

DÄMONISCHE LEGIONEN

Diese Liste erlaubt es Spielern, Armeen ins Feld zu führen, die exklusiv aus Dämonen bestehen und existierende Modelle und eine Kombination aus Umbauten und klassischen Modellen des Citadel Sortiments verwenden. Um den Wegfall der Flexibilität und der Auswahlmöglichkeiten, die von einer normalen Liste aus Horden des Chaos oder Bestien des Chaos geboten wird, zu kompensieren, wurden ein paar Regeln der Dämonen verändert. Ihre Instabilität und Dämonische Aura sind nun beträchtlich besser als in einer gemischten Chaosarmee, ebenso wie ihr Zugang zu Dämonengeschenken.

Diese Liste ist entwickelt worden, damit sie mit dem Armeebuch Horden des Chaos verwendet wird, und die Regeln zur Auswahl der Charaktermodelle und Truppen auf Seite 54-55 des Horden des Chaos Buchs gelten auch für Dämonische Legionen.

Hier findest du die Profile für neue Truppentypen/ Charaktermodelle, aber wenn ein Eintrag nur den Namen des Trupps enthält, nicht aber sein Profil, musst du den entsprechenden Eintrag im Armeebuch Horden des Chaos nachschlagen.

Alle Sonderregeln in dieser Liste funktionieren exakt wie im Armeebuch Horden des Chaos beschrieben.

DÄMONISCHE SONDERREGELN

Die folgenden Regeln für dämonische Kreaturen funktionieren in einer Dämonischen Legion etwas anders, als in einer gemischten Chaosarmee aus Horden des Chaos. Diese verbesserten Regeln stellen die erhöhte Kraft dar, die Dämonen vom sich nach Süden ausbreitenden Reich des Chaos erhalten.

Instabilität und Aufriebtests: Die Regeln bleiben dieselben, aber alle Dämonen erhalten +1 auf den Moralwert. Das bedeutet, dass Große Dämonen und Dämonenprinzen Moralwert 10, Chaosgargoyle Moralwert 7 und alle anderen Dämonen 9 haben (bei den neuen Einheiten in der folgenden Liste wurde der Bonus bereits berücksichtigt).

Dämonische Aura: Die Aura wird zu einem normalen 5+ Rettungswurf verbessert.

DÄMONENGESCHENKE

Einige dämonische Charaktermodelle dürfen Dämonengeschenke erhalten, wie in ihrem Armeelisteintrag beschrieben.

Jedes Geschenk darf nur einmal pro Dämon verwendet werden, und in der Armeeliste der Dämonischen Legion dürfen verschiedene Dämonen in der gleichen Armee dieselben Geschenke erhalten. Der Effekt von mehreren gleichen Geschenken ist nicht kumulativ (z.B. Einheiten im Umkreis von 6 Zoll um zwei oder mehr Dämonen mit *Aura Dunkler Glorie* ziehen immernoch nur einen Lebenspunkt von denen ab, die sie bei einem verpatzten Instabilitätstest verlieren würden).

Ein Dämon kann keine gottspezifischen Geschenke erhalten (z.B. welche, die nur den Dämonen des Khorne erlaubt sind), solange er nicht das Mal dieses Chaosgottes hat. Beachte, dass Dämonengeschenke keine magischen Gegenstände an sich sind und daher nicht von Zaubersprüchen oder anderen Attacken betroffen sind, die magische Gegenstände beschädigen oder neutralisieren (z.B. dem Spruch *Gesetz des Goldes* etc.).

Beachte, dass aufgrund der Änderungen in den Regeln der Dämonischen Aura der Effekt von *Teuflische Pracht* verändert wurde: sie addiert nun +1 auf den Rettungswurf des Charaktermodells (dieser wird zu 4+). Beachte, dass dies nur auf das Charaktermodell zutrifft und nicht auf die Einheit, der es sich anschließt. Die Punktkosten für das Geschenk bleiben die gleichen.

