



BATTLETOME: DISCIPLES OF TZEENTCH

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, AUGUST 2021

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Battletome: Disciples of Tzeentch gedacht. Die Fragen basieren auf Fragen, wie sie uns von Spielern gestellt wurden; die Antworten stammen von den Autoren der Regeln und erklären, wie die Regeln angewendet werden sollten. Die Antworten sollten als im Sinne der Standardumgebung für alle Spiele angesehen werden, die Spieler sollten sich aber jederzeit die Freiheit nehmen, vor einer Partie die Regeln zu besprechen und beliebige Änderungen vorzunehmen, mit denen alle Spieler einverstanden sind (solche Änderungen nennt man häufig Hausregeln).

Die Anmerkungen werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

F: Kann ich Schicksalspunkte einsetzen, um Kairos Fateweaver oder einen Exalted Greater Daemon of Tzeentch zu beschwören?

A: Nein.

F: Mehrere Fähigkeiten ermöglichen Tzeentch-ZAUBERERN, Zauber zu wirken, die sie zu Beginn der Schlacht nicht kannten, wenn ihnen dies „möglich“ ist. Was genau ist damit gemeint?

A: Es ist nicht möglich, einen Zauber zu wirken, wenn der Zauber erfordert, dass der Zauberende ein bestimmtes Schlüsselwort hat, um den Zauber zu kennen oder zu wirken, und der Zauberende es nicht hat, oder wenn für den Zauber ein Wert von einer Schadenstabelle benötigt wird, die nicht auf der Schriftrolle des Zauberdenden ist. In Offenen Feldschlachten ermöglichen es solche Fähigkeiten außerdem den **ZAUBERERN** nicht, Endloszauber zu beschwören, deren Punkte du nicht bezahlt hast.

*F: Bei manchen Magielehren steht eine Liste von **ZAUBERERN**, für die ich Zauber der Lehre auswürfeln oder aussuchen kann. Zum Beispiel können nur **TZEENTCH-ARCANITE-ZAUBERER** und **STERBLICHE TZEENTCH-ZAUBERER** einen Zauber aus der Lehre des Schicksals kennen. Können andere Zauberer diese Zauber zu wirken versuchen, wenn sie sie während der Schlacht lernen können?*

A: Nein.

F: Wenn ich 2 Schicksalswürfel ausbebe, um den Zauberwurf für einen Lord of Change zu ändern, ändert dann die Fähigkeit Meister der Magie das Ergebnis der Schicksalswürfel, die ich für den Zauberwurf benutzt habe?

A: Nein.

F: Kann die Fähigkeit Geschick und Schicksal des Changelasters in derselben Heldenphase mehr als einmal ausgelöst werden, wenn der Zauberwurf für den zusätzlichen Zauber wieder 9+ ist?

A: Ja.

F: Gilt die Veränderung eines Würfelwurfs durch die Fähigkeit Meister der Magie als Modifikator?

A: Ja.

F: Kann dieselbe Einheit Horrors of Tzeentch oder Kairic Acolytes die Chronomantic Cogs einsetzen, um Kanalisiertes rosa Feuer oder Hexenwerk mehr als einmal in derselben Heldenphase zu wirken?

A: Nein.

*F: In den Regeln für Legionen des Chaos steht: „2 von jeweils 4 Einheiten in der Armee können Koalitionseinheiten aus der Fraktion der Slaves to Darkness sein, die das Schlüsselwort **MAL DES CHAOS** haben.“ Kann ich Einheiten der Fraktion Slaves to Darkness als Koalitionseinheiten in meine Armee aufnehmen, die bereits ein Chaosgott-Schlüsselwort haben (**KHORNE, NURGLE, SLAANESH oder TZEENTCH**), aber nicht das Schlüsselwort **MAL DES CHAOS**?*

A: Nein.

ERRATA, AUGUST 2021

Die folgenden Errata beheben Fehler im Battletome: Disciples of Tzeentch. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert.

Allgemein

Ersetze jedes Vorkommen von „Tzeentch-Armee“ oder „Armee des Tzeentch“ durch „Disciples-of-Tzeentch-Armee“.

