

Lehre des Feuers

- [Feuerball \(Grundzauber\)](#)
- [Kaskadierender Feuerschirm \(1\)](#)
- [Flammendes Schwert des Rhuin \(2\)](#)
- [Brennender Schädel \(3\)](#)
- [Durchschlagende Feuerpfeile \(4\)](#)
- [Lodernder Flammenkäfig \(5\)](#)
- [Feuersäule \(6\)](#)
- [Feuer und Flamme \(Lehrenattribut\)](#)

Feuerball (Grundzauber)

Der Zauberer beschwört eine knisternde Kugel aus magischen Flammen und schleudert sie auf einen nahen Feind.

Art: Geschößzauber

Zauberwert: 5+ / 10 + / 18 +

Reichweite: 24 / 36 / 48

Treffer: W6 / 2W6 / 3W6

Stärke: 4

Kaskadierender Feuerschirm (1)

Der Zauberer ist von einem Flammenschild umgeben, der alle Feinde in der Nähe verbrennt

Art: Unterstützungszauber, bleibt im Spiel

Zauberwert: 5+

Ziel: Zauberer und Einheit (wenn er sich in einer befindet)

Treffer: 2W6 am Ende der Magiephase, feindliche Einheiten im Basekontakt

Stärke: 4

Flammendes Schwert des Rhuin (2)

Der Zauberer verwandelt die Waffen seiner Verbündeten, die daraufhin von wilden und hungrigen Flammen umspielt werden.

Art: Unterstützungszauber

Zauberwert: 8+ / 11+

Dauer: Bis zum Beginn der nächsten Magiephase

Reichweite: 24 / 48

Ziel: befreundete Einheit

Wirkung: +1 Bonus auf Verwundungswürfe im Nah- und Fernkampf. Flammenattacken

Brennender Schädel (3)

Eine höhnisch lachende, in Flammen gehüllte Fratze erscheint vor dem Zauberer, um dann mit einem schadenfrohen Kreischen auf den Feind zuzurasen.

Art: Direktschadenszauber

Zauberwert: 10+ / 13+

Reichweite: 18 / 36 - Gerade Linie innerhalb des Frontalbereichs des Zauberers vom Base aus

Treffer: Jedes Modell auf der Linie (auch freundliche) - 1 Treffer

Stärke: 4

Folgen: Eine Einheit mit Verlusten durch Brennender Schädel muss einen Paniktest bestehen.

Durchschlagende Feuerpfeile (4)

Indem der Zauberer seine gesamte mystische Macht konzentriert, trifft er seinen Feind mit einem Hagel aus glühenden Geschossen.

Art: Geschosszauber

Zauberwert: 10+ /13+

Reichweite: 24 / 48

Treffer: W3 für jedes Glied mit 5 oder mehr Modellen in der Zieleinheit

Stärke: 4

Lodernder Flammenkäfig (5)

Sengende Säulen aus magischen Flammen schießen aus den ausgestreckten Händen des Zauberers und setzen seine Feinde in einem feurigen Käfig gefangen.

Art: Fluchzauber

Zauberwert: 11+ / 14+

Reichweite: 24 / 48

Treffer: W6

Stärke: 4

Fluch: Bewegt sich die Einheit erleidet jedes Modell einen Treffer der Stärke 4 und der Zauber endet. Bewegt sich die Einheit nicht, endet der Zauber in der nächsten Magiephase des Zauberers.

Feuersäule (6)

Eine Säule aus lodernden Flammen bricht aus dem Boden. Das Tosen ihrer Erschaffung übertönt beinahe die Schreie ihrer Opfer.

Art: Direktschadenszauber

Zauberwert: 13 / 16

Reichweite: 30

Treffer ZW 13: 3-Zoll-Schablone - Abweichung W6, alle Modelle unter der Schablone erleiden einen Treffer.

Treffer ZW 16: 5-Zoll-Schablone - Abweichung 2W6, alle Modelle unter der Schablone erleiden einen Treffer.

Schaden: 4

Feuer und Flamme (Lehrenattribut)

Feuer nährt Feuer und zwei Flammen sind gemeinsam gefährlicher als jede für sich. Alle Zaubersprüche der Lehrer des Feuers sind Flammenattacken. Wenn ein Direktschadenszauber oder ein Geschosszauber aus der Lehre des Feuers auf eine Einheit gewirkt wird, die während derselben Magiephase bereits eine von einem Direktschadenszauber oder einem Geschosszauber aus der Lehre des Feuers getroffen wurde, erhält der wirkende Zauber +W3 auf das Ergebnis eines Zauberwurfs.