In einer Dämonischen Legion gelten die folgenden Truppen als Charaktermodelle, Kern-, Elite- oder Seltene Auswahlen:

KOMMANDANTEN

Dämonenprinz
(1 Komm.- + 1
Heldenauswahl)
Großer Dämon
(1 Komm.- + 1
Heldenauswahl)

HELDEN

Erhabener Dämon
(2 Heldenauswahlen)
Dämonenherold
(1 Heldenauswahl (neu))

KERNEINHEITEN

Zerfleischer (Wahre Kerneinheit)
Dämonetten (Wahre Kerneinheit)
Seuchenhüter (Wahre Kerneinheit)
Horrors (Wahre Kerneinheit,
können nicht von Feuerdämonen
begleitet werden)
Bluthunde
Nurglings
Kreischer
Feuerdämonen (neu)
Berittene Dämonetten (neu)
0-1+ Chaosgargoyle *

ELITEINHEITEN

Jägerinnen der Freude (neu)
Boten des Wandels (neu)
Seuchenreiter (neu)
Zerschmetterter (neu)

SELTENE EINHEITEN

Streitwagen des Khorne (neu)
Streitwagen des Nurgle (neu)
Streitwagen des Slaanesh (neu)
Streitwagen des Tzeentch (neu)

Wahre Kerneinheiten
Einheiten aus Zerfleischern, Dämonetten, Horrors und Seuchenbütern sind Wahre Kerneinheiten.

Jede in deiner Armee enthaltene dieser Einheiten erlaubt es dir, eine andere (nicht wahre) Kerneinheit, eine Eliteeinheit und eine Seltene Einheit der gleichen Gottheit zu wählen.

Beispiel: eine Einheit Seuchenbüter erlaubt es dir, eine Einheit Nurglings, eine Einheit Seuchenreiter und einen Streitwagen des Nurgle aufzustellen.

Zwei Einheiten Seuchenbüter erlauben es dir, bis zu zwei Einheiten Nurglings, bis zu zwei Einheiten Seuchenreiter und bis zu zwei Streitwagen des Nurgle aufzustellen.

Chaosgargoyle*

Chaosgargoyle sind 0-1 pro Charaktermodell mit dem Mal des Ungeteilten Chaos in deiner Armee. Wenn du also zwei Charaktermodelle mit dem Mal des Ungeteilten Chaos hast, sind Gargoyle 0-2, und so weiter.

UNHEILIGE IKONEN

In einer Dämonischen Legion kann ein Einheitenstandartenträger eine Unheilige Ikone für +50 Punkte erhalten. Dies ist effektiv ein Dämonengeschenk, das den gleichen Effekt wie *Teuflische Pracht* hat und +1 auf den Rettungswurf aller Mitglieder der Einheit addiert, so dass sie nun einen 4+ Rettungswurf haben (gilt nicht für Charaktermodelle, die sich der Einheit anschließen).

Wahrzeichen des Ewigen Chaos

Das Wahrzeichen des Ewigen Chaos ist das dämonische Äquivalent zu einer Armeestandarte. Es gilt als eine Standarte und erlaubt es Dämonen innerhalb von 12 Zoll, misslungene Instabilitätstest zu wiederholen, wenn der kontrollierende Spieler dies wünscht. Wenn der Spieler sich entschließt, den Instabilitätstest zu wiederholen, muss er wie gehabt das zweite Ergebnis akzeptieren, selbst wenn es schlechter als das erste ist.

Das Modell, welches das Wahrzeichen des Ewigen Chaos trägt, kann auch ein magisches Banner erhalten: entweder eines aus dem Armeebuch Horden des Chaos, das Kriegsbanner aus der Liste der gewöhnlichen magischen Gegenstände oder das Fleischbanner aus dem Buch Bestien des Chaos. Beachte, dass die Einschränkungen der Standarte noch immer gelten (z.B. braucht der Träger das Mal des Khorne, um das Banner der Wut zu erhalten).

Das Banner der Götter (Horden des Chaos, Seite 53) hat einen anderen Effekt, wenn es von einem Dämonenherold getragen wird: der Träger und alle befreundeten Einheiten im Umkreis von 6 Zoll unterliegen den Regeln für *Hass* gegen jeder Gegner, auch wenn sie normalerweise *immun gegen Psychologie* sind.

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.

HELDEN

DÄMONENHEROLD Punkte/Modell: 120

Ein Dämonenherold kann nicht der General der Armee sein. Wenn er zu Fuß ist, muss er auf einem 25-mm-Base stehen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonenherold	6	6	0	5	4	2	6	3	9

Mal des Chaos: Ungeteiltes Chaos.

Rüstungswurf: 6+ wenn er das Mal des Khorne hat.

