

SKARBRAND



15



Skarbrand ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Brüllen des unstillbaren Zorns; Mord; Totschlag. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Skarbrand	8"	2+	2+	2	3	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Brüllen des unstillbaren Zorns	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Mord	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	5+	Titanenkiller
Totschlag	Nahkampf	Nahkampf	x2	4+	5+	-

FÄHIGKEITEN

Fleischgewordene Wut: Addiere 1 zum Attackenwert **LEICHTER** und **SCHWERER** Einheiten, solange sie Nahkampfaktionen innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit durchführen. Außerdem können **LEICHTE** und **SCHWERE** Einheiten keine Rückzugsbewegungen durchführen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, CHARAKTERMODELL, BLOODTHIRSTER, SKARBRAND

BLOODTHIRSTER OF INSENSATE RAGE



14



Ein Bloodthirster of Insensate Rage ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Großer Axt des Khorne.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Bloodthirster of Insensate Rage	12"	2+	2+	2	3	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Große Axt des Khorne	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	4+	Titanenkiller

FÄHIGKEITEN

Großer Dämon des Khorne: Befreundete **KHORNE-DAEMON**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, BLOODTHIRSTER

WRATH OF KHORNE BLOODTHIRSTER



15



Ein Wrath of Khorne Bloodthirster ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Höllenfeuer; Blutflegel (Fernkampf); Axt des Khorne; Blutflegel (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Wrath of Khorne Bloodthirster	12"	2+	2+	2	3	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Höllenfeuer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Blutflegel (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	8"	Träger	7+	7+	-
Axt des Khorne	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-
Blutflegel (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Unerbittlicher Jäger: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von dieser Einheit wiederholen, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben.

Großer Dämon des Khorne: Befreundete **KHORNE-DAEMON**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, BLOODTHIRSTER

BLOODTHIRSTER OF UNFETTERED FURY



14



Ein Bloodthirster of Unfettered Fury ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Peitsche des Khorne (Fernkampf); Axt des Khorne; Peitsche des Khorne (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Bloodthirster of Unfettered Fury	12"	2+	2+	2	3	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Peitsche des Khorne (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	8"	Träger	7+	8+	-
Axt des Khorne	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-
Peitsche des Khorne (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Großer Dämon des Khorne: Befreundete **KHORNE-DAEMON**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, BLOODTHIRSTER

SKULLTAKER



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

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

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

FÄHIGKEITEN

Unerbittlicher Jäger: Du kannst Trefferwürfe und Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von dieser Einheit wiederholen, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben.

Präsenz der Enthauptung: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **BLOODLETTER**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 8 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, SKULLTAKER

BLOODMASTER



2



Ein Bloodmaster ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Blutklinge.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Bloodmaster	6"	2+	2+	1	1	6	9+

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

FÄHIGKEITEN

Präsenz des Khorne: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacks mit Nahkampfwaffen von befreundeten **KHORNE-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, BLOODMASTER

SKULLMASTER



3



Ein Skullmaster ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Blutklinge; Hornklinge.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Skullmaster	8"	2+	2+	1	1	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Blutklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-
Hornklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Präsenz des Khorne: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacks mit Nahkampfwaffen von befreundeten **KHORNE-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, CHARAKTERMODELL, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, SKULLMASTER

BLOOD THRONE



5



Ein Blood Throne ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Blutklinge; Höllenklingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Blood Throne	6"	2+	2+	2	2	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Blutklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-
Höllenklingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Präsenz des Khorne: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacks mit Nahkampfwaffen von befreundeten **KHORNE-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

Blutmahl: Jedes Mal, wenn einer feindlichen Einheit durch eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe von dieser Einheit ein Explosionsmarker angelegt wird, kannst du einen Explosionsmarker von dieser Einheit entfernen. Kleine Explosionsmarker müssen vor großen Explosionsmarkern entfernt werden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, STREITWAGEN, CHARAKTERMODELL, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, BLOOD THRONE

KARANAK



4



Karanak ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Seelenzerreißenden Fangzähnen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Karanak	10"	2+	-	1	1	6	9+

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

FÄHIGKEITEN

Beute des Blutgottes: Zu Beginn der ersten Aktionsphase kannst du eine feindliche **CHARAKTER-MODELL**-Einheit wählen. Addiere bis zum Ende der Schlacht 1 auf Trefferwürfe und Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit, die die gewählte Einheit als Ziel haben.

