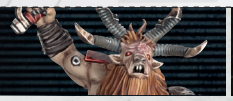
FINSTERGOR-EISENHORN



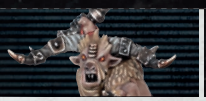
APG	B	RW	LP
2	6"	5+	11

	NAME	A	TW	SW	WR
	Korrumpierte Pistole	4	4+	3/5	Reichweite 8 Zoll, Rüstungsbrechend
	Plasmapistole (Standard)	4	4+	3/5	Reichweite 8 Zoll, Durchdringend 1
	Plasmapistole (Überladung)	4	4+	4/5	Reichweite 8 Zoll, Heiß, Durchdringend 1, Tödlich 5+
	Keule	4	3+	4/4	Brutal
	Korrumpiertes Kettenschwert	4	3+	4/5	Rüstungsbrechend

Ruf zum Angriff: STRATEGISCHES MANÖVER, sofern dieser Kämpfer keinen deiner Rasereimarker hat. Wähle einen befreundeten FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer, der für diesen Kämpfer sichtbar und innerhalb von 6 Zoll um diesen Kämpfer ist. Jener gewählte Kämpfer und jeder andere befreundete FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer innerhalb von 2 Zoll um ihn können in einer Reihenfolge deiner Wahl sofort eine kostenlose Aktion **Sprinten** ausführen.

FINSTERGOR-VERWÜSTER, CHAOS, ANFÜHRER, EISENHORN 32

FINSTERGOR-TODESKÜNDER



APG	B	RW	LP
2	6"	4+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Maschinenpistole	4	4+	2/3	Reichweite 8 Zoll
	Keule	4	3+	4/4	Brutal

Ikonenträger: Dieser Kämpfer ist nicht vom Unterpunkt bezüglich der Kontrolle über Marker der Fraktionsregel Raserei betroffen. Wenn die Kontrolle über einen Marker ermittelt wird, behandle die APG dieses Kämpfers, als wäre sie 1 höher. Beachte, dass dies den APG-Wert nicht verändert, sodass alle Veränderungen hiermit kumulativ sind.

Kriegsgong: Sofern dieser Kämpfer keinen deiner Rasereimarker hat, kannst du, wenn ein Attackenwürfel einem befreundeten FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer innerhalb von 3 Zoll um diesen Kämpfer kritischen Schaden zufügen würde, entscheiden, dass jener Attackenwürfel stattdessen normalen Schaden verursacht.

GONGHALL 1 AP

Bis zum Beginn der nächsten Aktivierung dieses Kämpfers oder bis dieser Kämpfer kampfunfähig wird (je nachdem, was zuerst eintritt) verbessere immer, wenn ein Kämpfer auf diesen Kämpfer schießt, den Rüstungswert dieses Kämpfers um 1.

FINSTERGOR-VERWÜSTER, CHAOS, TODESKÜNDER 32

FINSTERGOR-WANDELHORN



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Drei Klingen	4	3+	4/5	Unablässig

Wirbelnde Klingen: Wenn dieser Kämpfer kämpft oder zurückschlägt und keinen deiner Rasereimarker hat, kannst du einen deiner Erfolge vor der normalen Reihenfolge abhandeln. Wenn du dies tust, muss jener Erfolg verwendet werden, um zu blocken.

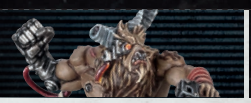
KLINGENSTURM 2 AP

Führe eine kostenlose Aktion **Positionswechsel** mit diesem Kämpfer aus. Während jener Aktion kann er sich zusätzlich 2 Zoll bewegen und sich in der Kontrollreichweite feindlicher Kämpfer bewegen (er kann die Bewegung jedoch weder darin beginnen noch darin beenden). Füge jedem feindlichen Kämpfer W3+1 Schaden zu, in dessen Kontrollreichweite er sich bewegt hat (würfle einzeln für jeden, nachdem er sich bewegt hat, in der Reihenfolge, in der er sich in ihre Kontrollreichweite bewegt hat).

Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht ausführen, solange er den Defensivbefehl hat.

FINSTERGOR-VERWÜSTER, CHAOS, WANDELHORN 32

FINSTERGOR-VERNARBTER



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Maschinenpistole	4	4+	2/3	Reichweite 8 Zoll
	Bionische Faust	4	3+	4/5	Brutal

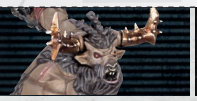
Gerissen: Am Ende der Aktivierung dieses Kämpfers kannst du seinen Befehl ändern.

KOMPROMISSLOSER ANGRIFF 1 AP

Führe eine kostenlose Aktion **Kämpfen** mit diesem Kämpfer aus, dann führe eine kostenlose Aktion **Schießen** mit diesem Kämpfer aus (oder umgekehrt). Dieser Kämpfer kann jene Aktion **Schießen** ausführen, wenn er sich in Kontrollreichweite eines feindlichen Kämpfers befindet, aber wenn er dies tut, kann und muss er als Ziel einen feindlichen Kämpfer in seiner Kontrollreichweite wählen (auch wenn sich andere befreundete Kämpfer in Kontrollreichweite um jenen feindlichen Kämpfer befinden). Für jene Aktion **Schießen** kannst du nur eine Maschinenpistole wählen.

