

## PUSTELN

Der Hexer beschenkt einen beliebigen Gegner mit eitergefüllten Pusteln. Wähle ein einzelnes Modell im Sichtbereich und innerhalb von 18 Zoll um den Hexer. Dies kann ein Charaktermodell innerhalb einer Einheit, ein Kriegsmaschinenbesatzungsmitglied, das Reittier eines Charaktermodells etc. sein. Das Modell muss einen Widerstandstest bestehen, oder es verliert einen Lebenspunkt, wogegen keine Rüstungswürfe schützen.

**Gelingt bei 6+**

## LEHRE DES NURGLE



## POCKEN

Der Zauberer beschwört Nurgle, damit er seine Feinde mit schwächenden Krankheiten segnet. Wähle eine Einheit innerhalb von 18 Zoll, selbst wenn sie sich im Nahkampf befindet. Solange die Wirkung des Spruchs anhält, reduziert die Einheit ihr KG, BF, S und MW um -1 (bis zu einem Minimum von 1). Die Pocken bleiben im Spiel, bis sie gebannt werden, der Hexer sie beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch versucht oder ausgeschaltet wird.

**Gelingt bei 7+**  
**Bleibt im Spiel**

## LEHRE DES NURGLE



## BEULEN

Aus den Feinden des Nurgle brechen schorfige Beulen hervor, die die Haut aufreißen und immenses Unbehagen verursachen. Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll und im Sichtbereich des Hexers. Das Ziel erleidet W6 automatische Treffer der Stärke 4, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

**Gelingt bei 8+**

## LEHRE DES NURGLE



## KRÄTZE

Die Haut des Ziels reißt unter höllischen Schmerzen auf und es bilden sich nässende Entzündungen. Wähle ein einzelnes Charaktermodell innerhalb von 18 Zoll (selbst innerhalb einer Einheit) und im Sichtbereich des Zauberers. Das Modell reduziert seinen Widerstand für den Rest des Spiels um -1 (bis auf ein Minimum von 1). Beachte, dass der Zauber selbst nicht im Spiel bleibt und die Wirkung nicht durch einen Bannwurf in späteren Magiephasen rückgängig gemacht werden kann.

**Gelingt bei 9+**

## LEHRE DES NURGLE



## GESCHWÜRE

Der Gegner wird mit einem atrophierenden Krebs infiziert, der seine Gliedmaßen verdreht und seine Muskeln verzehrt. Wähle eine beliebige feindliche Einheit auf dem Spielfeld, die sich nicht im Nahkampf befindet. Solange der Spruch wirkt, halbiert diese Einheit ihre Bewegungsrate (runde auf). Wenn die Einheit beritten ist, halbiere die Bewegung der Reittiere. Fliegende Kreaturen können nur ihre volle Bodenbewegung nutzen. Der Spruch bleibt im Spiel, bis er gebannt wird, der Hexer ihn beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Zauber versucht oder ausgeschaltet wird.

**Gelingt bei 10+**  
**Bleibt im Spiel**

## LEHRE DES NURGLE



## PESTILENZ

Die Gegner werden von einer fürchterlichen Krankheit in Schach gehalten, die ihre Augen bluten und ihre Zunge anschwellen lässt und ihre inneren Organe zerfetzt. Dieser Spruch kann auf eine feindliche Einheit innerhalb 14 Zoll und im Sichtbereich des Hexers gezaubert werden. Obwohl die Pestilenz kein Bleibt im Spiel Spruch ist, hält die Wirkung so lange, bis der Spruch gebannt wird. Zu Beginn jeder Magiephase (sowohl der des Chaosspielers als auch der des Gegners) erleidet die Einheit W6 automatische Treffer der Stärke 3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Verteile die Treffer wie Beschusstreffer.

**Gelingt bei 11+**

## LEHRE DES NURGLE

