

FROSTWIND

Indem sie die Kälte von Nagaelythe dem Pechschwarzen beschwört, entfesselt die Zauberin einen eisigen Wind und lenkt ihn gegen ihre Feinde. Frostwind ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Der Spruch verursacht W6 automatische Treffer der Stärke 3, und eine Einheit, die Verluste durch den Spruch erleidet, darf in der nächsten Schussphase aufgrund der erstarrenden Kälte nicht schießen.

Gelingt bei 5+
Magisches Geschoss

SCHWARZE MAGIE



BLITZ DES VERDERBENS

Mit unheilverheißenden Beschwörungsformeln ruft die Zauberin Kharaidon, ein Ungeheuer aus dem Jenseits, das einen Blitz purer schwarzer Magie gegen die Feinde der Dunklelfen schleudert. Der Zauber ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 18 Zoll. Wenn der Spruch gelingt, verursacht er W6 automatische Treffer der Stärke 5.

Gelingt bei 6+
Magisches Geschoss

SCHWARZE MAGIE



WORT DER SCHMERZEN

Wird der Name des Khaine in seiner Gestalt als Schlangengott geflüstert, schießen übernatürliche, unerträgliche Schmerzen durch die Körper der verhassten Feinde. Dieser Spruch kann auf jede sichtbare Einheit in 24 Zoll Umkreis ausgesprochen werden. Alle Modelle in der Einheit reduzieren Kampfgeschick und Ballistische Fähigkeit auf 1. Sobald der Spruch gewirkt wurde, bleibt er im Spiel, bis die Zauberin ihn beendet (was sie jederzeit tun kann), er gebannt wird, sie versucht einen anderen Spruch zu wirken oder ausgeschaltet wird.

Gelingt bei 8+
Bleibt im Spiel

SCHWARZE MAGIE



SEELENRÄUBER

Die Zauberin beschwört das Dämonenwesen Anchan-Rogar aus seinem Reich, um die Seelen der Feinde zu stehlen. Bestimme eine gegnerische Einheit in 6 Zoll Umkreis, die sich auch im Nahkampf befinden kann. Jedes Modell in der Einheit erleidet einen Treffer der Stärke 3. Für jeden Lebenspunktverlust, der verursacht wird, erhält die Zauberin einen zusätzlichen Lebenspunkt. Die Zauberin darf auf diese Weise nie mehr als das Doppelte ihrer ursprünglichen Lebenspunkte erhalten.

Gelingt bei 9+

SCHWARZE MAGIE



HERRSCHAFT

Die Zauberin ruft Lamehk, den Sklavenmeister der Dritten Hölle, damit er die Gedanken der Feinde kontrolliert. Dieser Spruch kann auf eine beliebige feindliche Einheit in 12 Zoll Umkreis ausgesprochen werden. Im folgenden gegnerischen Spielzug darf der Dunkelelfenspieler der Einheit eine der folgenden Aktionen verbieten: Bewegung; Schießen; Zaubern (betrifft alle Zauberer in der Einheit).

Beachte, dass feindliche Zauberer in der Einheit immer noch ihre Anzahl an Energiewürfeln zum Pool addieren, auch wenn sie selbst keine Sprüche wirken können.

Gelingt bei 10+

SCHWARZE MAGIE



SCHWARZES GRAUEN

Die Zauberin beschwört einen tosenden Wirbel finsterner Energien, der ihre Opfer auf eine der Ebenen der Verdammnis verbannt. Platziere die 5-Zoll-Schablone auf einem beliebigen Punkt im Sichtbereich der Zauberin, das Zentrum nicht weiter als 18 Zoll von ihr entfernt. Alle vollständig bedeckten Modelle werden automatisch getroffen, teilweise bedeckte nur bei 4+.

Getroffene Modelle verlieren einen Lebenspunkt, wenn es dem Dunkelelfenspieler gelingt, mit einem W6 über der Stärke des Modells zu würfeln (eine 6 bedeutet stets einen Erfolg). Rüstungswürfe sind nicht erlaubt. Modelle ohne Stärkewert (z.B. Kriegsmaschinen) werden bei einer 6 zerstört. Einheiten, die Verluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.

Gelingt bei 12+

SCHWARZE MAGIE