FINSTERGOR-VERWÜSTER, CHAOS, VERNARBTER 32

FINSTERGOR-BLUTHORN



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Maschinenpistole	4	4+	2/3	Reichweite 8 Zoll
	Schädelspalter	4	3+	4/5	Tödlich 5+, Enthaupter*

Champion: Dieser Kämpfer kann in seiner Aktivierung zwei Aktionen **Kämpfen** ausführen.

***Enthaupter:** Wenn dieser Kämpfer einen Kämpfer mit dieser Waffe kampfunfähig macht, wirf einen W3:

- Dieser Kämpfer erhält verlorene Lebenspunkte in Höhe des Ergebnisses zurück (es sei denn, er hat einen Rasereimarker).
- Addiere bis zum Ende des Gefechts das Ergebnis zum kritischen Schadenswert des Schädelspalters dieses Kämpfers (bis zu einem Maximum von 8).

FINSTERGOR-VERWÜSTER, CHAOS, BLUTHORN 32

FINSTERGOR-PEITSCHER



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Maschinenpistole	4	4+	2/3	Reichweite 8 Zoll
	Dornpeitsche (Fernkampf)	4	2+	2/3	Reichweite 3 Zoll, Tödlich 4+, Betäuben
	Dornpeitsche (Nahkampf)	4	3+	2/3	Tödlich 4+, Schock

Peitschenmeister: Wenn sich ein feindlicher Kämpfer innerhalb von 3 Zoll um diesen Kämpfer befindet und für ihn sichtbar ist und sich dieser Kämpfer nicht in Kontrollreichweite eines feindlichen Kämpfers befindet:

- subtrahiere 1 vom Attackenwert der Nahkampfwaffen jenes feindlichen Kämpfers (bis zu einem Minimum von 1).
- muss dein Gegner 1 zusätzlichen AP ausgeben, damit jener feindliche Kämpfer die Aktion **Zurückziehen** ausführen kann.

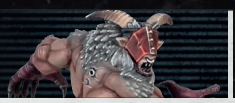
IN WUT PEITSCHEN 1 AP

Wähle einen anderen befreundeten FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer (ausgenommen **SCHAMANE**- und **EISENHORN**-Kämpfer) innerhalb von 3 Zoll um diesen Kämpfer, der für ihn sichtbar ist. Addiere bis zum Ende der nächsten Aktivierung jenes Kämpfers 1 zu seiner APG.

Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht in Kontrollreichweite eines feindlichen Kämpfers ausführen.

FINSTERGOR-VERWÜSTER, CHAOS, PEITSCHER 32

FINSTERGOR-BRECHER



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Grausame Klauen	4	4+	4/6	Unerbittlich, Jäger mit scharfen Sinnen*

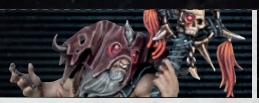
***Jäger mit scharfen Sinnen:** Wenn dieser Kämpfer mit dieser Waffe gegen einen eingesetzten Kämpfer kämpft, kannst du beim ersten Mal, wenn du während jener Abfolge mit einem kritischen Erfolg zuschlägst, sofort mit einem weiteren deiner Erfolge zuschlagen (vor deinem Gegner).

Berserker: Dieser Kämpfer kann die Aktion **Schießen** nicht ausführen (außer **Wachsamkeit**, aber dann kann er keine kostenlose Aktion **Schießen** während der Unterbrechung ausführen). Du musst 1 zusätzlichen AP ausgeben, damit dieser Kämpfer die Aktion **Marker aufsammeln** und missionsspezifische Aktionen (ausgenommen **Durchbruch** und **Schott bedienen**) ausführt.

Tierhaft: Beim ersten Mal in jeder seiner Aktivierungen, wenn dieser Kämpfer die Aktion **Kämpfen** ausführt und er nicht kampfunfähig ist, kann er danach sofort eine kostenlose Aktion **Kämpfen** ausführen (du musst nicht gegen denselben feindlichen Kämpfer kämpfen). Dies hat Vorrang vor anderen Aktionsbeschränkungen und du kannst die Gefechtslist Gnadenloses Wüten zwischen jenen beiden Aktionen **Kämpfen** einsetzen.

