



• TRUPPENSCHRIFTRÖLE •

CYPHER LORDS



Die Cypher Lords wollen ihre Feinde nicht einfach besiegen, sondern in den Wahnsinn treiben, denn sie halten Wahnsinn für die reinste Form des Chaos. Ihre alchemischen Bomben und Illusionen machen diese hyshianischen Kultisten in der Schlacht fast unmöglich zu bekämpfen.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Wurfsterne und Chakrams	8"	1	4+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Exotische Klingen	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Cypher Lords besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die je mit Exotischen Klingen und Wurfsternen und Chakrams bewaffnet sind.

THRALLMASTER: 1 von jeweils 8 Modellen in dieser Einheit muss ein Thrallmaster sein.

LUMINATE: 1 von jeweils 8 Modellen in dieser Einheit muss ein Luminate sein. Addiere 1 zu Angriffswürfen für diese Einheit, solange sie einen oder mehrere Luminates enthält.

FÄHIGKEITEN

Zerbrochene Finsterniskugel: *Thrallmasters haben Kugeln bei sich, die beim Zerschlagen dichte Wolken Schimmerdunst hinterlassen, dem Feind die Sicht nehmen und den Vormarsch der Cypher Lords verbergen.*

Solange diese Einheit einen oder mehrere Thrallmasters enthält, kannst du zu Beginn der Nahkampfphase 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit wählen und einen Würfel werfen. Bei 4+ ziehst du bis zu deiner nächsten Heldenpha-

se 1 von Trefferwürfen für Attacken der gewählten Einheit ab. Eine Einheit kann nicht öfter als einmal pro Zug von dieser Fähigkeit betroffen werden.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, STERBLICH, SLAVES TO DARKNESS, KULTISTEN, CYPHER LORDS

SLAVES TO DARKNESS EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	SCHLACHTFELD- ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Cypher Lords	8	32	70		