



KAMPFPATROUILLE: WORLD EATERS

KARAGARS SCHLÄCHTER

Die Kriegerschar der World Eaters unter Karagar Blutherz hat ein Dutzend Planeten im Laervold-Gürtel und jenseits davon heimgesucht. Es ist unklar, wie sie von Schlachtfeld zu Schlachtfeld gelangen. Gerüchten zufolge entstehen aus dem vergossenen Blut ihrer dahingeschlachteten Feinde unheilige Portale. Den Schlächtern ist es einerlei; sie kümmern sich nur um das Töten im Namen des Blutgottes, um in seinem Namen Schädel hoch aufzutürmen. Wenn sie weiterziehen, bleibt nichts als grauenhafte Zerstörung.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

- A Karagar Blutherz**
(1 Modell)
- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Erhabener Kettenwaffe; Hornklinge des Molochs.

- B Khorne-Berserker**
(10 Modelle)
- 1 Khorne-Berserker-Champion ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Berserker-Kettenwaffe.
 - 1 Khorne-Berserker ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Berserker-Kettenwaffe.
 - 1 Khorne-Berserker ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Berserker-Kettenwaffe; Ikone des Khorne.
 - 2 Khorne-Berserker sind ausgerüstet mit: Boltpistole; Blutgott-Eviscerator.
 - 5 Khorne-Berserker sind ausgerüstet mit: Boltpistole; Berserker-Kettenwaffe.

- C Khorne-Berserker**
(10 Modelle)
- 1 Khorne-Berserker-Champion ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Berserker-Kettenwaffe.
 - 1 Khorne-Berserker ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Berserker-Kettenwaffe.
 - 1 Khorne-Berserker ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Berserker-Kettenwaffe; Ikone des Khorne.
 - 2 Khorne-Berserker sind ausgerüstet mit: Boltpistole; Blutgott-Eviscerator.
 - 5 Khorne-Berserker sind ausgerüstet mit: Boltpistole; Berserker-Kettenwaffe.

- D Schakhale**
(10 Modelle)
- 1 Schakhale-Leitbestie ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Schakhale-Kettenwaffen.
 - 1 Entehrter ist ausgerüstet mit: Schädelzertrümmerer.
 - 1 Schakhale ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Zerfetzter-Kettenwaffe.
 - 1 Schakhale ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Schakhale-Kettenwaffen; Ikone des Khorne.
 - 6 Schakhale sind ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Schakhale-Kettenwaffen.





KAMPFPATROUILLE: WORLD EATERS

KARAGARS SCHLÄCHTER

FÄHIGKEITEN

Die für Karagars Schlächter erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden eigens für Kampfpatrouille-Spiele geschrieben. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Segen des Khorne* –, die im Folgenden beschrieben ist.

SEGEN DES KHORNE

Khorne ist der Gott des Krieges und des Tötens und verleiht jenen mächtige Segen, die das Schlachtfeld mit Bluttaten in seinem Namen weihen.

Zu Beginn der Schlachtrunde kannst du einen Segen-des-Khorne-Wurf ausführen. Wirf dazu acht W6. Du kannst jene Würfel einsetzen, um bis zu zwei Segen des Khorne aus der Liste der Segen des Khorne zu aktivieren (siehe unten). Bei jedem Segen ist angegeben, welche Würfel dafür eingesetzt werden müssen (wo eine Zahl angegeben ist, ist ein Pasch oder Dreierpasch mit mindestens jener Augenzahl nötig). Du kannst jeden Segen des Khorne nur einmal pro Schlachtrunde aktivieren. Alle nicht verwendeten Würfel aus jenem Segen-des-Khorne-Wurf werden danach abgelegt.

Sobald er aktiviert ist, gilt jeder Segen des Khorne bis zum Ende der Schlachtrunde für alle Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit.

Wütende Hingabe

Beliebiger Pasch. Die Modelle dieser Einheit haben die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 6+. Wenn Modelle dieser Einheit bereits die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* haben, addiere 1 zu ihren *Verletzungen-ignorieren*-Würfen.

Absolutes Gemetzel

Pasch 4+ oder beliebiger Dreierpasch. Wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell dieser Einheit durch eine Nahkampfatacke zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat. Entferne das Modell bei 4+ nicht aus dem Spiel; jenes zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat. Danach wird jenes Modell aus dem Spiel entfernt.

