

VANARI DAWNRIDERS

Die Dawnriders greifen in dichter Formation den Feind an, donnern in die Reihen des Gegners und durchbohren mit ihren Lanzen die Brust der vordersten Widersacher, bevor sie über die Leichen springen, damit ihre edlen Rosse die dahinter zertrampeln können.



NAHKAMPFWAFFEN

Wächterschwert
Sonnenmetalllanze
Rasende Hufe

Reichw.

1"
2"
1"

Attacken

2
1
2

Treffen

3+
3+
4+

Verwunden

4+
4+
4+

Wucht

-1
-
-

Schaden

1
1
1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Vanari Dawnriders besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit einer Sonnenmetalllanze bewaffnet sind.

REITTIER: Die Hengste dieser Einheit attackieren mit ihren Rasenden Hufen.

STEEDMASTER: 1 Modell in dieser Einheit kann ein Steedmaster sein. Ein Steedmaster ist mit einer Sonnenmetalllanze und einem Wächterschwert bewaffnet.

STANDARTENTRÄGER: 1 von je 5 Modellen in dieser Einheit kann ein Standartenträger sein. Du kannst Kampfschocktests für Einheiten wiederholen, die mindestens einen Standartenträger enthalten.

FÄHIGKEITEN

Lanzen der Morgenröte: Wenn Vanari Dawnriders mit Höchstgeschwindigkeit auf den Feind zustürmen, können ihre Lanzen in einem Ausbruch von Licht und explosiver magischer Macht die dickste Rüstung durchschlagen.

Wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, addiere 1 zum Verwundungswurf für Attacken mit den Sonnenmetalllanzen dieser Einheit und verbessere den Wuchtwert dieser Waffe um 1.

Sonnenmetallwaffen: *Die Lanzenspitzen der Vanari Dawnriders bestehen aus reinem Sonnenmetall, das ein Opfer von innen heraus verbrennen kann.*

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Sonnenmetalllanze verursacht die Attacke beim Ziel 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungs- oder Schutzwurf ab).

Tödliche Furchen: *Vanari Dawnriders fegen durch feindliche Infanterie, trampeln geringere Gegner nieder und schneiden eine Furche des Todes durch die Reihen des Feindes.*

Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du anfragen, dass diese Einheit ihre Fähigkeit *Tödliche Furchen* einsetzt. Wenn du das tust, kannst du in dieser Phase entweder 1 zum Attackenwert der Nahkampfaffen dieser Einheit addieren, aber sie kann nur Einheiten ohne Reittier und mit einem Wundenwert von 1 oder 2 als Ziel haben, oder du kannst 2 zum Attackenwert der Nahkampfaffen dieser Einheit addieren, aber sie kann nur Einheiten ohne Reittier und mit einem Wundenwert von 1 als Ziel haben.

MAGIE

Der Steedmaster dieser Einheit ist ein **ZAUBERER**, solange diese Einheit 3 oder mehr Modelle enthält. Er kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen. Er kennt den Zauber *Hyshs Macht*.

Hyshs Macht: *Lumineth-Zauberer können durch ihre arkanen Künste Sonnenmetall stärken, sodass es mit noch größerer Intensität brennt.*

Hyshs Macht hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, verursacht die Fähigkeit *Sonnenmetallwaffen* des Zaubernden und/oder der Einheit, der er angehört, bis zu deiner nächsten Heldenphase tödliche Verwundungen bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+ anstatt von 6.

Eine beliebige Anzahl **ZAUBERER** der **LUMINETH REALM-LORDS** kann in derselben Heldenphase versuchen, *Hyshs Macht* zu wirken.