Psionische Störung: Wenn dein Gegner eine Einheit innerhalb von 12 Zoll um Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit wählt, um eine Psikraft zu manifestieren, wirf einen W6, bevor die Effekte der Psikraft abgehandelt werden; bei 4+ werden die Effekte der Psikraft nicht abgehandelt. Du kannst nicht sowohl diese Fähigkeit als auch die Kommandooption Psibann als Reaktion auf dieselbe Psikraft einsetzen.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, CHARAKTERMODELL, FLESH HOUND, KARANAK

KAIROS FATEWEAVER



Kairos Fateweaver ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Purpurfeuer des Tzeentch; Stab des Morgen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kairos Fateweaver	12"	3+	2+	2	3	8	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Purpurfeuer des Tzeentch	Handfeuerwaffe	30"	Träger	7+	7+	Hexenfeuer
Stab des Morgen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Zeuge der Vergangenheit: Einmal pro Schlacht kannst du am Ende der Schadensphase deinen Ablagestapel für Kommandooptionen durchsuchen, die Kommandooptionskarte Höllentor ziehen und diese deiner Hand hinzufügen.

Visionen der Zukunft: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Aktionsphase dein Kommandooptionen-Deck durchsuchen, die Kommandooption Blick des Schicksals ziehen und diese deiner Hand hinzufügen. Mische dann das Kommandooptionen-Deck und lege es mit der beschrifteten Seite nach unten hin.

Großer Dämon des Tzeentch: Befreundete TZEENTCH-DAEMON-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, LORD OF CHANGE, KAIROS FATEWEAVER

LORD OF CHANGE



12



Ein Lord of Change ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Orangem Feuer des Tzeentch; Stab des Tzeentch.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lord of Change	12"	2+	2+	2	3	8	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Oranges Feuer des Tzeentch	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	8+	Hexenfeuer
Stab des Tzeentch	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	7+	-
Verderbtes Schwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einem Verderbten Schwert ausgerüstet sein (**Macht +1**) oder diese Einheit kann einen Hexerstab erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Hexerstab hat, erhält sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Hexerstab**.

FÄHIGKEITEN

Großer Dämon des Tzeentch: Befreundete **TZEENTCH-DAEMON**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Hexerstab: Wenn diese Einheit einen Hexerstab hat, addiere 6 Zoll auf die Reichweite des Orangem Feuers des Tzeentch dieser Einheit.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, LORD OF CHANGE

DIE BLUE SCRIBES



Die Blue Scribes sind eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Xirat'ps Zauberspeier; Disc-Klingen; Scharfen Schreibfedern. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Die Blue Scribes	12"	4+	4+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Xirat'ps Zauberspeier	Handfeuerwaffe	24"	Träger	9+	9+	Hexenfeuer
Disc-Klingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-
Scharfe Schreibfedern	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	12+	-

FÄHIGKEITEN

P'tarix' Magiesog: Wenn dein Gegner eine Einheit innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit wählt, um eine Psikraft zu manifestieren, wirf einen W6, nachdem sie abgehandelt wurde; bei 4+ muss dein Gegner, wenn er Kommandooptionskarten auf der Hand hat, eine auswählen und ablegen.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, HORROR,
DIE BLUE SCRIBES

CHANGECASTER



4



Ein Changelaster ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zeremoniendolch.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Changelaster	6"	4+	3+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stab des Wandels	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Zeremoniendolch	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Stab des Wandels ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Präsenz des Tzeentch: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken von befreundeten TZEENTCH-DAEMON-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, CHANGECASTER

FATESKIMMER



Ein Fateskimmer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bissen; Zeremoniendolch.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fateskimmer	14"	4+	3+	1	2	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bisse	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	6+	-
Stab des Wandels	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Zeremoniendolch	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Stab des Wandels ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Präsenz des Tzeentch: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken von befreundeten TZEENTCH-DAEMON-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, STREITWAGEN, FLIEGEN, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, FATESKIMMER

FLUXMASTER



Ein Fluxmaster ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Disc-Klingen; Zeremoniendolch.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fluxmaster	12"	4+	3+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Disc-Klingen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-
Stab des Wandels	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Zeremoniendolch	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Stab des Wandels ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Präsenz des Tzeentch: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken von befreundeten TZEENTCH-DAEMON-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, FLIEGEN, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, FLUXMASTER

ROTIGUS



Rotigus ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Strömen unreinen Schmutzes; Klauen & Zähnen der Nurglings; Knorrigem Stab; Reißzahnmaul. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Rotigus	7"	2+	3+	2	4	8	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Ströme unreinen Schmutzes	Schwer	7"	3	5+	9+	Inferno
Klauen & Zähne der Nurglings	Nahkampf	Nahkampf	1	10+	10+	-
Knorriger Stab	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-
Reißzahnmaul	Nahkampf	Nahkampf	x2	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Sturzflut des Nurgle: Wenn diese Einheit gewählt wird, um eine Psikraft zu manifestieren, wirf einen W6, nachdem deren Effekte abgehandelt wurden; lege bei 4+ der zu dieser Einheit nächsten feindlichen Einheit einen Explosionsmarker an. Wenn dafür mehrere Einheiten infrage kommen, wähle eine davon und lege nur der gewählten einen Explosionsmarker an.