FINSTERGOR-VERWÜSTER, CHAOS, BRECHER 32

FINSTERGOR-SCHAMANE



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Maschinenpistole	4	4+	2/3	Reichweite 8 Zoll
	Techfluch	4	3+	1/3	Rüstungsbrechend, Hagel, Zielsucher leicht, PSIONISCH
	Herdenstab	4	3+	3/5	Schock

VERJÜNGUNG DER WÜTENDEN 1 AP

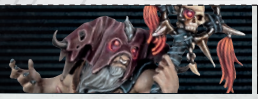
Wähle einen befreundeten FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer, der keinen deiner Rasereimarker hat, sich innerhalb von 6 Zoll um diesen Kämpfer befindet und für ihn sichtbar ist. Jener befreundete Kämpfer erhält bis zu 2W3 verlorene Lebenspunkte zurück; wenn jener Kämpfer während des Gefechts einen feindlichen Kämpfer kampfunfähig gemacht hat, als er gekämpft oder zurückgeschlagen hat, erhält er stattdessen bis zu 6 verlorene Lebenspunkte zurück.

Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht in Kontrollreichweite eines feindlichen Kämpfers ausführen.

FORTSETZUNG AUF DER RÜCKSEITE ▶

FINSTERGOR-VERWÜSTER, CHAOS, PSIONIKER, SCHAMANE 32

FINSTERGOR-SCHAMANE



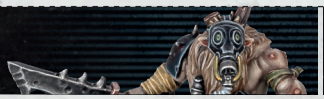
APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

MANTEL DER DUNKELHEIT — 1 AP

▶ **PSIONISCH**. Bis zum Beginn der nächsten Aktivierung dieses Kämpfers oder bis er kampfunfähig wird (was auch immer zuerst eintritt) gilt: Solange sich ein für diesen Kämpfer sichtbarer, befreundeter FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer innerhalb von 3 Zoll um diesen Kämpfer mit Defensivbefehl in Deckung befindet, kann jener befreundete Kämpfer nicht als gültiges Ziel gewählt werden, was Vorrang vor allen anderen Regeln hat (z. B. *Zielsucher* oder Aussichtspunkt), außer innerhalb von 2 Zoll zu sein.

◆ Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht in Kontrollreichweite eines feindlichen Kämpfers ausführen.

FINSTERGOR-GIFTHORN



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Maschinenpistole	4	4+	2/3	Reichweite 8 Zoll
	Beil	4	3+	4/5	-

Toxischer Segen: Du kannst beliebige Veränderungen der APG dieses Kämpfers ignorieren und er wird nicht von der Waffenregel *Schock* feindlicher Kämpfer betroffen. Wenn ein Attackenwürfel diesem Kämpfer normalen Schaden von 3 oder mehr zufügt, wirf einen W6: Bei 5+ subtrahiere 1 von jenem zugefügten Schaden.

Pockenbombe: Dieser Kämpfer kann Blendgranaten (siehe allgemeine Ausrüstung) einsetzen. Dies zählt nicht gegen deine beschränkten Verwendungen (d. h. wenn du jene Granate aus der Ausrüstung für andere Kämpfer gewählt hast). Wenn ein feindlicher Kämpfer einen Blendungstest ausführt, weil dieser Kämpfer die Aktion **Blendgranate** ausführt, füge bei einem Ergebnis von 3+ jenem feindlichen Kämpfer zudem Schaden in Höhe des halben Ergebnisses des Wurfs mit dem W6 zu (runde auf).

FINSTERGOR-VANDALE



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Menschenreißer	4	4+	5/5	Brutal, Bösartige Hiebe*

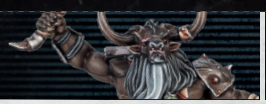
***Bösartige Hiebe:** Wenn dieser Kämpfer kämpft, hat diese Waffe die Waffenregel *Unablässig*.

WEITER HIEB — 1 AP

▶ Füge jedem anderen Kämpfer innerhalb von 2 Zoll um diesen Kämpfer, der für ihn sichtbar ist, in einer Reihenfolge deiner Wahl W3+1 Schaden zu (würfle für jeden einzeln).

◆ Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht ausführen, solange er den Defensivbefehl hat.

FINSTERGOR-KRIEGER



APG	B	RW	LP
2	6"	5+	10

	NAME	A	TW	SW	WR
	Maschinenpistole	4	4+	2/3	Reichweite 8 Zoll
	Keule	4	3+	4/4	Brutal
	Beil	4	3+	4/5	-

Rasender Krieger: Wenn dieser Kämpfer einen deiner Rasereimarker hat, kann er nicht verletzt sein. Dies hat Vorrang vor den normalen Raserei-Regeln.

FINSTERGOR-VERWÜSTER-KILL-TEAM

ARCHETYPEN: AUFKLÄRUNG, SUCHEN & ZERSTÖREN

KÄMPFER

- 1 **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-**EISENHORN**-Kämpfer mit einer der folgenden Optionen:
  - Korrumpierte Pistole; Korrumpiertes Kettenschwert
  - Plasmapistole; Keule
- 9 **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer von der folgenden Liste:
  - **TODESKÜNDER**
  - **WANDELHORN**
  - **VERNARBTER**
  - **BLUTHORN**
  - **PEITSCHER**
  - **BRECHER**
  - **SCHAMANE**
  - **GIFTHORN**
  - **VANDALE**
  - **KRIEGER** mit einer der folgenden Optionen:
    - Maschinenpistole; Keule
    - Maschinenpistole; Beil

Abgesehen von **KRIEGER**-Kämpfern kann dein Kill Team jeden der oben aufgeführten Kämpfer nicht mehr als einmal enthalten.

