



## DIE WINDE DER MAGIE AUF DER DUZI 2004 SEITE 1 VON 3





DUZI 2004

Zu Beginn einer Deiner Spielzüge kannst Du W6+3 Lebenspunkte einer beliebigen Kerneinheit zu Fuß heilen. Die Einheit darf dadurch nicht mehr Modelle erhalten als ursprünglich vorhanden waren.

DUZI 2004 - Karte 5/12



DUZI 2004

Zu Beginn des Spieles erhält eine beliebige gegnerische Einheit (keine Charaktere oder Einzelmodelle) W6 Treffer der Stärke 4 keine Paniktests erforderlich.

DUZI 2004 - Karte 6/12

## DIE WINDE DER MAGIE AUF DER DUZI 2004

### SEITE 2 VON 3



DUZI 2004

Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel einen Wurf auf Deinen Moralwert wiederholen. Der Wiederholungswurf gilt bei 7+ als bestanden.

DUZI 2004 - Karte 7/12



DUZI 2004

Zu Beginn eines gegnerischen Spielzuges kannst Du das Sturmbanner ausspielen (gilt nur diese Runde). In diesem gegnerischen Spielzug herrscht absolutes Flugverbot.

DUZI 2004 - Karte 8/12



## DIE WINDE DER MAGIE AUF DER DUZI 2004 SEITE 3 VON 3