Seite 69 – Kampfeigenschaften, Meister des Schicksals

Ändere den letzten Absatz wie folgt:

„Jeder ausgegebene Schicksalswürfel ermöglicht dir, einen einzelnen Würfel zu ersetzen. Wenn du einen Wurf mit 2W6 ersetzen möchtest (etwa einen Zauberwurf oder Angriffswurf), musst du 2 Schicksalswürfel ausgeben. Ersetzte Würfel zählen als unmodifizierte Würfel und können nicht wiederholt werden. Ersetzte Würfel können nicht modifiziert werden, mit den folgenden zwei Ausnahmen:

- Wenn du einen Schicksalswürfel aus gibst, um einen Schutzwurf zu ersetzen, wird das Ergebnis des Schicksalswürfels wie üblich durch den Wuchtwert der Attacke modifiziert.
- Wenn du einen Schicksalswürfel aus gibst, um einen Kampfschocktest zu ersetzen, wird das Ergebnis des Schicksalswürfels wie üblich durch die Anzahl der aus der Einheit getöteten Modelle modifiziert.

Anmerkung der Designer: Im Hinblick auf Ikonenträger der Pink Horrors gilt ein Schicksalswürfel mit einer 1, der benutzt wird, um den Wurf eines Kampfschocktests zu ersetzen, also als ein unmodifizierter Wurf von 1.“

Seite 69 – Kampfeigenschaften

Füge hinzu:

„LEGIONEN DES CHAOS

Wenn eine Armee, die einem der Chaosgötter anhängt, in den Krieg marschiert, wird sie oft von Horden der Sklaven der Finsternis, knurrenden Tiermenschenherden und anderen verderbten Wesen mit ähnlichen Zielen begleitet.

Eine Disciples-of-Tzeentch-Armee kann folgende Koalitionseinheiten (siehe unten) enthalten:

- 2 von jeweils 4 Einheiten in der Armee können Koalitionseinheiten aus der Fraktion der Slaves to Darkness sein, die das Schlüsselwort **MAL DES CHAOS** haben. Jene Einheiten müssen das Mal-des-Chaos-Schlüsselwort **TZEENTCH** erhalten.

- 1 von jeweils 4 Einheiten in der Armee kann eine Koalitionseinheit aus der Fraktion Beasts of Chaos sein, **die nicht das Schlüsselwort TZEENTCH hat**. Jene Einheiten erhalten das Schlüsselwort **TZEENTCH**.

Eine Disciples-of-Tzeentch-Armee kann keine Koalitionseinheiten mit dem Schlüsselwort **KHORNE** oder **NURGLE** enthalten.

KOALITIONSEINHEITEN

Koalitionseinheiten zählen nicht gegen die Anzahl an Linientruppen-Einheiten deiner Armee, zählen aber gegen die Maximalanzahl an Anführer-, Koloss- und Artillerieeinheiten in deiner Armee. Koalitionseinheiten können keine Generäle sein. Koalitionseinheiten werden ignoriert, wenn ermittelt wird, ob die Einheiten deiner Armee einer einzigen Fraktion angehören.

Anmerkung der Designer: *Koalitionseinheiten sind keine verbündeten Einheiten, deshalb gelten die Beschränkungen für verbündete Einheiten für sie nicht. Das bedeutet, dass Koalitionseinheiten Verbesserungen deiner Armee erhalten können, sofern sie die nötigen Schlüsselwörter haben beziehungsweise vom richtigen Einheitentyp sind.*

Seite 74 – Artefakte der Macht, Paradoxer Schild

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Ignoriere bei Schutzwürfen für Attacken, deren Ziel der Träger ist, Modifikatoren (positive wie negative). Allerdings musst du für Attacken, deren Ziel der Träger ist, erfolgreiche Schutzwürfe wiederholen.“

Seite 76 – Lehre des Schicksals

Ändere die Einschränkung unter der Tabellenüberschrift wie folgt:

„Nur für **ARCANITE-ZAUBERER** des **TZEENTCH** und **STERBLICHE ZAUBERER** des **TZEENTCH** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 77 – Lehre des Wandels

Ändere die Einschränkung unter der Tabellenüberschrift wie folgt:

„Nur für **DÄMONEN-ZAUBERER** des **TZEENTCH** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 79 – Unberechenbar