FINSTERGOR-VERWÜSTER FRAKTIONSREGEL

RASEREI

Animalisch rasend schütteln die Finstergor-Verwüster die Feuerkraft des Feindes ab und fallen über diesen her.

Wenn ein befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer, der keinen deiner Rasereimarker hat, während des Gefechts kampfunfähig würde, wird er nicht kampfunfähig und erhält einen deiner Rasereimarker. Alle verbleibenden Attackenwürfel werden abgelegt (einschließlich deiner, wenn dieser Kämpfer kämpft oder zurückschlägt). Wenn er den Defensivbefehl hat, ändere diesen zum Offensivbefehl.

Solange ein befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer einen deiner Rasereimarker hat:

- wird er nur wie auf der Rückseite beschrieben kampfunfähig.
- kann er nicht den Defensivbefehl haben.
- ist er verletzt.
- kann er nicht die Aktion **Marker aufsammeln**, keine einzigartigen Aktionen (ausgenommen **Weiter Hieb**, siehe **VANDALE**) und keine missionsspezifischen Aktionen (ausgenommen **Durchbruch** und **Schott bedienen**) ausführen.
- wird seine APG für die Kontrolle über Marker und Gebiete der Killzone als 1 behandelt. Dies hat Vorrang vor etwaigen Veränderungen seiner Werte.

FORTSETZUNG AUF DER RÜCKSEITE ▶

Ein befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer, der einen deiner Rasereimarker hat, wird kampfunfähig, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Seine Aktivierung oder Gegenmaßnahme endet.
- Ein feindlicher Kämpfer kämpft gegen ihn oder schlägt gegen ihn zurück und dein Gegner schlägt mit einem kritischen Erfolg zu.
- Ein feindlicher Kämpfer kämpft gegen ihn oder schlägt gegen ihn zurück und dein Gegner schlägt zum zweiten Mal mit einem normalen Erfolg zu. Beachte, dass dies in zwei verschiedenen Aktionen **Kämpfen** erfolgen kann.
- Ein feindlicher Kämpfer schießt auf ihn und fügt ihm kritischen Schaden zu.
- Ein feindlicher Kämpfer schießt auf ihn und ihm wird normaler Schaden durch mindestens zwei Attackenwürfel zugefügt.
- Das Gefecht endet (handle dies vor allen Regeln ab, die am Ende des Gefechts zur Bestimmung des Siegers abgehandelt werden).

In Hinblick auf SP (z. B. durch Tötungseinsatz) und Fraktionsregeln, die erfordern, dass Kämpfer kampfunfähig gemacht werden (z. B. Macht durch Schmerz der **HAND DES ARCHONS** oder Mutation des **CHAOSKULTS**), behandelt dein Gegner einen **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer als kampfunfähig gemacht, wenn der Kämpfer einen deiner Rasereimarker erhält (statt wenn er tatsächlich kampfunfähig gemacht wird).

FINSTERGOR-VERWÜSTER MARKER



FINSTERGOR-VERWÜSTER
STRATEGIELIST

GEWALTTÄTIGES TEMPERAMENT

Finstergor-Tiermenschen werden von primitiver Wildheit getrieben und schlagen in wilder Raserei immer wieder auf ihre Gegner ein.

Wenn ein befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer kämpft oder zurückschlägt, kannst du diese Regel einsetzen, nachdem du deine Attackenwürfel geworfen hast. Wenn du dies tust, musst du alle deine Attackenwürfel wiederholen (du kannst nicht nur einen Teil wiederholen).

FINSTERGOR-VERWÜSTER
STRATEGIELIST

HINTERHALT

Finstergor-Verwüster setzen auf Deckung und Dunkelheit, um aus den Schatten zuzuschlagen und den Feind niederzumachen.

Wenn ein befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer aktiviert wird und sein Befehl von Defensivbefehl zu Offensivbefehl geändert wird, führt er für jene Aktivierung einen Hinterhalt aus. Wenn ein befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer, der einen Hinterhalt ausführt, kämpft, kannst du einen deiner normalen Erfolge stattdessen als kritischen Erfolg behalten. Beachte, dass ein Kämpfer, der einen deiner Rasereimarker hat, keinen Hinterhalt ausführen kann.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
STRATEGIELIST

MIT FEUER EINDECKEN

Zwar ist sie nicht sehr akkurat, aber die kombinierte Feuerkraft einer Gruppe Finstergor-Verwüster wird durch ihre schiere Menge tödlich.

