

ARCHAONS HORDE

Archaon reitet an der Spitze einer Chaosarmee, die so gewaltig ist, dass sie den Horizont ausfüllt, während sie unbarmherzig auf das Imperium zumarschiert. Archaons ebenso disziplinierte wie kriegslüsterne Krieger treibt ein Durst nach Blut, der nur durch das massenhafte Schlachten derer, die sich ihnen in den Weg stellen, gestillt werden kann. Jene mutigen Seelen, die die Waffen gegen Archaon ergreifen, wissen, dass sie seinen Vormarsch bestenfalls verlangsamen, schlimmstenfalls aber eine Ewigkeit der Qualen erleben werden.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Archaons Horde einzusetzen. Du kannst sie entweder wie jede andere Liste verwenden, indem du aus den Einträgen unten wählst, oder du spielst das Szenario „Stoppt die Flut“ auf der gegenüberliegenden Seite.

ARCHAONS HORDEN ARMEEAUSWAHL

Einheiten von Chaoskriegern und Chaosrittern, die du zu Auserkorenen aufwertest, werden wie unten aufgeführt zu Eliteauswahlen – das bedeutet, dass mehrere Einheiten Auserkorene eingesetzt werden können.

- Archaons Horde darf keine Dämonen oder Tiermenschen enthalten.
- Jede Armee, die nach dieser Liste zusammengestellt wird, darf außer dem Mal des Ungeteilten Chaos nur noch eine andere Art von Mal haben (z.B. Mal des Ungeteilten Chaos und Khorne, aber nicht zusätzlichen noch Tzeentch). Dies kommt daher, dass sich die Anbeter der Chaosmächte zu einzelnen Armeen versammeln, die sich jeweils einem der Finsteren Götter verschrieben haben.
- Eine Einheit Chaosbarbaren, die 25 oder mehr Modelle enthält, darf kostenlos Modelle zu Standartenträger, Musiker und Champion aufwerten.
- Eine Einheit Chaoskrieger, die 16 oder mehr Modelle enthält, darf kostenlos Modelle zu Standartenträger, Musiker und Champion aufwerten.

Die folgenden Truppen zählen in einer Armee aus Archaons Horden als Charaktere, Kern-, Elite-, und Seltene Auswahlen:

KOMMANDANTEN	Chaosgeneral Meisterzauberer des Chaos
HELDEN	Erhabene Champions des Chaos Aufstrebende Champions des Chaos Chaoszauberer
KERNEINHEITEN	Chaoskrieger Chaosbarbaren Chaosbarbarenreiter Chaosritter Chaoshunde*
ELITEINHEITEN	Schinder (<i>neue Einheit</i>) Auserkorene Chaoskrieger Auserkorene Chaosritter Chaosstreitwagen
SELTENE EINHEITEN	Chaos-Todbringer (<i>neue Einheit, siehe Seite 16-17</i>) Chaosbrut Söldner

Copyright © Games Workshop 2004. Die Texte, Regeln, Diagramme, Illustrationen und alle anderen Materialien in diesem PDF sind exklusives und durch das Urheberrecht geschütztes Eigentum von Games Workshop Limited. Eine einzelne Kopie darf auf einen einzelnen PC herunter geladen und dort zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch, zu Forschungs- und Bildungszwecken und als Referenz gespeichert werden. Zusätzliche Kopien dürfen ohne eine vorherige und schriftliche Genehmigung von Games Workshop Limited weder elektronisch noch anderweitig angefertigt und verbreitet werden. Alle anderen Rechte vorbehalten.

Das Emblem des zweiköpfigen imperialen Adlers, das Games Workshop Logo, Sturm des Chaos, GW, Chaos, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf und alle assoziierten Zeichen, Namen, Charaktere, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wenn zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern registriert. Alle Rechte vorbehalten.

* Diese Einheiten zählen nicht zur Mindestzahl der Kerneinheiten, die deine Armee enthalten muss.

SCHINDERPunkte/Modell: 14

Diese Mutanten entstanden aus einer Fusion von Chaosbarbaren, Skaven und in der Hölle geschmiedetem Metall. Sie verwenden lange, scharfe Klauen, die in ihre Armstümpfe gearbeitet wurden, um mit gleicher Leichtigkeit ihre Feinde zu enthaupen und Festungsmauern zu erklettern. Die Ketten, die mit ihren Wirbelsäulen verbunden sind, stellen sicher, dass im Falle ihres Todes beim Erklettern einer Mauer ihre Kameraden mit Hilfe ihrer baumelnden Leiber die Mauern ersteigen können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schinder	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Schlächter	4	4	3	4	3	1	4	2	8

Einheitengröße: 5-20

Waffen: Brutale Kletterklauen (zwei Handwaffen).

