



• TRUPPENSCHRIFTRÖLLE •

VORTEMIS DER ALLSEHENDE



Vortemis hat die Fäden des Schicksals bereits maßgeblich im Sinne des Tzeentch beeinflusst. Die Spione seines Arcanite-Kults treiben seit Jahrhunderten ihr Unwesen in Shadepire, und ebenso lange arbeitet er bereits daran, Nagash zu unterminieren.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Runenstab des Tzeentch	18"	1	3+	4+	-	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Runenstab des Tzeentch	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Vortemis der Allsehende ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Runenstab des Tzeentch bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Von Magie berührt: *Magister sind auf magische Energien eingestimmt wie sonst niemand.*

Ist der erste Zauberwurf für dieses Modell in einer Heldenphase ein Pasch (egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wird), darf dieses Modell in dieser Phase einen weiteren Zauber zu wirken versuchen.

MAGIE

Vortemis der Allsehende ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Magischer Einblick*.

Magischer Einblick: *Erinnerung wird Echo, Echo Resonanz, Resonanz neu geschaffene Wirklichkeit.*

Magischer Einblick hat einen Zauberwert von 5. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, erhältst du 1 zusätzlichen Befehlspunkt. Der zusätzliche Befehlspunkt darf nur eingesetzt werden, um dieses Modell die Befähigung *Im Laufschrift, Vorwärts zum Sieg* oder *Ermutigende Gegenwart* einsetzen zu lassen.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, STERBLICH, TZEENTCH, ARCANITE, HELD, WIZARD, MAGISTER, VORTEMIS DER ALLSEHENDE

NIGHTVAULT EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Vortemis der Allsehende	1	1	220	Vortemis der Allsehende ist ein Anführer.	Einzigartig. Diese Einheiten müssen für insgesamt 220 Punkte gemeinsam gewählt werden, sind aber eigenständige Einheiten.
Augen der Neun	4	4			



• TRUPPENSCHRIFTRÖLLE •

AUGEN DER NEUN



Die Augen der Neun sind Handlanger der Gaunt Summoners. Sie suchen Artefakte, die von der Magie der Reiche durchwirkt sind, um sie mit der Macht des Tzeentch zu korrumpierten magischen Ankern zu machen, um die Silberzitadellen in der Realität zu halten.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Magische Flammen (Blue Horror)	14"	1	4+	4+	-	1
Magische Flammen (Brimstone Horror)	12"	2	5+	5+	-	1
Hexerischer Blitz	12"	1	5+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Verfluchte Klinge	1"	1	4+	4+	-	1
Wilde Großklinge	1"	1	4+	4+	-1	2
Bösartiger Schnabel	1"	1	4+	5+	-	1
Krallenhände (Blue Horror)	1"	1	5+	5+	-	1
Krallenhände (Brimstone Horrors)	1"	2	5+	6+	-	1

BESCHREIBUNG

Die Augen der Neun sind eine Einheit aus 4 Modellen. Narvia und Turosh sind mit je einer Verfluchten Klinge und Hexerischen Blitzen bewaffnet und Turosh trägt zusätzlich einen Arcanite-Schild. K'charik ist mit einer Wilden Großklinge und einem Bösartigen Schnabel bewaffnet. Der Blue Horror ist mit Krallenhänden und Magischen Flammen bewaffnet.

K'CHARIK: Addiere 1 zu K'chariks Wundenwert.

FÄHIGKEITEN

Arcanite-Schild: Ein Arcanite-Schild wird durch einen Zauber geschützt, der Attacken abwehrt.

Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du einem Modell mit Arcanite-Schild eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Teilen: Wenn der Blue Horror der Augen der Neun getötet wird, verwandelt er sich in ein Paar Brimstone Horrors.

Wird der Blue Horror dieser Einheit getötet, stellst du, bevor er aus dem Spiel genommen wird, 1 Brimstone-Horror-Modell innerhalb von 1" um den getöteten Blue Horror auf. Dann entferne den getöteten Blue Horror aus dem Spiel. Der Brimstone Horror ist mit Krallenhänden und Magischen Flammen bewaffnet.

SCHLÜSSELWÖRTER CHAOS, TZEENTCH, AUGEN DER NEUN

NIGHTVAULT EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Vortemis der Allsehende	1	1	220	Vortemis der Allsehende ist ein Anführer.	Einzigartig. Diese Einheiten müssen für insgesamt 220 Punkte gemeinsam gewählt werden, sind aber eigenständige Einheiten.
Augen der Neun	4	4			