Wenn ein befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer auf einen feindlichen Kämpfer schießt, auf den in diesem Wendepunkt ein anderer befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer geschossen hat, haben die Fernkampfwaffen jenes ersten befreundeten Kämpfers die Waffenregel *Unablässig*; wenn auf den feindlichen Kämpfer in diesem Wendepunkt mehr als ein anderer befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer geschossen hat, haben die Fernkampfwaffen jenes ersten befreundeten Kämpfers stattdessen die Waffenregel *Unerbittlich*.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
STRATEGIELIST

WAGHALSIG ENTSCHLOSSEN

Ihre Entschlossenheit, den Feind auszulöschen, ist so gewaltig, dass die Finstergor-Verwüster feindlichen Beschuss abschütteln.

Jedes Mal, wenn ein feindlicher Kämpfer auf einen eingesetzten **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer schießt, kannst du einen einzelnen Verteidigungswürfel als normalen Erfolg behalten, ohne ihn zu würfeln, sofern du keinen Deckungsschutz behalten kannst.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
GEFECHTSLIST

GNADENLOSES WÜTEN

Mit jedem erschlagenen Feind verfolgen die Finstergor-Verwüster ihre Feinde nur noch wütender.

Setze diese Gefechtslist ein, nachdem ein befreundeter FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer die Aktion **Kämpfen** ausführt, wenn er sich nicht mehr in Kontrollreichweite um feindliche Kämpfer befindet. Jener befreundete Kämpfer kann sofort eine kostenlose Aktion **Angreifen** ausführen (auch wenn er die Aktion **Angreifen** bereits in jener Aktivierung ausgeführt hat), kann sich bei dieser Aktion aber nicht weiter als 3 Zoll bewegen.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
GEFECHTSLIST

WILDE WUT

Wenn Finstergor-Verwüster von ihrer bestialischen Wut übermannt werden, können sie sich mit furchteinflößender Geschwindigkeit bewegen.

Setze diese Gefechtslist ein, wenn ein befreundeter FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer aktiviert wird. Addiere bis zum Ende der Aktivierung jenes Kämpfers 1" auf seinen Bewegungswert.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
GEFECHTSLIST

ANIMALISCHER ZORN

Wenn sie in Raserei geraten, schlagen Finstergor-Verwüster mit entsetzlicher Kraft und Brutalität zu.

Setze diese Gefechtslist ein, wenn ein befreundeter FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer kämpft oder zurückschlägt und du mit einem kritischen Erfolg zuschlägst. Füge mit jenem Zuschlagen 1 zusätzlichen Schaden zu.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
GEFECHTSLIST

BLUTSINN

Wenn das Blut fließt, überkommt die Finstergor-Verwüster eine ansteckende Kampfraserei.

Setze diese Gefechtslist während der Aktivierung eines befreundeten FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfers ein, wenn dieser einen feindlichen Kämpfer in seiner Kontrolleichweite kampfunfähig macht. Wähle einen anderen bereiten befreundeten FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer, der sich innerhalb von 3 Zoll um den kampfunfähigen feindlichen Kämpfer befindet und für diesen sichtbar ist. Wenn jener erste befreundete Kämpfer eingesetzt ist, kannst du jenen anderen befreundeten Kämpfer aktivieren, bevor dein Gegner aktiviert. Wenn jener andere Kämpfer eingesetzt ist, aktiviert normal dein Gegner.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

MESSINGSCHMUCK

Messingbeschlagene Hufe, Hornspitzen oder angeschweißte Stacheln erfüllen die Finstergor-Verwüster mit noch größerer Gier nach Gewalt und verleihen ihnen weitere Waffen, mit denen sie diese umsetzen.

Einmal pro Gefecht kannst du die Gefechtslisten Animalischer Zorn und Wilde Wut für je 0 BP einsetzen.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

BLUTZEICHEN

Diese Wunden werden einem Finstergor-Verwüster von seinem Schamanen beigebracht und sie bluten weiter, während das Gefecht tobt. Der Geruch frischen Blutes stärkt die Tiermenschen.

Einmal pro Wendepunkt, wenn ein befreundeter FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer kämpft oder zurückschlägt, kannst du diese Regel einsetzen. Wenn du dies tust, füge jenem befreundeten Kämpfer 1 Schaden zu und wiederhole einen deiner Attackenwürfel. Wenn der Wurf misslingt, füge jenem befreundeten Kämpfer 1 Schaden zusätzlich zu.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

CHAOSSIEGEL

Durchdrungen von Warpenergie und von einem Schamanen gesegnet, bietet diese Ikone einem ergebenen Anhänger der Dunklen Götter Schutz.

Einmal pro Wendepunkt, wenn ein Kämpfer auf einen befreundeten FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer schießt, kannst du diese Regel zu Beginn des Schritts „Verteidigungswürfel werfen“ einsetzen. Wenn du dies tust, verschlechtere bis zum Ende jener Abfolge den Wert *x* der Waffenregel *Durchdringend* um 1 (wenn die Waffe die Regel hat). Beachte, dass *Durchdringend 1* daher ignoriert würde.

