



Eine beliebige Einheit Deiner Wahl erhält +1 auf Bewegung.

Diese Karte muss zu Beginn des Spieles ausgespielt werden.

DUZI 2005 - Karte 1/12



Eine beliebige Einheit des Gegners erhält .1 auf Bewegung.

Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgesprochen werden.

DUZI 2005 - Karte 2/12

## DIE WINDE DER MAGIE AUF DER DUZI 2005 SEITE 1 VON 3



Eine Einheit Fußtruppen (nur Kernausswahl ab 20 Modelle) Deiner Wahl gilt als unnachgiebig. Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgespielt werden.

DUZI 2005 - Karte 3/12



Eine gegnerische Einheit Deiner Wahl (keine Charaktere) erhält .1 auf Moral. Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgespielt werden.

DUZI 2005 - Karte 4/12



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 2005 - Karte 5/12



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

DUZI 2005 - Karte 6/12

## DIE WINDE DER MAGIE AUF DER DUZI 2003 SEITE 2 VON 3



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

DUZI 2005 - Karte 7/12



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

DUZI 2005 - Karte 8/12



IDiese Karte gilt als Bannrolle und bannt automatisch einen Zauberspruch (gilt nicht bei totaler Energie).



DUZI 2005 - Karte 9/12



In einer beliebigen gegnerischen Magiephase verliert der Gegner W6 Energiewürfel. Diese Karte kannst Du zu Beginn einer gegnerischen Magiephase ausspielen.

DUZI 2005 - Karte 10/12

## DIE WINDE DER MAGIE AUF DER DUZI 2003 SEITE 3 VON 3



Du kannst zu Spielbeginn eine Deiner Kerneinheiten zu Fuß in Raserei versetzen. Gilt nicht für Einheiten die immun gegen Psychologie sind.

DUZI 2005 - Karte 11/12



Du kannst Dir zu einem beliebigen Zeitpunkt die magischen Gegenstände eines gegnerischen Charaktermodells zeigen lassen.

DUZI 2005 - Karte 12/12