

ARCHMAGE TECLIS

AND CELENNAR, SPIRIT OF HYSH



• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR • LIES DIES ZUERST
• LEGGI PRIMA QUESTO

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás

pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES • EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS
 • ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare

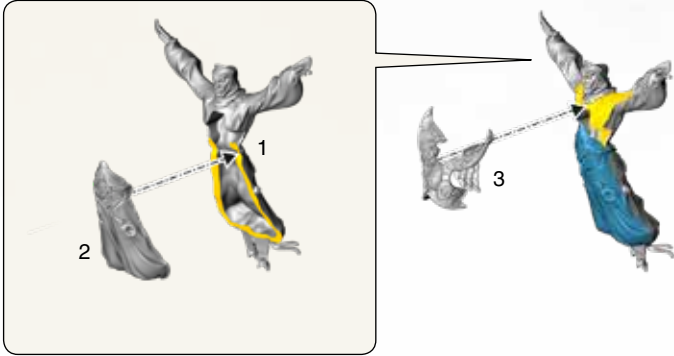


- Assembly sequence
- Séquence d'Assemblage
- Secuencia de montaje
- Baureihenfolge
- Sequenza di assemblaggio



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

1 a



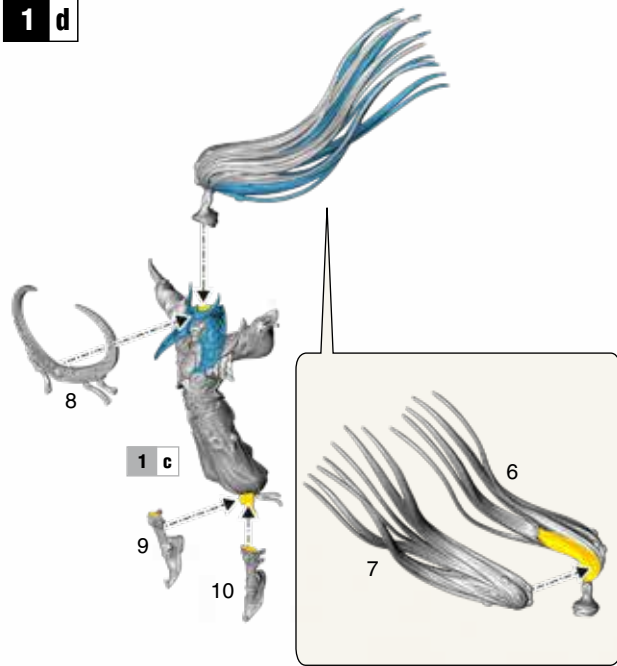
1 b



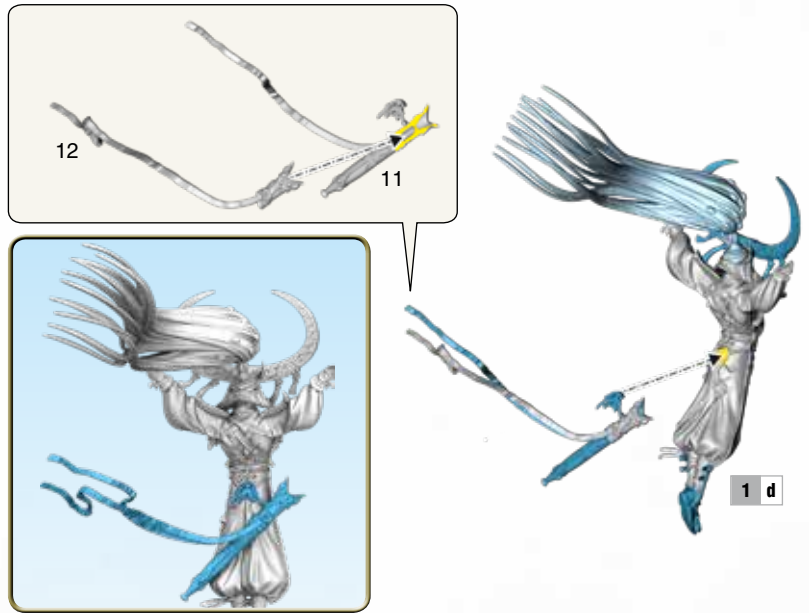
1 c



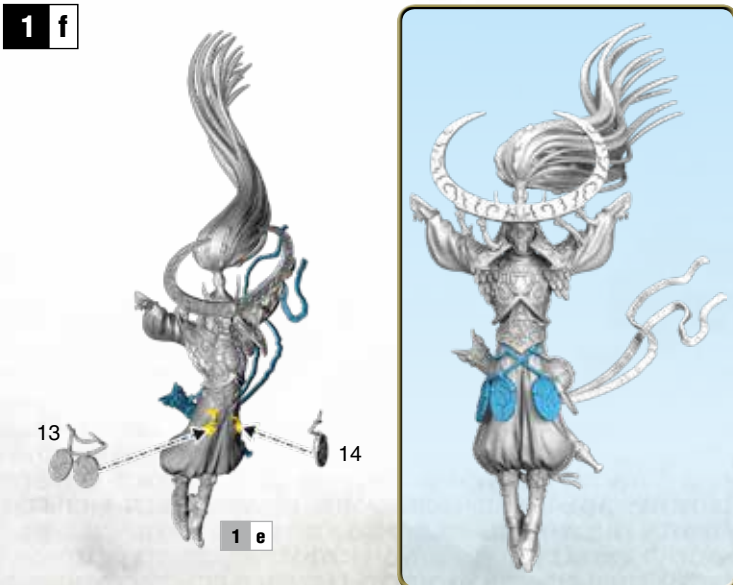
1 d



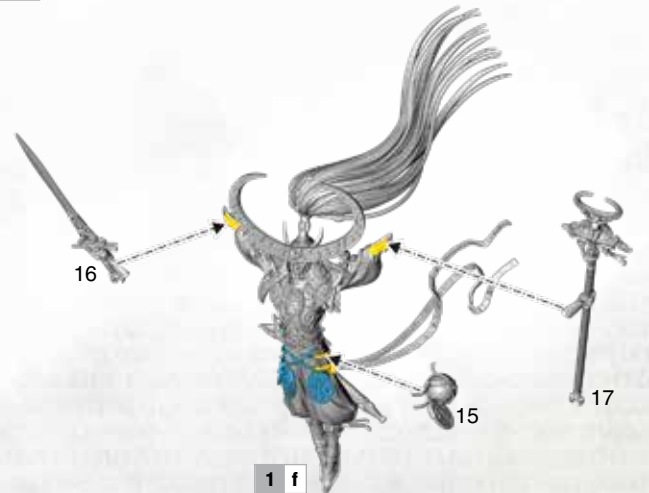
1 e



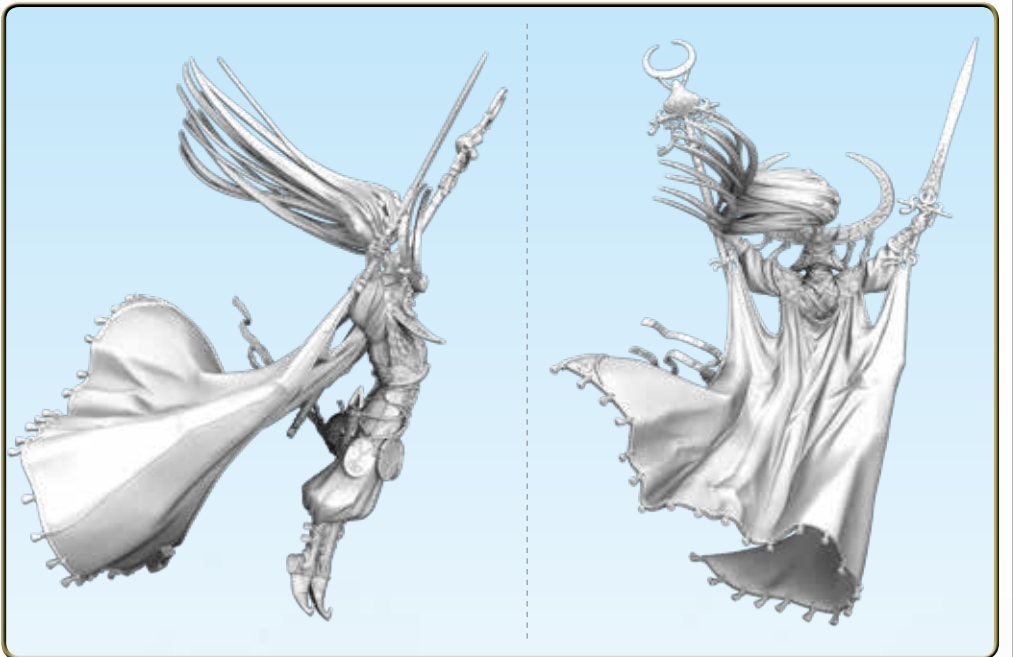
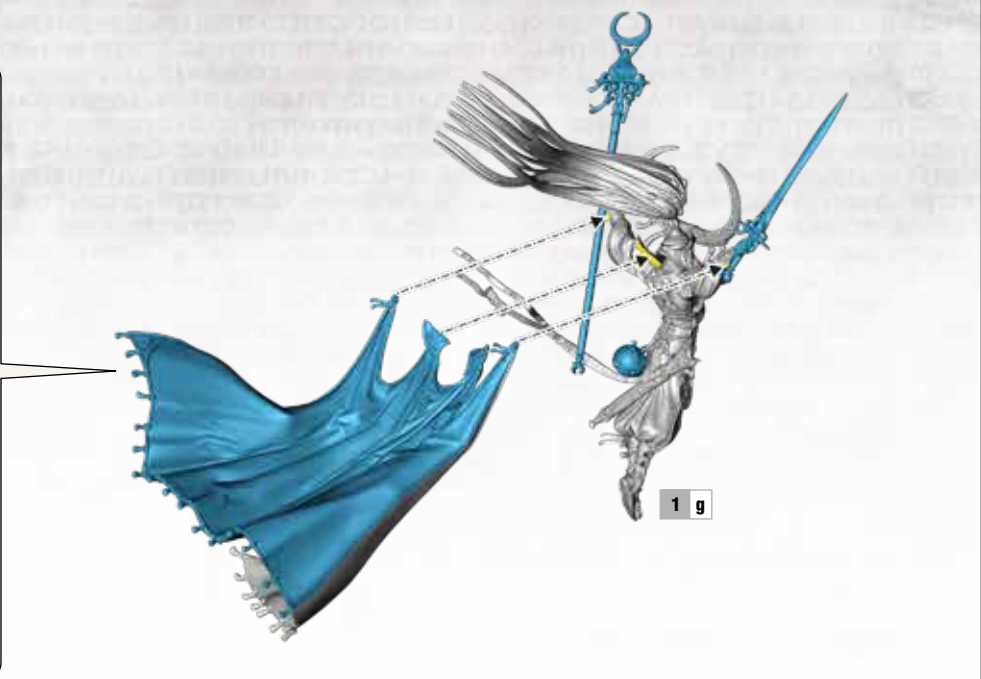
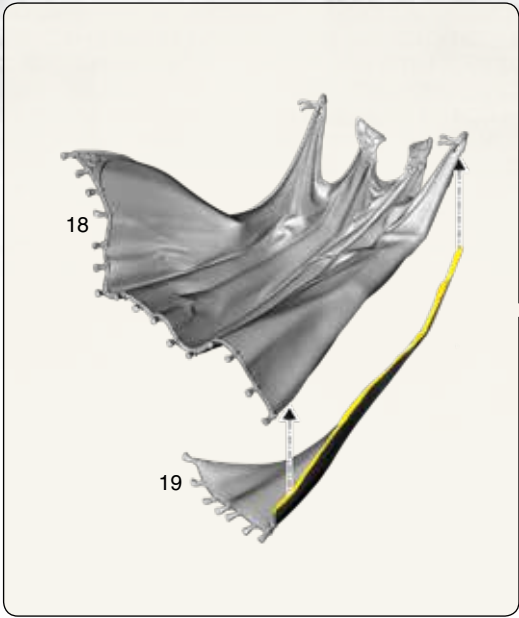
1 f