Optionen:

- Darf das Mal des Ungeteilten Chaos gegen das Mal des Tzeentch, Slaanesh, Khorne oder Nurgle für die gleichen Punkte und dieselben Effekte wie bei Erhabenen Dämonen (siehe Seite 47 in Horden des Chaos) eintauschen.
- Darf Dämonengeschenke im Gesamtwert von bis zu 25 Punkten erhalten.
- Ein Herold in der Armee darf für +25 Punkte das Wahrzeichen des Ewigen Chaos erhalten. Dies kann zu einer magischen Standarte aufgewertet werden, wie auf Seite 27 beschrieben.
- Darf ein Dämonisches Reittier erhalten (+50 Punkte). Alternativ kann ein Charaktermodell mit einem Mal des Chaos das Dämonische Reittier seiner Gottheit reiten: Moloch des Khorne (+55 Punkte), Slaaneshpferd (+40 Punkte), Schleimdämon des Nurgle (+50 Punkte) oder Flugdämon des Tzeentch (+45 Punkte).
- Darf in einem Dämonischen Streitwagen fahren, der normal aus den Seltenen Einheiten ausgewählt wird, wobei er ein Beatzungsmitglied ersetzt.

SONDERREGELN:

Dämonisch: Siehe Seite 27.

DÄMONISCHE REITTIERE

Alle Dämonischen Reittiere (inklusive Moloche des Khorne, Flugdämonen des Tzeentch, Slaaneshpferde und Schleimdämonen des Nurgle) sind dämonisch und folgen stets den entsprechenden Regeln.

Wenn ein Dämonisches Reittier und sein Reiter Lebenspunkte durch misslungene Instabilitätstests verlieren, können die Lebenspunkte zwischen Reiter und Reittier verteilt werden. Wenn der Wurf für die Instabilität höher ist als der Moralwert des Reiters, werden sowohl er als auch das Reittier sofort ausgeschaltet.

Der Schleimdämon des Nurgle ist ein neues Reittier; sein Profil ist nachfolgend aufgeführt.

Schleimdämon des Nurgle

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schleimdämon	6	3	0	4	5	3	2	W6+1	9

SONDERREGELN

Dämonisch: Siehe Seite 27.

Besondere Attacken: Schleimdämonen haben eine zufällige Anzahl von Attacken. Dies wird zu Beginn jeder Nahkampfphase ausgewürfelt. Würfel wie normal zum Treffen und Verwunden.

Giftattacken: Siehe Seite 114 des Warhammer-Regelbuchs.

KERNEINHEITEN

Zerfleischer, Dämonetten, Seuchenhüter und Horrors sind in Dämonischen Legionen Wahre Kerneinheiten. Die folgenden Optionen treffen auf sie zu:

Optionen:

- Werte einen Dämonen für +7 Punkte zu einem Musiker auf.
- Werte einen Dämonen für +14 Punkte zu einem Standartenträger auf.
- Seuchenhüter, Dämonetten und Zerfleischer dürfen für +14 Punkte einen Dämonen zu einem Champion (+1 Attacke) aufwerten.
- Der Champion einer Einheit Horrors kostet +49 Punkte statt +14 Punkte. Dieser Champion hat dasselbe Profil wie ein Horror, ist aber ein Zauberer der Stufe 1, der die Lehre des Tzeentch verwendet. Wenn er einen Zauberpatzer erleidet und auf der Tabelle würfelt, werden Ergebnisse von 3 als 2 behandelt.

BERITTENE DÄMONETTEN . . Punkte/Modell: 30

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämonette	5	4	0	4	3	1	5	2	9
Reittier	10	3	0	3	3	1	5	1	9

Einheitengröße: 5+

SONDERREGELN

Dämonsich: Siehe Seite 27.

Reiz des Slaanesh: Siehe Seite 35 in Horden des Chaos.

Zungenattacke: Attacken des Reittieres gelten als *Giftattacken*. Zusätzlich schlägt das Reittier im Nahkampf immer als Erstes zu, selbst gegen einen angreifenden Gegner.

Wenn ein Gegner die gleiche Fähigkeit hat, werden die Attacken in Initiativreihenfolge abgehandelt – wenn diese gleich ist, wird ein W6 geworfen, um zu sehen, wer zuerst zuschlägt. Beachte, dass diese Fähigkeit nur auf das Reittier zutrifft und nicht auf die Dämonette.

