

## PHAS ERLEUCHTUNG

Dieser Spruch kann vom Zauberer auf sich selbst angewendet werden.

Der Zauberer wird von Macht durchflossen. Unabhängig davon, welche Profilwerte er vorher besaß, erhält er 3 Attacken und Stärke 5. Er kann keine Waffen einsetzen, solange der Spruch aktiv ist, gleichzeitig kann er von keiner magischen Waffe verwundet werden. Der Zauber bleibt bis zum Ende des laufenden Nahkampfs im Spiel, bis er gebannt wird, der Zauberer ihn aufhebt (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch zaubern will oder ausgeschaltet wird (je nachdem was zuerst passiert).

**Gelingt bei 5+**

**Dauer 1 Spielzug**

## DIE LEHRE DES LICHTS



## SHEMS BRENNENDER BLICK

Shems Brennender Blick ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wenn der Spruch gelingt, trifft der Brennende Blick sein Ziel automatisch und verursacht W6 Treffer der Stärke 4.

Brennender Blick ist eine *Flammenattacke* und verursacht doppelten Schaden bei brennbaren Zielen.

**Gelingt bei 5+**

**Magisches Geschoss**

## DIE LEHRE DES LICHTS



## VERWIRRENDES FUNKELN

Dieser Spruch kann auf eine im Nahkampf befindliche Einheit in 18 Zoll Umkreis um den Zauberer gewirkt werden. Wenn der Spruch gelingt, ist das Ziel geblendet und das Kampfgeschick der Gegner wird für die Dauer der Nahkampfphase dieses Spielzugs auf 1 reduziert.

**Gelingt bei 6+**

## DIE LEHRE DES LICHTS



## HEILENDE HAND

Dieser Spruch kann auf den Zauberer selbst oder ein befreundetes Modell irgendwo auf dem Spielfeld angewandt werden, das bereits einen oder mehrere Lebenspunkte verloren hat.

Wenn der Spruch gelingt, erhält das Modell alle verlorenen Lebenspunkte zurück. Ist das Ziel ein berittenes Monster, wählst du den Reiter oder das Monster als Ziel aus. Dieser Spruch hat keinerlei Auswirkungen auf Untote, Chaosdämonen, Streitwagen, Kriegsmaschinen und andere, nicht lebendige Einheiten.

**Gelingt bei 7+**

## DIE LEHRE DES LICHTS



## LICHTWÄCHTER

Dieser Spruch wirkt auf alle befreundeten Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um den Zauberer. Wenn er gelingt, sind diese Einheiten immun gegen *Psychologie*, und fliehende, befreundete Einheiten sammeln sich automatisch.

Der Zauber bleibt im Spiel, bis er gebannt wird, der Zauberer ihn aufhebt (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch zaubern will oder ausgeschaltet wird (je nachdem was zuerst passiert).

**Gelingt bei 8+**  
*Bleibt im Spiel*

## DIE LEHRE DES LICHTS



## BLENDENDES LICHT

Dieser Spruch kann auf eine sichtbare gegnerische Einheit im Umkreis von 24 Zoll um den Zauberer gewirkt werden, wobei sich die Einheit nicht im Nahkampf befinden darf. Wenn der Spruch gelingt, erblindet die Zieleinheit kurzfristig, ihre Bewegungsrate wird halbiert (runde ab) und KG sowie BF werden auf 1 gesenkt. Die Wirkung hält bis zum Ende des folgenden gegnerischen Spielzugs an oder bis er gebannt wird, der Zauberer ihn aufhebt (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch zaubern will oder ausgeschaltet wird.

*Eine genauere Beschreibung findest du im Warhammer-Regelbuch auf Seite 149.*

**Gelingt bei 9+**  
*Dauer 1 Spielzug*

## DIE LEHRE DES LICHTS

