

ALARITH STONEMAGE

Die Stonemages, die ersten unter Teclis' Jüngern, die die Wege der Aelementiri lernten, bringen die Macht des Bergs aufs Schlachtfeld. Sie können Steine, Felsen und sogar die Schwerkraft selbst kontrollieren, um ihre Gegner zu verwirren und zu zerquetschen.



NAHKAMPFWAFFEN

Stab der hohen Gipfel

Reichw. 3"

Attacken W3

Treffen 3+

Verwunden 3+

Wucht -1

Schaden W3

BESCHREIBUNG

Ein Alarith Stonemage ist ein einzelnes Modell und mit einem Stab der hohen Gipfel bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Stonemage-Haltung: *Ein Stonemage kann eine Haltung einnehmen, die ihm erlaubt, Hiebe mit zerschmetternder Kraft zu führen. Alarith Stoneguard in der Nähe kann seine Bewegungen nachahmen, um ebenso mächtige Treffer zu landen.*

Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du ansagen, dass dieses Modell die Stonemage-Haltung einnimmt. Wenn du das tust, können dieses Modell und alle befreundeten **ALARITH-STONEGUARD**-Einheiten, die sich vollständig

innerhalb von 12" um dieses Modell befinden, in dieser Phase keine Nachrücken-Bewegung ausführen. Verbessere bis zum Ende dieser Phase den Wuchtwert von Nahkampfwaffen dieses Modells und dieser befreundeten Einheiten um 1.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gravitationsumleitung*.

Gravitationsumleitung: *Der Zaubernde reduziert die Gravitation um sich herum fast auf null und leitet die Kraft um, um einen nahen Feind niederzudrücken.*

Gravitationsumleitung hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, kann der Zaubernde bis zu deiner nächsten Heldenphase fliegen.

Außerdem kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden wählen. Wenn du das tust, erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung und bis zu deiner nächsten Heldenphase wird der Bewegungswert der gewählten Einheit halbiert und sie kann nicht fliegen.