

MAGIEENTZUG

Dieser Spruch kann auf drei verschiedenen Stufen gewirkt werden. Wähle die Stufe bevor du den Spruch versuchst zu sprechen – der Mindestwurf richtet sich nach der gewählten Stufe.

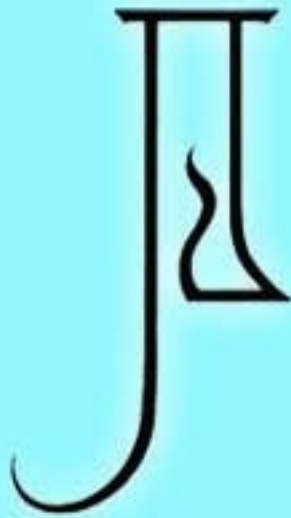
Stufe	Komplexität	Ignorierte Würfergebnisse
1	5+	6
2	7+	5 & 6
3	9+	4, 5 & 6

Egal welche Stufe du wählst, der Spruch muss gegen einen einzelnen, nicht weiter als 24 Zoll entfernten Zauberer gerichtet werden, der sich im Nahkampf befinden kann. Gelingt der Spruch, wird die Macht des feindlichen Zauberers geschwächt.

Eine genauere Beschreibung findest du im Hochelfen-Armeebuch auf Seite 21.

Gelingt bei 5+/7+/9+

WEISSE MAGIE



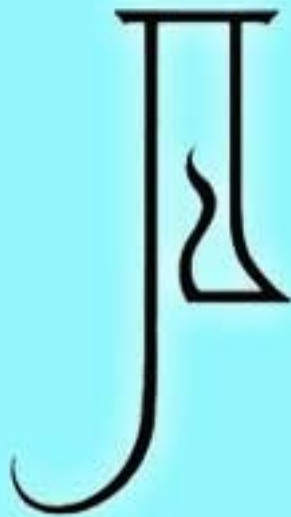
WELTENWANDERER

Während der Zauberer uralte Gesänge intoniert, verschwindet er und wird körperlos wie ein Geist!

Dieser Spruch wirkt nur auf den Zauberer selbst und auch nur dann, wenn er zu Fuß unterwegs ist. Der Zauberer wird *körperlos*. Er kann nur noch von magischen Waffen und Zaubersprüchen verwundet werden und darf sich durch Hindernisse, unpassierbares und schwieriges Gelände ohne Abzüge hindurch bewegen. Er selbst kann weiterhin normal kämpfen und zaubern. Der Spruch wirkt bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers.

Gelingt bei 4+

WEISSE MAGIE



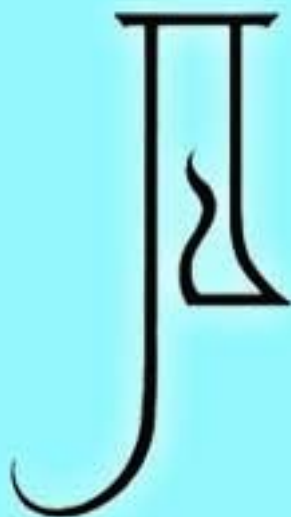
PFEILFLUCH

Die Luft um die Opfer beginnt zu schimmern und lässt die betroffene Einheit seltsam verzerrt erscheinen.

Dieser Spruch kann auf eine beliebige Einheit in 24 Zoll Umkreis um den Zauberer ausgesprochen werden. Alle misslungenen Trefferwürfer der folgenden Schussphase dürfen einmal wiederholt werden. Wenn die Einheit von Schablonenwaffen oder Atemattacken getroffen wird, darfst du alle misslungenen Trefferwürfe für teilweise bedeckte Modelle einmal wiederholen. Der Pfeilfluch zeigt keinerlei Wirkung im Nahkampf.

Gelingt bei 6+

WEISSE MAGIE



WEISSE MAGIE

VAULS UNMUT

Dieser Spruch kann auf eine beliebige feindliche Einheit in 24 Zoll Umkreis um den Zauberer gewirkt werden. Die Einheit darf sich sogar im Nahkampf befinden. Gelingt der Spruch, muss der gegnerische Spieler alle magischen Gegenstände in der Einheit enthüllen. Der Zaubende wählt einen Gegenstand und macht ihn für den Rest des Spiels unbrauchbar. Der Spruch selbst bleibt nicht im Spiel, aber der Effekt kann nicht rückgängig gemacht werden. Vauls Unmut kann sogar die Magie aus runenmagischen Gegenständen der Zwerge ziehen. Alle Runen des bestimmten Gegenstands verlieren ihre Wirkung. Gibt es keine Modelle mit magischen Gegenständen in der Einheit, zeigt der Spruch keine Wirkung.

Gelingt bei 12+

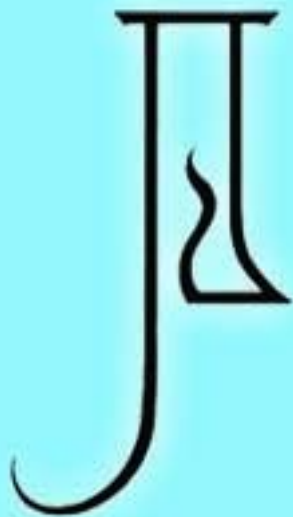
QUÄLGEISTER

Der Spruch kann auf einen nicht weiter als 24 Zoll entfernten feindlichen Zauberer gesprochen werden, der sich auch im Nahkampf befinden darf. Sobald das Opfer beim Komplexitätswurf einen Pasch würfelt (sogar bei zwei Sechsen), misslingt der Spruch. Zusätzlich gilt jeder Pasch beim gegnerischen Bannwurf als Misserfolg (sogar bei zwei Sechsen).

Der Spruch bleibt im Spiel, bis er gebannt wird, der Zauberer ihn beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch versucht oder ausgeschaltet wird.

Gelingt bei 7+
Bleibt im Spiel

WEISSE MAGIE



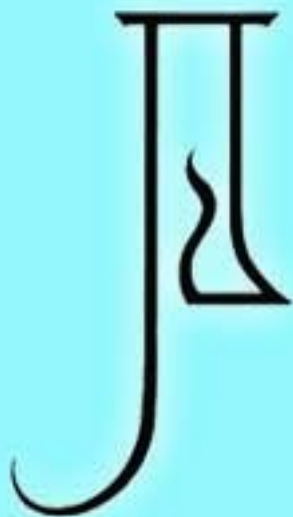
ZORN DES KHAINE

Indem er die gefürchtete Macht des Khaine beschwört, schießt der Zauberer einen Bolzen leuchtend weißer Energie auf seine Gegner.

Zorn des Khaine ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wenn der Spruch gelingt, verursacht er 2W6 automatische Treffer der Stärke 4.

Gelingt bei 8+
Magisches Geschoss

WEISSE MAGIE



FLAMMEN DES PHÖNIX

Dieser Spruch kann auf eine gegnerische Einheit innerhalb 24 Zoll um den Zauberer ausgesprochen werden. Jedes Modell in der Einheit erleidet sofort einen Treffer der Stärke 3. Wenn der Spruch zu Beginn der nächsten Magiephase des Zaubernden noch im Spiel ist, erleidet jedes Modell in der Einheit einen Treffer der Stärke 4. Ist er am Anfang der darauf folgenden Hochelfen-Magiephase noch immer im Spiel erleidet jedes Modell einen Treffer der Stärke 5 etc. Der Spruch bleibt im Spiel, bis er gebannt wird, der Zauberer ihn beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Spruch versucht oder ausgeschaltet wird.

Gelingt bei 11+
Bleibt im Spiel

WEISSE MAGIE

