



Einst diente Ephilim einem Hageren Beschwörer, nun ist diese unmögliche Aufgabe, jede vorstellbare Permutation von Tzeentch-Dämon zu katalogisieren. Von diesem höllischen Pandämonium begleitet, bereist Ephilim nun die Reiche auf der Suche nach Knotenpunkten von Wandelmagie, um dort noch fremdartigere Dämonen herbeizuhexen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE EPHILIM UNWISSBAR

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Wandelflammenstoß	18"	2	4+	3+	-	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Zerrstab	2"	1	4+	4+	-	W3

Ephilim Unwissbar ist mit einem Wandelflammenstoß und einem Zerrstab bewaffnet.

ZAUBERER: Diese Einheit kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen.

Beschwörung des Pandämoniums: Mit nur einigen Handbewegungen kann Ephilim katalogisierte Dämonen zu sich rufen.

Einmal pro Zug kannst du in deiner Heldenphase ansagen, dass Ephilim weitere Ungeheuer beschwört. Wenn du dies tust, kann diese Einheit in diesem Zug keine Zauber wirken. Wähle 1 befreundete **EPHILIMS-PANDÄMONIUM**-Einheit vollständig innerhalb von 6" um diese Einheit. Du kannst bis zu W3 getötete Modelle in jene Einheit zurückkehren lassen.

Kraftsog: Ephilim kann sieben Dienern magische Kraft entziehen.

Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass Ephilim sieben Ungeheuern Kraft entzieht. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundete **EPHILIMS-PANDÄMONIUM**-Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit. W3 Modelle jener Einheit werden getötet. Addiere bis zum Ende der Phase 2 zu den Zauberwürfen dieser Einheit.

Spontanes Rissportal: Ephilims Magie zerrt am Gewebe der Reiche der Sterblichen, wodurch Löcher in der Realität entstehen, durch die Verbündete reisen können.

Spontanes Rissportal ist ein Zauber mit Zauberwert 8 und Reichweite 18". Wird er erfolgreich gewirkt, wähle 1 befreundete Einheit der **JÜNGER DES TZEENTCH**, die vollständig in Reichweite um den Zaubernden und für ihn sichtbar ist und sich innerhalb von 6" um ein Ziel und weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt befindet.

Entferne jene Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie dann weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt und innerhalb von 6" um ein Ziel wieder auf dem Schlachtfeld auf. Auf diese Weise aufgestellte Einheiten können sich in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, JÜNGER DES TZEENTCH, DÄMON, TZEENTCH, KULT DER FLÜCHTIGEN ERSCHEINUNG, HELD, ZAUBERER, EPHILIM UNWISSBAR



Der pyromanische Funkelfinger, die meerestierartige Apo'trax und die hundeartige Fraßbrut – Ephilims Dämonen haben völlig bizarre Gestalten. Verstand hat unter ihnen nur der vogelartige Flammentänzer, der mit seinen Füßen Wyrdflammenkugeln webt und auf den Feind schleudert.

TRUPPENSCHRIFTROLLE EPHILIMS PANDÄMONIUM

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Geschleuderte Wyrdflammen	18"	2	4+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Von Flammen umgebene Hände und Mäuler	1"	1	4+	4+	-	W3

Ephilims Pandämonium besteht aus den Modellen Fraßbrut, Funkelfinger, Flammentänzer und Apo'trax Sehstern. Jedes ist mit Geschleuderten Wyrdflammen und Von Flammen umgebenen Händen und Mäulern bewaffnet.

Aetherband: Die Ungeheuer stehen unter Ephilim Unwissbars Schutz – solange es sieben Zielen dient.

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken ab, deren Ziel diese Einheit ist, solange sie sich vollständig innerhalb von 6" um eine befreundete **EPHILIM-UNWISSBAR**-Einheit befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, JÜNGER DES TZEENTCH, DÄMON, TZEENTCH, KULT DER FLÜCHTIGEN ERSCHEINUNG, EPHILIMS PANDÄMONIUM

SCHRIFTROLLE	GRÖSSE	PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN	BASEGRÖSSE
Ephilim Unwissbar	1	190	Anführer	Nicht verstärkbar, einzigartig. Diese Einheiten müssen zusammen gewählt werden, sind aber separate Einheiten.	32 mm [3], 25 mm [2]
Ephilims Pandämonium	4				