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du kannst diese Befähigung einmal pro Schlacht einsetzen, nachdem eine befreundete Einheit **HORRORS OF TZEENTCH** der **DOPPELZÜNGIGEN SCHAREN** zerstört wurde. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Füge bei 5+ deiner Armee eine neue Einheit **HORRORS OF TZEENTCH** der **DOPPELZÜNGIGEN SCHAREN** aus 10 Modellen hinzu. Stelle die neue Einheit vollständig innerhalb von 12" um einen befreundeten **HELDEN** der **DOPPELZÜNGIGEN SCHAREN** und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf.“

Seite 81 – Der Segen des Wandels

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein befreundetes **KAIRIC-ACOLYTE**-Modell des **KULTS DER FLÜCHTIGEN ERSCHEINUNG** in der Nahkampfphase getötet wird. Bei 2-5 kann jenes Modell kämpfen, bevor es aus dem Spiel entfernt wird. Bei einer 6 kannst du, bevor du jenes Modell aus dem Spiel entfernst, einer befreundeten Einheit **TZAANGORS** innerhalb von 9" um das getötete Modell 1 Modell hinzufügen. Das neue Modell kann nur dann innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aufgestellt werden, wenn die Einheit, der es hinzugefügt wird, bereits innerhalb von 3" um jene feindliche Einheit ist.“

Seite 86-89 – Pfad des Ruhms

Die hier vorgestellten Pfad-des-Ruhms-Kampagneregeln sind nicht mit der neuesten Version der Pfad-des-Ruhms-Regeln im Grundbuch vereinbar. Ihr könnt entweder mit den hier vorgestellten Regeln eine „klassische“ Pfad-des-Ruhms-Kampagne spielen, oder ihr spielt die aktuelle Version einer Pfad-des-Ruhms-Kampagne nach den Regeln aus dem Grundbuch.

Seite 93 – Schar des Wandels, Täuschung und Entsetzen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du, wenn der **LORD OF CHANGE** aus diesem Bataillon dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet, 1 andere befreundete Einheit aus diesem Bataillon wählen und sie vom Schlachtfeld entfernen. Wenn du dies tust, stelle jene Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld wieder auf, weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt. Die so aufgestellte Einheit kann sich in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.“

#Seite 100 – Gaunt Summoner of Tzeentch, Beschreibung

Ändere den Text wie folgt:

„Ein Gaunt Summoner of Tzeentch ist ein einzelnes Modell, das mit einem Wandelstab und einem Warpzungendolch bewaffnet ist.“

Seite 100 – Gaunt Summoner of Tzeentch,

Buch der frevlerischen Geheimnisse

Ändere die erste Zeile in der Liste der beschwörbaren Einheiten zu:

„- 5 Horrors of Tzeentch“

Seite 105 – Burning Chariots of Tzeentch

Füge hinzu:

„**CHAMPION:** Besteht diese Einheit aus 3 oder mehr Modellen, so kann 1 Modell dieser Einheit ein Champion sein.“

Seite 105 – Burning Chariots of Tzeentch, Launische Warpflammen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken dieser Einheit, wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.“

Seite 106 – Exalted Flamers of Tzeentch

Füge hinzu:

„**ELITE:** Modelle dieser Einheit können ihrer eigenen Einheit Befehle erteilen.“

Seite 106 – Exalted Flamers of Tzeentch, Launische Warpflammen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken dieser Einheit, wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.“

Seite 106 – Flamers of Tzeentch

Streiche die Fähigkeit *Von wogenden Flammen geleitet* und ändere die Regel der Fähigkeit *Launische Warpflammen* wie folgt:

„Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken dieser Einheit, wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.“

Seite 107 – Horrors of Tzeentch

Ersetze diese Truppenschriftrolle durch die in diesem Dokument.

Seite 111 – Fatemaster, Schwebende Disc of Tzeentch

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Addiere 1 zu den Schutzwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen, deren Ziel diese Einheit ist, es sei denn, das attackierende Modell ist ein **MONSTER** oder kann fliegen.“

Seite 112 – Kairic Acolytes, Beschreibung

Ändere den zweiten Absatz der Beschreibung wie folgt:

„3 von je 10 Modellen in dieser Einheit können ihre Waffenoption durch eine Verfluchte Gleve und einen Arcanite-Schild ersetzen.“

Seite 117-118 – Endloszauberschriftrollen

Ersetze diese Schriftrollen durch die in diesem Dokument.



