

VANARI AURALAN WARDENS

Die in enger Formation kämpfenden Auralan Wardens stützen ihre langen Spieße ab, um den Angriff des Feindes abzuwehren. Im letzten Moment lenken sie ihre Sonnenmetallspitzen in die Brust der Feinde; wer von ihnen durchbohrt wird, wird augenblicklich getötet.



NAHKAMPFWAFFEN

Klinge des Champions

Wächterspieß

Reichw.

1"

3"

Attacken

2

2

Treffen

3+

3+

Verwunden

4+

4+

Wucht

-1

-

Schaden

1

1

Eine Einheit Vanari Auralan Wardens besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit einem Wächterspieß bewaffnet sind.

HIGH WARDEN: 1 Modell in dieser Einheit kann ein High Warden sein. Ein High Warden ist mit einer Klinge des Champions anstatt mit einem Wächterspieß bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Mondfeueramphore: *Der High Warden trägt eine Mondfeueramphore in einer Hand; wenn der Feind sich nähert, schleudert der Warden die zerbrechliche Amphore in seine Reihen, sodass sie birst und eine brennende silbrige Flüssigkeit versprengt.*

Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Nahkampfphase 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" um den High Warden dieser Einheit wählen und einen Würfel werfen. Bei 2+ erleidet die gewählte feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Sonnenmetallwaffen: *Die Spitzen der Spieße der Auralan Wardens bestehen aus reinem Sonnenmetall, das ein Opfer von innen heraus verbrennen kann.*

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

Klingenwall: Wenn Auralan Wardens Schulter an Schulter stehen, präsentieren sie dem Feind einen vor Klingen starrenden Wall.

Hat die als Ziel gewählte Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt, addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit den Wächterspießen dieser Einheit und verbessere den Wuchtwert dieser Waffe um 1.

MAGIE

Der High Warden dieser Einheit ist ein **ZAUBERER**, solange seine Einheit 5 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.