Großer Dämon des Nurgle: Befreundete **NURGLE-DAEMON**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, GREAT UNCLEAN ONE, ROTIGUS

GREAT UNCLEAN ONE



14



Ein Great Unclean One ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Seuchenflegel (Fernkampf); Galleschwert; Klauen & Zähnen der Nurglings; Seuchenflegel (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Great Unclean One	7"	2+	3+	2	4	8	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Seuchenflegel (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	7"	x2	7+	7+	-
Galleklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-
Galleschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-
Glocke des Untergangs	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-
Klauen & Zähne der Nurglings	Nahkampf	Nahkampf	1	10+	10+	-
Seuchenflegel (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Galleschwert kann diese Einheit mit 1 Glocke des Untergangs ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Statt mit 1 Seuchenflegel kann diese Einheit mit 1 Galleklinge ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Fauliges Opfer: Ermittle zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ eine zusätzliche Kommandooption, wenn diese Einheit mit einer Galleklinge ausgerüstet ist, ein **KRIEGSHERR** ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet.

Großer Dämon des Nurgle: Befreundete **NURGLE-DAEMON**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Widerhallende Beschwörung: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du für jede befreundete **LEICHTE NURGLE-DAEMON**-Einheit innerhalb von 7 Zoll um Einheiten deiner Armee, die mit einer Glocke des Untergangs ausgerüstet sind, einen W6 werfen; entferne bei 6+ einen Schadensmarker von der Einheit, für die gewürfelt wurde.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, GREAT UNCLEAN ONE

EPIDEMIUS



Epidemius ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fäulnissschwert; Klauen & Zähnen der Nurglings. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Epidemius	5"	2+	2+	1	2	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fäulnissschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-
Klauen & Zähne der Nurglings	Nahkampf	Nahkampf	1	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Präsenz des Nurgle: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken von befreundeten **NURGLE-DAEMON**-Einheiten, wenn sie Nahkampfwaffen einsetzen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

Seuchenzins: Der Seuchenzins beträgt zu Beginn der Schlacht 0. Addiere zu Beginn der Aktionsphase, wenn sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld befindet, 1 zum Seuchenzins und sieh auf der Tabelle unten nach, welche Effekte dies hat. Die Effekte sind kumulativ.

SEUCHENZINS	EFFEKT
1	Kein Effekt
2	Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten NURGLE-DAEMON -Einheiten.
3+	Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten NURGLE-DAEMON -Einheiten.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, CHARAKTERMODELL, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, EPIDEMIUS

HORTICULOUS SLIMUX



Horticultural Slimux ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Baumschere; Mulchs Säuremaul. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Horticultural Slimux	5"	2+	2+	2	2	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Baumschere	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-
Mulchs Säuremaul	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Präsenz des Nurgle: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken von befreundeten **NURGLE-DAEMON**-Einheiten, wenn sie Nahkampfwaffen einsetzen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

Bestienführer: Wenn eine befreundete Einheit **BEASTS OF NURGLE** eine Bewegungsaktion innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit beginnt, addiere 3 Zoll auf den Bewegungswert der Einheit, während sie diese Bewegungsaktion durchführt. Addiere außerdem 1 zu Trefferwürfen für Attacken befreundeter Einheiten **BEASTS OF NURGLE**, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, CHARAKTERMODELL, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, HORTICULOUS SLIMUX

POXBRINGER



4



Ein Poxbringer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fäulnissschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Poxbringer	5"	2+	2+	1	1	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fäulnissschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Präsenz des Nurgle: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken von befreundeten **NURGLE-DAEMON**-Einheiten, wenn sie Nahkampfwaffen einsetzen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL,
HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, POXBRINGER

SLOPPITY BILEPIPER



4



Ein Sloppity Bilepiper ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Marotte.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sloppity Bilepiper	5"	2+	2+	1	1	6	9+

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

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Seuche der Fröhlichkeit: Wenn für eine befreundete **NURGLE-DAEMON**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit ein Moraltest durchgeführt wird, wirf 2W6 und lege eines der Ergebnisse ab.

