

STURHEIT DES OCHSEN

Dieser Spruch kann auf eine beliebige befreundete Einheit auf dem Spieltisch gezaubert werden. Wenn der Spruch gelingt, sammelt sich diese Einheit automatisch.

Gelingt bei 5+

DIE LEHRE DER BESTIEN



RUF DES ADLERS

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Kavallerieeinheit, einen Schwarm, Streitwagen oder ein einzelnes Monster (beritten oder unberitten) gezaubert werden, das nicht weiter als 24 Zoll vom Zauberer entfernt und nicht im Nahkampf verwickelt ist. Die betroffene Einheit legt sofort einen Moralwerttest ab. Wird dieser bestanden, verringert sich die Bewegungsfähigkeit der Einheit in der nächsten Bewegungsphase um 1 Zoll. Flieger können nur noch 12 Zoll weit fliegen. Wenn der Moralwerttest misslingt, muss die Einheit sofort eine Pflichtbewegung von 2W6 Zoll Richtung eigener Tischkante durchführen. Wenn sie dabei den Spielfeldrand erreicht, gilt sie als ausgeschaltet.

Eine genauere Beschreibung findest du im Warhammer-Regelbuch auf Seite 147.

Gelingt bei 6+

DIE LEHRE DER BESTIEN



DER ZORN DES BÄREN

Dieser Spruch kann der Zauberer im Nahkampf auf sich selbst anwenden, wodurch er wild und kräftig wie ein Bär wird. Er erhält +3 Attacken, +2 Stärke und +1 Widerstand. Er kann allerdings keine Waffen einsetzen, solange dieser Spruch wirkt.

Sobald gewirkt, bleibt der Spruch im Spiel bis zum Ende der nächsten Nahkampfphase, bis er gebannt wird, bis der Zauberer ihn aufhebt (was er jederzeit kann), einen anderen Spruch zaubern möchte oder ausgeschaltet wird (je nachdem, was zuerst eintritt).

Gelingt bei 6+
Bleibt im Spiel

DIE LEHRE DER BESTIEN



SCHMAUS DER KRÄHEN

Corvos Schmaus der Krähen ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wenn er erfolgreich gezaubert wurde, greift ein Krähenschwarm das Ziel an und verursacht 2W6 automatische Treffer der Stärke 3.

Gelingt bei 7+
Magisches Geschoss

DIE LEHRE DER BESTIEN



SCHRECKEN DER BESTIEN

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Kavallerieeinheit, einen Schwarm, Streitwagen oder ein einzelnes Monster (beritten oder unberitten) gezaubert werden. Das Ziel des Spruchs muss sich auf dem Spielfeld befinden und in einen Nahkampf verwickelt sein.

Wenn der Spruch gelingt, werden alle Kreaturen der Einheit mit Ausnahme der Reiter verängstigt und benötigen in der folgenden Nahkampfphase Sechsen, um ihre Gegner zu treffen. Wenn sie sowieso Sechsen zum Treffen gebraucht hätten, können diese Kreaturen gar nicht attackieren.

Gelingt bei 8+

DIE LEHRE DER BESTIEN



DIE JAGD DER WÖLFE

Dieser Spruch kann auf eine beliebige eigene Kavallerieeinheit, einen Schwarm, Streitwagen oder ein einzelnes Monster (beritten oder unberitten) gezaubert werden, das nicht weiter als 24 Zoll vom Zauberer entfernt und nicht im Nahkampf verwickelt ist.

Wenn der Spruch gelingt, bewegt sich die Einheit 2W6 Zoll auf den nächsten sichtbaren Gegner zu. Wenn kein Gegner sichtbar ist, bleibt sie stehen. Im Zweifelsfall entscheidet der Zauberer, welche die nächste Einheit ist, bevor er für die Distanz würfelt. Wird die feindliche Einheit erreicht, zählt die Bewegung als Angriff und dem Gegner bleibt nichts anderes übrig, als den Angriff anzunehmen.

Gelingt bei 9+

DIE LEHRE DER BESTIEN