Warpklingen

Pasch 5+ oder beliebiger Dreierpasch. Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]**.

Beispiel: Ash führt einen Segen-des-Khorne-Wurf aus und würfelt das Folgende: 1, 2, 2, 2, 3, 4, 6, 6. Zunächst setzt sie zwei 6en ein, um Warpklingen zu aktivieren (was einen Pasch mit mindestens 5+ erfordert). Nun sind noch übrig: 1, 2, 2, 2, 3, 4.

Danach setzt sie zwei 2en ein, um Wütende Hingabe zu aktivieren (was einen beliebigen Pasch erfordert). Nun sind noch übrig: 1, 2, 3, 4. Nun hat Ash zwei Segen des Khorne aktiviert, deshalb kann sie keine weiteren aktivieren und die restlichen Würfel werden abgelegt.

VERBESSERUNGEN

Dein **CHAOSLORD-AUF-MOLOCH**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung **Schädel** für Khorne. Diese kannst du durch **Erzmörder** ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

SCHÄDEL FÜR KHORNE

Die Gebote des Blutgottes sind geradlinig und kompromisslos: Der Kopf eines jeden würdigen Feindes muss von dessen Schultern geschlagen werden, auf dass sich die Schädel als Tribut für Khorne hoch auftürmen. Durch solche Trophäen glauben seine Champions, ihren hasserfüllten Gott zu ehren.

Wirf jedes Mal einen W6, wenn der Träger eine feindliche Einheit mit einer Nahkampfatacke zerstört: Bei 2+ erhältst du 1 BP.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

ERZMÖRDER

Jeder Schlag dieses dunklen Champions gegen seine Feinde ist hervorragend gezielt und verursacht maximalen Schaden. Mit nur wenigen Hieben macht er die größten Helden nieder wie Vieh auf der Schlachtbank.

Nahkampfwaffen, mit denen der Träger ausgerüstet ist, haben die Fähigkeit **[PRÄZISION]**.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Verwüsten und eibnen. Dieses kannst du durch Blutopfer ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

VERWÜSTEN UND EIBENEN

Gleich einer wahnsinnigen Vandalenhorde reißen die World Eaters die Festungen ihrer Feinde ein und zerschmettern unersetzbare Ausrüstung und wertvolle Reliquien. Sie ermorden nicht bloß ihre Opfer, sondern deren gesamte Identität und alles, was jenen etwas bedeutet.

Am Ende des Zuges deines Gegners erhältst du 4 SP, wenn du den Missionszielmarker kontrollierst, der der Schlachtfeldkante deines Gegners am nächsten ist.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

BLUTOPFER

Khorne, so sagt man, kümmert es nicht, wessen Blut fließt. Das Schlachtfeld ist der einzige Altar, der nötig ist, um dieser monströsen Gottheit ein bedeutsames Opfer darzubringen.

Jedes Mal, wenn ein **WORLD-EATERS**-Modell deiner Armee eine feindliche Einheit mit einer Nahkampfatacke zerstört und jene feindliche Einheit die Phase in Reichweite eines Missionszielmarkers begonnen hat, erhältst du 2 BP.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



UNGEZÜGELTE RASEREI

KARAGARS SCHLÄCHTER – KAMPFTAKTIK

Wer nach den World Eaters schlägt, doch sich als zu schwach erweist, sie direkt zu töten, stachelt damit nur ihre Wut weiter an und garantiert so sein eigenes Ende durch ihre mordlüsterne Hand.

WANN: In deiner Fernkampffase oder in der Nahkampffase

ZIEL: Eine **BERSERKER**-Einheit deiner Armee unter halber Sollstärke, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen oder zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Waffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**.



1 BP



UNAUFHALTSAME WUT

KARAGARS SCHLÄCHTER – STRATEGISCHE LIST

Während die Schlächternägel in ihren Gehirnen hämmern, dringen die tobenden World Eaters immer weiter in die feindlichen Linien vor und vernichten jeden Widerstand.

WANN: In der Nahkampffase, unmittelbar bevor sich eine **WORLD-EATERS**-Einheit deiner Armee neu ordnet

ZIEL: Jene **WORLD-EATERS**-Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase können sich die Modelle deiner Einheit jedes Mal, wenn sie eine Neuordnen-Bewegung ausführen, bis zu 6 Zoll weit bewegen statt bis zu 3 Zoll, vorausgesetzt, deine Einheit beendet jene Neuordnen-Bewegung in Nakkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit.