Aus dem Siegel des Tzeentch trieft Ektoplasma und dämonisches Feuer, und es ist so voll von Energien des Wandels, dass es alle um sich herum in eintausend fleischige Formen transformieren kann. In seine Nähe zu kommen bedeutet, eine entsetzliche Transmogifikation zu riskieren – doch in der Schlacht sind einige Mutationen ebenso Segen wie Fluch.

ENDLOSZAUBERSCHRIFTROLLE BRENNENDES SIEGEL DES TZEENTCH

BESCHWÖRUNG: Dieser Endloszauber wird durch einen Zauber mit Zauberwert 5 und Reichweite 18" beschworen. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle diesen Endloszauber vollständig in Reichweite um den Zaubernden, für den Zaubernden sichtbar und weiter als 1" von allen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Nur **ZAUBERER** der **DISCIPLES OF TZEENTCH** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.

Strahlende Transmogifikation:

Das Siegel kanalisiert die Energien der Unmöglichen Festung; mit jedem Pulsschlag kommt eine Handvoll Segnungen und Flüche, die so wankelmütig sind wie der Herr der Bastion.

Ist dieser Endloszauber auf dem Schlachtfeld, muss der ihn befehlige Spieler am Ende seiner Bewegungsphase mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle würfeln:

- 1 **Vom Wandel zerlegt:** Wähle 1 Einheit, die innerhalb von 9" um diesen Endloszauber und für ihn sichtbar ist, und wirf einen Würfel. Bei 4+ erleidet jene Einheit W3 tödliche Verwundungen. Wird durch diese tödlichen Verwundungen mindestens ein Modell getötet, kannst du, bevor das erste getötete Modell entfernt wird, deiner Armee 1 **TZEENTCH CHAOS SPAWN** hinzufügen und innerhalb von 3" um die Einheit des getöteten Modells aufstellen.
- 2 **Lähmende Anhängsel:** Wähle 1 Einheit, die innerhalb von 9" um diesen Endloszauber und für ihn sichtbar

ist. Halbiere bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase den Bewegungswert jener Einheit.

- 3-4 **Mutierender Kraftfluss:** Wähle 1 Einheit, die innerhalb von 9" um diesen Endloszauber und für ihn sichtbar ist. Jene Einheit kann sich W6" weit bewegen, sogar wenn sie im selben Zug gerannt ist.
- 5 **Sprießende Glieder:** Wähle 1 Einheit, die innerhalb von 9" um diesen Endloszauber und für ihn sichtbar ist. Addiere bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen jener Einheit.
- 6 **Wechselnde Aura:** Wähle 1 Einheit, die innerhalb von 12" um diesen Endloszauber und für ihn sichtbar ist. Ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase 1 ab von den Trefferwürfen für Attacken, deren Ziel jene Einheit ist.

ENDLOSZAUBERSCHRIFTRÖLLE GRIMOIRE DER AUGEN



Indem er ein Grimoire der Augen beschwört, kann ein Magier von dämonischen Kräften aufgeschriebenes Wissen lesen, während das Grimoire in ihm liest; so erhält er Zugang zum Pergamentfluch. Dieser Zauber verwandelt die Feinde des Wirkenden in sich verstreute Papierbündel, die jeweils eine verdrehte Version der Lebensgeschichte des Opfers beschreiben.

BESCHWÖRUNG: Dieser Endloszauber wird durch einen Zauber mit Zauberwert 5 und Reichweite 1" beschworen. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle diesen Endloszauber in Reichweite um den Zaubernenden, für den Zaubernenden sichtbar und weiter als 1" von allen anderen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Nur **Zauberer** der **DISCIPLES OF TZEENTCH** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.

Ein **Zauberer** in einer Besatzung kann diesen Endloszauber nicht zu beschwören versuchen. Wird dieser Endloszauber beschworen, kann sich der **Zauberer**, der ihn beschworen hat, keiner Besatzung anschließen, bis dieser Endloszauber aus dem Spiel entfernt wurde.

VERBUNDEN: Nachdem sich das Modell, das diesen Endloszauber beschworen hat, bewegt hat, entferne diesen Endloszauber vom Schlachtfeld und stelle ihn innerhalb von 1" um jenes Modell und weiter als 1" entfernt von allen anderen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen wieder auf. Wird das Modell, das diesen Endloszauber beschworen hat, aus dem Spiel entfernt, so wird dieser Endloszauber aus dem Spiel entfernt.