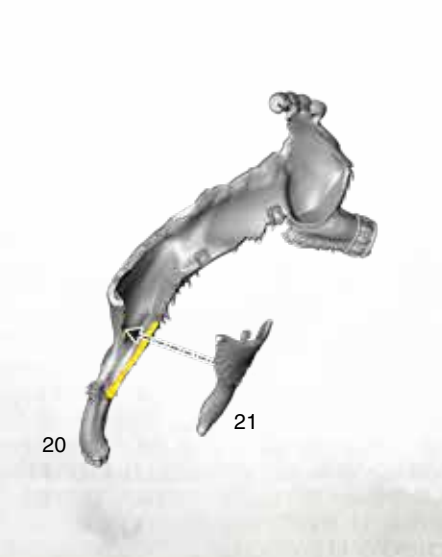
1 g



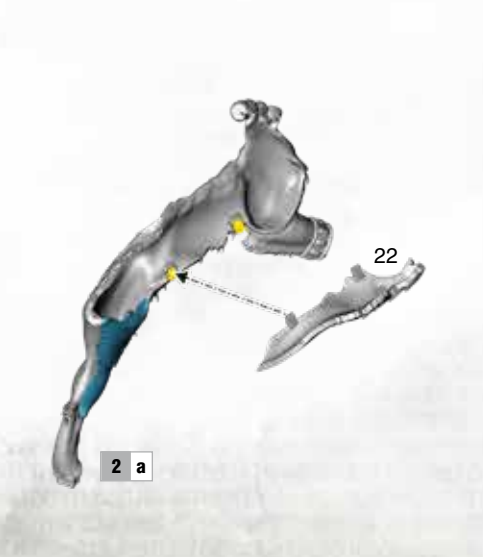
1 h



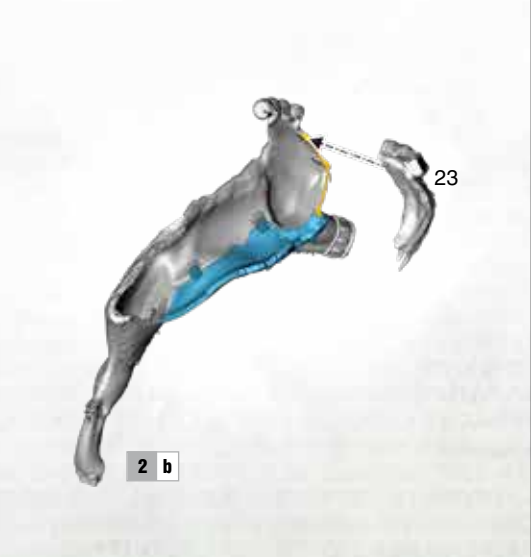
2 a



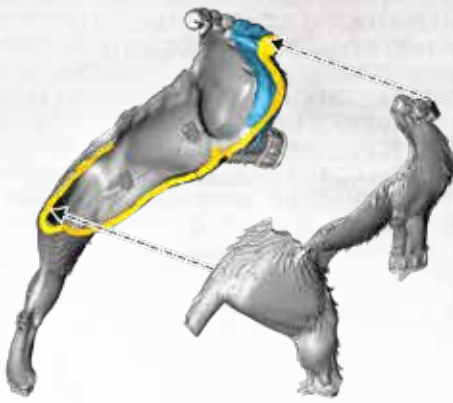
2 b



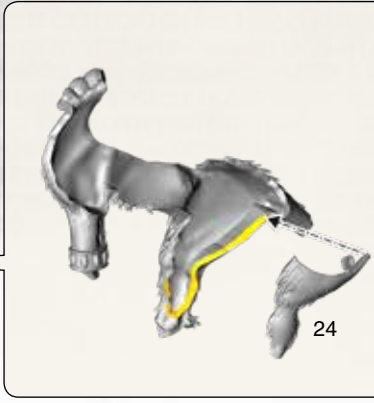
2 c



2 d



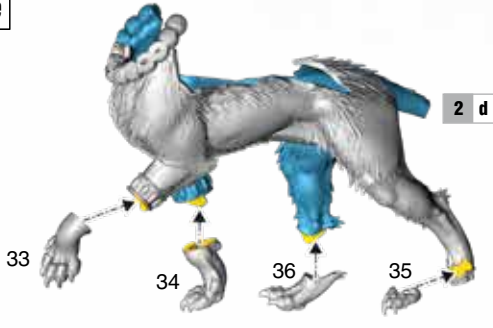
2 c



24



2 e



2 d

33

34

36

35



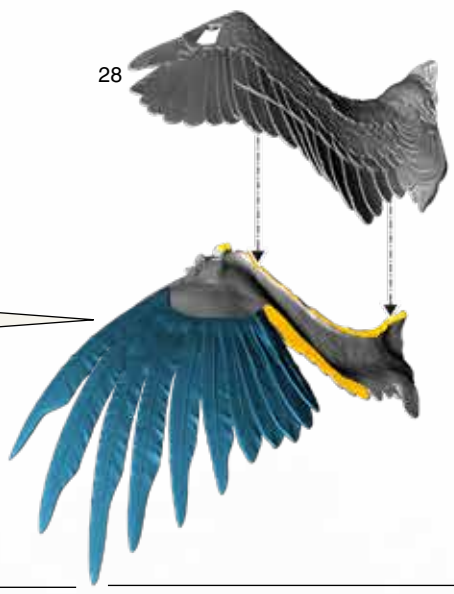
3 a



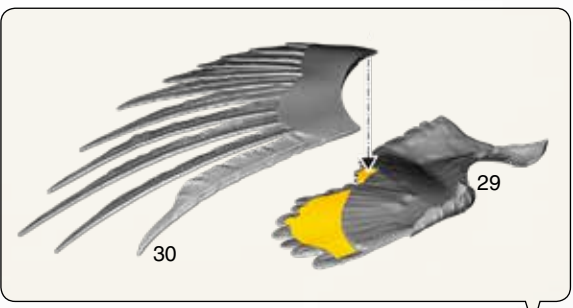
27

26

28



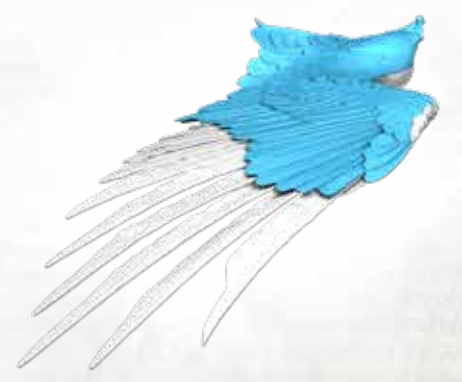
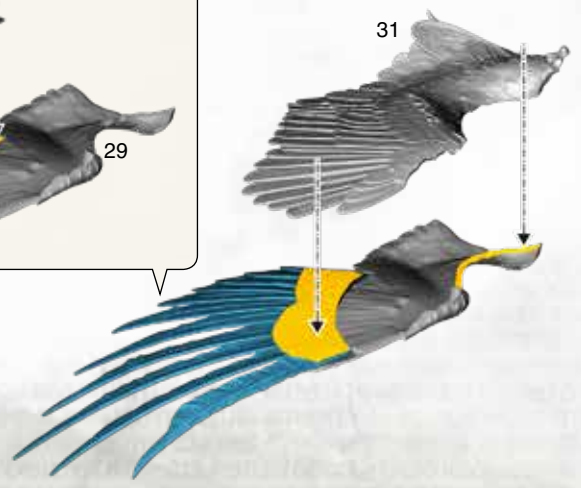
4 a



