

DIE LEHRE DER MEERE

WASSERELEMENTAR (LEHRENATTRIBUT)

Ein Magier, der sich auf die Lehre der Meere spezialisiert hat, ruft im Kampf stets einen Wasserelementar zu seiner Seite. Der *Wasserelementar* ist aktiv, solange der Magier lebt, auch bei Flucht etc. Er zaubert den Spruch *Wasserblitz*, ohne Kosten und einmal pro Magiephase.

GISCHT (GRUNDZAUBER)

(3+)

Der Magier lässt eine Gischt auf offener See entstehen, die Geschosse ablenkt und das zielen erschwert.

Gischt ist ein Unterstützungzauber mit einer Reichweite von 24". Ein gewähltes, befreundetes Schiff erhält bei feindlichem Beschuss einen Bonus, als wäre es in leichter Deckung befindlich. Dieser Bonus ist kumulativ mit der schweren Deckung des Schiffes für die Besatzung.

1. WASSERBLITZ

(6+)

Der Magier formt eine Kugel aus Meerwasser und knisternder Magie und schickt sie in Richtung der Gegner.

Wasserblitz ist ein Geschosszauber mit einer Reichweite von 24", der bei seinem Ziel 2W6 Stärke 2 Treffer verursacht. Gegen diese Treffer sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Er kann sich entscheiden die Reichweite auf 48" zu erhöhen. Die Komplexität ändert sich dann zu 9+.

2. ZERMÜRBENDE FLAUTE

(8+)

Der Magier ruft Beschwörungsformeln gen Himmel und kann dem Gegner so den Wind rauben.

Bleibt im Spiel. *Flaute* ist ein Fluchzauber mit einer Reichweite von 24". Ein gewähltes, feindliches Schiff reduziert seine Bewegungen um W6 und der Moralwert der Besatzung sinkt um -1.

3. ILIPPONS SALZWIND

(10+)

Salziger Wind wird vom Magier gerufen und verstärkt. Korrosion, Rost und Salzkrusten greifen alles Metall an.

Ilippons Salzwind ist ein Fluchzauber mit einer Reichweite von 24". Die Besatzungsmitglieder eines feindlichen Schiffes erhalten einen Abzug in Höhe ihres Rüstungswurfes (z.B.: 5+RW = -2) von Initiative und Kampfgeschick. Zudem gelten alle Angriffe gegen sie als *rüstungsbrechend*.

Im Nahkampf werden alle Teilnehmer betroffen.

4. POSEIDUHNS DREIZACK

(10+)

Das Meerwasser in Form eines Dreizacks und Hart wie Stein wird vom Magier unter dem Feind beschworen und schlägt mit der Macht der Magie durch die Wasseroberfläche.

Poseiduhns Dreizack ist ein Direktschadenszauber mit einer Reichweite von 16". Das gegnerische Schiff erleidet einen Stärke 8 Rumpftreffer. Die Einheit auf dem Schiff erleidet W6 Treffer der Stärke 4.

5. FLIEGENDER TROLLLÄNDER

(12+)

Auf purer Magie schwebend bewegt sich das Schiff über den Boden hinfort, solange der Magier seine Formel flüstert.

Fliegender Trollländer ist ein Unterstützungzauber mit einer Reichweite von 12". Ein gewähltes, befreundetes Schiff erhöht seine Beweglichkeit auf 10 und kann nun jedes Gelände, inklusive Inseln überqueren. Der Zauberer kann sich entscheiden die Reichweite auf 24" zu erhöhen. Die Komplexität ändert sich dann zu 15+.

6. DER LEVIATHAN

(20+)

Ein riesiger dunkler Schatten ist das letzte, was ein Matrose bei seiner Begegnung mit dem Leviathan wahrnimmt. Dies, und der faulige Geruch von unzähligen verschluckten Seelen.

Der *Leviathan* ist ein *Monster*, welches ein Schiff auf dem Spielfeld sofort im Nahkampf bindet. Der zaubernde Spieler sucht sich das Schiff des Gegners aus, und wirft einen W6. Bei einem Ergebnis von 2-6 geht alles in Ordnung, bei einer 1 sucht der Gegner jedoch ein Schiff des zaubernden Spielers aus, welches stattdessen angegriffen wird. Wenn aus irgendeinem Grund der Nahkampf beendet ist, verschwindet der Leviathan wieder.

Der *Leviathan* hat das gleiche Profil wie der Horndrache im Regelwerk. Er kann lediglich nicht fliegen und besitzt zusätzlich die Sonderregel *Seekreatur*.