



ARMEEN DES IMMATERIUMS

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Heretic Astartes auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie jedwede Ausrüstung und besondere Fähigkeiten, über die sie verfügt.

SCHLÜSSELWÖRTER

Auf den folgenden Datenblättern wirst du die Schlüsselwörter <LEGION> und <MAL DES CHAOS> finden. Diese sind Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

<LEGION>

Chaos Space Marines gehören einer Legion oder einem Renegatenorden an. Der Einfachheit halber bezeichnen wir diese hier alle als Legionen, obwohl die Renegatenorden anders entstehen.

Auf manchen Datenblättern ist festgelegt, welcher Legion die Einheit angehört (z. B. hat Abaddon der Despoiler das Schlüsselwort **BLACK LEGION**, gehört also der Black Legion an), aber wo dies nicht der Fall ist, wird auf dem Datenblatt das Schlüsselwort <LEGION> benutzt. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, welcher Legion die Einheit angehört. Dann ersetzt du das Schlüsselwort <LEGION> bei jedem Auftreten auf dem Datenblatt der Einheit durch den Namen deiner gewählten Legion.

Wenn du zum Beispiel einen Chaos Lord in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er der Alpha Legion angehört, ersetzt du sein Fraktions-schlüsselwort <LEGION> durch **ALPHA LEGION** und seine Fähigkeit *Herr des Chaos* lautet dann: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **ALPHA-LEGION**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“

Du kannst **DEATH GUARD**, **THOUSAND SONS** oder **FALLEN** nicht als Schlüsselwort wählen, wenn du festlegst, welcher Legion eine Einheit angehört. Death Guard und Thousand Sons haben eigene Datenblätter für Apocalypse und die beiden Datenblätter, welche

die Streitkräfte der Fallen darstellen, sind in den hier aufgeführten Datenblättern enthalten.

<MAL DES CHAOS>

Viele Einheiten der Heretic Astartes verschreiben sich einem der vier Chaosgötter, während andere das ganze Pantheon in seiner dunklen Glorie anbeten. Der Chaosgott, dem die Einheit sich verschrieben hat, ist am Mal des Chaos der Einheit erkennbar.

Auf manchen Datenblättern ist das Mal des Chaos der Einheit festgelegt, aber wo dies nicht der Fall ist, wird auf dem Datenblatt das Schlüsselwort <MAL DES CHAOS> benutzt. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du das Mal des Chaos der Einheit festlegen. Dann ersetzt du einfach das Schlüsselwort <MAL DES CHAOS> bei jedem Auftreten auf dem Datenblatt der Einheit durch eins der folgenden: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** oder **SLAANESH**.

Du musst einer Einheit kein Mal des Chaos zuweisen, wenn du nicht möchtest. Wenn du es nicht tust, wird angenommen, dass die Einheit sich nicht einem bestimmten Gott verschrieben hat. Eine Ausnahme bilden hierbei Einheiten der Legionen der **WORLD EATERS** oder **EMPEROR'S CHILDREN**: Wo möglich müssen alle **WORLD-EATERS**-Einheiten das Schlüsselwort **KHORNE** haben und wo möglich müssen alle **EMPEROR'S-CHILDREN**-Einheiten das Schlüsselwort **SLAANESH** haben. Hat eine Einheit das Schlüsselwort **TZEENTCH**, **NURGLE** oder **SLAANESH**, kann sie nicht der Legion der World Eaters angehören; hat eine Einheit das Schlüsselwort **KHORNE**, **TZEENTCH** oder **NURGLE**, kann sie nicht der Legion der Emperor's Children angehören. **PSIONIKER** können nicht das Schlüsselwort **KHORNE** haben und sie können nicht der Legion der World Eaters angehören.

ABADDON THE DESPOILER



Abaddon the Despoiler ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Klaue des Horus & Drach'nyen. Diese Einheit kann in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Abaddon the Despoiler	6"	2+	2+	2	2	8	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Klaue des Horus & Drach'nyen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Herr der Black Legion: Du kannst Trefferwürfe für Attacken befreundeter **BLACK-LEGION**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Mal des Auserwählten: Befreundete Einheiten der **HERETIC ASTARTES** bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Dunkles Schicksal: Würfle mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit ablegst, unabhängig von der Größe der ihr anliegenden Explosionsmarker.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, NURGLE, SLAANESH, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS LORD, TERMINATOR,

ABADDON THE DESPOILER

HAARKEN WORLDCLAIMER



Haarken Worldclaimer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Helspeer. Diese Einheit kann in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Haarken Worldclaimer	12"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Helspeer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Terrortruppen

Kopfräuber: Addiere 2 auf Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen, wenn das Ziel eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit ist.

