

**5**

MACHT

## MASTER OF POSSESSION

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	
Master of Possession	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+	
Ein Master of Possession ist ein einzelnes Modell, das mit einem Psistab, einer Boltpistole, Fragmentgranaten und Sprenggranaten bewaffnet ist.										
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN				
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-				
Psistab	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	W3	-				
Fragmentgranate	6"	Granate W6	3	0	1	-				
Sprenggranate	6"	Granate 1	6	-1	W3	-				
FÄHIGKEITEN	<b>Tod dem falschen Imperator</b> (Seite 118)					<b>Ritus der Besessenheit:</b> Wenn ein PSIONIKER innerhalb von 12 Zoll um feindliche Modelle mit dieser Fähigkeit einen Psitest ablegt, erleidet er Gefahren des Warp bei jedem Pasch, nicht nur bei einer Doppeleins oder Doppelsechs.				
	<b>Daemonkin:</b> Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.									
PSIONIKER	Dieses Modell kann in jeder befreundeten Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren und in jeder gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt die Psikraft <i>Schmetterschlag</i> und zwei Psikräfte aus der Disziplin <i>Maleficia</i> (Seite 169).									
FRAKTION	CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>									
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PSIONIKER, MASTER OF POSSESSION									

**4**

MACHT

## GREATER POSSESSED

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	
Greater Possessed	7"	2+	3+	5	5	5	5	8	3+	
Diese Einheit besteht aus 1 Greater Possessed. Sie kann 1 weiteren Greater Possessed enthalten (Macht +4). Jedes Modell attackiert mit Dämonischen Mutationen.										
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN				
Dämonische Mutationen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	W3	-				
FÄHIGKEITEN	<b>Tod dem falschen Imperator</b> (Seite 118)					<b>Dämonisch:</b> Modelle dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 5+.				
	<b>Champions der Heerschar:</b> Wenn diese Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, müssen alle Modelle dieser Einheit gleichzeitig aufgestellt werden, aber sie müssen nicht in Formation aufgestellt werden. Von da an wird jeder Greater Possessed als separate Einheit behandelt.					<b>Präsenz der Macht:</b> Addiere 1 zur Stärke von <MAL DES CHAOS>-<LEGION>-DAEMON-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.				
FRAKTION	CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>									
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, DAEMON, GREATER POSSESSED									



# OBLITERATORS



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Obliterator	4"	3+	3+	5	5	4	3	8	2+

Diese Einheit besteht aus 1 Obliterator. Sie kann bis zu 2 zusätzliche Obliterators enthalten (**Macht +6 pro Modell**). Jeder Obliterator ist mit Schusswaffen aus Fleischmetall und Zerschmetternden Fäusten bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Schusswaffen aus Fleischmetall	24"	Sturm 6	6+W3	-W3	W3	Siehe unten
Zerschmetternde Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	W3	-

**FÄHIGKEITEN**

**Tod dem falschen Imperator** (Seite 118)

**Dämonisch:** Obliterators haben einen Rettungswurf von 5+.

**Teleport-Angriff:** Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit in einer Teleportarium-Kammer aufstellen, statt sie auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann die Einheit mit einem Teleport-Angriff das Schlachtfeld betreten; stelle sie beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt.

**Schusswaffen aus Fleischmetall:** Wenn eine Einheit Obliterators in der Fernkampfphase oder beim Abwehrfeuer zum Schießen ausgewählt wird, wirf drei W3, einen nach dem anderen. Der erste Wurf wird zu 6 addiert, um die Stärke der Fernkampfattacken der Einheit zu bestimmen, der zweite Wurf ist der DS und der dritte Wurf ist der Schadenswert. Sind beispielsweise die Wurfergebnisse eine 1, gefolgt von einer 3, gefolgt von einer 2, dann haben alle Attacken für diese Fernkampfphase oder dieses Abwehrfeuer eine Stärke von 7, einen DS von -3 und einen Schadenswert von 2.