FINSTERGOR-VERWÜSTER
FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

KRIEGSBEMALUNG

Kriegsbemalung wird rituell vor der Schlacht aufgetragen und ermutigt die Finstergor-Verwüster, ihre Verletzungen abzuschütteln und sich in den Kampf zu werfen.

Du kannst jegliche Veränderungen des Bewegungswerts befreundeter FINSTERGOR-VERWÜSTER-Kämpfer durch Verletzungen ignorieren.

FINSTERGOR-VERWÜSTER: UPDATE-LOG

Zur Verbesserung des Spielflusses und der Ausgewogenheit überarbeiten wir regelmäßig die Regeln des Spiels. Nötige Änderungen werden unmittelbar in die Online-Dokumente übernommen und außerdem im Folgenden aufgeführt. Geringfügige Anpassungen von Formulierungen, die keine praktischen Auswirkungen auf die Funktionsweise einer Regel haben, werden unmittelbar in die Online-Dokumente übernommen, hier aber nicht noch einmal aufgeführt.

ERRATA — OKTOBER '26

In dieser Sektion stehen Regeländerungen. Änderungen zur Verbesserung der Verständlichkeit und zur Korrektur von Fehlern sind in Blau hervorgehoben, Änderungen zur Verbesserung der Ausgewogenheit des Spiels in Magenta.

FRAKTIONSREGELN, RASEREI

Vierter Aufzählungspunkt der ersten Gruppe Aufzählungspunkte geändert:
„kann er nicht die Aktion **Marker aufsammeln**, keine einzigartigen Aktionen (ausgenommen **Weiter Hieb**, siehe **VANDALE**) und keine missionsspezifischen Aktionen (ausgenommen **Durchbruch** und **Schott bedienen**) ausführen."

BRECHER, BERSERKER

Letzter Satz geändert:
„Du musst 1 zusätzlichen AP ausgeben, damit dieser Kämpfer die Aktion **Marker aufsammeln** und missionsspezifische Aktionen (ausgenommen **Durchbruch** und **Schott bedienen**) ausführt."

VORHERIGE ERRATA

FRAKTIONSREGELN, RASEREI

Vierter Aufzählungspunkt der ersten Gruppe Aufzählungspunkte geändert:
„kann er nicht die Aktion **Marker aufsammeln**, keine einzigartigen Aktionen (ausgenommen **Weiter Hieb**, siehe **VANDALE**) und keine missionsspezifischen Aktionen (ausgenommen **Schott bedienen**) ausführen."

Fünfter Aufzählungspunkt der ersten Gruppe Aufzählungspunkte geändert:
„wird seine APG für die Kontrolle über Marker und Gebiete der Killzone als 1 behandelt. Dies hat Vorrang vor etwaigen Veränderungen seiner Werte."

Erster Aufzählungspunkt in der zweiten Aufzählung geändert:
„Seine Aktivierung oder Gegenmaßnahme endet."

Neuer Aufzählungspunkt der zweiten Liste hinzugefügt:
„• Ein feindlicher Kämpfer schießt auf ihn und ihm wird normaler Schaden durch mindestens zwei Attackenwürfel zugefügt."

STRATEGIELISTEN, HINTERHALT

Zweiter Satz geändert:
„Jedes Mal, wenn ein befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer, der einen Hinterhalt ausführt, kämpft, kannst du ~~einen deiner misslungenen Würfe als normalen Erfolg behalten, statt ihn abzulegen, oder du kannst stattdessen~~ einen deiner normalen Erfolge stattdessen als kritischen Erfolg behalten."

STRATEGIELISTEN, WAGHALSIG ENTSCHLOSSEN

Geändert:
„Jedes Mal, wenn ein feindlicher Kämpfer auf einen eingesetzten befreundeten **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer schießt, kannst du einen deiner Verteidigungswürfel als normalen Erfolg behalten, ohne ihn zu würfeln, sofern du keinen Deckungsschutz behalten kannst ~~(zusätzlich zu etwaigem Deckungsschutz)~~."

EISENHORN, RUF ZUM ANGRIFF

Erster Satz geändert:
„**STRATEGISCHES MANÖVER**, sofern dieser Kämpfer keinen deiner Rasereimarker hat."

VERNARBTER & BRECHER

Lebenspunktewert geändert zu 10.

SCHAMANE, WAFFE TECHFLUCH

Waffenregel *Zielsucher* geändert zu *Zielsucher leicht*.

SCHAMANE, AKTION MANTEL DER DUNKELHEIT

Geändert:
„[…] kann jener befreundete Kämpfer nicht als gültiges Ziel gewählt werden, was Vorrang vor allen anderen Regeln hat (z. B. *Zielsucher* oder Aussichtspunkt), außer innerhalb von 2 Zoll zu sein."