Optionen: Ein Schinder darf für +14 Punkte zu einem Schlächter aufgerüstet werden.

SONDERREGELN:

Kundschafter: Siehe Seite 112 des Warhammer-Regelbuchs.

Todesstoß: Siehe Seite 112 des Warhammer-Regelbuchs.

Plänkler: Siehe Seite 115 des Warhammer-Regelbuchs.

Menschliche Ketten: Schinder können Mauern erklettern, als wären sie mit Kletterhaken ausgestattet. Wenn ein unberittenes Modell/Einheit eine Mauer- oder eine Turmsection erreicht, an der wenigstens fünf Schinder emporklettern, dürfen sie diese erklettern, so als wären sie mit bis zu fünf Leitern ausgerüstet. Schinder ignorieren die Abzüge für das Angreifen über ein verteidigtes Hindernis hinweg.

CHAOS-TODBRINGER

Halb Dämon, halb Kriegsmaschine – der Todbringer ist ein massives Konstrukt aus Eisen und Messing, das vor diabolischer Empfindung knurrt und zittert. In der Schlacht schleudern diese arkanen Maschinen Geschosse aus dämonischer Energie in hohen Bögen gegen ihre Ziele, und gleißende Explosionen schmelzen alles, was sie berühren, und lassen die Überlebenden kreischend in alle Richtungen davonlaufen.

Mit einer ganzen Batterie dieser knurrenden, speienden Dämonenmaschinen unter seinem Befehl, ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Herr der Letzten Tage alle bezwingt, die sich ihm in den Weg stellen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Todbringer	–	4	4	6	7	6	1	4	9
Chaoszwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9

0-1 Todbringer kann in einer Sterblichen Chaosarmee enthalten sein. Er belegt zwei Seltene Auswahlen.

Punktkosten: 270

Einheitenstärke: 6 +1 pro Chaoszwerg

Optionen: Darf Dämonengeschenke des Ungeteilten Chaos im Gesamtwert von bis zu 50 Punkten erhalten (siehe Horden des Chaos, Seite 48).

Rüstungswurf: 3+. Die drei Chaoszwerge tragen schwere Rüstung.

Gemischte Einheit: Der Todbringer wird wie eine Kriegsmaschine behandelt, mit den folgenden Ausnahmen. Die drei Chaoszwerge bilden eine Einheit mit dem Todbringer. Die Einheit hat einen 360°-Sichtbereich. Die Chaoszwerge agieren im Nahkampf als Kriegsmaschinenbesatzung, stellen sich aber seitlich vom Todbringer auf und nicht davor.

Wenn sich die Einheit normal bewegt, bewegt sie sich mit der Bewegungsreichweite der Chaoszwerge. Wenn sie *Tobsucht* unterliegt, bewegt sich die Einheit 2W6 Zoll (siehe unten).

SONDERREGELN

Unerschütterlich: Siehe Seite 112 im Warhammer-Regelbuchs.

Großes Ziel: Der Todbringer zählt als großes Ziel.

Dämonische Aura & Dämonische Attacken: Siehe Seite 29 in Horden des Chaos.

Entsetzen: Der Todbringer verströmt eine Aura spürbaren Grauens. Er verursacht *Entsetzen*.

Tobsucht: Der Todbringer darf keine Angriffe ansagen. Wirf in der Pflichtbewegungsphase 2W6. Wenn die erwürfelte Zahl gleich oder größer als die Entfernung zwischen dem Todbringer und der nächsten gegnerischen Einheit ist, greift der Todbringer die Einheit sofort an, wenn dies möglich ist.

Die angegriffene Einheit darf normal reagieren – behandle das 2W6-Ergebnis als maximale und Reichweite für verpatzte Angriffe. Wenn der Todbringer *Tobsucht* unterliegt oder sich im Nahkampf befindet, darf er in der Schussphase nur *Erbrechen*. Er darf niemals verfolgen.