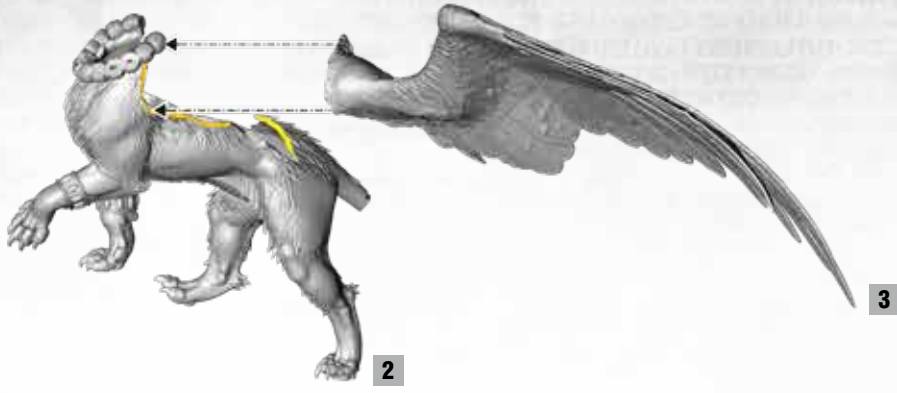
30

29

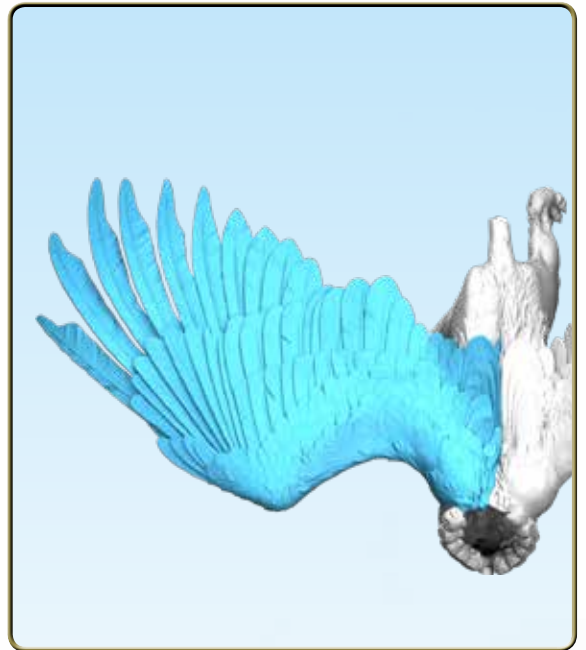
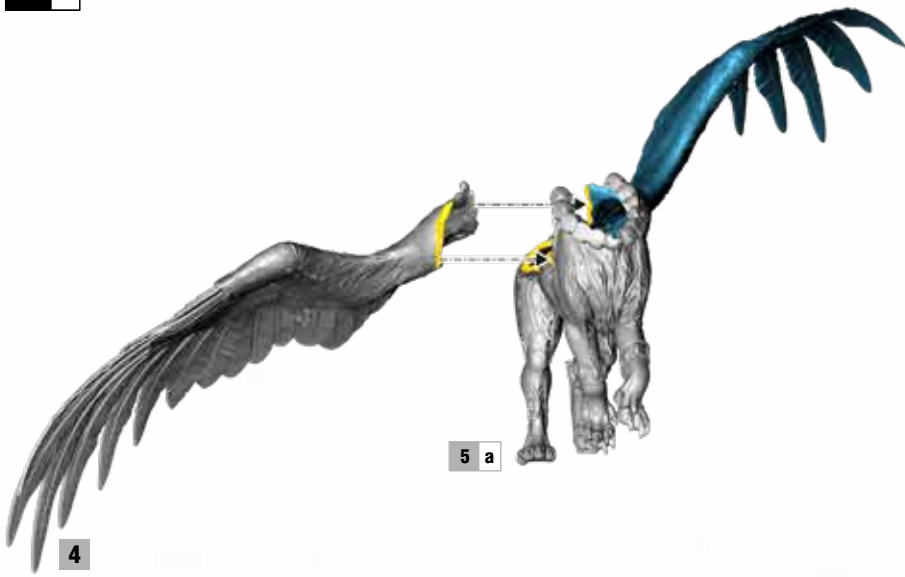
31



