

## DIE DUNKLE HAND DES TODES

Dieses *magische Geschoss* besitzt eine Reichweite von 24 Zoll. Wenn der Spruch gelingt, verursacht er beim Ziel W6 automatische Treffer der Stärke 4.

**Gelingt bei 5+**  
*Magisches Geschoss*

## DIE LEHRE DES TODES



## TODBRINGER

Dieser Spruch kann auf auf eine eigene, im Nahkampf befindliche und nicht weiter als 24 Zoll vom Zauberer entfernte Einheit gezaubert werden. Wenn der Spruch gelingt, können alle Modelle, die ausgeschaltet werden, noch einmal zurückschlagen.

Der Spruch ist für die Dauer der folgenden Nahkampfphase aktiv. Trage den Kampf wie üblich aus. Jedes Modell aus der verzauberten Einheit, das im Nahkampf ausgeschaltet wird, darf noch eine Attacke mit seiner Pfofilstärke gegen den Gegner ausführen, bevor es endgültig entfernt wird. Es spielt dabei keine Rolle, ob es den Nahkampf schon attackiert hat. Im Falle berittener Modelle, Streitwagen etc. schlägt nur Reiter/Besatzung zurück.

**Gelingt bei 5+**

## DIE LEHRE DES TODES



## SEELENRAUB

Dieser Spruch kann auf ein beliebiges gegnerische Modell in 12 Zoll Umkreis gezaubert werden. Gelingt der Spruch, wird die Seele des Opfers von dunklen Mächten aus dem Körper gerissen und dem dem Zauberer geopfert. Der Gegner verliert einen Lebenspunkt. Rüstungswürfe sind nicht erlaubt. Zusätzlich erhält der Zauberer einen Lebenspunkt für den Rest der Schlacht hinzu. Durch den Spruch kann der Zauberer seine Lebenspunkte über den Anfangswert steigern. Am Ende der Schlacht verschwinden diese geraubten Lebenspunkte allerdings wieder. Hat der Zauberer dann keine Lebenspunkte mehr übrig, wird er als Verlust entfernt. Untote, Dämonen, Kanonen und ähnliche Einheiten bleiben von diesem Spruch unbeeinflusst, denn sie haben keine Seele.

**Gelingt bei 8+**

## DIE LEHRE DES TODES



## WIND DES TODES

Dieses *magische Geschoss* verfügt über eine Reichweite von 24 Zoll. Wenn der Spruch gelingt, verursacht er beim Ziel 2W6 automatische Treffer der Stärke 4.

**Gelingt bei 8+**

*Magisches Geschoss*

## DIE LEHRE DES TODES



## LEBENSENTZUG

Wenn dieser Spruch gelingt, sind alle Einheiten in 12 Zoll Umkreis um den Zauberer betroffen.

Jede Einheit erleidet W6 automatische Treffer der Stärke 3. Den Opfern stehen keine Rüstungswürfe zu. Verteilt werden die Treffer genau wie Treffer durch Beschuss.

Unbeeinflusst von dem Spruch sind Untote, Dämonen, Kanonen und ähnliche Einheiten, denn sie leben nicht im eigentlichen Sinne.

**Gelingt bei 10+**

## DIE LEHRE DES TODES



## FINSTERNIS DER VERZWEIFLUNG

Dieser Spruch kann auf eine für den Zauberer sichtbare Einheit in 24 Zoll Umkreis gerichtet werden. Gelingt er, wird die Einheit von einer schwarzen Wolke eingehüllt. Für die Dauer des laufenden Spielzugs erleidet die Einheit einen Abzug von -3 auf alle Moralwerttests (auch Aufriebtests). Zu Beginn ihres folgenden Spielzugs muss die Einheit einen Moralwerttest (mit -3!) bestehen, ansonsten bleibt sie auch diesen Spielzug von dem Spruch betroffen. Am Ende dieses folgenden Spielzugs endet die Wirkung des Spruchs allerdings automatisch.

*Eine genauere Beschreibung findest du im Warhammer-Regelbuch auf Seite 151.*

**Gelingt bei 12+**

*Dauert 1-2 Spielzüge*

## DIE LEHRE DES TODES

