

AHRIMAN



7



Ahriman ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: dem Schwarzen Stab des Ahriman. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ahriman	6"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwarzer Stab des Ahriman	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-
Tzeentchianische Klingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Disc of Tzeentch erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Disc of Tzeentch hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - ist sie zusätzlich mit Tzeentchianischen Klingen ausgerüstet
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **FLIEGEN, KAVALLERIE, DAEMON**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

FÄHIGKEITEN

Meisterspioniker: Einmal pro Schlacht kannst du am Ende der Befehlsphase dein Kommandooptionen-Deck durchsuchen und entweder eine Thousand-Sons-Komandooption deiner Wahl, die eine Psikraft ist, oder die Karte Psibann oder Adamantener Wille ziehen. Nimm die gewählte Karte auf die Hand, mische dann dein Komandooptionen-Deck und lege es wieder verdeckt vor dich.

Fürst der Thousand Sons: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **THOUSAND-SONS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, SORCERER, AHRIMAN

DAEMON PRINCE OF TZEENTCH



9



Ein Daemon Prince of Tzeentch ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Dämonischen Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Daemon Prince of Tzeentch	8"	2+	2+	2	2	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dämonische Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Flügel erhalten (**Macht +1**). Wenn sie Flügel hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **FLIEGEN**

FÄHIGKEITEN

Prinz des Tzeentch: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **THOUSAND-SONS**- und **TZEENTCH-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, DAEMON, DAEMON PRINCE

EXALTED SORCERER



6



Ein Exalted Sorcerer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Exalted Sorcerer	6"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-
Tzeentchianische Klingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Disc of Tzeentch erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Disc of Tzeentch hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - ist sie zusätzlich mit Tzeentchianischen Klingen ausgerüstet
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **FLIEGEN, KAVALLERIE, DAEMON**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

FÄHIGKEITEN

Fürst der Thousand Sons: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **THOUSAND-SONS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, SORCERER, EXALTED SORCERER

SORCERER



4



Ein Sorcerer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sorcerer	6"	3+	3+	1	1	1	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-
Tzeentchianische Klingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen wahrnehmen:
 - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - die folgende zusätzliche Fähigkeit: **Schocktruppen**
 - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
 - Terminatorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Terminatorrüstung hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 5 Zoll
 - einen Rüstungswurf-Wert von 4+
 - die folgende zusätzliche Fähigkeit: **Schocktruppen**
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **TERMINATOR**
 - Disc of Tzeentch (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Disc of Tzeentch hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - ist sie zusätzlich mit Tzeentchianischen Klingen ausgerüstet
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **FLIEGEN, KAVALLERIE, DAEMON**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANTERIE**

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, SORCERER

RUBRIC MARINES



5



Rubric Marines sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 9**), 15 Modellen (**Macht 13**) oder 20 Modellen (**Macht 17**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Inferno-Boltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Rubric Marines (5 Modelle)	5"	3+	3+	1	1	6	5+
Rubric Marines (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	2	6	5+
Rubric Marines (15 Modelle)	5"	3+	3+	3	3	6	5+
Rubric Marines (20 Modelle)	5"	3+	3+	4	4	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Seelenschnitterkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Inferno-Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	8+	Schnellfeuer
Warpflammenwerfer	Handfeuerwaffe	8"	Träger	5+	8+	Inferno
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann sie zusätzlich mit 1 Seelenschnitterkanone (**Macht +1 pro Waffe**) ausgerüstet sein.
- Statt mit Inferno-Boltern kann diese Einheit mit Warpflammenwerfern ausgerüstet sein.

FAHIGKEITEN

Vermächtnis der Rubricae: Wenn sich diese Einheit in einem Kontingent befindet, das nur **THOUSAND-SONS**-Einheiten enthält, ist ihre Schlachtfeldrolle Standard statt Elite.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, RUBRIC MARINES

TZAANGORS

4

Tzaangors sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 6**) oder 30 Modellen (**Macht 9**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Maschinenpistolen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tzaangors (10 Modelle)	6"	3+	4+	1	2	5	9+
Tzaangors (20 Modelle)	6"	3+	4+	2	4	5	9+
Tzaangors (30 Modelle)	6"	3+	4+	3	6	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Maschinenpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	8+	10+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Reliktjäger: Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen wiederholen, wenn deren Ziel **CHARAKTERMODELL**-Einheiten sind.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, TZAANGORS

