

<p>SODERREGEL: EINSCHLEICHEN</p> <p>1-5: Geweihter startet nur mit 1LE. 6-10: Nach Aufstellung der Einheiten darf seine Seite noch eine Einheit umplazieren. 10-15: Der Geweihte darf sich ein Artefakt/Elixier des Gegners aussuchen. Sein Maximum darf dabei auch überschritten werden. 16-20: Für jede gegnerische Einheit wird ein W20 geworfen, bei einer 20 startet sie mit einem Modell weniger. Typ: Phex Einschr.: nur 1 mal pro Seite einsetzbar.</p> <p>6</p>	<p>PHEX</p> 
<p>STERZENSTAUB</p> <p>Der Geweihte kann 10 Runden lang nur noch im Nah- und Fernkampf getroffen werden, wenn ein Angreifer ein ungerades Wurf Ergebnis unter dem Mindestwurf erzielt.</p> <p>Typ: Phex Wirkdauer: sofort Reichweite: G</p> <p>2</p>	<p>PHEX</p> 
<p>WEG DES FUCHSES</p> <p>Die gesegnete Figur erhält das Talent "Wildnisgang" und darf sich durch eigene und gegnerische Figuren hindurchbewegen, jedoch nicht auf diesen stehen bleiben. Das Lösen aus dem Nahkampfkontakt gelingt ihr automatisch und verbraucht keine Bewegungspunkte.</p> <p>Typ: Phex Wirkdauer: sofort Reichweite: B</p> <p>1</p>	<p>PHEX</p> 
<p>PHEXENS STERNENWURF</p> <p>Der Geweihte ruft einen Wurfstern des Phex herbei und schleudert ihn auf ein Ziel innerhalb von 20cm. Das Ziel muss im Fernkampf angreifbar sein. Es wird automatisch getroffen und erleidet einen TP geweihten Schaden.</p> <p>Typ: Phex Wirkdauer: sofort Reichweite: 20 cm</p> <p>2</p>	<p>PHEX</p> 

Weiteres Material unter <http://www.armalionschlacht.de/>