Verlust der Besatzung: Wenn die ganze Besatzung ausgeschaltet wurde, muss der Test für *Tobsucht* gegen alle Einheiten durchgeführt werden, nicht nur die des Gegners – dadurch können auch eigene Einheiten angegriffen werden. Weiterhin bewegt sich der Todbringer auch dann mit den erwürfelten 2W6 auf die nächste Einheit zu, wenn er es nicht in Kontakt mit ihr schafft.

Den Todbringer abfeuern: Der Todbringer hat eine Reichweite von 60 Zoll und schießt auf die gleiche Weise wie eine Steinschleuder, mit den unten aufgeführten Ausnahmen. Aufgrund seines böartigen Intellektes darf der Todbringer in jedem Spielzug den ersten Abweichungswurf wiederholen. Nachdem der Einschlagspunkt endgültig ermittelt wurde, kann jede Einheit, die nicht *immun gegen Psychologie* ist und vom Todbringer getroffen werden würde, direkt von ihm weg fliehen, bevor der Treffer abgehandelt wird.

Platziere die kleine Schablone mit dem Mittelloch direkt über dem Einschlagspunkt. Alles unter der Schablone erleidet einen Treffer der Stärke 10, der W6 (W6+2 gegen Gebäude und Mauersektionen) Lebenspunktverluste verursacht. Teilweise bedeckte Modelle werden bei einer 4+ getroffen. Platziere danach die große Schablone mit dem Mittelloch über dem gleichen Punkt. Jede Einheit (Freund oder Feind) mit einem Modell (selbst teilweise) unter der Schablone muss sofort einen Moralwerttest bestehen oder direkt vom Todbringer weg fliehen. Dies betrifft keine Truppen, die *immun gegen Psychologie* sind.

Erbrechen: Statt normal zu feuern, kann sich der Todbringer dazu entschließen, einen großen Schwall aus Körperteilen und dämonischen Sekreten zu erbrechen. Platziere die Flammenschablone mit dem schmalen Ende am Maul des Todbringers und dem breiten Ende auf dem Ziel. Bestimme wie bei einer Atemattacke, welche Modelle getroffen werden. Diese erleiden einen Treffer der Stärke 6. Jede Einheit mit einem Modell unter der Schablone (selbst nur teilweise bedeckt) muss einen Entsetzenstest ablegen.

Unberechenbar: Jede Fehlfunktion hindert den Todbringer daran, wie vorgesehen zu schießen. Würfle auf folgender Tabelle:

W6 Ergebnis

- 1 Der Todbringer zerfetzt seine Fesseln, verschlingt die Besatzung und versucht, die nächste Einheit anzugreifen (siehe *Tobsucht*).
- 2 Der Todbringer kämpft gegen seine Ketten, wobei er sich selbst auseinanderreißt. Er erleidet W6 Lebenspunktverluste, gegen die keine Rüstungs- oder Rettungswürfe erlaubt sind.
- 3 Der Dämon im Todbringer läuft Amok. Entferne die Besatzung. Darf sofort *Erbrechen*.
- 4 Ein gewaltiger Rückstoß des Todbringers saugt ein Besatzungsmitglied in den Schmelzofen. Entferne es aus dem Spiel.
- 5 Die arkane Maschinerie des Todbringers knirscht und mahlt; er verliert für den Rest der Schlacht seine Dämonische Aura und alle anderen Rettungswürfe.
- 6 Die chaotischen Energien des Todbringers geraten außer Kontrolle und verursachen bei jedem Magieanwender auf dem Schlachtfeld einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungs- oder Rettungswürfe erlaubt sind.

VARDEK CROM

Herold des Archaon

Archaon versucht das Imperium nicht nur mit Waffengewalt und der Macht des Chaos zu zerstören. Einst ein Ritter mit großem Ruf, ein Heerführer und Stratege, hoch respektiert in seinem Orden, hat Archaon nichts von seinen taktischen Fähigkeiten und wohlüberlegten Listen verloren. Obwohl die von ihm versammelte Armee gewaltig war, war sie doch nur ein Bruchteil der Horden im Norden. Wenn sich das Imperium gegen ihn vereinte und die Zwerge und Elfen dem Imperator zur Seite standen, wie sie es schon während des Großen Krieges gegen das Chaos getan hatten, würden sich seine Träume von der Vernichtung des Imperiums niemals erfüllen, das wusste Archaon. Um zu verhindern, dass seine Pläne derart gestört würden, sandte er seinen Herold Vardek Crom, bekannt als der Eroberer aus, seine Kurganhorde durch die Länder der Finsternis zu führen.

