

# LORD-ARCANUM

AUF CELESTIAL DRACOLINE

Lord-Arcanums, die auf einem Celestial Dracoline reiten, sind die am bombastischsten und direktesten auftretenden ihrer Art. Sie schätzen aggressive Magie mehr als die meisten und können ihre Gegner mit Speeren aus celestischer Energie durchbohren.



## NAHKAMPFWAFFEN

Aetherstab  
Monströse Klauen

Reichw.

2"  
1"

Attacken

4  
3

Treffen

3+  
3+

Verwunden

3+  
3+

Wucht

-1  
-1

Schaden

W3  
1

## BESCHREIBUNG

Ein Lord-Arcanum auf Celestial Dracoline ist ein einzelnes Modell, das mit einem Aetherstab bewaffnet ist.

**REITTIER:** Der Celestial Dracoline dieses Modells attackiert mit seinen Monströsen Klauen.

## FÄHIGKEITEN

**Zyklus des Sturms:** Ein Lord-Arcanum kann die Seelensubstanz eines gefallenem Stormcast Eternals einfangen und auf das Schlachtfeld zurückkehren lassen, sodass dieser den Kampf fortsetzen kann.

Einmal pro Zug kannst du, wenn innerhalb von 18" um dieses Modell ein befreundetes **STORM-**

**CAST-ETERNAL-**Modell getötet wird, bei dem Modell 1 ihm zugewiesene Verwundung heilen, anstatt es als Verlust zu entfernen. Dieses Modell kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.

**Seelenfläschchen:** Als letztes Mittel kann ein Lord-Arcanum eine oder mehrere der gefüllten Seelenfläschchen, die er bei sich trägt, zerschlagen, woraufhin eine tödliche Explosion aus Seelenenergie den Zauberer und alle in seiner Nähe erfasst.

Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Nahkampfphase ansagen, dass dieses Modell ein, zwei oder drei Seelenfläschchen zerschlägt. Wenn du dies tust, erleidet jede Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell 1 tödliche Ver-

wundung pro zerschlagenem Seelenfläschchen. Einheiten innerhalb von 3" mit 10 oder mehr Modellen erleiden stattdessen W3 tödliche Verwundungen pro zerschlagenem Seelenfläschchen. Weise die tödlichen Verwundungen erst dann diesem Modell zu, wenn allen anderen betroffenen Einheiten ihre tödlichen Verwundungen zugewiesen wurden.

**Übernatürliches Gebrüll:** Das Gebrüll eines Dracoline hat einen entsetzlichen, fremdartigen Klang, der jeden Gegner bis in sein Innerstes erschüttert.

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

## SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, CELESTISCH, MENSCH, DRACOLINE, STORMCAST ETERNAL, UNANTASTBAR, HELD, ZAUBERER, LORD-ARCANUM

**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 dieses Modell Angriffswürfe wiederholen. Außerdem ist der Schadenswert der Monströsen Klauen dieses Modells W3 statt 1, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

## MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Sturmlanze*. Außerdem haben die von ihm gewirkten *Arkane Geschosse* die Macht von Primärelektriden.

**Sturmlanze:** *Der Lord-Arcanum stößt seinen Aetherstab nach vorne und beschwört einen Strahl konzentrierter azyritischer Energie, damit dieser sich durch die Ränge des Feindes brennt.*

*Sturmlanze* hat einen Zauberwert von 5. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 12" um den Zaubernden und ziehe eine imaginäre Linie mit einer Breite von 1 mm von dem Punkt zum nächsten Teil dieses Modells. Wirf einen Würfel für jedes feindliche Modell, über das diese Linie führt. Bei 5+ erleidet die Einheit des betroffenen Modells 1 tödliche Verwundung.

**Primärelektriden:** *Mit der knisternden Macht Azyrs in sich kann ein Lord-Arcanum so mühelos Blitze heraufbeschwören, wie gewöhnliche Sterbliche atmen.*

Wenn dieses Modell erfolgreich *Arkane Geschoss* wirkt und der Zauber nicht gebannt wird, verursacht der Zauber W3 tödliche Verwundungen statt 1 oder W6 tödliche Verwundungen statt W3 bei einem Zauberwurf von 10+.

## BEFEHLSFÄHIGKEITEN

**Rudel-Alpha:** *Ein Lord-Arcanum auf Dracoline kann sein Reittier zu einem gewaltigen Brüllen antreiben, welches seine loyalen Rudelgefährten zu weit größerer Wut und Wildheit anstachelt.*

Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Addiere bis zum Ende dieser Phase 1 auf den Attackenwert der Monströsen Klauen befreundeter **EVOCATORS** mit **DRACOLINE**-Reittieren, solange sie sich vollständig innerhalb von 18" um das gewählte Modell befinden.