Fröhlicher Dudeldarm: Addiere 1 zum Attackenwert von **NURGLING**- und **GREAT-UNCLEAN-ONE**-Einheiten, solange sie Nahkampffaktionen innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit durchführen.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PLAGUEBEARER, HERALD OF NURGLE, SLOPPITY BILEPIPER

SPOILPOX SCRIVENER



4



Ein Spoilpox Scrivener ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Ekelhaftem Niesen; Aufgerissenem Maul; Seuchenschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Spoilpox Scrivener	5"	2+	2+	1	1	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Ekelhaftes Niesen	Handfeuerwaffe	6"	Träger	10+	11+	-
Aufgerissenes Maul	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	11+	-
Seuchenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Strenger Zuchtmeister: Wenn eine **PLAGUEBEARER-INFANTERIE**-Einheit eine Bewegungsaktion innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit beginnt, addiere 2 Zoll zu ihrem Bewegungswert, während sie diese Bewegungsaktion durchführt.

Weiterzählen! Quote erfüllen! Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken von **PLAGUEBEARER**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PLAGUEBEARER, HERALD OF NURGLE, SPOILPOX SCRIVENER

BE'LAKOR



Be'lakor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bösaartigen Klauen; Klinge der Schatten. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Be'lakor	14"	2+	2+	2	2	7	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bösaartige Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Klinge der Schatten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Tarnung, Terrortruppen

Prinz des Ungeteilten Chaos: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken von befreundeten **DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, DAEMON PRINCE, BE'LAKOR

DAEMON PRINCE OF CHAOS



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Daemon Prince of Chaos	8"	2+	2+	2	2	7	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, das dann jedes Vorkommen des Schlüsselworts **<TREUE>** auf diesem Datenblatt ersetzt: **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** wählst, hat diese Einheit die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PSIONIKER**.

FÄHIGKEITEN

Prinz des Chaos: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **<TREUE>-DAEMON-**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, **<TREUE>**, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

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

BLOODLETTERS



4



Bloodletters 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: Höllenklingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Bloodletters (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	5	9+
Bloodletters (20 Modelle)	6"	3+	3+	4	4	5	9+
Bloodletters (30 Modelle)	6"	3+	3+	8	6	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Höllenklingen	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	9+	-

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, BLOODLETTERS

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	FÄHIGKEITEN
Schimmernde Flammen	Handfeuerwaffe	18"	Träger	7+	9+	-
Wirbelnde Gliedmaßen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, HORRORS

KEEPER OF SECRETS



14



Ein Keeper of Secrets ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Geisträuber-Schwert; Ritualmesser; Zuschnappenden Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Keeper of Secrets	15"	2+	2+	2	3	8	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Lebendige Peitsche (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	6"	2	7+	8+	-
Geisträuber-Schwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-
Lebendige Peitsche (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-
Ritualmesser	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Zuschnappende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Ritualmesser kann diese Einheit mit 1 Lebendige Peitsche (Fernkampf) und 1 Lebendige Peitsche (Nahkampf) ausgerüstet sein (**Macht +2**) oder sie kann eine der folgenden Optionen erhalten: Strahlende Ägis; Unheilvolle Hand.
- Wenn diese Einheit eine Strahlende Ägis hat, erhält sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schaden ignorieren (6+)**.
- Wenn diese Einheit eine Unheilvolle Hand hat, erhält sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Unheilvolle Hand**.

FÄHIGKEITEN

Großer Dämon des Slaanesh: Befreundete **SLAANESH-DAEMON**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Hypnotische Aura: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von feindlichen Einheiten ab, die diese Einheit als Ziel haben.

Unheilvolle Hand: Jedes Mal, wenn einer feindlichen Einheit durch eine Attacke dieser Einheit mit einer Nahkampfwaffe ein Explosionsmarker angelegt wird, kannst du einen Explosionsmarker von dieser Einheit entfernen. Kleine Explosionsmarker müssen vor großen Explosionsmarkern entfernt werden.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, KEEPER OF SECRETS

DIE MASQUE OF SLAANESH



4



Die Masque of Slaanesh ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Gezackten Klauen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Die Masque of Slaanesh	10"	2+	2+	1	1	6	9+