CHAOS CULTISTS

**2**

Chaos Cultists sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 6**), 30 Modellen (**Macht 9**) oder 40 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmgewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Cultists (10 Modelle)	6"	4+	4+	2	2	4	10+
Chaos Cultists (20 Modelle)	6"	4+	4+	4	4	4	10+
Chaos Cultists (30 Modelle)	6"	4+	4+	6	6	4	10+
Chaos Cultists (40 Modelle)	6"	4+	4+	8	8	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Maschinenpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	8+	10+	-
Sturmgewehre	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	10+	Schnellfeuer
Brutale Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann sie zudem mit 1 Maschinengewehr (**Macht +1** pro Waffe) ausgerüstet sein.
- Statt mit Sturmgewehren und Handwaffen kann diese Einheit mit Maschinenpistolen und Brutalen Nahkampfwaffen ausgerüstet sein.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHAOS CULTISTS

HORRORS



4



Horrors sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 8**) oder 30 Modellen (**Macht 13**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Schimmernden Flammen; Wirbelnden Gliedmaßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Horrors (10 Modelle)	6"	4+	4+	2	2	5	8+
Horrors (20 Modelle)	6"	4+	4+	4	4	5	8+
Horrors (30 Modelle)	6"	4+	4+	7	6	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Schimmernde Flammen	Handfeuerwaffe	18"	Träger	7+	9+	-
Wirbelnde Gliedmaßen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

TZAANGOR SHAMAN

**5**

Ein Tzaangor Shaman ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe; Tzeentchianischen Klingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tzaangor Shaman	12"	3+	3+	1	1	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-
Tzeentchianische Klingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Bestienprophet: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken befreundeter **TZAANGOR**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, FLIEGEN, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, DAEMON, TZAANGOR, SHAMAN

FLAMERS

**4**

Flamers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 8**) oder 9 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Flackernden Flammen (Fernkampf); Flackernden Flammen (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Flamers (3 Modelle)	12"	5+	3+	1	1	5	8+
Flamers (6 Modelle)	12"	5+	3+	2	2	5	8+
Flamers (9 Modelle)	12"	5+	3+	3	3	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Flackernde Flammen (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	12"	Träger	6+	9+	Inferno
Flackernde Flammen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, FLAMERS

SCARAB OCCULT TERMINATORS



Scarab Occult Terminators sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 24**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Inferno-Kombiboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Scarab Occult Terminators (5 Modelle)	4"	3+	3+	1	2	7	4+
Scarab Occult Terminators (10 Modelle)	4"	3+	3+	2	4	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Höllenfeuer-Raketenwerfer	Schwer	24"	2	7+	7+	-
Schwerer Warpflammenwerfer	Schwer	8"	Träger	5+	9+	Inferno
Seelenschnitterkanone	Schwer	24"	1	6+	8+	-
Inferno-Kombibolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	6+	10+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann sie zudem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Schwerer Warpflammenwerfer; 1 Seelenschnitterkanone.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann sie zudem mit 1 Höllenfeuer-Raketenwerfer (**Macht +1** pro Waffe) ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, TERMINATOR,

SCARAB OCCULT TERMINATORS

HELBRUTE



7



Ein Helbrute ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Multimelter; Helbrute-Faust.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Helbrute	8"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN	
Helbrute-Plasmakanone	Schwer	36"	1	6+	6+	-	
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-	
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-	
Schnitter-Maschinenkanone	Schwer	36"	2	8+	8+	-	
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	-	
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-	
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-	
Energiegeiβel	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	9+	-	
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-	
Helbrute-Faust	Nahkampf	Nahkampf	2	6+	6+	-	
Helbrute-Hammer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	5+	-	

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Multimelter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Helbrute-Plasmakanone; 1 Schnitter-Maschinenkanone; 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Zwillingslaserkanone; 1 Helbrute-Faust.
- Statt mit 1 Helbrute-Faust kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Helbrute-Hammer; 1 Energiegeiβel.
- Statt mit 1 Helbrute-Faust kann diese Einheit mit 1 Raketenwerfer und Gepanzerten Füßen ausgerüstet sein.
- Für jede Helbrute-Faust, mit der diese Einheit ausgerüstet ist, kann sie zudem mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Kampfrausch: Wurf am Ende der Aktionsphase einen W6 für jeden Explosionsmarker, der dieser Einheit in dieser Phase angelegt wurde; wenn das Ergebnis eines dieser Würfel 6 ist, kannst du eine Fernkampfaktion oder eine Nahkampfaktion mit dieser Einheit durchführen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, HELBRUTE