Gebieten der Raptoren: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **RAPTOR**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, RAPTOR, SPRUNGMODUL, HAARKEN WORLDCLAIMER

DAEMON PRINCE



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Daemon Prince	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 diese Einheit Flügel hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **FLIEGEN**
- Wenn du diese Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du eines der folgenden Schlüsselwörter wählen: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** oder **SLAANESH**.
 - Wenn du das Schlüsselwort **KHORNE** wählst, hat diese Einheit die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Stärke überwindet Magie**.
 - Wenn du das Schlüsselwort **TZEENTCH**, **NURGLE** oder **SLAANESH** auswählst, hat diese Einheit die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PSIONIKER**.

FÄHIGKEITEN

Prinz des Chaos: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter <LEGION>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Stärke überwindet Magie: Wenn diese Einheit das Schlüsselwort **KHORNE** hat, addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von dieser Einheit.

FRAKTION: CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

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

CHAOS LORD



Ein Chaos Lord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Höllengeschmiedeten Waffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Höllengeschmiedete Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen haben:
 - 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**
 - Terminorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Terminorrüstung hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 5 Zoll
 - einen Rüstungswurf-Wert von 4+
 - die folgende zusätzliche Fähigkeit: **Schocktruppen**
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **TERMINATOR**
 - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **BIKER**
 - verliert sie das folgende Schlüsselwort: **INFANTERIE**

FÄHIGKEITEN

Herr des Chaos: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter <LEGION>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS LORD

MASTER OF EXECUTIONS



Ein Master of Executions ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Axt der Zerstückelung.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Master of Executions	6"	2+	3+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Axt der Zerstückelung	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Warpsichtiger Schlächter: Du kannst Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen wiederholen, wenn ihr Ziel eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit ist.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MASTER OF EXECUTIONS

LORD DISCORDANT AUF HELSTALKER



13



Ein Lord Discordant auf Helstalker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Maschinenkanone; Helstalker-Klingengliedern; Pfähler-Kettengleve.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lord Discordant auf Helstalker	12"	2+	2+	2	2	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hexenfeuerwerfer	Schwer	18"	2	6+	8+	Inferno
Maschinenkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	-
Helstalker-Klingenglieder	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-
Pfähler-Kettengleve	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Maschinenkanone kann diese Einheit mit 1 Hexenfeuerwerfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

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

Aura der Disharmonie: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken feindlicher **FAHRZEUG**-Einheiten ab, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten aus deiner Armee mit dieser Fähigkeit befinden. Addiere außerdem 1 auf Trefferwürfe für Attacken befreundeter <LEGION>-**DÄMONENMASCHINEN**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete <LEGION>-Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, DÄMONENMASCHINE, DAEMON, WARPSMITH, HELSTALKER, LORD DISCORDANT

MASTER OF POSSESSION



4



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Master of Possession	6"	3+	3+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Psionische Rückkopplung: Wenn dein Gegner eine Einheit innerhalb von 12 Zoll um Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit wählt, um eine Psikraft zu manifestieren, wirf einen W12, bevor ihre Effekte abgehandelt werden; ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Moralwert der Einheit, welche die Psikraft manifestiert, lege ihr einen Explosionsmarker an. Du kannst nicht diese Fähigkeit und die Kommandooption Gefahren des Warp als Reaktion gegen dieselbe Psikraft einsetzen.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PSIONIKER,
MASTER OF POSSESSION

SORCERER



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	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen haben:
 - 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**
 - Terminorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Terminorrüstung hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 5 Zoll
 - einen Rüstungswurf-Wert von 4+
 - die folgende zusätzliche Fähigkeit: **Schocktruppen**
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **TERMINATOR**
 - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **BIKER**
 - verliert sie das folgende Schlüsselwort: **INFANTERIE**

