



• TRUPPENSCHRIFTTROLLE •

EVOCATORS

AUF CELESTIAL DRACOLINES



Die Unantastbare Kammer enthält Evocators, die auf mächtigen Dracolines in den Krieg reiten, celestischen Bestien, deren Brüllen einen Feind bis ins Mark erschüttern kann. Indem sie aetherische Energie kanalisieren, können die Evocators Projektile ablenken und ihre Waffen verstärken.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmklinge und Gewitterstab	1"	4	3+	3+	-1	1
Großstab	2"	3	3+	3+	-	2
Monströse Klauen	1"	3	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Evocators auf Celestial Dracolines besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, von denen jedes mit Sturmklinge und Gewitterstab bewaffnet ist. Jeweils 2 von 3 Modellen dürfen Sturmklinge und Gewitterstab durch einen Großstab ersetzen.

REITTIER: Die Celestial Dracolines dieser Einheit attackieren mit ihren Monströsen Klauen.

EVOCATOR-PRIME: Der Anführer dieser Einheit ist ein Evocator-Prime. Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen eines Evocator-Prime.

FÄHIGKEITEN

Celestische Blitzbögen: *Evocators beschwören Bände aus magischen Blitzen herauf, die sich um ihre Waffen winden.*

Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfwaffen, die diese Einheit als Ziel haben, wiederholen. Zusätzlich darfst du jedes Mal, wenn diese Einheit attackiert und nachdem alle ihre Attacken abgehandelt wurden, eine feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit wählen. Wenn du dies tust, wirf 2 Würfel für jedes Modell in dieser Einheit. Für jede 4+ erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Übernatürliches Gebrüll: *Das Gebrüll eines Dracolines ist ein furchterregendes, unirdisches Geräusch, das jeden Gegner bis ins Mark erschüttert.*

Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, solange sie sich innerhalb von 3" um einen oder mehrere befreundete DRACOLINES befinden.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, CELESTISCH, MENSCH, DRACOLINE, STORMCAST ETERNAL, UNANTASTBAR, CORPUSCANT, ZAUBERER, EVOCATORS

Donnernder Sprungangriff: *Ein Dracoline läßt sich mit Energie auf, während er auf den Feind zustürmt, dann springt er ihn an und die geballte azyritische Macht entlädt sich über seine Klauen.*

Du darfst für diese Einheit Angriffswürfe wiederholen. Außerdem beträgt der Schadenswert der monströsen Klauen dieser Einheit W3 anstatt 1, wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

MAGIE

Diese Einheit ist ein **ZAUBERER**, solange sie aus 2 oder mehr Modellen besteht. Sie kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt den Zauber *Mit Macht erfüllen*. Außer *Mit Macht erfüllen* kann sie keine Zauber zu wirken versuchen, aber beliebig viele **EVOCATOR**-Einheiten dürfen in derselben Heldenphase versuchen, *Mit Macht erfüllen* zu wirken.

Mit Macht erfüllen: *Wenn Evocators in ausreichender Zahl versammelt sind, können sie sich selbst oder ihre Kampfgefährten mit Macht erfüllen.*

Mit Macht erfüllen hat einen Zauberwert von 6. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine befreundete **ERLÖSER**- oder **UNANTASTBAR**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um den Zaubernenden. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für Attacken der gewählten Einheit misslungene Verwundungswürfe wiederholen.