TZAANGOR ENLIGHTENED



3



Tzaangor Enlightened sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 5**) oder 9 Modellen (**Macht 7**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Speeren der Prophezeiung.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tzaangor Enlightened (3 Modelle)	12"	3+	3+	1	1	6	9+
Tzaangor Enlightened (6 Modelle)	12"	3+	3+	2	2	6	9+
Tzaangor Enlightened (9 Modelle)	12"	3+	3+	3	3	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Großbögen des Schicksals	Schwer	24"	Träger	6+	9+	-
Maschinenpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	8+	10+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-
Speere der Prophezeiung	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Speeren der Prophezeiung kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Maschinenpistolen und Kettenschwerter; Großbögen des Schicksals und Handwaffen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, FLIEGEN, DAEMON, TZAANGOR, ENLIGHTENED

SCREAMERS

4

Screamers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 7**) oder 9 Modellen (**Macht 11**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Bissen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Screamers (3 Modelle)	16"	4+	3+	2	2	5	8+
Screamers (6 Modelle)	16"	4+	3+	4	4	5	8+
Screamers (9 Modelle)	16"	4+	3+	6	6	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bisse	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Schlitzende Attacke: Wenn diese Einheit eine Bewegungsaktion beendet, wähle eine feindliche Einheit, über die sie sich während der Bewegungsaktion hinwegbewegt hat. Wirf eine Anzahl von W6, die dem Attackenwert dieser Einheit entspricht, und ziehe 1 von jedem Ergebnis ab, wenn die gewählte Einheit ein **CHARAKTERMODELL** ist; lege der gewählten Einheit für jede 5+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, FLIEGEN, SCREAMERS

CHAOS SPAWN



3



Chaos Spawn sind eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 4**), 3 Modellen (**Macht 7**), 4 Modellen (**Macht 9**) oder 5 Modellen (**Macht 11**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Abscheulichen Mutationen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Spawn (1 Modell)	7"	4+	-	1	1	7	10+
Chaos Spawn (2 Modelle)	7"	4+	-	2	2	7	10+
Chaos Spawn (3 Modelle)	7"	4+	-	3	3	8	10+
Chaos Spawn (4 Modelle)	7"	4+	-	4	4	8	10+
Chaos Spawn (5 Modelle)	7"	4+	-	5	5	8	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Abscheuliche Mutationen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Terrortruppen

Mutiert jenseits aller Vernunft: Wenn diese Einheit eine Nahkampfaktion durchführt, aber bevor du ihre Ziele wählst, ermittle mit einem W3 auf der Tabelle unten, welche Mutation sie bis zum Ende dieser Aktion erhält.

W3	MUTATION
1	Rasiermesserscharfe Klauen: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen.
2	Greifende Pseudopodien: Addiere 1 auf den Attackenwert dieser Einheit.
3	Toxisches Blut: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, CHAOS SPAWN

MUTALITH VORTEX BEAST



Ein Mutalith Vortex Beast ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Tentakelmaul; Enormen Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Mutalith Vortex Beast	8"	4+	4+	1	3	5	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Enorme Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	7+	-
Tentakelmaul	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Warpvortex: Wenn du das Kontingent dieser Einheit wählst, um einen Befehl auszuführen, doch bevor andere Einheiten aus diesem Kontingent in dieser Phase eine Aktion durchführen (außer freie Aktionen), wirf einen W3 und wende das entsprechende Ergebnis auf der Tabelle unten an:

W3	VORTEXKRAFT
1	Warpleuchten: Lege jeder feindlichen Einheit innerhalb von 9 Zoll um diese Einheit einen Explosionsmarker an.
2	Zeitflux: Wähle eine befreundete TZEENTCH -Einheit innerhalb von 9 Zoll um diese Einheit. Addiere bis zum Ende des Zugs 1 auf den Attackenwert der gewählten Einheit.
3	Strahl der Irrealität: Lege der nächsten sichtbaren feindlichen Einheit innerhalb von 18 Zoll um diese Einheit vier Explosionsmarker an. Kommen dafür mehrere infrage, wähle eine davon und lege ihr die vier Explosionsmarker an.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSANDS SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST

CHAOS PREDATOR

**7**

Ein Chaos Predator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Predator-Maschinenkanone; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Predator-Maschinenkanone	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Predator-Maschinenkanone kann diese Einheit mit 1 Zwillingslaserkanone ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann zudem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2**):
2 Schwere Bolter; 2 Laserkanonen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, CHAOS PREDATOR

CHAOS VINDICATOR

**9**

Ein Chaos Vindicator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Demolisher-Geschütz; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Demolisher-Geschütz	Schwer	24"	2	6+	6+	Titanenkiller
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann einen Belagerungsschild haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Belagerungsschild hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+.