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

FÄHIGKEITEN

Der Ewige Tanz: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacks mit Nahkampfwaffen von befreundeten **SLAANESH**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Präsenz der Betörung: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacks mit Nahkampfwaffen von feindlichen Einheiten ab, die **DAEMONETTE**-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit als Ziel haben.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, DIE MASQUE OF SLAANESH

HERALD OF SLAANESH



Ein Herald of Slaanesh ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Verheerenden Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Herald of Slaanesh	8"	2+	2+	1	1	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Verheerende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Präsenz des Slaanesh: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **SLAANESH-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH

PLAGUEBEARERS



4



Plaguebearers sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 7**) oder 30 Modellen (**Macht 11**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Seuchenschwertern.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Seuchenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Fliegenwolke: Wenn diese Einheit aus 30 Modellen besteht, ist sie immer ein verdecktes Ziel.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PLAGUEBEARERS

NURGLINGS



3



Nurglings 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: Infizierenden Klauen & Zähnen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Infizierende Klauen & Zähne	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	11+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+), Infiltratoren

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, SCHWARM, NURGLINGS

FIENDS OF SLAANESH



3



Ein Fiend of Slaanesh ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 3 Modellen (**Macht 5**), 6 Modellen (**Macht 7**) oder 9 Modellen (**Macht 9**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Teuflischem Stachelschwanz; Zerteilenden Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fiend of Slaanesh (1 Modell)	15"	3+	-	1	1	5	9+
Fiends of Slaanesh (3 Modelle)	15"	3+	-	2	2	5	9+
Fiends of Slaanesh (6 Modelle)	15"	3+	-	3	3	5	9+
Fiends of Slaanesh (9 Modelle)	15"	3+	-	4	4	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Teuflischer Stachelschwanz	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	11+	-
Zerteilende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-

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.

Einullender Duft: Wenn sich eine **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten mit dieser Fähigkeit zurückziehen will, müssen die Spieler gegeneinander würfeln. Die Einheit kann sich nur zurückziehen, wenn der Spieler, der sie kontrolliert, den Wurf gewinnt.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, FIENDS OF SLAANESH

FLESH HOUNDS



Flesh Hounds sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 5**), 15 Modellen (**Macht 8**) oder 20 Modellen (**Macht 11**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Blutbeschmierten Reißzähnen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Flesh Hounds (5 Modelle)	10"	3+	-	1	1	5	9+
Flesh Hounds (10 Modelle)	10"	3+	-	2	2	5	9+
Flesh Hounds (15 Modelle)	10"	3+	-	3	3	5	9+
Flesh Hounds (20 Modelle)	10"	3+	-	4	4	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Blutbeschmierte Reißzähne	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Psionische Störung: Wenn dein Gegner eine Einheit innerhalb von 12 Zoll um Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit wählt, um eine Psikraft zu manifestieren, wirf einen W6, bevor die Effekte der Psikraft abgehandelt werden; bei 4+ werden die Effekte der Psikraft nicht abgehandelt. Du kannst nicht sowohl diese Fähigkeit als auch die Kommandooption Psibann als Reaktion auf dieselbe Psikraft einsetzen.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, FLESH HOUNDS

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. Werf 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

PLAGUE DRONES



6



Plague Drones sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 11**) oder 9 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Totenköpfen; Greifrüsseln; Seuchenschwertern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Plague Drones (3 Modelle)	10"	4+	4+	2	3	5	9+
Plague Drones (6 Modelle)	10"	4+	4+	4	6	5	9+
Plague Drones (9 Modelle)	10"	4+	4+	6	9	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Totenköpfe	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Greifrüssel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-
Seuchenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, FLIEGEN, PLAGUE DRONES

SEEKERS



Seekers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 12**), 15 Modellen (**Macht 18**) oder 20 Modellen (**Macht 24**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Durchbohrenden Klauen; Peitschenden Zungen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Seekers (5 Modelle)	15"	3+	3+	1	2	5	9+
Seekers (10 Modelle)	15"	3+	3+	2	4	5	9+
Seekers (15 Modelle)	15"	3+	3+	3	6	5	9+
Seekers (20 Modelle)	15"	3+	3+	4	8	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Durchbohrende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-
Peitschende Zungen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, SEEKERS

DAEMONETTES



Daemonettes 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: Durchbohrenden Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Daemonettes (10 Modelle)	8"	3+	3+	2	2	5	9+
Daemonettes (20 Modelle)	8"	3+	3+	4	4	5	9+
Daemonettes (30 Modelle)	8"	3+	3+	7	6	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Durchbohrende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, DAEMONETTES