SCHAMANE, MANTEL DER DUNKELHEIT

Dritter Satz des Effekts geändert:
„Solange sich ein für diesen Kämpfer sichtbarer, befreundeter **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer innerhalb von 3 Zoll um diesen Kämpfer mit Defensivbefehl in Deckung befindet, […]"

TODESKÜNDER, AKTION GONGHALL

Im Effekt gestrichen:
„[…] verbessere solange ein Kämpfer auf diesen Kämpfer schießt, den Rüstungswert dieses Kämpfers um 1 ~~und ignoriere die Waffenregel *Durchdringend*~~."

PEITSCHER, IN WUT PEITSCHEN

Schlüsselwort gestrichen:
„~~**UNTERSTÜTZUNG**~~."

BRECHER, WAFFENPROFIL GRAUSAME KLAUEN

Trefferwert geändert zu 4+.

VORHERIGER REGELKOMMENTAR

Diese Sektion enthält Erläuterungen zu nicht ganz eindeutigen oder besonders komplexen Regelinteraktionen.

F: *Wenn einer meiner Würfel durch eine Regel meines Gegners wiederholt oder ersetzt wird (z. B. Omen der* **HAND DES ARCHONS** *oder Das Schicksal ist meine Waffe des* **WARPZIRKELS***), kann ich dann trotzdem noch die Strategielist Gewalttätiges Temperament einsetzen, um meine Attackenwürfel zu wiederholen?*

A: Ja, aber es werden nur die Würfel wiederholt, die nicht wiederholt oder ersetzt wurden.

F: *Wenn ein Attackenwürfel ein kritischer Erfolg ist, aber einen kritischen Schadenswert von 0 hat, kann er dann trotzdem benutzt werden, um einen* **FINSTERGOR-VERWÜSTER***-Kämpfer mit Rasereimarker kampfunfähig zu machen?*

A: Nein.

FINSTERGOR-VERWÜSTER-KÄMPFER

Unter allen mutierten Tiermenschen in der Knechtschaft der Dunklen Götter halten sich die Finstergor-Verwüster für die größten und mächtigsten. Sie suchen Space Hulks, die Tiefen von Makropolen und vom Warp verseuchte Ruinen heim, wo sie ihre scharfen Sinne gebrauchen, um arglose Beute durch die Finsternis zu verfolgen, ehe sie zuschlagen und mit hämischer Freude ihre Feinde zerstückeln.

FINSTERGOR-EISENHORN

Die Anführer der Finstergor-Verwüster sind Krieger, die sich ihren Weg an die Spitze des Rudels erkämpft haben. Sie sind alle unerbittliche Killer und verfügen über unmenschliche Gerissenheit, die sie mit absolut gnadenloser Wirkung einsetzen.

FINSTERGOR-TODESKÜNDER

Tiermenschen sind Jäger, und die Finstergor-Verwüster sind ganz besonders gut in dieser Rolle. Todeskünder tragen große Kriegsgongs in den Kampf, mit denen sie das Signal zur Jagd geben, ihren Rudelmitgliedern Zeichen geben und das Ende des Feindes einläuten.



FINSTERGOR-WANDELHORN

Mancher Finstergor-Verwüster begehrt die Gaben der Götter. Wandelhörner wurden mit einem zusätzlichen Arm gesegnet, um im Kampf mehr Waffen tragen zu können. Wenn sie sich in das Getümmel stürzen, ist es beinahe unmöglich, ihrem Sturm an Angriffen lange auszuweichen.

FINSTERGOR-VERNARBTER

Finstergor-Verwüster hören nie auf zu kämpfen, ob gegen ihre Beute oder in der Hackordnung. Wenige überleben lange, doch die, die es schaffen, sind vernarbt und haben viele Wunden erlitten. Manche erhalten grobe Bionik, um Arm oder Auge zu ersetzen, was ihren Anblick nur noch schrecklicher macht.

FINSTERGOR-BLUTHORN

Der Blutdurst mancher Finstergor-Verwüster ist größer als der ihrer Kameraden, und sie werfen sich mit wilder Hemmungslosigkeit in den Kampf. Rasch fließt dann Blut, wenn sie die Arme und Köpfe ihrer Feinde abhacken und Lebenssaft und Eingeweide spritzen.

FINSTERGOR-PEITSCHER

Finstergor-Verwüster haben die scharfen Sinne guter Jäger. Manche schwelgen im Schmerz und darin, andere zu peinigen. Diese Peitscher werden von den Göttern mit von empyreischer Macht durchwirkten Peitschen gesegnet, mit denen sie ihre Kameraden in Wut versetzen und dem Feind Schaden zufügen.

FINSTERGOR-BRECHER

Brecher verfügen über warpgeborene Wut und Stärke, womit sie durch Schotten brechen und knochenbrecherische Kopfstöße versetzen können. Auch wenn sie Masken tragen, haben sie geschärfte Sinne – manche Tiermenschen behaupten, Brecher können die Seelen ihrer Opfer sehen, wenn sie diese zerreißen.



FINSTERGOR-SCHAMANE

Schamanen dienen als obszöne Prediger ihrer Art und boshafte Berater der Eisenhörner, und sie können die rohe Macht des Chaos lenken. Außerdem führen die Schamanen die blutigen Opferrituale der Finstergor-Verwüster vor dem Herdenstein des Rudels an.

