

# LEHRE DER WISSENDEN

Um zufällig einen Spruch aus der Lehre der Wissenden zu ermitteln, wirfst du einen W6 und konsultierst die unten aufgeführte Tabelle. Wenn du den gleichen Zauberspruch zweimal erwürfelst, würfelst du erneut. Jeder Lexicar kann einen seiner Zauber durch Teleport ersetzen.

W6	Spruch	Komplexität	W6	Spruch	Komplexität
1	Teleport	5+	4	2te Chance	7+
2	Gedankenbombe	6+	5	Stasis	9+
3	Gedankenbarriere	7+	6	Kontinuum	12+

**Teleport** gelingt bei 5+  
*Durch das Öffnen eines Risses in Raum und Zeit schickt der Magier sich und seine Verbündeten an andere Orte.*

Der Lexicar oder ein beliebiges Charaktermodell in 12 Zoll Umkreis dürfen an einem beliebigen Punkt platziert werden jedoch mindestens 1 Zoll von feindlichen Modellen entfernt. Dadurch dürfen Modelle auch einen Nahkampf verlassen.

**Gedankenbombe** gelingt bei 6+  
*Eine Kugel aus reiner Energie erscheint zwischen den Gegnern und zerreit ihre Krper und ihren Geist.*

Magisches Geschoss; 24 Zoll Reichweite; verursacht W6 Treffer der Strke 4. Die Einheit muss bei Verlusten in der nchsten Bewegungsphase auf *Bldheit* testen.

**Gedankenbarriere** gelingt bei 7+  
*Mit der Macht seiner Gedanken erschafft der Lexicar einen Schild der jegliche Angriffe abwehrt.*

Eine Einheit in 12 Zoll Umkreis, im Sichtbereich des Lexicars erhlt bis zur nchsten Magiephase einen 4+ Rettungswurf.

**2te Chance** gelingt bei 7+  
*Fr seine Verbndeten dreht der Lexicar die Zeit zurck so das sie noch einmal auf den Feind schlagen knnen.*

Eine Einheit in 12 Zoll Umkreis darf sofort nocheinmal wie im Nahkampf Attacken durchfhren oder wie in der Schussphase feuern. Dieser Zauber wirkt auf auf Kriegsmaschinen.

**Stasis** gelingt bei 9+  
*Durch das anhalten der Zeit sperrt der Lexicar seine Feinde in eine Starre und nimmt ihnen jegliche Fhigkeiten.*

Eine Einheit in 24 Zoll Umkreis um den Lexicar darf keinerlei Aktionen irgendwelcher Art mehr durchfhren darf jedoch auch selber nicht angegriffen oder Beschossen werden, bzw. Opfer eines Zaubers werden. Der Zauber gilt bis zur nchsten Magiephase des Lexicars.

**Kontinuum** gelingt bei 12+  
*Der Lexicar erzeugt einen Sog in die unendliche Leere des Kontinuums der die Feinde fr immer verschwinden lsst.*

Platziere die 5-Zoll Schablone ber einem beliebigen Punkt im Umkreis von 18 Zoll um den Lexicar. Alle Modelle die von der Schablone berhrt werden mssen einen Widerstandstest ablegen oder werden ausgeschaltet ohne das Rstungswrfe zugelassen sind. Teilweise bedeckte Modelle mssen nur bei einer 4+ testen.