

TRUPPENSCHRIFTROLLE CYRENI FINSTERMEER

NAHKAMPFWAFFEN

Cyrenis Stab

Reichw.

1"

Attacken

3

Treffen

4+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

2

Cyreni Finstermeer ist mit Cyrenis Stab bewaffnet.

ZAUBERER: Diese Einheit kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen.

Augenblicklicher Strudel: *Cyreni stößt ihren Stab in den Boden und setzt ihre Macht über die See ein, um einen Strudel zu erzeugen, der den Feind erfasst.*

Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Angriffsphase deines Gegners ansagen, dass Cyreni einen Strudel heraufbeschwört. Wenn du dies tust, wähle 1 feindliche Einheit innerhalb von 12" um diese Einheit und wirf einen Würfel. Bei 4+ wirf in dieser Phase bei jedem Angriffswurf für jene Einheit 1 Würfel weniger, bis zu einem Minimum von 1 Würfel.

Reiter der Gezeiten: *Mit einem Wort und einer Geste beschwört Cyreni eine elementare Flut, die über das Schlachtfeld wogt und sie und ihre Gefährten mit sich trägt.*

Reiter der Gezeiten ist ein Zauber mit Zauberwert 6 und Reichweite 12". Wird er erfolgreich gewirkt, kannst du 1 befreundete **CYRENIS-SCHNEIDEN**-Einheit wählen, die vollständig in Reichweite um die Zaubernde und für sie sichtbar ist. Entferne als Erstes diese Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf dem Schlachtfeld auf. Hast du eine befreundete **CYRENIS-SCHNEIDEN**-Einheit gewählt, entferne dann jene Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie innerhalb von 1" um diese Einheit und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf dem Schlachtfeld auf.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, TIEFENVOLK DER IDONETH, AELF, IONRACH, HELD, ZAUBERER, ISHARANN, FLUTRUFER, CYRENI FINSTERMEER

TRUPPENSCHRIFTROLLE CYRENIS SCHNEIDEN

NAHKAMPFWAFFEN

Lanmari-Waffen

Reichw.

2"

Attacken

3

Treffen

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

1

Cephanyrs Tentakel

2"

6

4+

3+

-

2

Die Modelle von Cyrenis Schneiden sind Renglaith, Alathyrr und Cephanyr. Renglaith und Alathyrr sind jeweils mit Lanmari-Waffen bewaffnet. Cephanyr ist mit Cephanyrs Tentakeln bewaffnet.

Lauernde Präsenz: *Nebelschwaden verbergen Cephanyr und bedrohliche Schatten legen sich über ihn.*

Solange diese Einheit Cephanyr enthält, wird in jeder Phase die erste Verwundung oder tödliche Verwundung, die dieser Einheit zugefügt wird, verhindert.

Phasantinte: *Cephanyr stößt eine Tintenwolke aus, schwarz wie die Abgründe der Tiefsee, die den Feind umfängt und Verwirrung sät.*

Solange diese Einheit Cephanyr enthält, kannst du zu Beginn der Nahkampfphase 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit wählen und einen Würfel werfen. Bei 4+ gilt für jene Einheit bis zum Ende der Phase der Zuletzt-zuschlagen-Effekt.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, TIEFENVOLK DER IDONETH, AELF, IONRACH, CYRENIS SCHNEIDEN

TIEFENVOLK DER IDONETH (OKTOBER 2023)

SCHRIFTROLLE	GRÖSSE	PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN	BASEGRÖSSE
Cyreni Finstermeer	1	180	Anführer	Nicht verstärkbar, einzigartig. Diese Einheiten müssen zusammen gewählt werden, sind aber separate Einheiten.	32 mm [3], 40 mm [1]
Cyrenis Schneiden	3				