

ROTES FEUER

Dieser Spruch ist ein magisches Geschoss mit einer Reichweite von 30 Zoll. Gelingt er, verursacht er W6 automatische Treffer der Stärke W6.

Gelingt bei 5+
Magisches Geschoss

LEHRE DES TZEENTCH



ORANGES FEUER

Die Flammen, die um den Hexer hervorbrechen, zeigen ihm Ereignisse der Zukunft und warnen vor dem, was geschehen wird. Der Hexer darf alle misslungenen Trefferwürfe, Schadenswürfe sowie alle Rüstungs- und Rettungswürfe wiederholen. Das Reittier des Hexers ist nicht vom Spruch betroffen. Das Orange Feuer bleibt solange im Spiel, bis es gebannt wird, der Hexer es beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Zauber versucht oder ausgeschaltet wird.

Gelingt bei 6+
Bleibt im Spiel

LEHRE DES TZEENTCH



LEHRE DES TZEENTCH

GRÜNES FEUER

Wähle eine nicht im Nahkampf befindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll. Ein leises Flüstern in den Köpfen der Krieger überredet viele von ihnen, ihre eigenen Kameraden anzugreifen. Alle Modelle in der Einheit richten sofort eine Attacke gegen die eigene Einheit. Führe wie üblich Treffer-, Schadens- und Rüstungswürfe durch (ohne Angriffsboni etc.). Charaktermodelle, die sich der Einheit angeschlossen haben, bleiben aufgrund ihres starken Willens unbeeinflusst. Nach diesem "Ausrutscher" verhalten sich die Truppen normal und der Spruch zeigt keine weitere Wirkung, allerdings muss die Einheit bei 25%+ Verlusten einen Paniktest absolvieren. Einheiten, die sich auf der Flucht befinden oder immun gegen Psychologie sind, werden nicht durch den Spruch betroffen.

Gelingt bei 9+

GELBES FEUER

Der Zauberer wird von einem Schild aus Feuer eingehüllt, das gegnerische Attacken abblockt. Der Hexer, sein Reittier und gegebenenfalls die Einheit, in der er sich befindet, erhalten einen 5+ Rettungswurf. Dieser ersetzt ihre Dämonische Aura. Der Spruch bleibt solange im Spiel, bis er gebannt wird, der Hexer ihn beendet (was er jederzeit tun kann), einen weiteren Zauber versucht oder ausgeschaltet wird.

Gelingt bei 6+
Bleibt im Spiel

LEHRE DES TZEENTCH



BLAUES FEUER

Dieser Spruch ist ein magisches Geschoss mit einer Reichweite von 12 Zoll, der 2W6 automatische Treffer der Stärke W6+1 verursacht.

Gelingt bei 9+
Magisches Geschoss

LEHRE DES TZEENTCH



LILA FEUER

Der Feind wird von mutierenden Flammen umhüllt. Wähle eine nicht im Nahkampf befindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll. Alle Modelle in der feindlichen Einheit erleiden einen Treffer der Stärke 2. Alle Modelle, die durch den Spruch ausgeschaltet werden, verwandeln sich in einen Horror. Neue Horrormodelle werden im Nahkampf an der Front des Gegners platziert, in exakt derselben Formation wie ihre ehemaligen Kameraden. Die Zentren der Kontrahenten befinden sich direkt gegenüber. Die Horrors zählen in folgender Nahkampfphase als Angreifer. Für die neue Einheit erhält der Gegner keine Siegespunkte. Besitzt du zu wenig Horrormodelle, dann entferne die überschüssigen Verluste.

Gelingt bei 11+

LEHRE DES TZEENTCH



VIOLETTES FEUER

Wähle ein Charaktermodell innerhalb von 6 Zoll um den Hexer, auch wenn sich dieser in einer Einheit befindet oder auf einem monströsen Reittier sitzt. Das Opfer muss einen Moralwerttest bestehen oder wird in das Reich des Chaos gezogen, um von seinem neuen Meister unterrichtet zu werden. Entferne das Modell als Verlust vom Spielfeld.

Gelingt bei 12+

LEHRE DES TZEENTCH