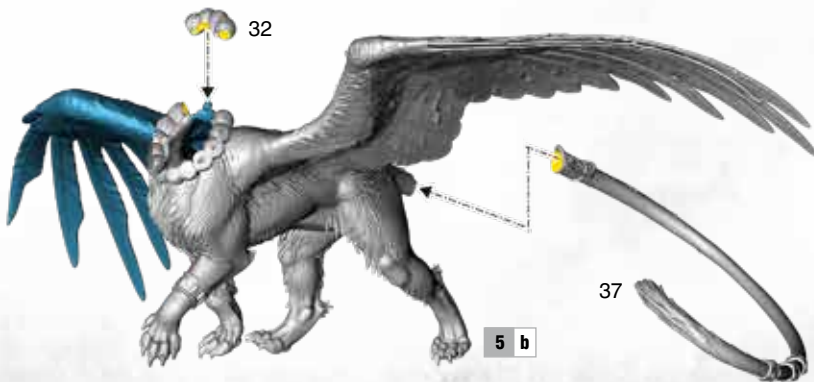
5 a



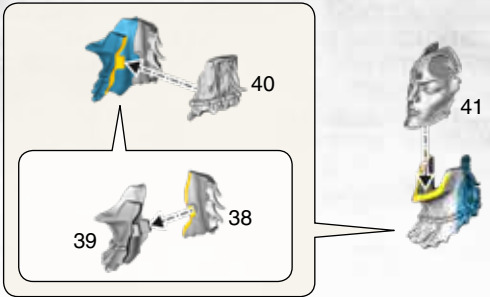
5 b



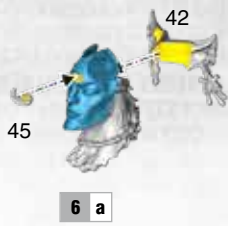
5 c



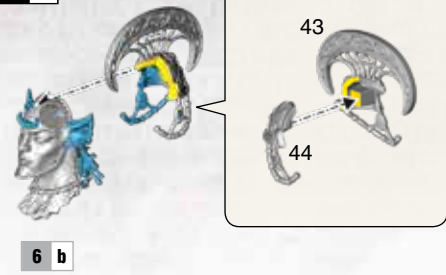
6 a



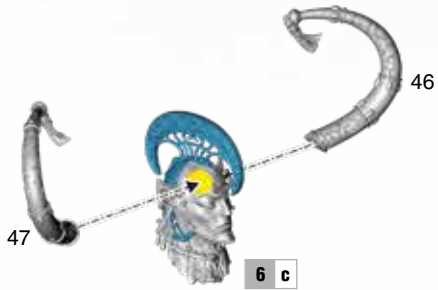
6 b



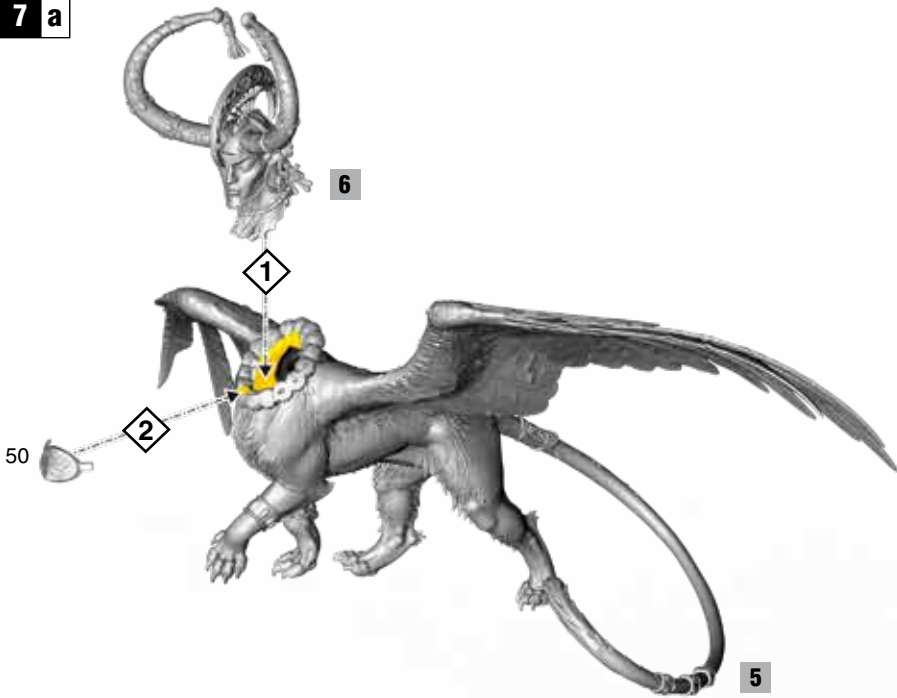
6 c



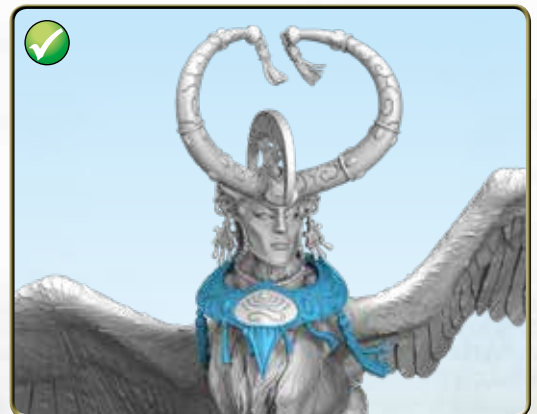
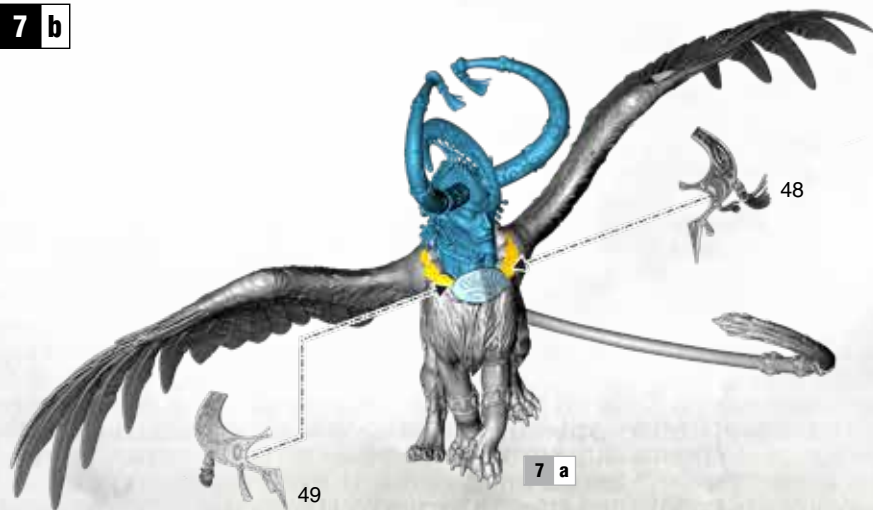
6 d

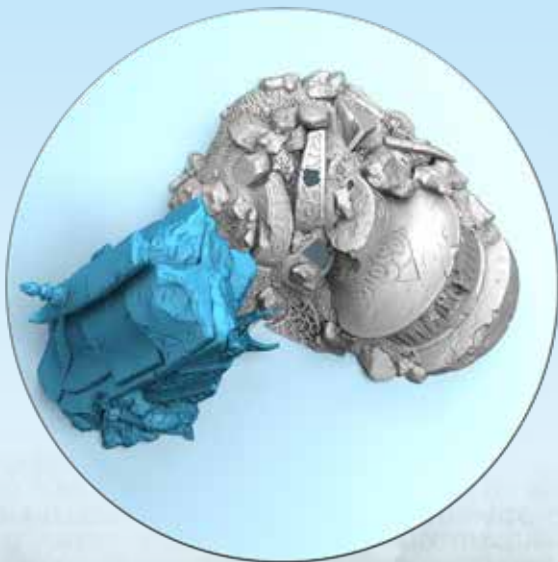
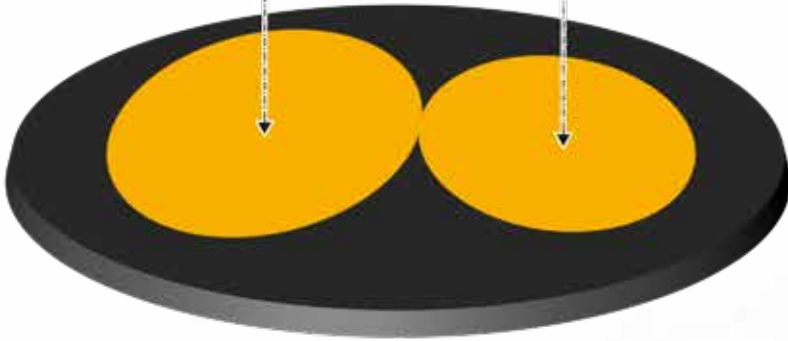
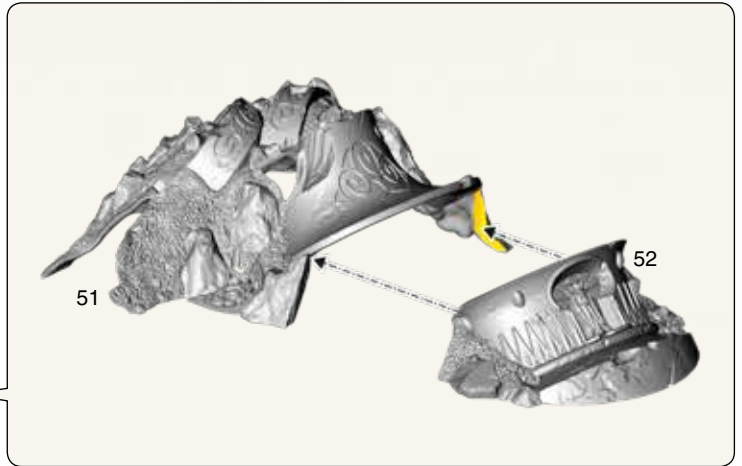
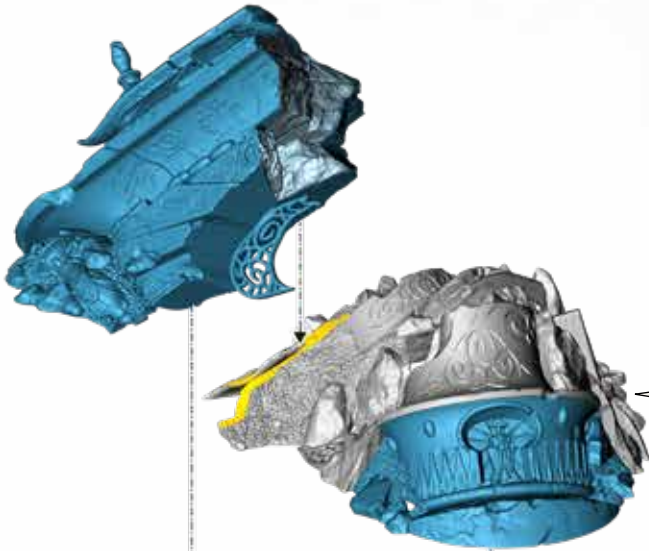
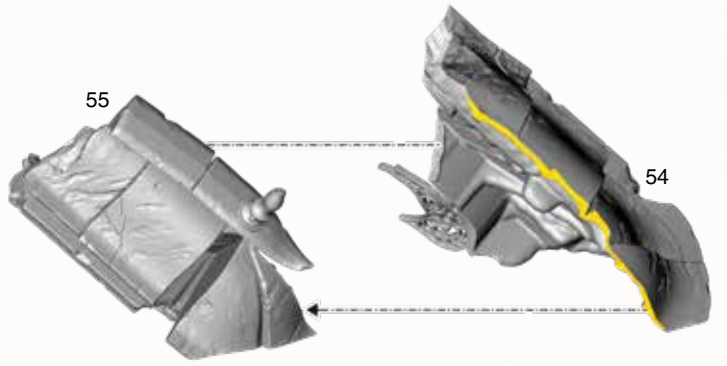
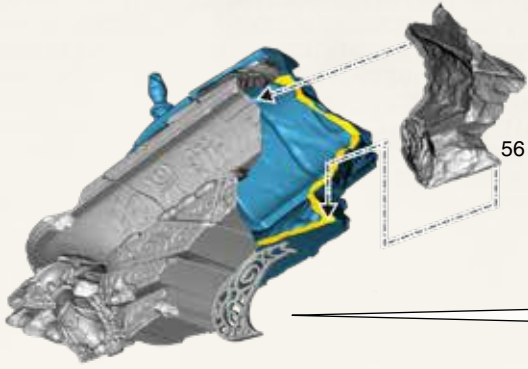