Schnelles Reittier: Berittene Dämonetten gelten als Leichte Kavallerie.

FEUERDÄMONEN Punkte/Modell: 25

In einer Dämonischen Legion bilden Feuerdämonen Plänkler-einheiten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Feuerdämon	6	2	4	4	4	1	4	2	9

Einheitengröße: 5-20

SONDERREGELN

Dämonsich: Siehe Seite 27.

Plänkler: Siehe Seite 115 des Warhammer-Regelbuchs.

Feuerdämonen des Tzeentch: Siehe Seite 40 im Armeebuch Horden des Chaos.

ELITEEINHEITEN

BOTEN DES WANDELS . . . Punkte/Modell: 70

Boten des Wandels sind Feuerdämonen auf Flugdämonen des Tzeentch. Das Modell muss auf einem 50-mm-Base stehen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Boten des Wandels	1	3	4	4	5	3	4	3	9

Einheitengröße: 3-9

SONDERREGELN

Dämonisch: Siehe Seite 27.

Feuerdämonen des Tzeentch: Siehe S. 40 in Horden des Chaos.

Schweben: Schweben 15 Zoll. Siehe S. 38 in Horden des Chaos.

Fliegende Kavallerie: Boten des Wandels sind fliegende Kavallerie. Sie unterliegen den Regeln für fliegende Regimenter auf Seite 106 des Warhammer-Regelbuchs mit den folgenden Ausnahmen: fliegende Kavallerie hat Einheitenstärke 2, sie erhält +1 auf den Rüstungswurf, weil sie beritten ist, und wird von Zaubersprüchen etc. betroffen, die Kavallerie betreffen.

SEUCHENREITER Punkte/Modell: 80

Seuchenreiter sind Seuchenhüter auf Schleimdämonen des Nurgle. Das Modell muss auf einem 50-mm-Base stehen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seuchenreiter	6	4	0	4	5	3	3	W6+2	9

Einheitengröße: 3-7

SONDERREGELN

Dämonisch: Siehe Seite 27.

Einheitenstärke: 3

Nurgles Fliegenwolke: Siehe S. 37 in Horden des Chaos.

Besondere Attacken: Schleimdämonen haben eine zufällige Anzahl an Attacken. Dies wird zu Beginn jeder Nahkampfphase ausgewürfelt. Würfel wie normal zum Verwunden.

Giftattacken: Siehe Seite 114 des Warhammer-Regelbuchs.

JÄGERINNEN DER FREUDE. . . Punkte/Modell: 55

Jägerinnen der Freude sind Dämonetten auf Slaaneshpferden. Das Modell muss auf einem 50-mm-Base stehen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Jägerin der Freude	10	4	0	4	4	3	5	4	9

Einheitengröße: 3-6

SONDERREGELN

Dämonisch: Siehe Seite 27.

Einheitenstärke: 3

Reiz des Slaanesh: Siehe Seite 35 in Horden des Chaos.

ZERSCHMETTERER. Punkte/Modell: 80

Zerschmetterer sind Zerfleischer auf Molochen des Khorne. Das Modell muss auf einem 50-mm-Base stehen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zerschmetterer	7	5	0	5	5	3	3	3	9

Rüstungswurf: 5+

Einheitengröße: 3-8

SONDERREGELN

Dämonisch: Siehe Seite 27.

Einheitenstärke: 3

Raserei: Siehe Seite 84 des Warhammer-Regelbuchs.

Magieresistenz (1): Siehe S. 114 des Warhammer-Regelbuch.

SELTENE EINHEITEN

Jeder Dämonische Streitwagen kann einen Dämonenherold transportieren, der automatisch ein Besatzungsmitglied ersetzt. Das ersetzte Besatzungsmitglied ist verloren; seine Punkte werden nicht erstattet.

STREITWAGEN DES SLAANESH. . . Punkte/Modell: 130

Der Streitwagen steht auf einem Base von 50 mm x 100 mm.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Dämonette	-	4	-	4	-	-	5	2	9
Reittier	10	3	-	3	-	-	5	1	-

Einheitengröße: 1

Besatzung: Zwei Dämonetten. Streitwagen hat Sensenklingen.

Gezogen von: Zwei Reittieren.

Rüstungswurf: 5+

SONDERREGELN

Dämonisch; Streitwagen; Einheitenstärke 4.