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, SORCERER

DARK APOSTLE



Ein Dark Apostle ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann außerdem bis zu 2 Dark-Disciple-Modelle (**Macht +1** pro Modell) enthalten. Sie ist ausgerüstet mit: Verfluchtem Crozius.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Dark Apostle (1-3 Modelle)	6"	2+	3+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Verfluchtes Crozius	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Dunkler Eifer: Du kannst Trefferwürfe für Attacken befreundeter <LEGION>-Einheiten mit Nahkampfswaffen wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Für jedes Dark-Disciple-Modell in dieser Einheit erhöht sich die Reichweite dieser Fähigkeit um 2 Zoll.

Demagoge: Befreundete <LEGION>-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Für jedes Dark-Disciple-Modell in dieser Einheit erhöht sich die Reichweite dieser Fähigkeit um 2 Zoll.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PRIESTER, DARK APOSTLE

WARPSMITH



4



Ein Warpsmith ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Energieaxt.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Warpsmith	6"	3+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Energieaxt	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Meister der Maschinen: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete <LEGION>-FAHRZEUG-Einheit in Basekontakt mit ihr zu reparieren. Tut sie dies, wirft einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von dieser FAHRZEUG-Einheit. In jedem Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu reparieren.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, WARPSMITH

EXALTED CHAMPION



Ein Exalted Champion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Exalted-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Exalted Champion	6"	2+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Exalted-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Streben nach Ruhm: Du kannst Verwundungswürfe für Attacken befreundeter <LEGION>-Einheiten mit Nahkampfwaffen wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EXALTED CHAMPION

FABIUS BILE



4



Fabius Bile ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stab der Qualen. Diese Einheit kann in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fabius Bile	6"	2+	3+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stab der Qualen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Verbesserte Krieger: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du eine befreundete **HERETIC-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit (aber keine **CHARAKTERMODELL**-Einheit) innerhalb von 1 Zoll um diese Einheit wählen. Verbessere den Attackenwert der gewählten Einheit für den Rest des Spiels um 1. Eine Einheit kann nur einmal pro Schlacht verbessert werden.

FRAKTION: CHAOS, HERETIC ASTARTES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FABIUS BILE

HURON BLACKHEART



Huron Blackheart ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Klaue des Tyrannen (Fernkampf); Klaue des Tyrannen (Nahkampf). Diese Einheit kann in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Klaue des Tyrannen (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	9"	1	6+	9+	Inferno
Klaue des Tyrannen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Der Tyrann von Badab: Zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ ermittelst du eine zusätzliche Kommandooption, wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet.

Herr der Red Corsairs: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **RED-CORSAIR**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, HERETIC ASTARTES, RED CORSAIRS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS LORD, PSIONIKER, HURON BLACKHEART

KHORNE BERZERKERS



4



Khorne Berzerkers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**), 15 Modellen (**Macht 12**) oder 20 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Boltpistoleten; Kettenwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Boltpistoleten	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Kettenwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x4	6+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Berserker-Horde: Wenn diese Einheit Teil eines Kontingents ist, das nur **WORLD-EATERS**-Einheiten enthält, so ist die Schlachtfeldrolle dieser Einheit Standard statt Elite.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, KHORNE BERZERKERS

NOISE MARINES



4



Noise Marines sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**), 15 Modellen (**Macht 12**) oder 20 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Noise-Marines-Waffen; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bassblaster	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Noise-Marines-Waffen	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Meister der Kakophoni: Wenn diese Einheit Teil eines Kontingents ist, das nur **EMPEROR'S-CHILDREN**-Einheiten enthält, so ist die Schlachtfeldrolle dieser Einheit Standard statt Elite.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Bassblaster (**Macht +1**) ausgerüstet sein.
- Wenn diese Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, kann sie außerdem mit 1 Bassblaster (**Macht +1**) ausgerüstet sein.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, NOISE MARINES

CHOSEN



4



Chosen sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 8**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chosen (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Chosen (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Chosen-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	7+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Boltern und Handwaffen kann diese Einheit mit Boltpistolen und Chosen-Nahkampfwaffen ausgerüstet sein.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHOSEN

TERMINATORS



11



Terminators sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 21**). Sie ist ausgerüstet mit: Kombiboltern; Terminator-Energiewaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schnitter-Maschinenkanone	Schwer	36"	2	8+	8+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Kombibolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Terminator-Energiewaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Schnitter-Maschinenkanone.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, TERMINATORS

GREATER POSSESSED



Ein Greater Possessed ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Dämonischen Mutationen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Greater Possessed	7"	2+	3+	2	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dämonische Mutationen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Champions der Heerschar: Für jede Eliteauswahl in einem Kontingent darfst du bis zu zwei statt eine dieser Einheiten in deine Armee aufnehmen. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Eliteauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

Präsenz der Macht: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken befreundeter <LEGION>-<DAEMON>-Einheiten mit Nahkampfwaffen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, DAEMON, CHARAKTERMODELL, GREATER POSSESSED

POSSESSED



4



Possessed sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 11**), 15 Modellen (**Macht 16**) oder 20 Modellen (**Macht 21**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Entsetzlichen Mutationen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Possessed (5 Modelle)	7"	3+	3+	W3	2	6	5+
Possessed (10 Modelle)	7"	3+	3+	2W3	4	6	5+
Possessed (15 Modelle)	7"	3+	3+	3W3	6	6	5+
Possessed (20 Modelle)	7"	3+	3+	4W3	8	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Entsetzliche Mutationen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Windende Tentakel: Jedes Mal, wenn diese Einheit mit einer Nahkampfwaffe kämpft, wirft einen W3 für jeweils 5 Modelle in dieser Einheit, um die Anzahl ihrer Attacks zu ermitteln.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, DAEMON, POSSESSED

HELBRUTE



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+	Inferno
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Energiegeißel	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 Energiegeißel.
- 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 außerdem mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Kampfbrauch: Werf 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, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, HELBRUTE

MUTILATORS



Mutilators sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Waffen aus Fleischmetall.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Mutilators (3 Modelle)	4"	3+	3+	2	2	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Waffen aus Fleischmetall	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, DAEMON, INFANTERIE, KULT DER ZERSTÖRUNG, MUTILATORS

CHAOS SPACE MARINES



4



Chaos Space Marines sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**), 15 Modellen (**Macht 12**) oder 20 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Maschinenkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	-
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schnitter-Gatlingkanone	Schwer	24"	2	6+	10+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Maschinenkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer; 1 Schnitter-Gatlingkanone.
- Statt mit Boltern und Handwaffen kann diese Einheit mit Boltpistolen und Kettenschwertern ausgerüstet sein.
- Wenn diese Einheit 10 oder mehr Modelle enthält, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Maschinenkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer; 1 Schnitter-Gatlingkanone.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHAOS SPACE MARINES

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	FÄHIGKEITEN
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 außerdem 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, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHAOS CULTISTS

CHAOS SPAWN



Ein Chaos Spawn ist 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 Nahkampffraktion 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, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, CHAOS SPAWN

BIKERS



Bikers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 10**) oder 9 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Bikers (3 Modelle)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Chaos Bikers (6 Modelle)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Chaos Bikers (9 Modelle)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Zwillingbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, BIKERS

RAPTORS



Raptors sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**) oder 15 Modellen (**Macht 11**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Boltpistoleten; Kettenschwertern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Raptors (5 Modelle)	12"	3+	3+	1	1	6	6+
Raptors (10 Modelle)	12"	3+	3+	2	2	6	6+
Raptors (15 Modelle)	12"	3+	3+	3	3	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Boltpistoleten	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Terrortruppen

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, RAPTORS

WARP TALONS



8



Warp Talons sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: **Energieklauen**.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Warp Talons (5 Modelle)	12"	3+	3+	1	1	6	5+
Warp Talons (10 Modelle)	12"	3+	3+	2	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Energieklauen	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, DAEMON, SPRUNGMODUL, WARP TALONS

HAVOCS



Havocs sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Havocs (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Maschinenkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	-
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schnitter-Gatlingkanone	Schwer	24"	2	6+	10+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit muss außerdem mit vier der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein: 1 Maschinenkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer; 1 Schnitter-Gatlingkanone.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, HAVOCS

VENOMCRAWLER



10



Ein Venomcrawler ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Malträtierkanonen; Ausweidenden Klauen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Malträtierkanonen	Schwer	36"	1	7+	7+	-
Ausweidende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-

