

BATTELMAGE



MELEE WEAPONS

Battlemage's Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Ein Battlemage ist ein einzelnes Modell. Alle Battlemages haben sich auf die Meisterschaft einer Lehre der Magie spezialisiert – Himmel, Feuer, Amethyst, Weiß, Gold, Grau, Bernstein oder Jade. Sie tragen ihrer Lehre entsprechende Ausrüstung und sind alle mit einem Battlemage's Staff bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Magische Spezialisierung: Wenn du dieses Modell aufstellst, musst du eine der folgenden Lehren der Magie für den Battlemage wählen: Himmel, Feuer, Amethyst, Licht, Gold, Grau, Bernstein oder Jade.

MAGIE

Ein Battlemage kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und einen weiteren Zauber, der von seiner Spezialisierung abhängt:

| Spezialisierung | Zauber |
|-----------------|----------------------|
| Himmel | Kettenblitz |
| Feuer | Feuerball |
| Amethyst | Seelenräuber |
| Licht | Licht der Hoffnung |
| Gold | Finale Transmutation |
| Grau | Mystisches Miasma |
| Bernstein | Tiergestalt |
| Jade | Lebenskraft |

KETTENBLITZ

Blitze schießen aus den Fingerspitzen des Battlemages und umzüngeln den Gegner. *Kettenblitz* hat einen Zauberwert von 6. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Dann wirfst du einen Würfel für jede andere feindliche Einheit innerhalb von 6" um das ursprüngliche Ziel; bei einer 6 springt der Blitz zu ihr über und sie erleidet ebenfalls D3 tödliche Verwundungen.

FEUERBALL

Der Battlemage beschwört eine Flammenkugel und wirft sie auf seine Feinde. *Feuerball* hat einen Zauberwert von 5. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18" und wirfst einen Würfel. Bei 1 oder 2 erleidet diese Einheit 1 tödliche Verwundung, bei 3 oder 4 sind es D3 tödliche Verwundungen und auf 5 oder 6 sind es D6 tödliche Verwundungen.

SEELENRÄUBER

Der Battlemage streckt seine Hand aus und reißt seinen Opfern die Seelen aus den Leibern. *Seelenräuber* hat einen Zauberwert von 5. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Du und dein Gegner werfen einen Würfel; du addierst den Bravery-Wert deines Battlemages zum Wurf und dein Gegner den des Zieles. Wenn dein Ergebnis höher ist, erleidet die feindliche Einheit eine Anzahl von tödlichen Verwundungen, die der Differenz entspricht (wenn zum Beispiel dein Ergebnis 10 und das des Gegners 8 war, erleidet die Einheit 2 tödliche Verwundungen).

LICHT DER HOFFNUNG

Der Battlemage erfüllt seine Verbündeten mit Lichtenergie und dadurch mit Zuversicht. *Licht der Hoffnung* hat einen Zauberwert von 4. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine Einheit innerhalb von 18". Diese Einheit muss bis zu deiner nächsten Heldenphase keine Kampfschocktests ablegen. Die magische Aura ermutigt sogar andere Verbündete ringsum. Bis zu deiner nächsten Heldenphase addieren andere Einheiten in deiner Armee innerhalb von 6" um diese Einheit in der Kampfschockphase 1 zu ihrem Bravery-Wert.

FINALE TRANSMUTATION

Mit einer Geste transmutiert der Battlemage das Fleisch der Gegner in lebloses Metall. *Finale Transmutation* hat einen Zauberwert von 6. Wenn sie erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Dein Gegner wählt dann irgendein Modell in dieser Einheit und wirft einen Würfel; wenn das Resultat höher ist als die verbliebenen Wounds des Modells, wird es in eine glänzende goldene Statue verwandelt und getötet.

MYSTISCHES MIASMA

Der Battlemage erschafft einen Nebel, der den Gegner im Kampf behindert. *Mystisches Miasma* hat einen Zauberwert von 6. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase muss dein Gegner 1 von allen Trefferwürfen dieser Einheit abziehen.

TIERGESTALT

Mit wildem Grollen weckt der Battlemage den Kampfgeist seiner Verbündeten und zeichnet diese mit der rasenden Stärke von wilden Bestien. *Tiergestalt* hat einen Zauberwert von 6. Wenn sie erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du 1 zu allen Verwundungswürfen dieser Einheit in der Nahkampfphase addieren.

LEBENSKRAFT

Der Battlemage erfüllt seine Verbündeten mit heilenden Energien. *Lebenskraft* hat einen Zauberwert von 5. Wenn es erfolgreich gewirkt wurde, wähle eine Einheit innerhalb von 18". Ein einzelnes Modell dieser Einheit heilt D3 Verwundungen. Zusätzlich halten die magischen Energien bis zu deiner nächsten Heldenphase an; wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell in der Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird diese sofort geheilt und ignoriert.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, COLLEGIATE ARCANE, HERO, WIZARD, BATTELMAGE