Von zahllosen Augen durchbohrt: Während das Grimoire seine endlosen Seiten durchblättert, schaut es in den Verstand dessen, der es beschworen hat. Einen loyalen Beschwörer belohnt es mit Wissen, einen unersättlichen straft es, wie es das für angebracht hält.

Solange sich dieser Endloszauber auf dem Schlachtfeld befindet, kannst du für das Modell, das ihn beschworen hat, Zauberwürfe wiederholen.

Der Pergamentfluch: Die Flammen des Grimoires verstärken sich und seine Augen zucken wild hin und her, während es nach neuer Beute für die Flüche auf seinen Pergamentseiten sucht.

Der *Pergamentfluch* ist ein Zauber, den das Modell kennt, das diesen Endloszauber beschworen hat, solange sich dieser Endloszauber auf dem Schlachtfeld befindet. Dieser Zauber hat Zauberwert 8 und Reichweite 18". Wird er erfolgreich gewirkt, wähle 1 feindliche Einheit, die in Reichweite um den Zaubernenden und für ihn sichtbar ist, und wirf einen Würfel. Bei 3+ erleidet jene Einheit W3 tödliche Verwundungen. Für jedes Modell, das durch jene tödlichen Verwundungen getötet wird, ziehe für den Rest der Schlacht vom Mutwert der Einheit jenes Modells 1 ab (bis zu einem Minimum von 1).

ENDLOSZAUBERSCHRIFTRÖLLE DÄMONISCHES SIMULACRUM



Die doppelköpfige Monstrosität, die als Dämonisches Simulacrum bekannt ist, ist kein echter Dämon, sondern eine lebendige Illusion, eine Manifestation der Falschheit und der Schläue der Herrscher des Wandels, die ihre Arkaniten-Marionetten in den Krieg führen. Wenn diese flüchtige Kreatur zubeißt, kann sie den Verstand des Feindes hinwegreißen, sodass nur eine leere, sabbernde Hülle zurückbleibt.

BESCHWÖRUNG: Dieser Endloszauber wird durch einen Zauber mit Zauberwert 7 und Reichweite 12" beschworen. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle diesen Endloszauber vollständig in Reichweite um den Zaubernenden, für den Zaubernenden sichtbar und weiter als 1" von allen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Nur **Zauberer** der **DISCIPLES OF TZEENTCH** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.

RÄUBERISCH: Dieser Endloszauber ist ein räuberischer Endloszauber. Er kann bis zu 9" weit bewegt werden und kann fliegen.

Schnappende Kiefer: Das Simulacrum nährt sich vom Verstand aller Wesen in seinem Weg und wird besonders von Quellen des Arkanen angezogen.

Nachdem sich dieser Endloszauber bewegt hat, wirf 9 Würfel für die nächste Einheit innerhalb von 6" um ihn. Kommt dafür mehr als 1 Einheit infrage, entscheidet der diesen Endloszauber befehlige Spieler, für welche Einheit gewürfelt wird. Für jede 5+ erleidet jene Einheit 1 tödliche Verwundung. Ist jene Einheit ein **Zauberer**, erleidet sie stattdessen für jede 4+ 1 tödliche Verwundung.

TRUPPENSCHRIFTROLLE HORRORS DES TZEENTCH

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Magische Flammen	12"	☀	5+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Krallenhände	1"	☀	4+	4+	-	1

SCHADENSTABELLE

Horrorfarbe	Magische Flammen	Krallenhände	Engstirnige Rache
Schillernd	6	2	3+
Rosa	3	1	4+
Blau	2	1	5+
Schwefel	1	2	6+

Jedes Modell in einer Einheit Horrors des Tzeentch ist mit Magischen Flammen und Krallenhänden bewaffnet.

SCHLACHTFÄHIGKEIT: Wenn du diese Einheit wählst, um sie in deine Armee aufzunehmen, oder wenn du sie während einer Schlacht deiner Armee hinzufügst, musst du entscheiden, ob sie die Fähigkeit **Teilen und wieder teilen** oder die Fähigkeit **Engstirnige Rache** hat (sie kann nicht beide haben). Vermerke deine Entscheidung auf deiner Armeeliste.