7 a

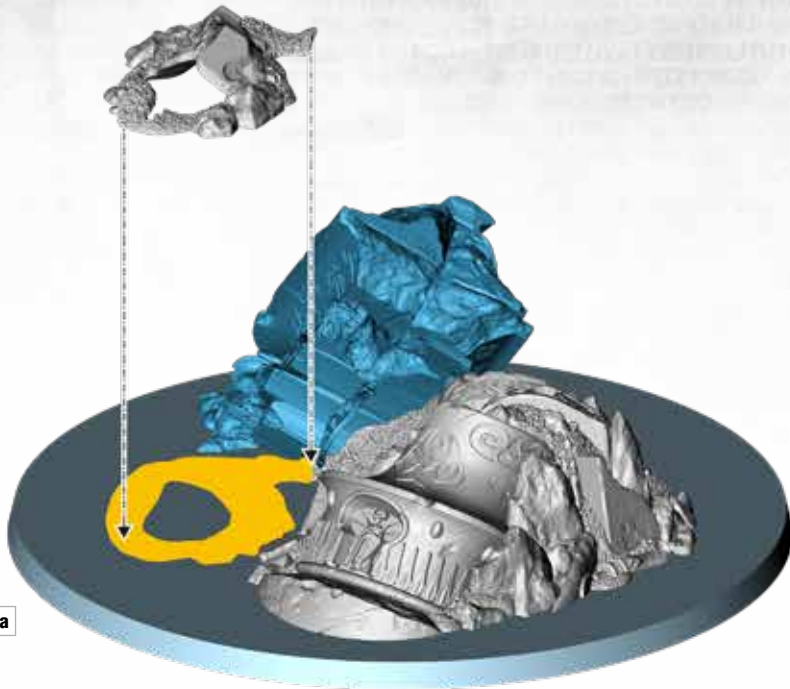


7 b

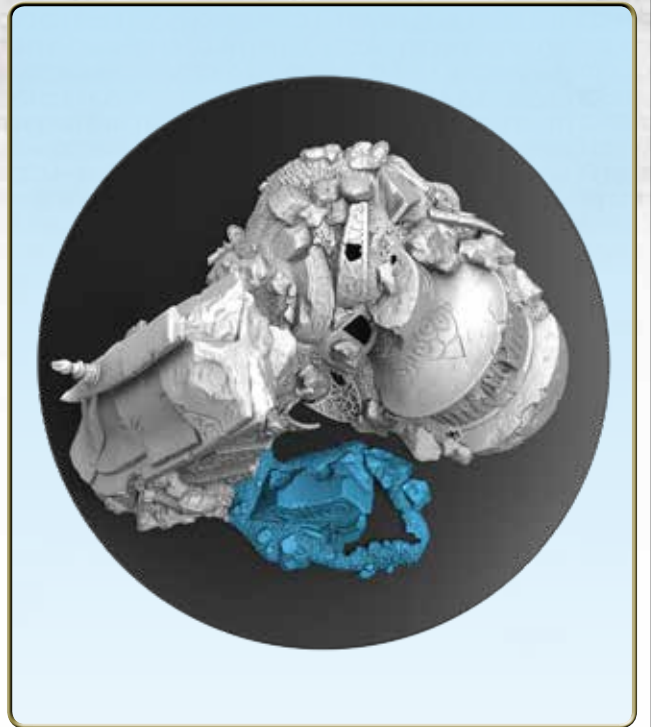




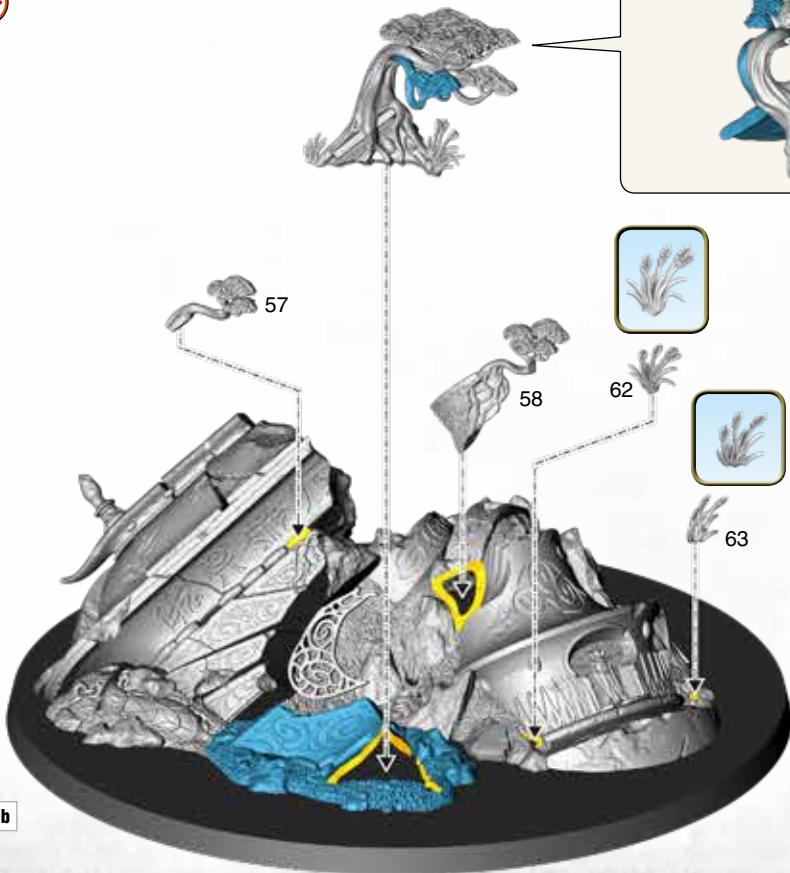
8 b



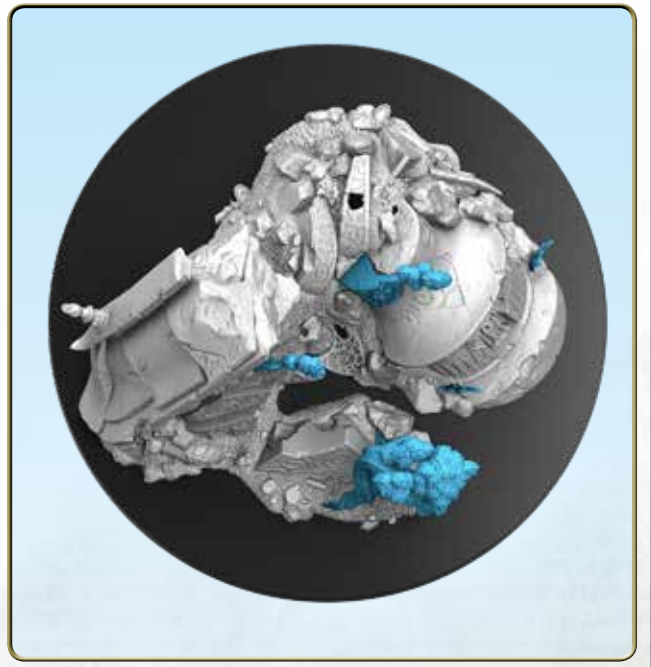
8 a



8 c



8 b



8 d



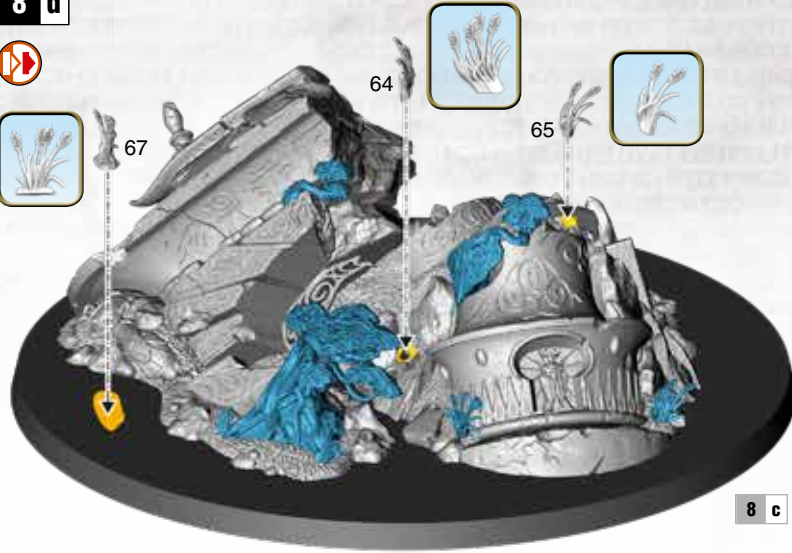
67



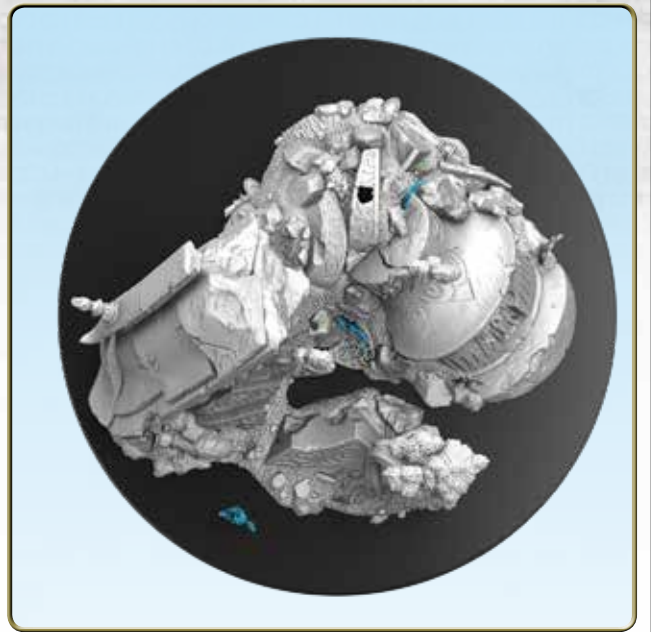
64



65



8 c



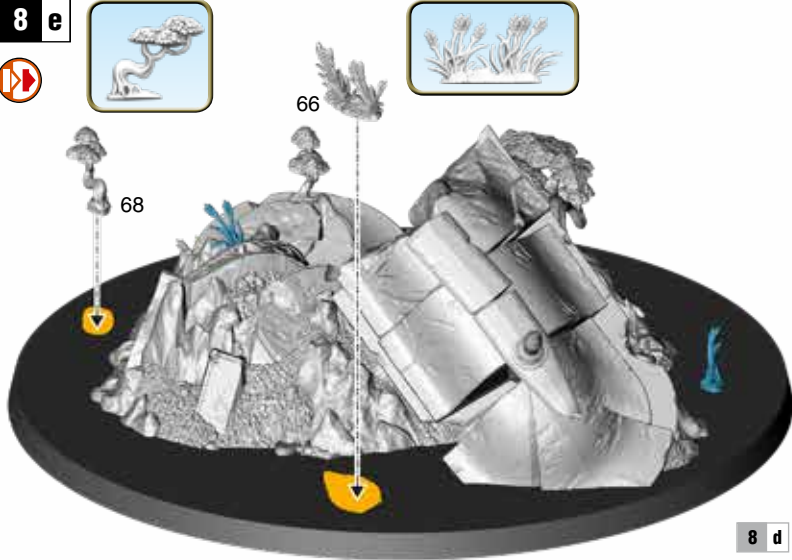
8 e



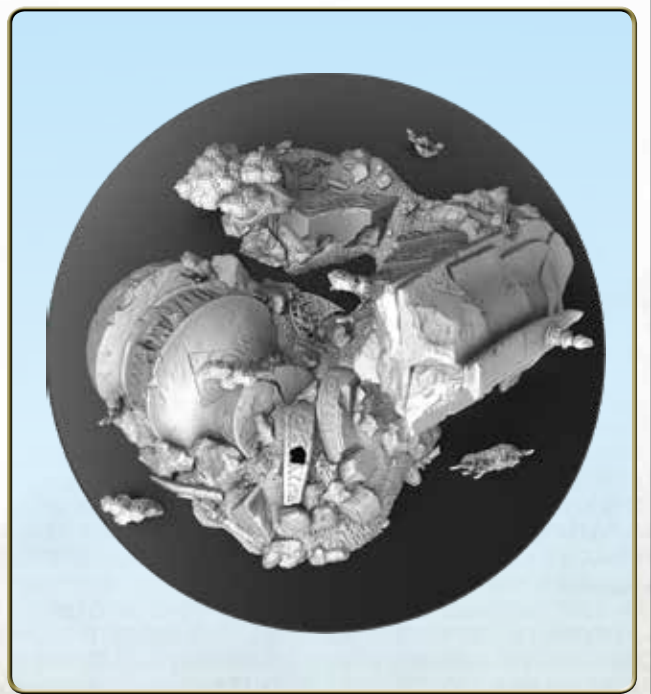
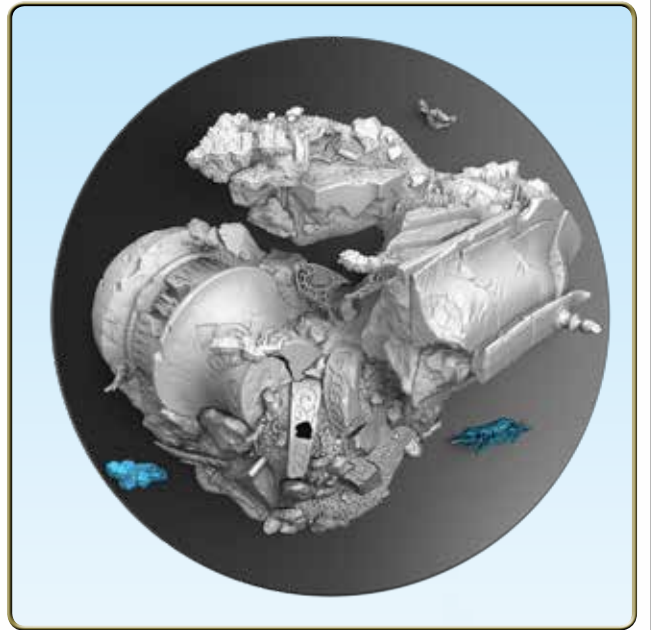
68



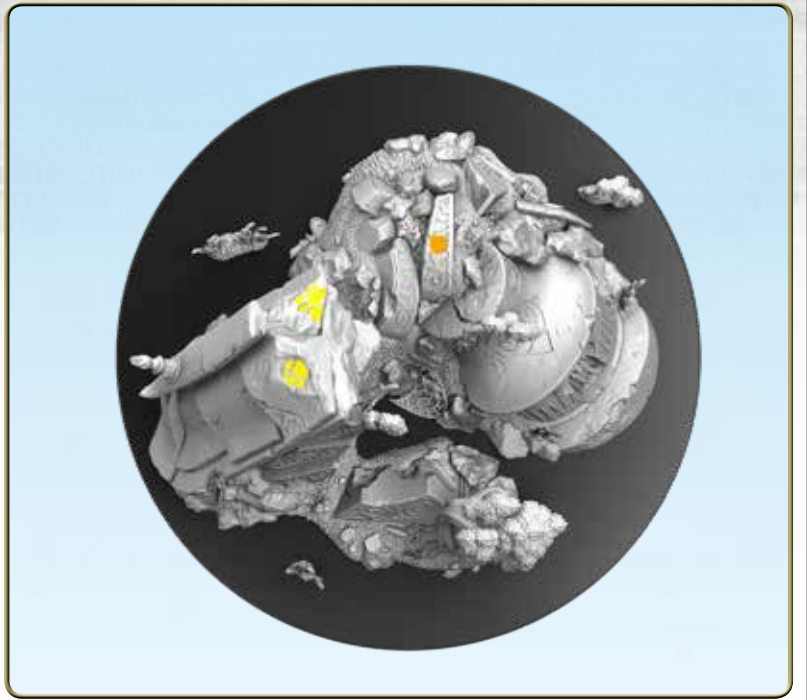
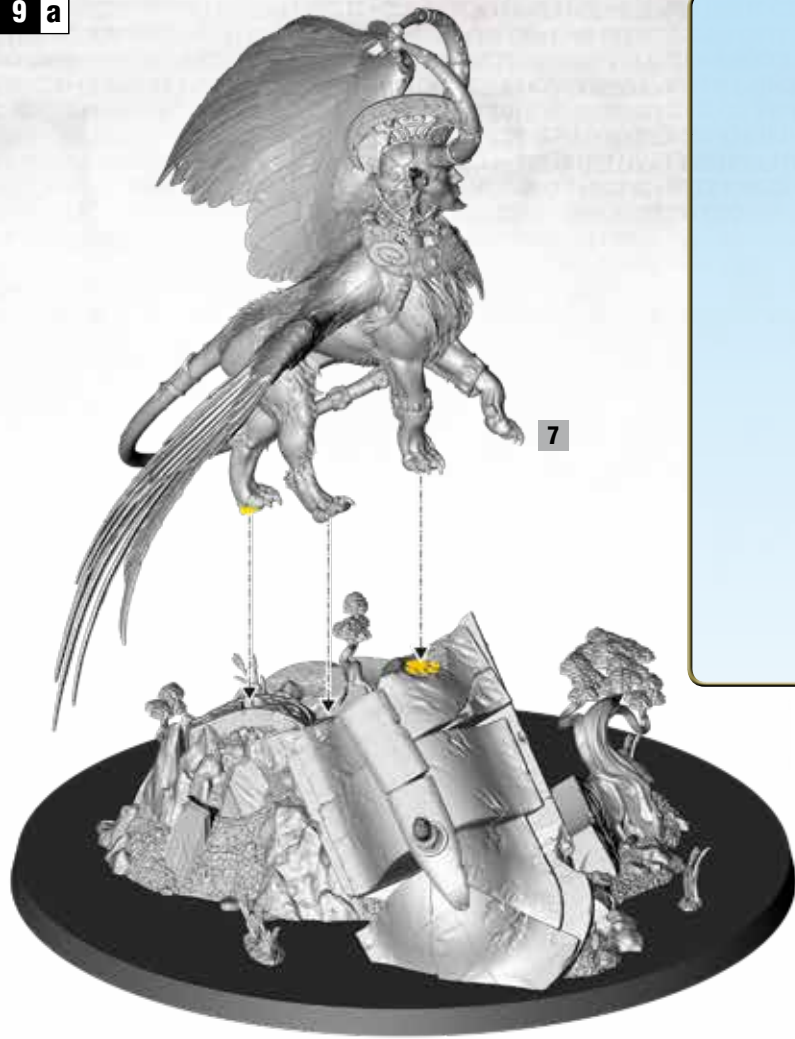
66



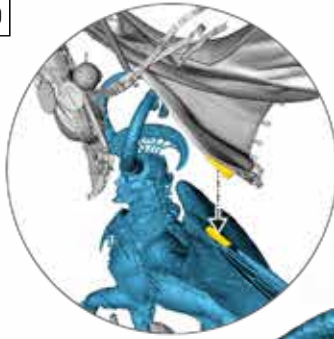
8 d



9 a



9 b



9 a





ARCHMAGE TECLIS

AND CELENNAR, SPIRIT OF HYSH

Teclis is a paragon of magical talent, a deific presence who has only become more powerful since uniting his soul with the lunasphinx Celessnar. Their mastery of light protects the Lumineth armies whilst searing the foe to scattering ashes.

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lunar Staff	18"	1	2+	2+	-3	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword of Teclis	1"	2	4+	2+	-3	D3
Moonbright Talons	1"	☀	3+	3+	-2	2

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Moonbright Talons	Aura of Celessnar
0-4	12"	6	16"
5-7	10"	5	12"
8-10	8"	4	8"
11-13	6"	3	6"
14+	4"	2	4"

DESCRIPTION

Archmage Teclis is a named character that is a single model. He is armed with the Sword of Teclis and the Lunar Staff, and he carries the Discs of the Aeementiri.