Diese gewaltige Armee kämpfte siegreich gegen die Orks von Grimgork Eisenpelz, durchquerte die harte Wildnis der Länder der Finsternis und erkämpfte sich ihren Weg über den Höhenpass durch das Weltrandgebirge. Ihr Anführer, Crom der Eroberer, hatte einst gegen Archaon gekämpft, doch als er den Königstötter sah, verbeugte er sich in Ehrerbietung vor dem Ewig Auserwählten. Der Häuptling der Kul legte seine weltlichen Besitztümer und Ränge ab und begleitete Archaon auf der Suche nach den anderen Schätzen. Er kehrte in seine Heimat zurück, als Archaon die Krone der Macht suchte, und besiegte Stammesführer nach Stammesführer, um das Volk der Kurgan gegen das Imperium zu einen.

Seine Vorstoß aus dem Osten bedroht Stirland, die Ostmark und Averland, sowie das Halblingreich im Mootland. Seine Gegenwart im Höhenpass zieht Soldaten ab in den Osten, weg von Middenheim, wo sie dringend beim Kampf gegen Archaons Invasion benötigt werden. Es heißt, dass Crom noch niemals im Zweikampf geschlagen worden ist, und dass er eine Herausforderung an jeden Champion der Menschen, Elfen oder Zwerge ausspricht, sich ihm zu stellen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Crom	4	9	3	5	5	3	8	5	9

Crom ist eine Kommandantenauswahl und muss immer der General sein. Er muss exakt wie hier aufgeführt eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung erhalten.

Punktkosten: 230 Punkte.

Waffen: Crom trägt Chaosrüstung und sowie ein Schwert, eine Axt und einen Schild.

SONDERREGELN

Meister des Ungeteilten Chaos: Crom trägt das Mal des Ungeteilten Chaos, und der Großteil seiner Armee verehrt das Chaos in seiner reinsten und stärksten Form. Jede Armee, die von Crom geführt wird, unterliegt den folgenden Sonderregeln:

- Einheiten aus Chaoskriegeren oder Chaosrittern, die ein anderes Mal als das des Ungeteilten Chaos tragen, zählen als Eliteauswahlen. Jede Einheit Chaoskrieger oder Chaosritter, die ein anderes Mal als das des Ungeteilten Chaos trägt und zu Auserkorenen aufgewertet wurde, gilt als Seltene Auswahl.
- Dämonen aller Arten gelten als Seltene Auswahl.
- Alle Barbaren und Barbarenreiter dürfen kostenlos das Mal des Ungeteilten Chaos erhalten. Sie dürfen kein anderes Mal erhalten.

Unbändiger Stolz: Crom ist ein wahrhaftiger Krieger, ein Meister im Kampf Mann gegen Mann. Er hat zahlreiche Häuptlinge besiegt, um die Herrschaft über ihre Stämme zu erhalten, und jeder Sieg verstärkte seinen Stolz. Crom muss Herausforderungen immer annehmen.

Der Weg des Kriegers: Der Eroberer ist ein Meister vieler Kampfstile, sei es nun mit Schwert und Axt, oder mit Schwert und Schild.

Mit Schwert und Axt ist Crom ein Wirbelwind der Zerstörung. Seine Schläge haben solche Macht, dass seine Gegner vom Hagel der Hiebe zerrissen werden. Wenn Crom gleichzeitig mit Schwert und Axt kämpft, erhält er ganz normal +1 Attacke für eine zusätzliche Handwaffe. Zusätzlich darf Crom für jede Verwundung, die er in einer Herausforderung mit Schwert und Axt verursacht (bevor Rüstungs- oder Rettungswürfe durchgeführt werden) eine zusätzliche Attacke durchführen.

Crom setzt seinen Schild meisterhaft ein, er stößt die Feinde von sich und verhindert jeden Versuch, einen Treffer zu landen. Wenn Crom mit Schwert und Schild kämpft, erhält er ganz normal einen Bonus von +1 auf seinen Rüstungswurf für die Handwaffe und den Schild. Wenn er in einer Herausforderung kämpft und dabei Schwert und Schild verwendet, werden alle Sonderregeln der gegnerischen Waffe außer Kraft gesetzt. Der Gegner zählt so, als ob er eine normale Handwaffe benutzen würde, unabhängig von der tatsächlichen Ausrüstung. Dies betrifft gleichermaßen magische und nichtmagische Waffen.