HORRORS: Jedes Modell in einer Einheit Horrors des Tzeentch muss ein Rosa Horror, ein Blauer Horror oder ein Schwefelhorror sein (eine Einheit kann verschiedene Arten Horrors enthalten). Solange eine Einheit Schillernde oder Rosa Horrors enthält, kannst du Blauen Horrors keine Verwundungen oder tödliche Verwundungen zuweisen, und solange eine Einheit Blaue Horrors enthält, kannst du Schwefelhorrors keine Verwundungen oder tödliche Verwundungen zuweisen.

CHAMPION: 1 Rosa Horror dieser Einheit kann stattdessen ein Schillernder Horror sein.

STANDARTENTRÄGER: 1 von je 10 Rosa Horrors dieser Einheit kann stattdessen ein Rosa-Horror-Ikonenträger sein. Wenn du eine Jünger-des-Tzeentch-Armee hast, wirf zu Beginn deiner Heldenphase 1 Würfel für jeden Rosa-Horror-Ikonenträger in dieser Einheit. Für jede 3+ erhältst du 1 Schicksalspunkt.

MUSIKER: 1 von je 10 Rosa Horrors dieser Einheit kann stattdessen ein Rosa-Horror-Hornbläser sein. Addiere 1 zu Schutzwürfen für diese Einheit, solange sie mindestens einen Rosa-Horror-Hornbläser enthält.

Teilen und wieder teilen: Sollte ein Horror durch die Tat eines Feindes sein Ende finden, kann er sich in zwei geringere Dämonen teilen und mit neuerlichem, verdoppeltem Eifer zurückschlagen.

Jedes Mal, wenn ein Schillernder Horror oder Rosa Horror dieser Einheit durch eine Verwundung oder tödliche Verwundung getötet wird, zählt er nicht als getötet, aber du musst ihn sofort aus dem Spiel entfernen und durch 2 Blaue Horrors ersetzen, die dieser Einheit hinzugefügt werden.

Jedes Mal, wenn ein Blauer Horror dieser Einheit durch eine Verwundung oder tödliche Verwundung getötet wird, zählt er nicht als getötet, aber du musst ihn sofort aus dem Spiel entfernen und durch 1 Schwefelhorror-Modell ersetzen, das dieser Einheit hinzugefügt wird.

HORRORS HINZUFÜGEN UND ENTFERNEN

Ersatzmodelle, die dieser Einheit hinzugefügt werden, müssen ein Modell nach dem anderen innerhalb von 1" um die Position aufgestellt werden, an der sich das Modell befand, das sie ersetzen.

Ersatzmodelle, die dieser Einheit hinzugefügt werden, können nur dann innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aufgestellt werden, wenn sich bereits ein Modell dieser Einheit innerhalb von 3" um jene feindliche Einheit befindet.

Durch Ersatzmodelle, die dieser Einheit hinzugefügt werden, kann die Einheit über ihre Maximalgröße hinaus vergrößert werden.

Anmerkung der Designer: Horrors, die fliehen, können sich nicht teilen und wieder teilen. Ein Horror, der sich teilt und wieder teilt, wird sofort aus dem Spiel entfernt und die Ersatzmodelle werden der Einheit hinzugefügt, bevor die nächste Verwundung oder tödliche Verwundung der Einheit zugewiesen wird. Ein Horror, der aus dem Spiel entfernt wurde, weil er sich geteilt und wieder geteilt hat, zählt in Hinblick auf die Regeln für Kampfschock

(Grundregeln, 15.0) nicht als getötet und kann nicht durch Regeln zurückgebracht werden, durch die getötete Modelle in eine Einheit zurückkehren.

Engstirnige Rache: Manche Horrors rächen sich an jenen, die ihnen Schaden zufügen, indem sie flammend explodieren.

Wird ein Modell dieser Einheit getötet, kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit wählen und einen Würfel werfen. Bei einem Wurf Ergebnis gleich dem oder höher als der Engstirnige-Rache-Wert des getöteten Modells erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.



Die Rosa Horrors brabbeln mit irrer Lebhaftigkeit und fuchteln mit ihren Armen. So erfüllen sie die Luft mit Magie, die sich als widernatürliche Feuerstöße manifestiert. Sollten sie getötet werden, teilen sich Horrors in zwei geringere Inkarnationen.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, JÜNGER DES TZEENTCH, DÄMON, HORRORS DES TZEENTCH