BLOODCRUSHERS



6



Bloodcrushers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 12**), 9 Modellen (**Macht 18**) oder 12 Modellen (**Macht 24**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Hornklingen; Höllenklingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Bloodcrushers (3 Modelle)	8"	3+	3+	2	2	5	7+
Bloodcrushers (6 Modelle)	8"	3+	3+	4	4	5	7+
Bloodcrushers (9 Modelle)	8"	3+	3+	6	6	5	7+
Bloodcrushers (12 Modelle)	8"	3+	3+	8	8	5	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hornklingen	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-
Höllenklingen	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	9+	-

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, BLOODCRUSHERS

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	FÄHIGKEITEN
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

EXALTED FLAMER



Ein Exalted Flamer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Feuer des Tzeentch (Fernkampf); Feuer des Tzeentch (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Exalted Flamer	10"	3+	3+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Feuer des Tzeentch (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	18"	x2	6+	7+	Inferno
Feuer des Tzeentch (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, EXALTED FLAMER

BEASTS OF NURGLE



1



Ein Beast of Nurgle ist eine Einheit, die aus einem Modell besteht. Sie kann aus 3 Modellen (**Macht 3**), 6 Modellen (**Macht 9**) oder 9 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Fauligen Gliedmaßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Beast of Nurgle (1 Modell)	6"	4+	-	1	1	5	9+
Beasts of Nurgle (3 Modelle)	6"	4+	-	3	3	5	9+
Beasts of Nurgle (6 Modelle)	6"	4+	-	6	6	5	9+
Beasts of Nurgle (9 Modelle)	6"	4+	-	9	9	5	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Faulige Gliedmaßen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BESTIE, BEASTS OF NURGLE

HELLFLAYER



Ein Hellflayer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Peitschen der Qual (Fernkampf); Durchbohrenden Klauen; Klingenachse; Peitschen der Qual (Nahkampf); Peitschen-
den Zungen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hellflayer	13"	3+	3+	1	1	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Peitschen der Qual (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	6"	Träger	7+	10+	-
Durchbohrende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Klingenachse	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	10+	-
Peitschen der Qual (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	10+	-
Peitschende Zungen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, STREITWAGEN, DAEMONETTE, HELLFLAYER

FURIES



2



Furies sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 4**), 15 Modellen (**Macht 6**) oder 20 Modellen (**Macht 8**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Dämonischen Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Furies (5 Modelle)	12"	4+	-	1	1	4	9+
Furies (10 Modelle)	12"	4+	-	2	2	4	9+
Furies (15 Modelle)	12"	4+	-	3	3	4	9+
Furies (20 Modelle)	12"	4+	-	4	4	4	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dämonische Klauen	Nahkampf	Nahkampf	x2	8+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Wenn du diese Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du eines der folgenden Schlüsselwörter wählen, das dann jedes Vorkommen des Schlüsselworts <TREUE> auf diesem Datenblatt ersetzt: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** oder **SLAANESH**.
- Wenn du das Schlüsselwort **KHORNE** wählst, erhält diese Einheit die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Unaufhaltsame Wildheit**.
- Wenn du das Schlüsselwort **TZEENTCH** wählst, verbessere den Rüstungswurf-Wert dieser Einheit um 1.
- Wenn du das Schlüsselwort **NURGLE** wählst, erhält diese Einheit die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schaden ignorieren (6+)**.
- Wenn du das Schlüsselwort **SLAANESH** wählst, addiere 1 zum Bewegungswert dieser Einheit.

FÄHIGKEITEN

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

FRAKTION: CHAOS, <TREUE>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, FURIES

SKULL CANNON



Eine Skull Cannon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schädelkanone; Höllenklingen und Reißendem Maul.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Skull Cannon	6"	3+	3+	2	2	5	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schädelkanone	Schwer	48"	1	9+	5+	-
Höllenklingen & Reißendes Maul	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Blutmahl: Jedes Mal, wenn einer feindlichen Einheit durch eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe von dieser Einheit ein Explosionsmarker angelegt wird, kannst du einen Explosionsmarker von dieser Einheit entfernen. Kleine Explosionsmarker müssen vor großen Explosionsmarkern entfernt werden.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, STREITWAGEN, BLOODLETTER, SKULL CANNON

BURNING CHARIOT



Ein Burning Chariot ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Feuer des Tzeentch (Fernkampf); Bissen; Feuer des Tzeentch (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Burning Chariot	14"	4+	3+	1	2	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Feuer des Tzeentch (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	18"	x2	6+	7+	Inferno
Bisse	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	6+	-
Feuer des Tzeentch (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, STREITWAGEN, FLIEGEN, EXALTED FLAMER, FLAMER, BURNING CHARIOT