FÄHIGKEITEN

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

Machina Malefica: Wirf jedes Mal einen W6, wenn durch eine Attacke dieser Einheit mit einer Nahkampfwaffe einer feindlichen Einheit ein Explosionsmarker angelegt wird; bei 4+ kannst du einen Schadensmarker von dieser Einheit entfernen.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, VENOMCRAWLER

DEFILER



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, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

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.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Forgefiend	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, <MAL DES CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, FORGEFIEND

MAULERFIEND



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+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- 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, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, MAULERFIEND

CHAOS PREDATOR



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 außerdem mit einer der folgenden Optionen (**Macht +2**) ausgerüstet sein: 2 Schwere Bolter; 2 Laserkanonen.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, CHAOS PREDATOR

CHAOS VINDICATOR



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+.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, CHAOS VINDICATOR

CHAOS RHINO



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 <LEGION>-INFANTERIE-Modelle transportieren. Sie kann keine TERMINATOR-, KULT-DER-ZERSTÖRUNG- oder SPRUNGMODUL-Einheiten transportieren.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, CHAOS RHINO

OBLITERATORS



Ein Obliterator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 17**) oder 3 Modellen (**Macht 25**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Schusswaffen aus Fleischmetall; Zerschmetternden Fäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Obliterator (1 Modell)	4"	3+	3+	1	2	6	4+
Obliterators (2 Modelle)	4"	3+	3+	2	4	6	4+
Obliterators (3 Modelle)	4"	3+	3+	3	6	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schusswaffen aus Fleischmetall	Handfeuerwaffe	24"	x2	5+	5+	-
Zerschmetternde Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, DAEMON, KULT DER ZERSTÖRUNG, OBLITERATORS

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 <LEGION>-INFANTERIE-Modelle transportieren. Jedes **TERMINATOR**- und **SPRUNGMODUL**-Modell belegt den Platz von zwei anderen Modellen und jedes **KULT-DER-ZERSTÖRUNG**-Modell belegt den Platz von drei anderen Modellen.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, CHAOS LAND RAIDER

HELDRAKE



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Helderake	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
Helderake-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, <MAL DES CHAOS> HERETIC ASTARTES, <LEGION>

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

KHORNE LORD OF SKULLS



28



Ein Khorne Lord of Skulls ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Blutsturmkanone; Hades-Gatlingkanone; Großer Spaltaxt des Khorne.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Khorne Lord of Skulls	10"	3+	3+	4	5	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Blutsturmkanone	Schwer	18"	2	8+	5+	Inferno
Dämonenblutkanone	Schwer	18"	2	5+	8+	Inferno
Hades-Gatlingkanone	Schwer	48"	3	6+	6+	-
Ichorkanone	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Schädelwerfer	Schwer	60"	1	3+	4+	-
Große Spaltaxt des Khorne	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	5+	Titanenkiller

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Blutsturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Dämonenblutkanone; 1 Ichorkanone.
- Statt mit 1 Hades-Gatlingkanone kann diese Einheit mit 1 Schädelwerfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

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

Endlose Wut: Addiere für jeden anliegenden Schadensmarker 1 auf den Attackenwert dieser Einheit.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, LORD OF SKULLS

NOCTILITH CROWN



Eine Noctilith Crown ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Peitschender Warpenergie.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Noctilith Crown	-	-	4+	-	3	-	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Peitschende Warpenergie	Handfeuerwaffe	6"	1	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Unbeweglich: Diese Einheit ist niemals außer Befehlsreichweite und ihr wird nie ein „Außer Befehlsreichweite“-Marker angelegt. Wenn du Entfernungen von und zu dieser Einheit misst, so miss stets vom am nächsten befindlichen Teil dieser Einheit aus.

