

SCHATTENROSS

Dieser Spruch kann vom Zauberer auf sich selbst oder ein einzelnes befreundetes Charaktermodell in 12 Zoll Umkreis angewendet werden. Außerdem muss das betroffene Modell zu Fuß unterwegs sein.

Wenn der Spruch gelingt, kann das Modell eine Flugbewegung von maximal 20 Zoll durchführen. Das Modell kann auch aus einem Nahkampf herausfliegen, allerdings kann es nur dann in einen Nahkampf fliegen, wenn es so positioniert war, dass es einen normalen Flugangriff hätte durchführen können (zum Beispiel darf es sich vorher nicht im Nahkampf befinden und muss in der Lage sein, das Ziel zu sehen, das es angreifen will).

Gelingt bei 4+

DIE LEHRE DER SCHATTEN



SCHLEICHENDER TOD

Der Schleichende Tod ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wenn der Spruch gelingt, verursacht er W6 automatische Treffer der Stärke 3. Gegen den Schleichenden Tod sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

Gelingt bei 6+
Magisches Geschoss

DIE LEHRE DER SCHATTEN



MITTERNACHTSPELZ

Dieser Spruch kann auf eine befreundete Einheit in 24 Zoll Umkreis um den Zauberer gewirkt werden. Wenn der Spruch gelingt, benötigen alle nachfolgenden Schussattacken, die gegen diese Einheit gerichtet sind, Sechsen zum Treffen. Waffen, die einen Abweichungswürfel zum Treffen benutzen, weichen automatisch ab.

Die Wirkung hält an, bis der Spruch gebannt wird, der Zauberer ihn aufhebt (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch zaubern will oder ausgeschaltet wird.

Gelingt bei 7+
Bleibt im Spiel

DIE LEHRE DER SCHATTEN



SCHATTEN DES TODES

Dieser Spruch verzaubert eine eigene Einheit im Umkreis von 6 Zoll um den Zauberer, die sich nicht im Nahkampf befindet. Die betroffene Einheit verursacht mit sofortiger Wirkung *Angst*.

Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, bleibt er im Spiel bis er gebannt wird, der Zauberer ihn aufhebt (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch zaubern will oder ausgeschaltet wird.

Gelingt bei 8+
Bleibt im Spiel

DIE LEHRE DER SCHATTEN



SCHLEIER DER FINSTERNIS

Dieser Spruch kann auf eine befreundete, nicht im Nahkampf befindliche Einheit im Umkreis von 24 Zoll um den Zauberer gewirkt werden. Die Einheit darf sofort eine Bewegung von bis zu 8 Zoll durchführen, genau wie eine reguläre Bewegung in der Bewegungsphase. Wenn es die Umstände zulassen, kann auch eine gegnerische Einheit angegriffen werden, wobei die gleichen Regeln wie in der Bewegungsphase zu beachten sind. Der Gegner kann lediglich die Angriffsreaktion Angriff annehmen wählen, da der Schleier der Finsternis die Angreifer solange verbirgt, bis es zum Reagieren zu spät ist.

Gelingt bei 10+

DIE LEHRE DER SCHATTEN



GRUBE DER SCHATTEN

Dieser Spruch kann auf eine beliebige, nicht im Nahkampf befindliche Einheit gezaubert werden. Wenn der Spruch gelingt, verschwindet der Boden unter den Füßen der Gegner, und die Einheit stürzt in ihr Verhängnis. Nimm die 3-Zoll-Schablone und platziere sie über der Einheit. Alle vollständig bedeckten Modelle werden automatisch getroffen, teilweise bedeckte nur bei einer 4+ auf einem W6. Getroffene Modelle erleiden einen Treffer der Stärke 3. Zusätzlich würfelt der betroffene Spieler einen W6: Bei einem Ergebnis von 1-3 klettert die Einheit aus der Grube heraus (zählt fürs Schießen etc. als bewegt) und bewegt sich nächsten Spielzug nur mit halber Geschwindigkeit. Bei einer 4-6 geschieht der Einheit nichts weiter. Danach schließt sich die Grube wieder.

Gelingt bei 11+

DIE LEHRE DER SCHATTEN

