

0 ANRUFUNG VON NEHEK
(GRUNDZAUBER)



alle befreundeten untoten Einheiten in 6" (6+) bzw. 12" (12+) bzw 18" (18+) heilen sofort Leben zurück (Zombies über Ursprungsgröße).
Zombies: 2W6 (+ Magiestufe des Zauberers) Lebenspunkte
Infanterie: W6 (+ Magiestufe des Zauberers) Lebenspunkte
andere Modelle: 1 (+ Magiestufe des Zauberers) Lebenspunkte
Vampire, körperlose und Große Ziele: 1 Lebenspunkt.

6 *Unterstützungszauber* **12**
6+ / 12+ / 18+ 2014 by Brauzork

1 VANHEL'S TOTENTANZ



eine befreundete, untote Einheit in 12" darf bis zu Beginn der nächsten eigenen Magiephase im Nahkampf alle verpatzten Trefferwürfe wiederholen.
Falls die Einheit nicht im Nahkampf ist, darf sie sich 8" bewegen.
Komplexität 12+: ALLE befreundeten Einheiten in 12" sind betroffen.

6 *Unterstützungszauber* **12**
6+ / 12+ 2014 by Brauzork

2 UNHEILIGE KRAFT



eine befreundete, untote Einheit in 12" darf bis zu Beginn der nächsten eigenen Magiephase im Nahkampf alle verpatzten Verwendungswürfe wiederholen.
Komplexität 16+: ALLE befreundeten Einheiten in 12" sind betroffen.

8 *Unterstützungszauber* **16**
8+ / 16+ 2014 by Brauzork

4 TOTE ERWECKEN



in Reichweite 18" erscheint eine neue Zombie-Einheit mit 2W6+3 Modellen
wähle einen Punkt in Front und Sicht des Zauberers. Platziere dort ein Modell der neuen Einheit und die restliche Einheit herum, mindestens 5 Modelle breit. Die komplette Einheit muss in Reichweite sein.
Komplexität 14+ ... es erscheinen Skelette statt Zombies.

9 **14**
9+ / 14+ 2014 by Brauzork

3 NAGASH'S TODESBlick



Reichweite: 24"
verursacht 2W6 Treffer der Stärke 4
Komplexität 12+ erhöht die Reichweite auf 48"

9 *Geschoßzauber* **12**
9+ / 12+ 2014 by Brauzork

5 FLUCH DER JAHRE
BLEIBT IM SPIEL



18" Reichweite: Für jedes Modell der Zieleinheit wird ein W6 geworfen. Bei einer 6 erleidet das Modell eine Wunde ohne Rüstung.
Am Ende jeder folgenden Magiephase wird erneut gewürfelt: 5+ / 4+ / 3+ / 2+ / 2+ / ...

12 *Fluchzauber (bleibt im Spiel)* **12**
12+ 2014 by Brauzork

6 SEELENWIND
BLEIBT IM SPIEL



3-Zoll-Schablone
Artilleriewürfel mal 3 Zoll Reichweite.
Fehlfunktion: auf dem Zauberer platzieren und W6" in Richtung eines Abweichungswürfel-Wurfs bewegen – bei Treffersymbol: kleiner Pfeil
Komplexität 25+ benutzt die 5"-Schablone

15 *Magiewirbel (bleibt im Spiel)* **25**
15+ / 25+ 2014 by Brauzork