

FEUERBALL

Der Feuerball ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wenn der Spruch gelingt, verursacht der Feuerball beim Ziel W6 automatische Treffer der Stärke 4.

Gelingt bei 5+
Magisches Geschoss

DIE LEHRE DES FEUERS



FLAMMENDES SCHWERT DES RHUIN

Dieser Spruch kann der Zauberer auf sich selbst anwenden, selbst wenn es sich im Nahkampf befindet. Wenn er gelingt, wirkt der Spruch so lange, bis der Zauberer einen anderen Spruch versucht. Eine Flammenklinge materialisiert sich in der Hand des Zauberers. Sie zählt als magische Waffe und verleiht dem Zauberer +1 Attacke. Alle Attacken mit dem *Schwert des Rhuin* treffen auf 2+ und erhalten +3 Stärke. Wie bei magischen Waffen üblich darf der Zauberer keine weiteren Waffen einsetzen, solange er mit dem Flammenschwert kämpft.

Gelingt bei 6+
Bleibt im Spiel

DIE LEHRE DES FEUERS



FLAMMENSCHLAG

Der Flammenschlag ist ein besonders gefährliches *magisches Geschoss* – eine mächtige Variante des Feuerballs, sowohl stärker als auch schwieriger zu zaubern. Der Flammenschlag verfügt über eine Reichweite von 24 Zoll. Wenn er gelingt, verursacht er beim Ziel 2W6 automatische Treffer der Stärke 4.

Gelingt bei 8+
Magisches Geschoss

DIE LEHRE DES FEUERS



BRENNENDER SCHÄDEL

Ein brennender Schädel schießt mit wahnsinnigem Lachen in einer geraden Linie 18 Zoll weit vom Zauberer aus über das Schlachtfeld und brennt ein Schneise der Zerstörung durch jedes Hindernis. Jedes Modell, das den Pfad des Brennenden Schädels berührt, erleidet einen automatischen Treffer der Stärke 4.

Gelingt bei 9+

DIE LEHRE DES FEUERS



FEUERSTURM DES VERDERBENS

Dieser Spruch kann auf eine beliebige gegnerische Einheit auf dem Spielfeld gezaubert werden. Wenn er gelingt, bricht das Ziel in Flammen aus und erleidet W6 automatische Treffer der Stärke 4. Da das Feuer weiter brennen kann, werfen beide Spieler einen W6. Würfelt der Zauberer gleich hoch oder niedriger als das Opfer, erlöschen die Flammen. Wenn der Wurf jedoch höher ausfällt, dann addiere beide Wurfresultate zusammen. Das Ergebnis ist die Anzahl der weiteren Stärke 4 Treffer. Beide Spieler werfen danach einen weiteren W6 und der Prozess wiederholt sich so lange, bis der Zauberer gleich hoch oder niedriger würfelt als sein Gegner und das Feuer erlischt.

Gelingt bei 11+

DIE LEHRE DES FEUERS



FEUERWALL

Dieser Spruch hat eine Reichweite von 24 Zoll und muss auf eine gegnerische Einheit gezaubert werden, die für den Zauberer sichtbar ist und keine anderen Modelle (Freund oder Feind) innerhalb von 1 Zoll ihres ersten Gliedes hat (Wände, Hecken u.a. Geländestücke zählen nicht). Eine Wand aus Flammen schießt vor der Einheit empor. Nimm einen 1 Zoll breiten Papierstreifen und platziere ihn entlang des ersten Gliedes. Die Einheit erleidet 1 automatischen Treffer für jedes Modell (auch Charaktermodelle) im ersten Glied. Ein sechs Zoll breites Regiment würde beispielsweise 6 Treffer erleiden. Alle Treffer besitzen Stärke 4.

Eine genauere Beschreibung findest du im Warhammer-Regelbuch auf Seite 144.

Gelingt bei 12+

Bleibt im Spiel

DIE LEHRE DES FEUERS

