

**Vater aller Klingen:** 30P, jeder Trefferwurf von 1 (Nahkampf und Beschuss) gegen das Modell, trifft stattdessen den Angreifer

**Peitsche der Unterwerfung:** 20P, feindliche Charaktermodelle und Monster müssen für jeden nicht verhinderten LP-Verlust einen Moralwerttest ablegen - misslingt dieser, muss das Modell alle seine Attacken (auch wenn es schon attackiert hat) gegen die eigene Seite (nur Modelle in Basekontakt) richten, der Träger bestimmt die Ziele dieser Attacken, LP-Verluste durch diese Attacken zählen zum Kampfergebnis; zusätzlich Fernkampfattacke 6" *schnell schussbereit*

**Axt des Khorne:** 45P, +1 S und Todesstoß; nur Modelle mit Mal des Khorne

**Gleve der Verwesung:** 35P, ein Modell, das eine nicht verhinderte Verwundung durch die Gleve der Verwesung erleidet, reduziert am Ende der Nahkampfphase Stärke und Widerstand für den Rest des Spiels auf 2; nur für Modelle mit Mal des Nurgle

#### Magische Rüstungen

**Chaos-Runenschild:** 50P, alle magischen Waffen und Runenwaffen gegnerischer Modelle in Basekontakt werden als normale Waffen ihres Typs behandelt, ihr Kräfte werden negiert.

**Verwachsene Rüstung:** 30P, Chaosrüstung, verleiht +1 Widerstand

**Knochenrüstung des Khorne 50 P.** Schwere Rüstung. Nur für Charaktermodelle mit dem Mal des Khorne. Die Rüstung verleiht dem Träger die Sonderregel Magieresistenz (3). Wirf für jeden Lebenspunktverlust, der durch diese Magieresistenz verhindert wird, einen W6: Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 gewährt Khorne seinem Günstling einen Teil seiner Kraft. Der Träger der Rüstung darf den Wert seiner Stärke oder seiner Attacken für den Rest des Spiels um 1 erhöhen.

**Karmesinrote Rüstung des Dargan:** 40P, Chaosrüstung, der Träger ist immun gegen *Todesstoß*, Attacken mit der Regel *multiple Lebenspunktverluste* verursachen immer nur 1LP-Verlust

**Rüstung des Morrslieb:** 35P, Chaosrüstung, verleiht einen Rettungswurf von 4+ gegen nicht-magische Attacken

**Bronzerüstung des Zhrakk:** 15P, Chaosrüstung, macht *immun gegen Psychologie, Todesstoß* und *Gift* (würfle normal zum Verwunden), darf nie seinen Moralwert auf andere Modelle übertragen

#### Talismane

**Betörender Kristall:** 40P, zu Beginn jeder Nahkampfphase müssen alle feindlichen Modelle in Basekontakt mit dem Träger einen Moralwerttest durchführen - misslingt dieser, darf das Modell in dieser Phase nicht attackieren und wird automatisch getroffen. Misslingt einen normalen Modell einer Einheit dieser Test, so muss der angreifende Gegner vorher ansagen, mit wie vielen Attacken er auf das Modell schlägt. Überschüssige LP-Verluste verfallen.

**Die schwarze Zunge:** 30P, eine Anwendung, misslingt einem feindlichen Zauberer ein Zauber, so kann der Träger sich entscheiden, die Zunge sofort einzusetzen. Der Zauberer erleidet er einen Kontrollverlust (er würfelt auf der Tabelle und addiert die Anzahl der Würfel, die er beim misslungenen Zauber eingesetzt hat), der Träger der Zunge verliert 1 LP ohne Schutzwürfe.

**Tzeentch's Goldauge:** 25P, nur Modelle mit dem Mal des Tzeentch, Rettungswurf von 4+ gegen alle Geschosse und Geschosszauber

**Nekrotische Schatulle:** 10P, der Träger ist immun gegen *Giftattacken* und Sprüche der Lehre des Todes und des Nurgle, er besteht automatisch alle Eigenschaftstests außer Moralwerttests

**Blasphemisches Amulett:** 35P, zu Beginn der eigenen Magiephase muss jedes gegnerische Modell in Basekontakt (inkl. gerittene Monster) einen Widerstandstest bestehen oder verliert einen LP ohne dass ein Rüstungswurf erlaubt ist; nur Modelle mit Mal des Slaanesh.

#### Arkane Artefakte

**Schädel des Katam:** 40P, der Träger und alle Zauberer innerhalb von 3" (Freund und Feind) erhalten +1 auf jeden Komplexitätswurf

#### Verzauberte Gegenstände

**Seuchentuch des Nurgle 35 P.** Nur für Charaktermodelle mit dem Mal des Nurgle. Alle Modelle in 3 Zoll Umkreis um den Träger des Tuches, die weder das Mal des Nurgle tragen noch Dämonen des Nurgle sind, erleiden zu Beginn jedes Spielzuges des Chaosspielers einen Treffer der Stärke 1, gegen den keine Rüstungswurfe erlaubt sind.

**Minnekästchen der Ekstase 30 P.** Nur für Charaktermodelle mit dem Mal des Slaanesh. Nur eine Anwendung. Zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase kann sich der Träger dazu entscheiden, eine gegnerische Einheit in Basekontakt, die nicht der Sonderregel Immun gegen Psychologie unterliegt, mit dem Pulver zu bestäuben. Jeder Trefferwurf der gegnerischen Einheit, der eine 1 zeigt, führt zu einem gegen die eigene Einheit gerichteten Treffer. Daraus resultierende Verwundungen und Verluste zählen gegen das Kampfergebnis.

**Blutschädelamulett:** 35P, *nur Modelle zu Fuß*, im Nahkampf kann der Träger anstatt normal zu attackieren jedem Modell in Basekontakt einen automatischen Treffer mit S6 und *Todesstoß* zufügen

**Schrumpfkopf:** 20P, Wurfwaffe 12", trifft immer auf 2+, die getroffene Einheit muss W6 Widerstandstests ablegen und erleidet für jeden nicht bestandenen Test einen LP Verlust ohne Rüstung

**Gunst der Götter:** 5P, der Träger darf jeden Wurf auf der Auge der Götter Tabelle um 1 nach oben oder unten modifizieren

#### Magische Standarten

**Banner der Wut:** 10P

**Banner der Götter:** 125P, der Träger verursacht Entsetzen, alle befreundeten Modelle und Einheiten innerhalb von 6" sind unnachgiebig

**Totem der Verdammnis:** 75P, alle feindlichen Einheiten innerhalb von 24", *die eine Sichtlinie zu der Standarten ziehen können*, erhalten einen Malus von -1 auf ihren Moralwert

**Banner des Zorns:** 25P, gebundener Zauberspruch, Energiestufe 3, 24" Reichweite. Die Zieleinheit muss W6 Widerstandstests ablegen, für jeden misslungenen Test verliert sie 1LP ohne Rüstungswurf

**Verfaultes Leichentuch:** 25P, nur Modelle mit dem Mal des Nurgle, jedes Modell ohne Mal des Nurgle (Freund und Feind), das sich zu Beginn der eigenen Magiephase in Basekontakt mit dem Träger befindet, muss einen Widerstandstest bestehen oder verliert 1LP ohne Rüstung