

• TRUPPENSCHRIFTROLLE •

# ARCHMAGE TECLIS

UND CELENNAR, SPIRIT OF HYSH

Teclis ist der Inbegriff magischen Talents, eine göttliche Präsenz, die noch mächtiger geworden ist, seit er seine Seele mit der Lunasphinx Ceennar vereinigt hat. Ihre Meisterschaft des Lichts schützt die Lumineth-Armeen, während sie den Feind zu Asche verbrennt.



## FERNKAMPFWAFFEN

Mondstab

Reichw. 18"

Attacken 1

Treffen 2+

Verwunden 2+

Wucht -3

Schaden W6

## NAHKAMPFWAFFEN

Schwert des Teclis

Reichw. 1"

Attacken 2

Treffen 4+

Verwunden 2+

Wucht -3

Schaden W3

Mondglanzkrallen

Reichw. 1"

Attacken \*

Treffen 3+

Verwunden 3+

Wucht -2

Schaden 2

## SCHADENSTABELLE

Erlittene Verwundungen

Bewegung

Mondglanzkrallen

Ceennars Aura

0-4

12"

6

16"

5-7

10"

5

12"

8-10

8"

4

8"

11-13

6"

3

6"

14+

4"

2

4"

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, MONSTER, HELD, ZAUBERER, TECLIS

## BESCHREIBUNG

Archmage Teclis ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Schwert des Teclis und dem Mondstab bewaffnet und trägt die Scheiben der Aelementiri.

**CELENNAR:** Celennar, Spirit of Hysh, begleitet Teclis und attackiert mit Mondglanzkrallen. Celennar gilt als Reittier.

**FLIEGEN:** Dieses Modell kann fliegen.

## FÄHIGKEITEN

**Erzmagier:** *Wenn sich Teclis stark genug konzentriert, können selbst die mächtigsten Zauberer der Reiche der Sterblichen seine Zauber nicht bannen.*

Zu Beginn deiner Heldenphase musst du ansagen, ob dieses Modell 1 Zauber, 2 Zauber oder bis zu 4 Zauber wirken wird. Wenn dieses Modell 1 Zauber wirken wird, wird dieser Zauber, wenn er zu wirken versucht wird, automatisch gewirkt (es wird nicht mit 2W6 gewürfelt) und kann nicht gebannt werden.

Wenn dieses Modell 2 Zauber wirken wird, wird jeder dieser Zauber, wenn er zu wirken versucht wird, automatisch mit einem Zauberwurf von 12 gewirkt, der nicht modifiziert werden kann (es wird nicht mit 2W6 gewürfelt). Feindliche **ZAUBERER** können versuchen, diese Zauber zu bannen.

Wenn dieses Modell bis zu 4 Zauber wirken wird, wird jeder dieser Zauber, wenn er zu wirken versucht wird, automatisch mit einem Zauberwurf von 10 gewirkt, der nicht modifiziert werden kann (es wird nicht mit 2W6 gewürfelt). Feindliche **ZAUBERER** können versuchen, diese Zauber zu bannen.

**Celennars Aura:** *Celennars Präsenz verleiht nahen Verbündeten Wissen und Einsicht.*

Addiere 1 zu Zauber-, Auflösungs- und Bannwürfen für befreundete **LUMINETH-REALM-LORDS**-Einheiten in Reichweite der Fähigkeit *Celennars Aura* dieses Modells. Die Reichwei-

te der Fähigkeit *Celennars Aura* dieses Modells ist in der Schadenstabelle links angegeben.

**Scheiben der Aelementiri:** *Teclis hat alle vier Aelementiri-Disziplinen gemeistert. Er trägt magische Scheiben an seinem Gürtel, die das Reich um ihn herum dazu bringen können, feindselige Magie zu absorbieren.*

In deiner Heldenphase kann dieses Modell zusätzlich zu den 1, 2 oder bis zu 4 Zaubern, die es wirken kann, automatisch 1 Endloszauber auflösen (es wird nicht mit 2W6 gewürfelt). In der gegnerischen Heldenphase kann dieses Modell automatisch 1 feindlichen Zauber bannen (es wird nicht mit 2W6 gewürfelt).

**Celennars Seherstein:** *Dieses unbezahlbare Geschenk Celennars an Teclis erlaubt dem Träger, den Fluss der Magie zu sehen – und nach seinem Belieben zu verändern.*

Jedes Mal, wenn eine befreundete Einheit innerhalb der Reichweite der Fähigkeit *Celennars Aura* dieses Modells von einem Endloszauber oder einem von einem feindlichen **ZAUBERER** gewirkten Zauber betroffen wird, kannst du einen Würfel werfen. Ignoriere bei 4+ die Effekte dieses Zaubers oder Endloszaubers auf jene Einheit. Wähle dann 1 feindliche Einheit innerhalb von 18" um jene Einheit. Die feindliche Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen. Die Reichweite der Fähigkeit *Celennars Aura* dieses Modells ist in der Schadenstabelle links angegeben.