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

**SCHLÜSSELWÖRTER** INFANTERIE, DAEMON, KULT DER ZERSTÖRUNG, OBLITERATORS



# VENOMCRAWLER

**SCHADEN**

Manche Profilwerte dieses Modells ändern sich, wenn es Schaden erleidet:

ÜBRIGE LP	B	S	A
6-10+	10"	6	4
3-5	8"	5	3
1-2	6"	4	2

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Venomcrawler	*	4+	4+	*	7	10	*	8	3+

Ein Venomcrawler ist ein einzelnes Modell, das mit Seelenschindertentakeln, Ausweidenden Klauen und zwei Malträtiertkanonen ausgerüstet ist.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Malträtiertkanone	36"	Sturm W3	+2	-2	W3	-
Ausweidende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	+2	-3	3	-
Seelenschindertentakel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	2	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er 2 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe durchführen.

**FÄHIGKEITEN**

**Dämonisch:** Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

**Reservoir dämonischer Energie:** Addiere 1 zu allen Beschwörungswürfen für *Dämonisches Ritual* für **MASTERS OF POSSESSION** der <LEGION>, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete <LEGION>-VENOMCRAWLERS befinden.

**Seelenverschlinger:** Zu Beginn jedes deiner Züge erhält dieses Modell 1 verlorenen Lebenspunkt zurück. Außerdem erhält dieses Modell am Ende jeder Nahkampfphase, in der es feindliche Modelle vernichtet hat, 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.

**Seelenzerfetzende Explosion:** Wenn dieses Modell auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wirf einen W6, bevor du das Modell vom Schlachtfeld entfernst; bei 5+ explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

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

**SCHLÜSSELWÖRTER** FAHRZEUG, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, VENOMCRAWLER



# DIE DISZIPLIN MALEFICIA ×

Masters of Possession haben die blasphemisch Lehre der Beschwörung studiert und gelernt, wie man dämonische Wesen herbeiruft, die Umgebung durch die mutierenden Energien des Chaos verdirbt und die Seelen seiner Feinde zerbersten lässt.

Ermittle vor der Schlacht die Psikräfte für **PSIONIKER**, die Psikräfte der Disziplin Maleficia benutzen können, mittels der folgenden Tabelle. Du kannst dazu entweder Psikräfte mit einem W6 auswürfeln (wiederhole dabei doppelte Ergebnisse) oder die wählen, die der jeweilige Psioniker haben soll.

## W6 PSIKRAFT

### 1 DÄMONENEINFALL

*Der Psioniker öffnet ein Portal ins Reich des Chaos, sodass die Bewohner des Warp sich in die Realität ergießen können.*

*Dämoneneinfall* hat einen Warpenergiewert von 7. Wenn die Psikraft manifestiert wird, kann der Psioniker sofort versuchen, mittels der Fähigkeit *Dämonisches Ritual* (Seite 119) eine Einheit **DAEMONS** auf das Schlachtfeld zu beschwören, als wäre es die Bewegungsphase. Wirf dazu bis zu 4 Würfel anstatt bis zu 3. Der Psioniker erleidet keine tödlichen Verwundungen, falls für dieses *dämonische Ritual* ein Pasch oder dreimal die gleiche Zahl gewürfelt wird.

### 2 OPFERUNG

*Der Psioniker nutzt eine geopfert Seele, um eine unheilige Dämonengestalt umzuformen und zu reparieren. Die verdorbenen Seelen von Warpsmiths sind besonders belebende Opfergaben für die Dämonenmaschinen in ihrer Obhut.*

*Opferung* hat einen Warpenergiewert von 4. Wähle, wenn die Psikraft manifestiert wird, ein Modell innerhalb von 2 Zoll um den Psioniker; das Modell erleidet 1 tödliche Verwundung. Wähle dann ein befreundetes **<LEGION>-DAEMON**-Modell innerhalb von 18 Zoll um den Psioniker. Das Modell erhält W3 verlorene Lebenspunkte zurück. Falls das **<LEGION>-DAEMON**-Modell eine **DÄMONENMASCHINE** ist und das Modell, das du ausgesucht hast, um ihm die tödliche Verwundung zuzufügen, ein befreundeter **<LEGION>-WARPSMITH** war, erhält die **DÄMONENMASCHINE** stattdessen 3 verlorene Lebenspunkte zurück.