Abscheuliche Aura: Verbessere den Rüstungswurf-Wert befreundeter **LEICHTER CHAOS**-Einheiten um 1 (bis zu einem Maximum von 4+), solange sie sich innerhalb von 18 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, BEFESTIGUNG, NOCTILITH CROWN

CYPHER



6



Cypher ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Cyphers Pistolen (Fernkampf); Cyphers Pistolen (Nahkampf). Diese Einheit kann in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Cypher	7"	2+	2+	1	1	7	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cyphers Pistolen (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	16"	x2	7+	7+	Schnellfeuer
Cyphers Pistolen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Lord Cypher: Du kannst Trefferwürfe für Attacken befreundeter **FALLEN**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Pistolenschütze: Diese Einheit kann Fernkampfattacken in einem Zug durchführen, in dem sie sich zurückgezogen hat.

FRAKTION: IMPERIUM, CHAOS, FALLEN

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CYPHER

FALLEN



Fallen sind eine Einheit, die aus 5 Modelle besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 11**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fallen (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Fallen (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Maschinenkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	-
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein
1 Maschinenkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer.
- Statt mit Boltern und Handwaffen kann diese Einheit mit Boltpistolen und Kettenschwertern ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Gefallene Engel: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfswaffen.

FRAKTION: IMPERIUM, CHAOS, FALLEN

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE

LUCIUS THE ETERNAL



Lucius the Eternal ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schockverstärker; Peitsche der Qualen; Meisterhaften Waffen. Diese Einheit kann in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lucius the Eternal	6"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Peitsche der Qualen	Schwer	6"	1	7+	9+	-
Schockverstärker	Schwer	8"	1	8+	9+	Inferno
Meisterhafte Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Fürst des Slaanesh: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacks befreundeter **EMPEROR'S-CHILDREN**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Rüstung der Kreischenden Seelen: Wirf zu Beginn der Schadensphase einen W12, wenn dieser Einheit Explosionsmarker anliegen; bei 5+ kannst du einer Einheit in Basekontakt mit dieser Einheit einen Explosionsmarker anlegen. Tust du dies, entferne einen Explosionsmarker von dieser Einheit.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, HERETIC ASTARTES, EMPEROR'S CHILDREN

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS LORD, LUCIUS THE ETERNAL

KHÂRN THE BETRAYER



Khârn the Betrayer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bluttrinker. Diese Einheit kann in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Khârn the Betrayer	6"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bluttrinker	Nahkampf	Nahkampf	Träger	2+	5+	Titanenkiller

FÄHIGKEITEN

Der Verräter: Du kannst unmodifizierte Trefferwürfe von 1 für Attacks dieser Einheit nicht wiederholen oder modifizieren. Wenn sich bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1 für eine Attacke dieser Einheit andere befreundete Einheiten innerhalb von 1 Zoll um sie befinden, wähle eine jener Einheiten; lege der gewählten Einheit einen Explosionsmarker an.

Zerstören! Vernichten! Verbrennen! Du kannst Trefferwürfe für Nahkampfwaffen befreundeter **WORLD-EATERS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, WORLD EATERS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS LORD, KHÂRN THE BETRAYER

PLAGUE MARINES



Plague Marines sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 7**), 15 Modellen (**Macht 10**) oder 20 Modellen (**Macht 13**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Seuchenwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Pestwerfer	Schwer	24"	1	7+	8+	-
Seuchenspeier	Schwer	9"	1	6+	10+	Inferno
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Seuchenwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Pestwerfer; 1 Seuchenspeier.

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PLAGUE MARINES

RUBRIC MARINES



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	FÄHIGKEITEN
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 außerdem mit 1 Seelenschnitterkanone (**Macht +1** pro Waffe) ausgerüstet sein.
- Statt mit Inferno-Boltern kann diese Einheit mit Warpflammenwerfern ausgerüstet sein.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, RUBRIC MARINES

CHAOS LORD AUF DAEMONIC MOUNT



Ein Chaos Lord auf Daemonic Mount ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Höllengeschmiedeten Waffen; Bösartigen Gliedmaßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Lord auf Daemonic Mount	12"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Höllengeschmiedete Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-
Bösartige Gliedmaßen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit muss mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - Disc of Tzeentch. Wenn diese Einheit eine Disc of Tzeentch hat, hat sie:
 - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TZEENTCH, FLIEGEN**
 - Steed of Slaanesh (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Steed of Slaanesh hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 13 Zoll
 - die folgende zusätzliche Fähigkeit: **Steed of Slaanesh**
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **SLAANESH**
 - Palanquin of Nurgle. Wenn diese Einheit einen Palanquin of Nurgle hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 5 Zoll
 - 2 Lebenspunkte
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **NURGLE**
 - Juggernaut of Khorne (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Juggernaut of Khorne hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 8 Zoll
 - einen Attackenwert von 2
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **KHORNE**

FÄHIGKEITEN

Herr des Chaos: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter <LEGION>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Steed of Slaanesh: Du kannst für Attacken mit Nahkampfwaffen für eine Einheit mit einem Steed of Slaanesh Verwundungswürfe wiederholen.

