

SCHWEFELSPRUNG

Diesen Spruch kann der Zauberer auf sich selbst oder ein befreundetes, menschengroßes Charaktermodell innerhalb von 12 Zoll aussprechen, selbst wenn es sich im Nahkampf befindet. Mit einem "Plopp!" verschwindet das Modell in einer Rauchwolke und lässt nur einen Hauch von Schwefel zurück. Es erscheint an einer beliebigen Stelle des Spielfelds wieder, muss jedoch mindestens 1 Zoll von feindlichen Modellen entfernt platziert werden. Der Spruch kann nicht auf einen Grauen Propheten auf Höllenglocke angewendet werden.

Gelingt bei 4+

MAGIE DER GEHÖRNTEN RATTE



WARPBLITZ

Der Warpblitz ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Er kann mit einem Komplexitätswert von 5+ oder 9+ ausgesprochen werden (gib das vor dem Würfeln bekannt). Wenn der Spruch gelingt, trifft er sein Ziel und verursacht W6 automatische Treffer der Stärke 5 (Komplexität 5+) bzw. 2W6 automatische Treffer der Stärke 5 (Komplexität 9+). Jede gewürfelte 1 beim Ermitteln der Trefferzahl trifft statt des beabsichtigten Ziels den Zauberer. Wenn zum Beispiel bei 2W6 verursachten Treffern eine 4 und eine 1 gewürfelt werden, erleidet der Gegner vier Treffer und der Zauberer einen.

Gelingt bei 5+/9+

Magisches Geschoss

MAGIE DER GEHÖRNTEN RATTE



UNGEZIEFERFLUT

Lege die große runde Schablone in direkten Kontakt mit dem Zauberer, um die beschworenen Ratten darzustellen. Bewege die Schablone anschließend 4W6 Zoll in gerader Linie vom Zauberer weg. Sie kann jegliches Gelände passieren, mit Ausnahme von Burgmauern und Gewässern. Alle von der Schablone berührten Einheiten – auch nur gestreifte – erleiden 3W6 Treffer der Stärke 2 (der Zauberer selbst wird nicht getroffen und seine Einheit nur dann, wenn eines der anderen Modelle berührt wird). Anschließend verschindet die Rattenmeute. Befindet sich der Zauberer im Nahkampf, wird keine Schablone verwendet. Würfle stattdessen 3W6 und verteile die Treffer gleichmäßig unter allen (!) beteiligten Modellen, den Zauberer auch diesmal ausgenommen.

Gelingt bei 7+

MAGIE DER GEHÖRNTEN RATTE



SEUCHE

Wähle eine Einheit (Freund oder Feind) in 18 Zoll Umkreis um den Zauberer, selbst wenn sie sich im Nahkampf befindet. Jedes Modell in der betroffenen Einheit muss einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, verliert das Modell einen Lebenspunkt. Eine 6 bedeutet stets einen Misserfolg. Rüstungswürfe sind nicht erlaubt. Wirf einen W6, um zu sehen, was abschließend passiert:

1-2: Der Gegner kann die Seuche auf eine Einheit seiner Wahl in 6 Zoll Umkreis übertragen oder beenden.

3-4: Der Zauber endet.

5-6: Der Zaubernde kann die Seuche auf eine Einheit seiner Wahl in 6 Zoll Umkreis übertragen oder beenden.

Eine genauere Beschreibung findest du im Armeebuch Skaven auf Seite 35.

Gelingt bei 13+

MAGIE DER GEHÖRNTEN RATTE



PESTILENZODEM

Lege die Flammenschablone mit dem spitzen Ende in direkten Kontakt mit dem Zauberer, innerhalb seines Sichtbereichs. Modelle, deren Bases sich vollständig unter der Schablone befinden, werden automatisch getroffen, teilweise bedeckte nur bei einer 4+. Die getroffenen Modelle erleiden einen Treffer der Stärke 3, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Befindet sich der Zauberer im Nahkampf, wird keine Schablone verwendet. Statt dessen erleidet jede am Nahkampf beteiligte Einheit (Freund und Feind) W6 Treffer. Der Zauberer selbst wird nie beeinträchtigt.

Gelingt bei 8+

MAGIE DER GEHÖRNTEN RATTE



TODESRASEREI

Dieser Zauber kann auf eine befreundete Einheit in 18 Zoll Umkreis um den Zauberer gewirkt werden, selbst wenn sie sich im Nahkampf befindet. Gelingt der Spruch, unterliegt die Einheit der *Raserei*, bis sie eine Nahkampfphase verliert. Der Spruch selbst bleibt nicht im Spiel, aber die Wirkung hält an, bis die Einheit im Nahkampf unterliegt. Wenn der Spruch auf eine bereits in *Raserei* befindliche Einheit gesprochen wird, verfällt die Einheit in den Zustand der *Todesraserei*. Die Regeln für *Todesraserei* entsprechen denen für *Raserei*, allerdings erhalten die Modelle +2 statt +1 Attacke. Einheiten in *Todesraserei* müssen am Ende jedes Skavenspielzugs einen W3 werfen. Das Ergebnis entspricht der Anzahl an Lebenspunkten, die die Einheit verliert (wie Beschusstreffer verteilen). Dagegen sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

Gelingt bei 9+

MAGIE DER GEHÖRNTEN RATTE