CELENNAR: Teclis is accompanied by Celessnar, Spirit of Hysh, who attacks with Moonbright Talons. For rules purposes, Celessnar is treated in the same manner as a mount.

FLY: This model can fly.

ABILITIES

Archmage: When Teclis concentrates deeply enough, not even the most powerful wizards in the Mortal Realms can unbind his spells.

At the start of your hero phase, you must say if this model will cast 1 spell, 2 spells or up to 4 spells. If this model will cast 1 spell, when it attempts to cast that spell, it is automatically cast (do not roll 2D6) and it cannot be unbound.

If this model will cast 2 spells, when it attempts to cast those spells, each is automatically cast with a casting roll of 12 that cannot be modified (do not roll 2D6). Enemy **WIZARDS** can attempt to unbind these spells.

If this model will cast up to 4 spells, when it attempts to cast those spells, each is automatically cast with a casting roll of 10 that cannot be modified (do not roll 2D6). Enemy **WIZARDS** can attempt to unbind these spells.

Aura of Celessnar: The presence of Celessnar grants nearby allies arcane knowledge and insight.

Add 1 to casting, dispelling and unbinding rolls for friendly **LUMINETH REALM-LORDS** units within range of this model's Aura of Celessnar ability. The range of the Aura of Celessnar ability for this model is shown on the damage table above.