Reiz des Slaanesh: Siehe S. 35 in Horden des Chaos.

Reittiere: Die Reittiere haben Zungenattacken (siehe den Eintrag für Berittene Dämonetten auf Seite 25).

STREITWAGEN DES TZEENTCH. . . Punkte/Modell: 140

Der Streitwagen steht auf einem Base von 50 mm x 100 mm.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Feuerdämon	-	2	4	4	-	-	4	2	9
Kreischer	1	3	-	4	-	-	4	2	-

Einheitengröße: 1

Besatzung: Zwei Feuerdämonen.

Gezogen von: Zwei Kreischern.

Rüstungswurf: 5+

SONDERREGELN

Dämonisch; Streitwagen; Einheitenstärke 3.

Feuerdämonen des Tzeentch: Siehe Seite 40 in Horden des Chaos.

Fliegender Streitwagen: Der Streitwagen unterliegt den Regeln für Flieger auf Seite 106 des Warhammer-Regelbuchs.

STREITWAGEN DES NURGLE . . . Punkte/Modell: 150

Der Streitwagen steht auf einem Base von 50 mm x 100 mm (oder 100 mm x 100 mm, wenn er von zwei Schleimdämonen gezogen wird).

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Seuchenhüter	-	4	-	4	-	-	4	1	9
Schleimdämon	6	3	-	4	-	-	2	W6+1	-

Einheitengröße: 1

Besatzung: Zwei Seuchenhüter.

Gezogen von: Einem Schleimdämonen des Nurgle. Darf für +30 Punkte von einem weiteren Schleimdämonen gezogen werden.

Rüstungswurf: 5+

SONDERREGELN

Dämonisch; Streitwagen; Großes Ziel; Einheitenstärke 5.

Nurgles Fliegenwolke: Siehe Seite 37 in Horden des Chaos.

Schleimdämonen: Die Schleimdämonen haben Giftattacken und eine zufällige Anzahl von Attacken. Dies wird zu Beginn jeder Nahkampfphase neu ausgewürfelt. Würfel wie normal zum Treffen und Verwunden.

STREITWAGEN DES KHORNE. . . Punkte/Modell: 170

Der Streitwagen steht auf einem Base von 50 mm x 100 mm (oder 100 mm x 100 mm, wenn von zwei Molochen gezogen).

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Zerfleischer	-	5	-	5	-	-	4	1	9
Moloch	7	5	-	5	-	-	2	2	-

Einheitengröße: 1

Besatzung: Zwei Zerfleischer. Der Streitwagen hat Sensenklingen.

Gezogen von: Einem Moloch. Darf für zusätzliche +20 Punkte von einem weiteren Moloch gezogen werden.

Rüstungswurf: 3+

SONDERREGELN

Dämonisch; Streitwagen; Großes Ziel; Einheitenstärke 5; Magieresistenz (1).

Zerfleischer unterliegen Raserei.

BE'LAKOR, DER DUNKLE MEISTER

Be'lakor verbraucht eine Kommandanten- und eine Heldenauswahl und darf nur in einer Dämonischen Legion verwendet werden. Er ist immer der General der Armee.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dunkler Meister	6	9	0	5	5	5	9	5	10

Punkte: 650

SONDERREGELN

Mal des Ungeteilten Chaos: Be'lakor hat das Mal des Ungeteilten Chaos.

Flüstern in der Dunkelheit: Alle Gegner erleiden -1 auf jeden Versuch, sich zu sammeln. Feinde innerhalb von 6 Zoll um Be'lakor erleiden einen Malus von -1 auf jeden auf dem Moralwert basierenden Test, den sie ablegen müssen (Feinde im Umkreis von 6 Zoll um Be'lakor erleiden also -2 wenn sie versuchen, sich zu sammeln!).

Schutz der Nacht: Jeder Zauberspruch, der auf Be'lakor gesprochen wird, wird bei einem Pasch zu einem Zauberputzer (wenn ein Spruch mit Totaler Energie auf ihn gewirkt wird, wird der Spruch mit Totaler Energie gewirkt, und dann erleidet der Zauberer einen sofortigen Zauberputzer).