FRAKTION: CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, CHARAKTERMODELL, DAEMON, CHAOS LORD

SORCERER AUF DAEMONIC MOUNT



Ein Sorcerer auf Daemonic Mount ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe; Bösaartigen Gliedmaßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sorcerer auf Daemonic Mount	12"	3+	3+	1	1	7	6+

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

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit muss mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - Disc of Tzeentch. Wenn diese Einheit eine Disc of Tzeentch hat, hat sie:
 - einen Rüstungswurf-Wert von 5+
 - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TZEENTCH, FLIEGEN**
 - Steed of Slaanesh (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Steed of Slaanesh hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 13 Zoll
 - die folgende zusätzliche Fähigkeit: **Steed of Slaanesh**
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **SLAANESH**
 - Palanquin of Nurgle. Wenn diese Einheit einen Palanquin of Nurgle hat, hat sie:
 - einen Bewegungswert von 5 Zoll
 - 2 Lebenspunkte
 - das folgende zusätzliche Schlüsselwort: **NURGLE**

FÄHIGKEITEN

Steed of Slaanesh: Du kannst für Attacks mit Nahkampfwaffen für eine Einheit mit einem Steed of Slaanesh Verwundungswürfe wiederholen.

FRAKTION: CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, DAEMON, SORCERER

OBSIDIUS MALLEX



4



Obsidius Mallex ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Energiehammer. Diese Einheit kann in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Energiehammer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Herr des Chaos: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter Einheiten der **BLACK LEGION** und der **DIENER DER GROSSEN LEERE**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION, DIENER DER GROSSEN LEERE
SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS LORD, OBSIDIUS MALLEX

ROGUE PSYKER



3



Ein Rogue Psyker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Chaosstab.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Rogue Psyker	6"	4+	4+	1	1	6	10+

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

FÄHIGKEITEN

Mallex' Sklaven: Diese Einheit belegt keine Auswahl in einem Kontingent, das **OBSDIUS MALLEX** enthält.

FRAKTION: CHAOS, DIENER DER GROSSEN LEERE

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, ROGUE PSYKER

NEGAVOLT CULTISTS



Negavolt Cultists sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Elektrosporne.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Negavolt Cultists (4 Modelle)	6"	3+	4+	1	1	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Elektrosporne	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

FRAKTION: CHAOS, DIENER DER GROSSEN LEERE

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, NEGAVOLT CULTISTS

CHAOS BEASTMEN



Chaos Beastmen sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Pistolen; Brutalen Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaos Beastmen (4 Modelle)	6"	3+	4+	1	1	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Pistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	8+	10+	-
Brutale Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Mallex' Sklaven: Diese Einheit belegt keine Auswahl in einem Kontingent, das **OBSIDIUS MALLEX** enthält.

FRAKTION: CHAOS, DIENER DER GROSSEN LEERE

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHAOS BEASTMEN

TRAITOR GUARDSMEN



Traitor Guardsmen sind eine Einheit, die aus 7 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Laserwaffen; Flammenwerfer; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Traitor Guardsmen (7 Modelle)	6"	4+	4+	1	1	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammenwerfer	Schwer	8"	1	7+	10+	Inferno
Laserwaffen	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	10+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: CHAOS, DIENER DER GROSSEN LEERE

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, TRAITOR GUARDSMEN

CULTISTS OF THE ABYSS



Cultists of the Abyss sind eine Einheit, die aus 8 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Höllenfeuerbrenner; Maschinengewehr; Sturmgewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Cultists of the Abyss (8 Modelle)	6"	4+	4+	1	2	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Höllenfeuerbrenner	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Sturmgewehre	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	10+	
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, DIENER DER GROSSEN LEERE

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CULTISTS OF THE ABYSS