Discs of the Aeementiri: Teclis has mastered all four aeementiri disciplines. He carries at his belt magical discs that can cause the realm around him to absorb hostile magic.

In your hero phase, in addition to casting 1, 2 or up to 4 spells, this model can automatically dispel 1 endless spell (do not roll 2D6). In the enemy hero phase, this model can automatically unbind 1 enemy spell (do not roll 2D6).

Seeing Stone of Celessnar: A priceless gift from Celessnar to Teclis, this allows the bearer to see the flow of magic itself – and alter it to his whim.

Each time a friendly unit within range of this model's Aura of Celessnar ability is affected by an endless spell or a spell cast by an enemy **WIZARD**, you can roll a dice. On a 4+, ignore the effects of that spell or endless spell on that unit. Then, pick 1 enemy unit within 18" of that unit. That enemy unit suffers D3 mortal wounds. The range of the Aura of Celessnar ability for this model is shown on the damage table above.

MAGIC

Teclis is a **WIZARD**. The number of spells that he can cast is determined using the Archmage ability on the left. He can attempt to unbind any number of spells in the enemy hero phase. He knows the Arcane Bolt, Mystic Shield, Protection of Teclis and Storm of Searing White Light spells.

Protection of Teclis: Teclis opens his arms wide, creating a field of glowing energy that protects all of his allies that are nearby.

Protection of Teclis has a casting value of 10. If successfully cast, until your next hero phase, roll a dice each time you allocate a wound or mortal wound to a friendly unit wholly within 18" of the caster. On a 5+, that wound or mortal wound is negated. This spell cannot be cast in the same hero phase as Protection of Hysh.

Storm of Searing White Light: Beams of light shoot out from the caster's forehead, cleaving through nearby enemies.

Storm of Searing White Light has a casting value of 10. If successfully cast, roll a dice for each enemy unit within 18" of the caster and visible to them. On a 1, nothing happens. On a 2-4, that unit suffers D3 mortal wounds. On a 5+, that unit suffers D6 mortal wounds.

KEYWORDS

ORDER, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, TECLIS



ARCHMAGE TECLIS

ET CELENNAR, ESPRIT DE HYSH

Teclis est le paragon du talent magique, une présence divine devenue encore plus puissante depuis qu'elle a uni son âme au lunasphinx Ceennar. Sa maîtrise de la lumière protège les armées lumineths tout en réduisant l'ennemi en cendre.

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Bâton Lunaire	18"	1	2+	2+	-3	D6
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Épée de Teclis	1"	2	4+	2+	-3	D3
Serres d'Éclat Lunaire	1"	☀	3+	3+	-2	2

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Mouvement	Serres d'Éclat Lunaire	Aura de Ceennar
0-4	12"	6	16"
5-7	10"	5	12"
8-10	8"	4	8"
11-13	6"	3	6"
14+	4"	2	4"

DESCRIPTION

Archmage Teclis est une figurine individuelle de personnage nommé. Il est armé de l'Épée de Teclis et du Bâton Lunaire, et il porte les Disques des Aelementiri.

CELENNAR: Teclis est accompagné de Ceennar, Esprit de Hysh, qui attaque avec ses Serres d'Éclat Lunaire. En termes de règles, Ceennar est traité de la même manière qu'une monture.

VOL: Cette figurine peut voler.

APTITUDES

Archimage: Quand Teclis se concentre, même les plus puissants sorciers des Royaumes Mortels sont incapables de dissiper ses sortilèges.

Au début de votre phase des héros, vous devez dire si cette figurine va lancer 1 sort, 2 sorts, ou jusqu'à 4 sorts. Si cette figurine lance 1 sort, quand elle tente de le lancer, il est lancé automatiquement (ne jetez pas 2D6) et il ne peut pas être dissipé.

Si cette figurine lance 2 sorts, quand elle tente de les lancer, chaque sort est lancé automatiquement avec un jet de 12 qui ne peut pas être modifié (ne jetez pas 2D6). Les **SORCIERS** ennemis peuvent tenter de les dissiper.

Si cette figurine lance jusqu'à 4 sorts, quand elle tente de les lancer, chaque sort est lancé automatiquement avec un jet de 10 qui ne peut pas être modifié (ne jetez pas 2D6). Les **SORCIERS** ennemis peuvent tenter de les dissiper.

Aura de Ceennar: La présence de Ceennar confère un savoir ésotérique aux alliés proches.

Ajoutez 1 aux jets de lancement, de conjuration et de dissipation pour les unités **LUMINETH REALM-LORDS** amies qui sont à portée de l'aptitude Aura de Ceennar de cette figurine. La portée de l'aptitude Aura de Ceennar pour cette figurine est indiquée dans le tableau de dégâts ci-dessus.

Disques des Aelementiri: Teclis maîtrise les quatre disciplines des aelementiri. Il porte à la ceinture des disques magiques qui ont la propriété de faire absorber la magie hostile par le paysage autour de lui.

À votre phase des héros, en plus de lancer 1, 2 ou jusqu'à 4 sorts, cette figurine peut conjurer automatiquement 1 sort persistant (ne jetez pas 2D6). À la phase des héros adverse, cette figurine peut dissiper automatiquement 1 sort ennemi (ne jetez pas 2D6).

Pierre de Vision de Ceennar: Cadeau inestimable offert à Teclis par Ceennar, cette pierre permet au porteur de voir le flux de la magie – et de le détourner à volonté.

Chaque fois qu'une unité amie à portée de l'aptitude Aura de Ceennar de cette figurine est affectée par un sort persistant ou un sort lancé par un **SORCIER** ennemi, vous pouvez jeter un dé. Sur 4+, ignorez les effets du sort ou sort persistant sur l'unité concernée. Ensuite, choisissez 1 unité ennemie à 18" ou moins de l'unité concernée. L'unité ennemie subit D3 blessures mortelles. La portée de l'aptitude Aura de Ceennar pour cette figurine est indiquée dans le tableau de dégâts ci-dessus.

MAGIE

Teclis est un **SORCIER**. Le nombre de sorts qu'il peut lancer est déterminé par l'aptitude Archimage, à gauche. Il peut tenter de dissiper n'importe quel nombre de sorts à la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique, Protection de Teclis et Blancheur Incandescente.

Protection de Teclis: Teclis ouvre grand les bras, créant un champ d'énergie scintillant qui protège tous ses alliés proches.

Protection de Teclis a une valeur de lancement de 10. S'il est lancé avec succès, jusqu'à votre prochaine phase des héros, jetez un dé chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à une unité amie entièrement à 18" ou moins du lanceur. Sur 5+, la blessure ou blessure mortelle est annulée. Ce sort ne peut pas être lancé à la même phase des héros que Protection de Hysh.

Blancheur Incandescente: Des rayons de lumière jaillissent du front du lanceur, et découpent les ennemis à proximité.

Blancheur Incandescente a une valeur de lancement de 10. S'il est lancé avec succès, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 18" ou moins du lanceur et visible de lui. Sur 1, rien ne se passe. Sur 2-4, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles. Sur 5+, l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles.



ARCHMAGE TECLIS

Y CELENNAR, ESPÍRITU DE HYSH

Teclis es un dechado del talento mágico, una presencia deífica que se ha vuelto más poderosa desde que unió su alma con la esfinge lunar Celessnar. Su dominio de la luz protege a los ejércitos de Lumineth mientras reducen al enemigo a cenizas dispersas.

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Báculo lunar	18"	1	2+	2+	-3	1D6
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Espada de Teclis	1"	2	4+	2+	-3	1D3
Garras lunabrillantes	1"	☀	3+	3+	-2	2

TABLA DE DAÑO			
Heridas sufridas	Movimiento	Garras lunabrillantes	Aura de Celessnar
0-4	12"	6	16"
5-7	10"	5	12"
8-10	8"	4	8"
11-13	6"	3	6"
14+	4"	2	4"

DESCRIPCIÓN

Archmage Teclis es un personaje con nombre que es una miniatura única. Está armado con la Espada de Teclis y el Báculo Lunar, y porta los Discos de los Aelementiri.

CELENNAR: Teclis está acompañado por Celessnar, Espíritu de Hysh, que ataca con sus Garras lunabrillantes. A efectos de reglas, Celessnar se trata de la misma forma que una montura.

VOLAR: Esta miniatura puede volar.

HABILIDADES

Archimago. Cuando Teclis se concentra lo suficiente, ni siquiera los magos más poderosos de los Reinos Mortales pueden disipar sus hechizos.

Al inicio de tu fase de héroe, debes decir si esta miniatura lanzará 1 hechizo, 2 hechizos o hasta 4 hechizos. Si esta miniatura lanza 1 hechizo, cuando intente lanzar ese hechizo se lanzará automáticamente (no hace falta tirar 2D6) y no se puede disipar.

Si esta miniatura lanza 2 hechizos, cuando intente lanzarlos, cada uno se lanzará automáticamente con un resultado de 12 en la tirada de lanzamiento que no se puede modificar (no hace falta tirar 2D6). Los **MAGOS** enemigos pueden intentar disipar estos hechizos.

Si esta miniatura lanza hasta 4 hechizos, cuando intente lanzarlos se lanzarán automáticamente con un resultado de 10 que no se puede modificar (no hace falta tirar 2D6). Los **MAGOS** enemigos pueden intentar disipar estos hechizos.

Aura de Celessnar. La presencia de Celessnar otorga a los aliados cercanos conocimiento arcano y perspicacia.

Suma 1 a las tiradas de lanzamiento, dispersión y disipación de hechizos de las unidades

LUMINETH REALM-LORDS amigas que estén dentro del alcance de la habilidad Aura de Celessnar de esta miniatura. El alcance de la habilidad Aura de Celessnar de esta miniatura figura arriba en la tabla de daño.

