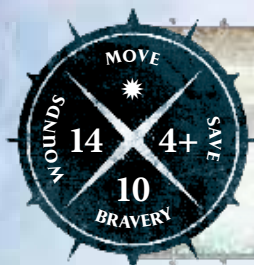


LORD OF CHANGE

Lords of Change sind die mächtigsten der Dämonen des Tzeentch, und rohe Magie umgibt sie so dicht, dass die Luft rings um sie schimmert. Mit einer Geste seiner Klauenhand kann ein Lord of Change Feinde in das Albtraumreich des Chaos schleudern oder sie mit dem Wyrdfeuer des Tzeentch verbrennen. Er ist in der Lage, die Zauber seiner Gegner zu stehlen und selbst einzusetzen, und mit seinem Rod of Sorcery kann er ganze Formationen des Feindes mutieren lassen und auslöschen.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rod of Sorcery	18"	2D6	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Tzeentch	3"	3	4+	☼	-	2
Baleful Sword	1"	2	4+	2+	-2	3
Curved Beak and Wicked Talons	1"	4	4+	3+	-1	2

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Staff of Tzeentch	Infernal Gateway
0-3	10"	2+	3 or more
4-6	9"	3+	4 or more
7-9	8"	3+	4 or more
10-12	7"	4+	5 or more
13+	6"	4+	5 or more

BESCHREIBUNG

Ein Lord of Change ist ein einzelnes Modell. Er trägt einen Staff of Tzeentch und entweder ein Baleful Sword oder einen Rod of Sorcery. Alternativ kann er einen Staff of Tzeentch tragen und den Feind mit Curved Beak and Wicked Talons zerfetzen.

FLIEGEN

Ein Lord of Change kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Meister der Magie: Wenn du für einen Lord of Change einen Zauber- oder Bannwurf durchführst, veränderst du die niedrigste Augenzahl des Wurfes so, dass sie der höchsten Augenzahl des Wurfes entspricht.

Zauberdieb: Wenn das Ergebnis eines Bannwurfs eines Lords of Change 9 oder mehr beträgt, so lernt er den gewirkten Zauber und kann ihn in späteren Zügen selbst wirken.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Leuchfeuer der Zauberei: Der Lord of Change breitet seine Arme weit aus und durchwirkt seine Umgebung mit Magie. Wenn ein Lord of Change diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu den Zauber- und Bannwürfen aller befreundeten **DAEMON-WIZARDS** des **TZEENTCH** addieren, die sich innerhalb von 18" um den Lord of Change befinden.

MAGIE

Ein Lord of Change ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Höllentor*.

HÖLLENTOR

Der Lord of Change öffnet ein Portal in das Reich des Chaos, das Krieger in den Tod reißt. *Höllentor* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine Einheit innerhalb von 18", die für den Zaubernenden sichtbar ist, und wirfst 9 Würfel. Für jeden Wurf, der die in der Schadenstabelle (Damage Table, oben) unter „Infernal Gateway“ angegebene Zahl erreicht oder übertrifft, erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Lord of Change beschwören*.

LORD OF CHANGE BESCHWÖREN

Lord of Change beschwören hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Lord of Change innerhalb von 18" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, LORD OF CHANGE