

ANRUFUNG VON NEHEK

Dieser Spruch kann auf drei verschiedene Arten eingesetzt werden – um Modelle zu einer bestehenden Einheit hinzuzufügen, um eine neue Einheit auszuheben oder um einem Modell verlorene Lebenspunkte zurückzugeben. In allen Fällen hat er eine Reichweite von 18 Zoll. Der Zaubernde muss ansagen, ob er den Spruch auf eine bestehende Einheit anwendet (Einheit ansagen), eine neue Einheit erschaffen will (ansagen, ob Zombies oder Skelette) oder verlorene Lebenspunkte zurückgeben möchte (Zielmodell ansagen) sowie die Komplexität festlegen. Je höher der Mindestwurf, desto effektiver ist der Spruch.

Eine genauere Beschreibung findest du im Armeebuch Vampire auf Seite 58.

Gelingt bei 3+/7+/11+

NEKROMANTIE



STAUBHAND

Dieser Spruch kann vom Zauberer auf sich selbst angewendet werden, selbst wenn er sich im Nahkampf befindet. Gelingt der Spruch, bleibt er im Spiel, bis er gebannt wird, der Zauberer ihn beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch versucht oder ausgeschaltet wird. Solange der Spruch im Spiel ist, werden die Attacken des Zauberers auf eine reduziert. Wenn diese Attacke jedoch trifft, wird der Gegner automatisch ausgeschaltet (ähnlich wie beim *Todesstoß*, nur dass Staubhand bei Kreaturen jeder Größe funktioniert). Der Gegner kann einen Rettungswurf ablegen, falls er über einen verfügt, doch wenn ihm dieser misslingt, wird er ausgeschaltet.

Gelingt bei 7+
Bleibt im Spiel

NEKROMANTIE



UNHEILIGER SEGEN

Wähle eine deiner eigenen *untoten* Einheiten innerhalb von 18 Zoll um den Zauberer aus, die sich im Nahkampf befindet. Alle Modelle in der Einheit attackieren in der folgenden Nahkampfphase zuerst (selbst Zombies!) und dürfen alle misslungenen Trefferwürfe einmal wiederholen.

Gelingt bei 7+

NEKROMANTIE



NAGASHS TODESBLICK

Dieser Spruch ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Gelingt er, verursacht Nagashs Todesblick 2W6 automatische Treffer der Stärke 4.

Gelingt bei 8+
Magisches Geschoss

NEKROMANTIE



VANHELS TOTENTANZ

Dieser Spruch kann auf eine eigene untote Einheit innerhalb von 24 Zoll um den Zauberer gewirkt werden, die sich nicht im Nahkampf befindet. Die Einheit kann sich sofort bis zu 8 Zoll bewegen, wie bei einer normalen Bewegung in der Bewegungsphase (kann also schwenken, sich drehen, die Formation ändern etc.).

Die Einheit kann Gegner innerhalb von 8 Zoll angreifen, wenn die Möglichkeit besteht, wobei die gleichen Regeln wie für einen normalen Angriff gelten (bis auf dass sich die Untoten auch bei einem misslungenem Angriff volle 8 Zoll weit bewegen). Eine Einheit, die mittels Vanhels Totentanz angegriffen wird, kann auf diesen Angriff wie üblich reagieren und muss alle entsprechenden Psychologietests ablegen.

Gelingt bei 9+

NEKROMANTIE



FLUCH DER JAHRE

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll gezaubert werden, die sich nicht im Nahkampf befindet. Gelingt der Spruch, beginnen die Opfer mit übernatürlicher Geschwindigkeit zu altern. Wirf einen Würfel für jedes Modell in der betroffenen Einheit. Bei einer 6 verliert das jeweilige Modell einen Lebenspunkt. Keine Rüstungswürfe sind erlaubt. Der Spruch bleibt im Spiel, bis er gebannt wird, der Zauberer ihn beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch versucht oder ausgeschaltet wird. Zu Beginn der folgenden Magiephase des Zaubers verliert jedes Modell bereits bei einer 5+ einen Lebenspunkt.

Eine genauere Beschreibung findest du im Armeebuch Vampire auf Seite 59.

Gelingt bei 10+
Bleibt im Spiel

NEKROMANTIE