### 3 MUTIERENDE BEKRÄFTIGUNG

*Eine Welle des Wahnsinns und der Mutation strömt aus den Fingern des Psionikers und umhüllt seine Daemonkin-Verbündeten mit großzügigen Gaben.*

*Mutierende Bekräftigung* hat einen Warpenergiewert von 7. Wähle, wenn diese Psikraft manifestiert wird, eine befreundete **CHAOS-SPAWN**-, **<LEGION>-POSSESSED**- oder **<LEGION>-KULT-DER-ZERSTÖRUNG**-Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Psioniker. Bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase erhält die Einheit einen Bonus, der davon abhängt, um was für eine Einheit es sich handelt:

- Du kannst den Wurf wiederholen, wenn du für die Fähigkeit *Mutiert jenseits aller Vernunft* dieses Chaos Spawn würfelst.
- Du kannst den Wurf wiederholen, wenn du wegen der Fähigkeit *Windende Tentakel* den Attackenwert dieser Einheit **Posessed** auswürfelst.
- Du kannst einen der Würfe wiederholen, wenn du wegen der Fähigkeit *Schusswaffen aus Fleischmetall* oder *Waffen aus Fleischmetall* den Stärke-, DS- und Schadenswert der Waffen dieser **Kult-der-Zerstörung**-Einheit auswürfelst.

### 4 BESESSENHEIT

*Der Psioniker fegt die Seele des Feindes hinweg, sodass die zurückgebliebene seelenlose Hülle von einem Dämon in Besitz genommen werden kann, der sie rasch in eine gefälligere Form verwandelt. Fahrzeuge, die auf diese Weise besessen werden, können für gewöhnlich den Dämon nicht im Inneren halten und explodieren mit einem Kreischen empyreischer Energie.*

*Besessenheit* hat einen Warpenergiewert von 5. Wenn diese Psikraft manifestiert wird, wird bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase der Durchschlagswert der Nahkampfwaffen des Psionikers um 2 verbessert (z. B. wird DS -1 zu -3). Zudem kannst du bis zu deiner nächsten Psiphase jedes Mal, wenn der Psioniker in der Nahkampffase ein feindliches **INFANTERIE-CHARAKTERMODELL** vernichtet, deiner Armee ein Chaos-Spawn-Modell hinzufügen. Wenn das vernichtete Modell **ADEPTUS ASTARTES** oder **HERETIC ASTARTES** war, darfst du deiner Armee stattdessen ein Greater-Possessed-Modell hinzufügen. Wenn deiner Armee ein neues Modell hinzugefügt wird, stelle es innerhalb von 6 Zoll um den Psioniker und weiter als 1 Zoll von feindlichen Modellen entfernt auf. Außerdem explodiert jedes Mal, wenn der Psioniker in der Nahkampffase ein feindliches **FAHRZEUG** zerstört, dieses automatisch; es wird nicht gewürfelt und jegliche tödlichen Verwundungen, die der Psioniker durch die resultierende Explosion erleidet, werden ignoriert.

### 5 VERFLUCHTE ERDE

*Der Psioniker wird zu einer Leitung, durch welche die Energien des Warp fließen, den Boden verderben und den darauf wandelnden Daemonkin Kraft geben.*

*Verfluchte Erde* hat einen Warpenergiewert von 7. Wenn diese Psikraft manifestiert wird, wird bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase der Rettungswurf befreundeter **<LEGION>-DAEMON**-Einheiten um 1 verbessert (bis zu einem bestmöglichen Rettungswurf von 3+), solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diesen Psioniker befinden.

### 6 INFERNALISCHE MACHT

*Die schreckliche Macht des Immaterialiums fließt aus dem Psioniker und weckt in den Dämonen, die in den Körpern seiner Gefolgsleute hausen, noch größere Wildheit.*

*Infernalische Macht* hat einen Warpenergiewert von 6. Wenn diese Psikraft manifestiert wird, wiederholst du bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase Treffer- und Verwundungswürfe von 1 für befreundete **<LEGION>-DAEMON**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diesen Psioniker befinden.