SEEKER CHARIOT



Ein Seeker Chariot ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Peitschen der Qual (Fernkampf); Durchbohrenden Klauen; Peitschen der Qual (Nahkampf); Peitschenden Zungen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Seeker Chariot	13"	3+	3+	1	1	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Peitschen der Qual (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	6"	Träger	7+	10+	-
Durchbohrende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Peitschen der Qual (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	10+	-
Peitschende Zungen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, STREITWAGEN, DAEMONETTE, SEEKER CHARIOT

EXALTED SEEKER CHARIOT



Ein Exalted Seeker Chariot ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Peitschen der Qual (Fernkampf); Durchbohrenden Klauen; Peitschen der Qual (Nahkampf); Peitschenden Zungen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Exalted Seeker Chariot	13"	2+	3+	2	2	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Peitschen der Qual (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	6"	Träger	7+	10+	-
Durchbohrende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Peitschen der Qual (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	10+	-
Peitschende Zungen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	10+	-

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, STREITWAGEN, DAEMONETTE, EXALTED SEEKER CHARIOT

SOUL GRINDER



12



Ein Soul Grinder ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Erntekanone; Schleimbombardement; Eisenklaue; Warpschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Soul Grinder	8"	4+	4+	2	3	5	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Erntekanone	Schwer	48"	2	7+	8+	-
Schleimbombardement	Schwer	36"	2	5+	6+	-
Eisenklaue	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	4+	-
Warpklaue	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-
Warpschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Warpschwert kann diese Einheit mit 1 Warpklaue ausgerüstet sein.
- Wenn du diese Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du eines der folgenden Schlüsselwörter wählen, das dann jedes Vorkommen des Schlüsselworts <TREUE> auf diesem Datenblatt ersetzt: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** oder **SLAANESH**.
 - Wenn du das Schlüsselwort **KHORNE** wählst, erhält diese Einheit die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Unaufhaltsame Wildheit**.
 - Wenn du das Schlüsselwort **TZEENTCH** wählst, verbessere den Rüstungswurf-Wert dieser Einheit um 1.
 - Wenn du das Schlüsselwort **NURGLE** wählst, erhält diese Einheit die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schaden ignorieren (6+)**.
 - Wenn du das Schlüsselwort **SLAANESH** wählst, addiere 1 zum Bewegungswert dieser Einheit.

FÄHIGKEITEN

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

FRAKTION: CHAOS, <TREUE>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, SOUL GRINDER

FECULENT GNARLMAW



3



Ein Feculent Gnarlman ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Nachdem diese Einheit aufgestellt wurde, wird sie als ein Hindernis behandelt und gilt hinsichtlich aller Regelbelange nicht als Einheit.

BLÜHENDE KRANKHEIT

Am Ende der Aktionsphase wirft der Spieler, der dieses Geländestück aufgestellt hat, einen W12, wenn sich Einheiten, die nicht das Schlüsselwort **NURGLE** haben, innerhalb von 7 Zoll um dieses Geländestück befinden. Lege bei 8+ der nächsten dieser Einheiten einen Explosionsmarker an; kommen dafür mehrere feindliche Einheiten infrage, wählt der Spieler, der dieses Geländestück aufgestellt hat, eine davon, der dann der Explosionsmarker angelegt wird.

FLIEGENWOLKE

LEICHTE NURGLE-DAEMON-Einheiten sind immer verdeckte Ziele, solange sie sich vollständig innerhalb von 7 Zoll um Feculent-Gnarlman-Geländestücke befinden.

FRAKTION: CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: FECULENT GNARLMAW

SKULL ALTAR



3



Ein Skull Altar ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann nicht auf einem Missionszielmarker aufgestellt werden und muss weiter als 1 Zoll von anderen Geländestücken entfernt aufgestellt werden. Nachdem diese Einheit aufgestellt wurde, wird sie wie einnehmbares Gelände behandelt und gilt hinsichtlich aller Regelbelange nicht länger als Einheit.

MONUMENT DES GEMETZELS

Dieses Geländestück kann nur von einer **LEICHTEN INFANTERIE-CHARAKTERMODELL**-Einheit des **KHORNE** der **LEGIONES DAEMONICA** besetzt werden. Addiere 1 zum Attackenwert von **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheiten des **KHORNE**, wenn sie innerhalb von 6 Zoll um einen Skull Altar, der von einer befreundeten Einheit besetzt ist, Nahkampfkaktionen durchführen.

