

GLÜCKSELIGER SCHMERZ

Eine lange Peitsche aus reiner Chaosenergie zuckt mit wohltonendem Knall in Richtung Gegner und lässt sie, zum Neid des Zauberers, vor Schmerzen krümmen. Dieser Spruch ist ein magisches Geschoss mit einer Reichweite von 12 Zoll, das W6 automatische Treffer der Stärke 6 verursacht.

Gelingt bei 6+
Magisches Geschoss

LEHRE DES SLAANESH



VERZÜCKENDE QUALEN

Die Opfer dieses Zaubers werden von einer Welle der Hysterie überwältigt. Sie schreien und weinen, rammen sich ihre Nägel ins Fleisch und fallen über ihre Freunde her. Wähle eine einzelne Einheit (Freund oder Feind) innerhalb von 24 Zoll, die sich auch im Nahkampf befinden kann. Die Einheit unterliegt den Regeln für Raserei, bis sie im Nahkampf geschlagen wird (auch wenn sie sonst immun gegen Psychologie ist). Während die Einheit in Raserei ist, erleidet sie W6 automatische Treffer der Stärke 3, die wie Beschuss in jedem nachfolgenden Spielzug (beider Spieler) verteilt werden.

Gelingt bei 7+

LEHRE DES SLAANESH



VERLOCKENDE TRUGBILDER

Slaanesh erschafft eine Illusion der sehnlichsten Wünsche der Gegner, um diese in Versuchung zu führen. Wähle eine nicht im Nahkampf befindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll um den Hexer aus. Markiere dann einen Punkt im Sichtbereich der Einheit, wo das Trugbild erscheint. In dem "Restliche Bewegungen" Teil ihrer Bewegungsphase muss sich die betroffene Einheit so schnell und direkt wie möglich zu diesem Punkt bewegen. Im Weg stehende Gegner werden angegriffen. Der Spruch bleibt im Spiel, bis er gebannt wird, der Hexer ihn beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Zauber versucht, ausgeschaltet wird oder die Einheit die Illusion erreicht.

Gelingt bei 8+
Bleibt im Spiel

LEHRE DES SLAANESH



BERAUSCHENDE FOLTER

Dieser Spruch kann auf ein nicht im Nahkampf befindliches Charaktermodell ausgesprochen werden, das sich innerhalb von 24 Zoll um den Hexer befindet. Es wird sofort die Einheit, in der es sich befindet, attackieren (bestimme kein Kampfergebnis, aber lege einen Paniktest ab, wenn 25%+ Verluste verursacht wurden). Wenn das Opfer nicht Teil einer Einheit ist, verwendet es seine Schusswaffe (falls es eine besitzt), um auf eine sichtbare befreundete Einheit nach Wahl des Chaospielers zu schießen. Reittiere werden von diesem Spruch nicht betroffen.

Gelingt bei 9+

LEHRE DES SLAANESH



LEIDENSCHAFTLICHE ZUCKUNGEN

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 18 Zoll, selbst wenn sie sich im Nahkampf befindet. Die Modelle können sich in der Bewegungsphase nicht freiwillig bewegen (führe Pflichtbewegungen normal durch) und können nicht schießen, angreifen oder Sprüche wirken (bzw. bleibt im Spiel Sprüche aufrecht erhalten – sie werden sofort gebannt). Im Nahkampf werden sie automatisch getroffen. Solange der Spruch wirkt, ist die Einheit auch immun gegen Psychologie. Dieser Spruch zeigt keine Wirkung bei Feinden, die bereits vorher immun gegen Psychologie sind. Der Spruch wirkt bis zur nächsten Magiephase des Chaospielers.

Gelingt bei 10+

LEHRE DES SLAANESH



KÖSTLICHE MARTER

Wähle eine befreundete oder feindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll um den Hexer, selbst wenn sie sich im Nahkampf befindet. Die Einheit ist unerschütterlich, solange der Spruch wirkt. Dies ersetzt die Regel Dämonische Instabilität bei Dämonen. 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. Wenn der Spruch auf eine fliehende Einheit gesprochen wird, sammelt sie sich sofort automatisch.

**Gelingt bei 11+
Bleibt im Spiel**

LEHRE DES SLAANESH