Discos de los Aelementiri. Teclis ha perfeccionado las cuatro disciplinas aelementiri. En su cinturón lleva discos Magiaal que hacen que el reino a su alrededor absorba la magia hostil.

En tu fase de héroe, además de lanzar 1, 2 o hasta 4 hechizos, esta miniatura puede disipar automáticamente 1 hechizo permanente (no tires 2D6).

En la fase de héroe enemiga, esta miniatura puede disipar automáticamente 1 hechizo enemigo (no hace falta tirar 2D6).

Ver la piedra de Celessnar. Un regalo valioso de Celessnar a Teclis, que permite al portador ver el flujo mágico y alterarla a su antojo.

Cada vez que una unidad amiga dentro del alcance de la habilidad Aura de Celessnar de esta miniatura se vea afectada por un hechizo permanente o un hechizo lanzado por un **MAGO** enemigo, tira un dado; con un resultado de 4+, ignora los efectos del hechizo u hechizo permanente sobre esa unidad. A continuación, elige 1 unidad enemiga a 18" o menos de esa unidad; esa unidad enemiga sufre 1 D3 heridas mortales. El alcance de la habilidad Aura de Celessnar para esta miniatura figura arriba en la tabla de daño.

MAGIA

Teclis es un **MAGO**. El número de hechizos que puede lanzar se determina usando la habilidad Archimago de la primera columna. Puede intentar disipar cualquier cantidad de hechizos en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico, Protección de Teclis y Tormenta de luz blanca cegadora.

Protección de Teclis. Teclis abre mucho los brazos, creando un campo de energía brillante que protege a todos sus aliados cercanos.

Protección de Teclis tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, hasta tu próxima fase de héroe tira un dado cada vez que asignes una herida o herida mortal a una unidad amiga a 18" o menos del lanzador; con un 5+, esa herida o herida mortal se ignora. Este hechizo no se puede lanzar en la misma fase de héroe que Protección de Hysh.

Tormenta de luz blanca cegadora. Rayos de luz salen disparados de la frente del lanzador, atravesando a los enemigos próximos.

Tormenta de luz blanca cegadora tiene un valor de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, tira un dado por cada unidad enemiga a 18" o menos del lanzador y visible para ellos; con un 1, no sucede nada; con un 2-4, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales, y con un 5+ esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.



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 Celennar vereinigt hat. Ihre Meisterschaft des Lichts schützt die Lumineth-Armeen, während sie den Feind zu Asche verbrennt.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Mondstab	18"	1	2+	2+	-3	W6
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwert des Teclis	1"	2	4+	2+	-3	W3
Mondglanzkrallen	1"	☀	3+	3+	-2	2

SCHADENSTABELLE			
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Mondglanzkrallen	Celennars 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"

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 Reichweite der Fähigkeit *Celennars Aura* dieses Modells ist in der Schadenstabelle oben 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 oben angegeben.

MAGIE

Teclis ist ein **ZAUBERER**. Die Anzahl der Zauber, die er wirken kann, hängt ab von der Fähigkeit Erzmagier links. Er kann in der gegnerischen Heldenphase eine beliebige Anzahl Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild*, *Teclis' Schutz* und *Sturm sengend weißen Lichts*.

Teclis' Schutz: Teclis breitet die Arme weit aus und erschafft ein Feld leuchtender Energie, das ihn und seine Verbündeten in der Nähe schützt.

Teclis' Schutz hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wirf bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel, wenn du einer befreundeten Einheit, die sich vollständig innerhalb von 18" um den Zaubernden befindet, eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Dieser Zauber kann nicht in derselben Heldenphase gewirkt werden wie *Schutz von Hysh*.

Sturm sengend weißen Lichts: Lichtstrahlen schießen aus der Stirn des Zaubernden und spalten nahe Feinde.

Sturm sengend weißen Lichts hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wirf für jede feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden, die für ihn sichtbar ist, einen Würfel. Bei einer 1 passiert nichts. Bei 2-4 erleidet die Einheit W3 tödliche Verwundungen. Bei 5+ erleidet die Einheit W6 tödliche Verwundungen.



ARCHMAGE TECLIS

E CELENNAR, SPIRITO DI HYSH

Teclis è l'archetipo del talento magico, una presenza divina divenuta ancor più potente da quando ha unito la sua anima alla sfige lunare Celessnar. La loro padronanza della luce protegge le armate dei Lumineth e riduce in cenere i nemici.

ARMI DA TIRO	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Bastone Lunare	18"	1	2+	2+	-3	D6
ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Spada di Teclis	1"	2	4+	2+	-3	D3
Artigli di luce lunare	1"	☼	3+	3+	-2	2

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Movimento	Artigli di luce lunare	Aura di Celessnar
0-4	12"	6	16"
5-7	10"	5	12"
8-10	8"	4	8"
11-13	6"	3	6"
14+	4"	2	4"

DESCRIZIONE

L'Archmage Teclis è un personaggio con nome e un singolo modello. È armato con la Spada di Teclis e il Bastone Lunare, e porta con sé i dischi degli aelementiri.

CELENNAR: Teclis è accompagnato da Celessnar, Spirito di Hysh, che attacca con artigli di luce lunare. Ai fini delle regole Celessnar è considerata allo stesso modo di una cavalcatura.

VOLO: questo modello può volare.

ABILITÀ

Arcimago: quando Teclis si concentra profondamente, nemmeno i maghi più potenti dei Reami Mortali possono dissipare i suoi incantesimi.

All'inizio della tua fase degli eroi devi dichiarare se questo modello lancerà 1 incantesimo, 2 incantesimi oppure fino a 4 incantesimi. Se questo modello lancerà 1 incantesimo, quando tenta di lanciare quell'incantesimo esso viene lanciato automaticamente (non tirare 2D6) e non può essere dissipato.

Se questo modello lancerà 2 incantesimi, quando tenta di lanciare quegli incantesimi, ciascuno viene lanciato automaticamente come se avesse un tiro per lanciare pari a 12 che non può essere modificato (non tirare 2D6). I **MAGHI** nemici possono tentare di dissipare questi incantesimi.

Se questo modello lancerà fino a 4 incantesimi, quando tenta di lanciare quegli incantesimi, ciascuno viene lanciato automaticamente come se avesse un tiro per lanciare pari a 10 che non può essere modificato (non tirare 2D6). I **MAGHI** nemici possono tentare di dissipare questi incantesimi.

Aura di Celessnar: la presenza di Celessnar conferisce agli alleati vicini conoscenze e abilità arcane.

Aggiungi 1 ai tiri per lanciare, dissipare e disperdere incantesimi delle unità di **LUMINETH REALM-LORDS** amiche entro la gittata dell'abilità Aura di Celessnar di questo modello. La gittata dell'abilità Aura di Celessnar di questo modello è mostrata nella tabella dei danni in alto.

Dischi degli Aeementiri: Teclis ha padroneggiato tutte e quattro le discipline aeementiri. Porta alla cintura dei dischi magici che possono far assorbire le magie ostili dal reame che lo circonda.

Nella tua fase degli eroi, in aggiunta a lanciare 1, 2 o fino a 4 incantesimi, questo modello può disperdere automaticamente 1 incantesimo persistente (non tirare 2D6). Nella fase degli eroi nemica questo modello può dissipare automaticamente 1 incantesimo nemico (non tirare 2D6).

Pietra della Visione di Celessnar: questo dono inestimabile di Celessnar a Teclis permette al portatore di vedere il flusso della magia e alterarlo a proprio piacimento.

Puoi tirare un dado ogni volta che un'unità amica entro la gittata dell'abilità Aura di Celessnar di questo modello viene influenzata da un incantesimo persistente o da un incantesimo lanciato da un **MAGO** nemico. Con 4+ ignora gli effetti di quell'incantesimo o incantesimo persistente su quell'unità. Poi scegli 1 unità nemica entro 18" da quell'unità. Quell'unità nemica subisce D3 ferite mortali. La gittata dell'abilità Aura di Celessnar di questo modello è mostrata nella tabella dei danni in alto.

MAGIA

Teclis è un **MAGO**. Il numero di incantesimi che può lanciare è determinato usando l'abilità Arcimago a sinistra. Può tentare di dissipare un qualsiasi numero di incantesimi nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico, Protezione di Teclis e Tempesta di Luce Bianca Ustionante.

Protezione di Teclis: Teclis spalanca le braccia e crea un campo di energia lucente che protegge gli alleati nelle vicinanze.

Protezione di Teclis ha un valore di lancio di 10. Se lanciato con successo, fino alla tua fase degli eroi successiva tira un dado ogni volta che assegni una ferita o una ferita mortale a un'unità amica interamente entro 18" dal lanciatore. Con 5+ quella ferita o ferita mortale viene negata. Questo incantesimo non può essere lanciato nella stessa fase degli eroi di Protezione di Hysh.

Tempesta di Luce Bianca Ustionante: raggi di luce saettano dalla fronte del lanciatore e fanno a pezzi i nemici nelle vicinanze.

Tempesta di Luce Bianca Ustionante ha un valore di lancio di 10. Se lanciato con successo, tira un dado per ogni unità nemica entro 18" dal lanciatore e visibile ad esso. Con 1 non accade nulla. Con 2-4 quell'unità nemica subisce D3 ferite mortali. Con 5+ quell'unità nemica subisce D6 ferite mortali.

KEYWORDS

ORDINE, AELEF, LUMINETH REALM-LORDS, MOSTRO, EROE, MAGO, TECLIS



games-workshop.com

Games Workshop Limited, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS, UK
© Copyright Games Workshop Limited 2020.