FINSTERGOR-GIFTHORN

Mehr noch als andere ihrer Art haben Gifthörner Freude daran, technische Vorrichtungen ihrer Gegner zu zerstören. Sie lieben den Verfall und entfesseln Chemikalien und Toxine, die ihn beschleunigen, ob gegen Maschinen oder Lebewesen.

FINSTERGOR-VANDALE

Vandalen tragen gewaltige, beidhändig geführte Menschenreißer und erfüllen bei den Finstergor-Verwüstern eine einzige Aufgabe: alles zerschmettern, was ihr Eisenhorn befiehlt. Mit jedem hämmernden Schlag pulverisieren sie Rüstung, Knochen und Fleisch.

FINSTERGOR-KRIEGER

Krieger sind das Rückgrat der Finstergor-Verwüster-Rudel und haben nur eine Pflicht: den Feind zu töten. Diese erfüllen sie freudig, denn sie wissen, dass ihnen die Zerstörung, die sie bringen, die Gunst des Rests der Herde und der Götter selbst verschafft.

„SIE MÜSSEN UNS MEILENWEIT GEFOLGT SEIN, SEIT WIR IHREN SCHREIN NIEDERRISSEN. DAS WAR EINE EINFACHE MISSION UND DER IMPERATOR GAB, DASS ER NUR SCHWACH VERTEIDIGT WAR. WIR LIESSEN UNS ZEIT, VERBRANNTEN ALLES UND SPRACHEN DIE GEBETE DER WEIHE ZWEIMAL. SIE ERWISCHTEN UNS EINE MARSCHSTUNDE VOR DER BASIS UND FIELEN VON ALLEN SEITEN ÜBER UNS HER. SIE KAMEN AUS DEN SCHATTEN UND VERSCHWANDEN WIEDER DARIN. SIE KAMEN STEILE KLIPPEN HERAB, ALS WÜRDEN SIE ÜBER EINE WIESE LAUFEN. SIE MACHTEN JEDEN NIEDER. ICH BIN DER EINZIGE, DER ES ZURÜCK SCHAFFTE. WÄRE ICH GEBLIEBEN, WÄRE ICH JETZT TOT, DAS MÜSST IHR MIR GLAUBEN!“

- Soldat Yakob Ensz, 555. Rendanische Schützen, Geständnis vor seiner Exekution wegen Feigheit

FINSTERGOR-VERWÜSTER-KILL-TEAM

Im Folgenden findest du eine Liste der Kämpfer, aus denen ein **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kill-Team besteht, und gegebenenfalls der Ausrüstungsgegenstände, mit denen die Kämpfer ausgerüstet sind.

KÄMPFER

- 1 **FINSTERGOR-VERWÜSTER-EISENHORN**-Kämpfer mit einer der folgenden Optionen:
  - Korrumpierte Pistole; Korrumpiertes Kettenschwert
  - Plasmapistole; Keule
- 9 **FINSTERGOR-VERWÜSTER**-Kämpfer von der folgenden Liste:
  - **TODESKÜNDER**
  - **WANDELHORN**
  - **VERNARBTER**
  - **BLUTHORN**
  - **PEITSCHER**
  - **BRECHER**
  - **SCHAMANE**
  - **GIFTHORN**
  - **VANDALE**
  - **KRIEGER** mit einer der folgenden Optionen:
    - Maschinenpistole; Keule
    - Maschinenpistole; Beil

Abgesehen von **KRIEGER**-Kämpfern kann dein Kill Team jeden der oben aufgeführten Kämpfer nicht mehr als einmal enthalten.

ARCHETYPEN

AUFKLÄRUNG

SUCHEN & ZERSTÖREN

Archetypen werden in bestimmten Missionspaketen verwendet, z. B. Genehmigte Einsätze. Genaueres ist in der Spielabfolge angegeben.

EISENHORN



„ICH KANN IHRE FURCHT IN DER LUFT SCHMECKEN. DER GESTANK VON ZWEIFELN. IHRE HERZEN HÄMMERN SO SEHR, DASS ICH SIE VON HIER AUS HÖREN KANN. SIE WISSEN, DASS WIR SIE VERFOLGEN, ABER SONST WISSEN SIE NICHTS. TÖTET SIE NOCH NICHT. FOLGT IHNEN NOCH LÄNGER UND SORGT DAFÜR, DASS SIE IN DER DUNKELHEIT NICHT SCHLAFEN. JE LÄNGER DER SCHRECKEN ANDAUERT, DESTO SÜSSER WIRD IHR FLEISCH AM ENDE SCHMECKEN."

- Eisenhorn Mircor Bluthuf
vom Finstergor-Verwüster-Rudel der Schwarzkrallen

TODESKÜNDER



WANDELHORN



VERNARBTER



BLUTHORN



PEITSCHER



BRECHER



SCHAMANE



GIFTHORN



VANDALE



KRIEGER