Ewiges Entsetzen: Be'lakor verursacht *Entsetzen*, wie auf Seite 81 des Warhammer-Regelbuchs beschrieben. Er ist jedoch so schrecklich, dass eine Einheit jedes Mal einen Entsetzenstest ablegen muss, wenn sie von ihm angegriffen wird, sie selbst Be'lakor angreifen will oder er sich zu Beginn ihres Spielzug im Umkreis von 6 Zoll um sie befindet, selbst wenn sie schon früher im Spiel einen Entsetzenstest bestanden hat.

Schattenschleier: Jeder feindliche Beschuss auf Be'lakor oder eine Einheit in seiner Armee erleidet einen Malus von -1 auf den Trefferwurf.

Grenzenloser Zorn: Zu Beginn jedes Spielzuges muss Be'lakor einen Moralwerttest ablegen – verpatzt er ihn, muss er einen Gegner angreifen, wenn er in Reichweite ist und er ihn sehen kann. Hat er keine gültigen Ziele zum Angreifen, so muss er sich auf das nächste feindliche Modell zubewegen und 1 Zoll vor ihm stoppen, wenn ihn seine Bewegung weiter bringen würde.

Be'lakor darf alle seine misslungenen Trefferwürfe wiederholen und muss fliehende Einheiten, die er im Nahkampf aufgerieben hat, immer verfolgen.

Dämonisch: Be'lakor unterliegt den Regeln für *Dämonisch* auf Seite 29 des Armeebuchs Horden des Chaos.

Großes Ziel: Da er eine gewaltige Kreatur ist, die ihre Feinde weit überragt, zählt Be'lakor als großes Ziel.

Fliegen: Be'lakor ist mit riesigen Flügeln gesegnet, die es ihm erlauben, zu *fliegen*.

MEISTER DER SCHATTEN

Be'lakor ist ein Zauberer der Stufe 4. Er kennt die folgenden Sprüche:

Strahl des Dunklen Lichts Gelingt bei 7+

Der Strahl ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von bis zu 18 Zoll. Wenn erfolgreich gewirkt, trifft er das Ziel und verursacht W6 Treffer der Stärke 5.

Albtraum. Gelingt bei 7+

Dieser Spruch kann auf eine sichtbare Einheit im Umkreis von 24 Zoll um Be'lakor, die sich nicht im Nahkampf befindet, gesprochen werden. Wenn erfolgreich gewirkt, muss die Einheit sofort einen Paniktest ablegen. Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind, werden von dem Spruch nicht betroffen.

Fluch des Dunklen Meisters Gelingt bei 8+

Bleibt im Spiel

Dies kann auf eine feindliche Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld gesprochen werden, selbst wenn sie sich im Nahkampf befindet. Wenn erfolgreich gewirkt, erleiden alle Modelle in der Einheit einen Malus von -1 auf den Trefferwurf beim Schießen und im Nahkampf.

Sobald der Spruch gewirkt wurde, bleibt er im Spiel, bis er gebannt wird, Be'lakor beschließt, ihn zu beenden (was er jederzeit tun kann), er versucht, einen anderen Spruch zu wirken, oder er ausgeschaltet wird.

Nebel des Todes Gelingt bei 10+

Jede feindliche Einheit auf dem Spieltisch erleidet W6 Treffer der Stärke 3, die wie Beschuss verteilt werden.

Be'lakor hat nur eine eingeschränkte Kontrolle über die albtraumhaften Kreaturen, die er beschwört, daher muss der Spieler, der den Zauber verwendet, einen Würfel für jede seiner eigenen Einheiten werfen (außer für Be'lakor und die Einheit, in der er sich befindet). Bei 1-3 geschieht nichts, bei 4-6 wird die Einheit exakt wie eine feindliche Einheit von dem Zauber betroffen.

Windungen der Schlange Gelingt bei 12+

Dies kann auf ein einzelnes, nicht im Nahkampf befindliches Modell im Umkreis von 12 Zoll um den Zauberen gesprochen werden (du kannst selbst Charaktermodelle in Einheiten, Kriegsmaschinenbesetzungen und entweder das Charaktermodell oder das Monster/Streitwagen, auf dem es reitet/fährt, als Ziel wählen etc.).

Das Opfer muss sofort einen Widerstandstest ablegen. Wenn dieser misslingt, wird das Modell zu Tode gequetscht (ein Würfergebnis 6 ist immer ein Misserfolg, und bei Modellen ohne einen Widerstandswert misslingt er nur auf 6). Rüstungs- oder Rettungswürfe sind nicht erlaubt.