ÜBERWÄLTIGENDES GEMETZEL

KARAGARS SCHLÄCHTER – HELDENTAT

Die entsetzliche Wildheit des Angriffs der World Eaters reicht aus, um selbst die entschlossensten Widersacher vor urtümlicher Angst erstarren zu lassen.

WANN: In deiner Angriffsphase, unmittelbar nachdem eine **WORLD-EATERS**-Einheit deiner Armee eine Angriffsbewegung beendet hat

ZIEL: Jene **WORLD-EATERS**-Einheit

EFFEKT: Wähle eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um deine Einheit. Jene feindliche Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen und dabei 1 abziehen.

1 BP

KARAGAR BLUTHERZ

B W RW LP MW MK
10" 6 2+ 7 6+ 2
4+ **RETTUNGSWURF**



Kampfpatrouille-Datenblatt

Karagar hat einen derartig blutigen Pfad durch die Sterne geschlagen, dass ihm zum Lohn ein dämonisches Reittier geschenkt wurde, ein sogenannter Moloch. Dieses Ungeheuer ist teils eine messingbeschlagene Kriegsmaschine und teils ein Rammbock mit eigenem Bewusstsein. Der Moloch trägt Karagar in den Kampf und zerschmettert alles unter seinen Hufen.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	2+	7	-2	1
▶	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	2+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Erhabene Kettenwaffe	Nahkampf	7	2+	6	-1	2
	Klingenhorn des Molochs [ZUSATZATTACKEN, LANZE]	Nahkampf	4	3+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Segen des Khorne**

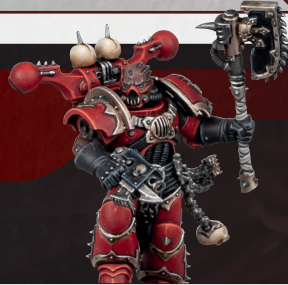
▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, CHAOS, KHORNE, CHAOSLORD AUF MOLOCH, KARAGAR BLUTHERZ

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **WORLD EATERS**

KHORNE-BERSERKER

B W RW LP MW MK
6" 4 3+ 2 6+ 2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Berserker des Khorne sind Fanatiker, die ganz in ihrer Rolle als heilige Zerstörer des Blutgottes aufgehen. Die warperfüllte Wut dieser psychopathischen Krieger treibt sie zu einer endlosen Raserei. Wer ihnen in der Schlacht begegnet, verschwindet unter einem Hagel kraftvoller Hiebe, die mächtig genug sind, Gliedmaßen und Köpfe abzutrennen und Schilde zu zerschmettern.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
▶	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
▶	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Berserker-Kettenwaffe	Nahkampf	4	3+	5	-1	1
	Blutgott-Eviscerator	Nahkampf	3	3+	8	-2	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Segen des Khorne**

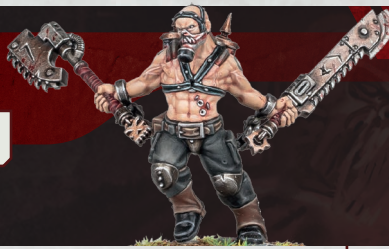
▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, KHORNE, BERSERKER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **WORLD EATERS**

SCHAKHALE

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	6+	1	7+	1



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Schakhale gehören zu den stärksten, wildesten und blutrünstigsten sterblichen Anhängern der World Eaters und wollen ihre blutverrückten Meister auf jede ihnen mögliche Art nachahmen. Wenn sie in die Schlacht geschickt werden, werfen sie sich in wildem Wahn in das Getümmel und hacken und schneiden mit ihren Kettenwaffen in der Hoffnung, die Gunst ihrer Herren zu erringen.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Maschinenpistole [PISTOLE]		12"	1	4+	3	0	1
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Schakhale-Kettenwaffen [TREFFERHAGEL 1]		Nahkampf	2	4+	3	0	1
Schädelzertrümmerer		Nahkampf	4	4+	4	-1	2
Zerfetzter-Kettenwaffen [TREFFERHAGEL 1]		Nahkampf	2	5+	5	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+

FRAKTION: Segen des Khorne

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, CHAOS, KHORNE, SCHAKHALE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
WORLD EATERS