

DAS ZWEITE ZEICHEN AMULS

Dieser Spruch ermöglicht dem Spieler des Zauberers den Rest seines Spielzugs Würfelwürfe zu wiederholen.

Wenn der Spruch gelingt, erhält der Spieler W3 Wiederholungswürfe. Jeder Wiederholungswurf gestattet dem Spieler einen einzelnen W6-Wurf (inklusive eines Würfels bei 2W6, 3W6 etc.), den er gewürfelt hat, zu wiederholen. Jeder Würfel kann erneut geworfen werden, es kann aber kein Wiederholungswurf (ob nun durch diesen Zauber oder andere Sonderregeln) wiederholt werden. Sollten Wiederholungswürfe am Ende des Spielzugs übrig sein, dann verfallen sie.

Gelingt bei 5+

DIE LEHRE DER HIMMEL



DIE GUNST DER STERNE

Dieser Spruch kann auf eine eigene Einheit gezaubert werden, die sich im Umkreis von 12 Zoll um den Zauberer und im Nahkampf befindet.

Wenn der Spruch gelingt, kann die Einheit alle nachfolgenden Treffer- und Schadenswürfe in diesem Spielzug mit einem Ergebnis von 1 einmal wiederholen. Fällt auch das zweite Mal eine 1, musst du dich mit dem Ergebnis abfinden, denn erneut geworfene Würfel dürfen nie wiederholt werden.

Gelingt bei 6+

DIE LEHRE DER HIMMEL



BLITZSCHLAG

Dieser Spruch kann auf eine beliebige feindliche Einheit auf dem Spielfeld gezaubert werden. Wenn der Spruch gelingt, wird die Einheit von einem Blitzschlag getroffen, der W6 automatische Treffer der Stärke 4 verursacht. Diese Treffer werden genau wie Treffer durch Beschuss auf die Einheit verteilt.

Gelingt bei 7+

DIE LEHRE DER HIMMEL



URANONS DONNERKEIL

Dieser Spruch kann auf eine beliebige feindliche Einheit auf dem Spielfeld gezaubert werden. Wenn er gelingt, erleidet die betroffene Einheit W6 automatische Treffer der Stärke 4, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Diese Treffer werden genau wie Treffer durch Beschuss auf die Einheit verteilt.

Gelingt bei 9+

DIE LEHRE DER HIMMEL



STURM VON CRONOS

Dieser Spruch kann auf alle sichtbaren feindlichen Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um den Zauberer beschworen werden. Wenn er gelingt, werden alle feindlichen Einheiten in Reichweite und Sichtbereich von dem Spruch betroffen. Jede Einheit erleidet W6 automatische Treffer der Stärke 4, die genau wie Beschusstreffer verteilt werden.

Gelingt bei 9+

DIE LEHRE DER HIMMEL



DER KOMET VON CASANDORA

Wenn dieser Spruch gelingt, legst du eine Spielmarke auf einen beliebigen Punkt des Spielfelds. Zu Beginn der folgenden Spielzüge (deiner und der des Gegners) würfelst du einen W6. Bei einer 1-3 passiert nichts weiter, und du legst eine weitere Spielmarke zu der ersten Markierung. Bei einer 4-6 schlägt der Komet auf dem markierten Punkt auf. Sämtliche Einheiten (eigene und gegnerische) innerhalb von W6 Zoll multipliziert mit der Anzahl der angehäuften Spielmarken werden getroffen. Jede betroffene Einheit erleidet 2W6 automatische Treffer der Stärke 5.

Eine genauere Beschreibung findest du im Warhammer-Regelbuch auf Seite 148.

Gelingt bei 10+
Bleibt im Spiel

DIE LEHRE DER HIMMEL