FRAKTION: CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SKULL ALTAR

SHALAXI HELBANE



15



Shalaxi Helbane ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Lebendiger Peitsche (Fernkampf); Lebendiger Peitsche (Nahkampf); Seelenstecher; Zuschnappenden Klauen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Shalaxi Helbane	15"	2+	2+	2	3	8	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Lebendige Peitsche (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	6"	2	7+	8+	-
Lebendige Peitsche (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-
Seelenstecher	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	5+	-
Zuschnappende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Lebendige Peitsche (Fernkampf) und 1 Lebendige Peitsche (Nahkampf) kann diese Einheit mit einer Strahlenden Ägis ausgerüstet sein. Wenn diese Einheit eine Strahlende Ägis hat, erhält sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schaden ignorieren (6+)**.

FÄHIGKEITEN

Großer Dämon des Slaanesh: Befreundete **SLAANESH-DAEMON**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Hypnotische Aura: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacks mit Nahkampfwaffen von feindlichen Einheiten ab, die diese Einheit als Ziel haben.

Monarch der Jagd: Du kannst für Attacks mit Nahkampfwaffen von dieser Einheit, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben, Verwundungswürfe wiederholen.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE

DER CHANGELING



4



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Der Changeling	6"	4+	3+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stab des Schwindlers	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Gestaltloser Schrecken: Wenn diese Einheit eine Nahkampffaktion durchführt, kannst du eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit wählen, mit der sie sich im Basekontakt befindet. Bis zum Ende dieser Aktion entspricht das Kampfgeschick dieser Einheit dem der gewählten Einheit.

Präsenz der Transformation: Befreundete **TZEENTCH-DAEMON**-Einheiten haben die Fähigkeit *Schaden ignorieren* (6+), solange sie sich innerhalb von 9 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, HERALD OF TZEENTCH, HORROR, DER CHANGELING

SYLL'ESKE, THE VENGEFUL ALLEGIANCE



14



Syll'esske, the Vengeful Allegiance ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Geißelnder Peitsche (Fernkampf); Axt der Herrschaft; Geißelnder Peitsche (Nahkampf). Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Syll'esske, the Vengeful Allegiance	10"	2+	2+	2	2	7	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Geißelnde Peitsche (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	6"	Träger	10+	10+	-
Axt der Herrschaft	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-
Geißelnde Peitsche (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Königliche Autorität: Du kannst Moraltests für befreundete **SLAANESH-DAEMON**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Präsenz des Slaanesh: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **SLAANESH-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

Fürst des Slaanesh: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken von befreundeten **SLAANESH-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, DAEMON PRINCE, SYLL'ESKE

DIE CONTORTED EPITOME



Die Contorted Epitome ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Windenden Tentakeln; Reißenden Klauen der Herald.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Die Contorted Epitome	13"	2+	2+	1	2	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Reißende Klauen der Herald	Nahkampf	Nahkampf	x2	8+	9+	-
Windende Tentakel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Präsenz des Slaanesh: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **SLAANESH-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

Schreckliche Faszination: Wenn sich eine **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten mit dieser Fähigkeit zurückziehen will, müssen die Spieler gegeneinander würfeln. Die Einheit kann sich nur zurückziehen, wenn der Spieler, der sie kontrolliert, den Wurf gewinnt.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, KAVALLERIE, CHARAKTERMODELL, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, DIE CONTORTED EPITOME

INFERNAL ENRAPTUREUSS



5



Eine Infernal Enraptureuss ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Herzsaitenlyra; Reißenden Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Infernal Enraptureuss	8"	2+	2+	1	1	6	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Herzsaitenlyra	Schwer	24"	2	7+	8+	-
Reißende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

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.

Harmonische Ausrichtung: Einmal pro Schlacht kannst du am Ende der Befehlsphase dein Kommandooptionen-Deck durchsuchen und die Karte Bewohner des Warp ziehen. Füge die Karte deiner Hand hinzu, dann mische das Kommandooptionen-Deck und lege es mit der beschrifteten Seite nach unten hin. Wenn die Karte eingesetzt wird, kann sie nur verwendet werden, um eine befreundete **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheit des **SLAANESH** zu wählen, die zerstört wurde.

Misstönende Zerrüttung: Wirf am Ende der Schadensphase einen W6 für jede **LEICHTE** **SLAANESH**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit. Entferne bei einer 6 einen Schadensmarker von der jeweiligen Einheit.

FRAKTION: CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, INFERNAL ENRAPTUREUSS