

Fuoco Guizzante di Tzeentch



Sfera di Tzeentch (Guerrieri del caos)

Proiettile magico
 Gittata 18"
 Causa D6+1 colpi a FO D6+1
 Colpi a base di fuoco

3/6 **4+**

Malefica Trasmogrificazione



Sfera di Tzeentch (Guerrieri del caos)

Raggio 24" - Unità nemica
 L'unità nemica effettua un test D e subisce N ferite pari a quanto ha fallito la disciplina
 Non concede TA

4/6 **7+**

Pandemonio



Sfera di Tzeentch (Guerrieri del caos)

Rimane in gioco
 Tutte le unità nemiche non possono beneficiare della D dei personaggi.
 Con ogni doppio i maghi nemici otterranno un incantesimo fallito

5/6 **8+**

Tradimento di Tzeentch



Sfera di Tzeentch (Guerrieri del caos)

Gittata 24" - Unità nemica non in CaC
 Non immune alla psicologia
 Tutta l'unità fa 1 attacco contro se stessa (no PG e cavalcature)) Tira per colpire e per ferire e i tiri protezione (no bonus arma bianca e scudo) - Può effettuare un test di panico (fugge verso il bordo più vicino)

6/6 **9+**

Chiamata alla gloria



Sfera di Tzeentch (Guerrieri del caos)

Modello amico entro 18" di fanteria in ranghi e file
 Rimane in gioco
 Il modello si trasforma in un Campione Esaltato con arma bianca e scudo (100 PV se ucciso)

2/6 **12+**

Cancello Infernale



Sfera di Tzeentch (Guerrieri del caos)

Unità nemica entro 24"
 L'unità subisce 2D6 colpi a forza 2D6 se ottieni 11 o 12 rimuove l'unità (e PG aggregati)

1/6 **15+**

Sfera di Tzeentch (Guerrieri del Caos)



1/6

7/12

Sfera di Tzeentch (Guerrieri del Caos)



2/6

8/12

Sfera di Tzeentch (Guerrieri del Caos)



3/6

9/12

Sfera di Tzeentch (Guerrieri del Caos)



4/6

10/12

Sfera di Tzeentch (Guerrieri del Caos)



5/6

11/12

Sfera di Tzeentch (Guerrieri del Caos)



6/6

12/12