CHAOS LAND RAIDER

**13**

Ein Chaos Land Raider ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Schwerem Zwillingsbolter; 2 Zwillingslaserkanonen; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **THOUSAND-SONS-INFANERIE**-Modelle transportieren.
Jedes **TERMINATOR**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell belegt den Platz von zwei anderen Modellen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, CHAOS LAND RAIDER

DEFILER



11



Ein Defiler ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kampfgeschütz; Schnitter-Maschinenkanone; Schwerem Zwillingsflammenwerfer; Defiler-Zangen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Defiler	8"	4+	4+	3	3	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kampfgeschütz	Schwer	72"	1	6+	6+	-
Schnitter-Maschinenkanone	Schwer	36"	2	8+	8+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	Schwer	8"	2	6+	9+	Inferno
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Defiler-Geißel	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	5+	-
Defiler-Zangen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Zwillingsflammenwerfer kann diese Einheit mit 1 Defiler-Geißel ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Schnitter-Maschinenkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Zwillingslaserkanone.

FÄHIGKEITEN

Infernale Regeneration: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du einen Schadensmarker von dieser Einheit entfernen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, DEFILER

FORGEFIEND

**6**

Ein Forgefiend ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Ektoplasma-Kanonen; Dämonenkiefern.

Forgefiend	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	8"	4+	4+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Ektoplasma-Kanone	Schwer	24"	1	5+	5+	-
Hades-Maschinenkanone	Schwer	36"	2	5+	7+	-
Dämonenkiefer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Dämonenkiefern kann diese Einheit mit Gepanzerten Füßen und 1 Ektoplasma-Kanone (**Macht +1**) ausgerüstet sein.
- Statt mit 2 Ektoplasma-Kanonen kann diese Einheit mit 2 Hades-Maschinenkanonen (**Macht +1**) ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Infernale Regeneration: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du einen Schadensmarker von dieser Einheit entfernen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, FORGEFIEND

MAULERFIEND



7



Ein Maulerfiend ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Magmaschneidern; Maulerfiend-Fäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Maulerfiend	10"	4+	4+	2	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Magmaschneider	Schwer	6"	2	10+	4+	-
Maulerfiend-Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	5+	-
Peitschententakel	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-

WAFFENOPTIONEN

- Statt mit Magmaschneidern kann diese Einheit mit Peitschententakeln (**Macht +1**) ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Infernale Regeneration: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du einen Schadensmarker von dieser Einheit entfernen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, MAULERFIEND

CHAOS RHINO

**5**

Ein Chaos Rhino ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Kombibolter; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kombibolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **THOUSAND-SONS-INFANERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **TERMINATOR**- oder **SPRUNGMODUL**-Einheiten transportieren.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS
SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, CHAOS RHINO

HELDRAKE

**10**

Ein Heldrake ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Hades-Maschinenkanone; Heldrake-Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Heldrake	30"	3+	4+	2	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hades-Maschinenkanone	Schwer	36"	2	5+	7+	-
Hexenfeuerwerfer	Schwer	18"	2	6+	8+	Inferno
Heldrake-Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	Flak

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Hades-Maschinenkanone kann diese Einheit mit 1 Hexenfeuerwerfer (**Macht +1**) ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Infernale Regeneration: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du einen Schadensmarker von dieser Einheit entfernen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, DAEMON, DÄMONENMASCHINE,

HELDRAKE

MAGNUS THE RED



22



Magnus the Red ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: der Klinge des Magnus; dem Blick des Magnus. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Magnus the Red	16"	2+	2+	2	4	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Blick des Magnus	Schwer	18"	2	6+	6+	Titanenkiller, Hexenfeuer
Klinge des Magnus	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	5+	Titanenkiller

FÄHIGKEITEN

Meisterspioniker: Einmal pro Schlacht kannst du am Ende der Befehlsphase dein Kommandooptionen-Deck durchsuchen und entweder eine Thousand-Sons-Komandooption deiner Wahl, die eine Psikraft ist, oder die Karte Psibann oder Adamantener Wille ziehen. Nimm die gewählte Karte auf die Hand, mische dann dein Komandooptionen-Deck und lege es wieder verdeckt vor dich.

Primarch der Thousand Sons: Für Attacken befriedeter **THOUSAND-SONS**-Einheiten kannst du Trefferwürfe und Verwundungswürfe wiederholen, solange sie sich innerhalb von 9 Zoll um dieses Modell befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, THOUSAND SONS

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, TITANISCH, CHARAKTERMODELL, MONSTER, DAEMON, PRIMARCH, FLIEGEN, PSIONIKER, MAGNUS THE RED