



Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

**[BuildInstructions.com](http://BuildInstructions.com)**

# EVOCATORS ON CELESTIAL DRACOLINES





• 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 AUFRERKSAM 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



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- 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



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montage
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



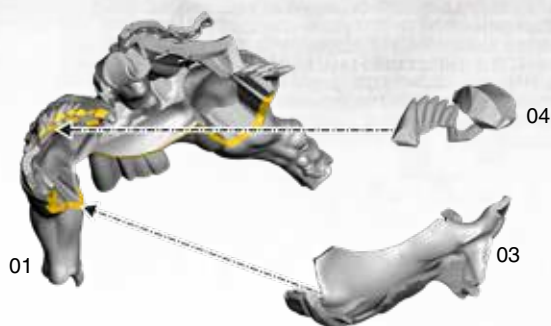
- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



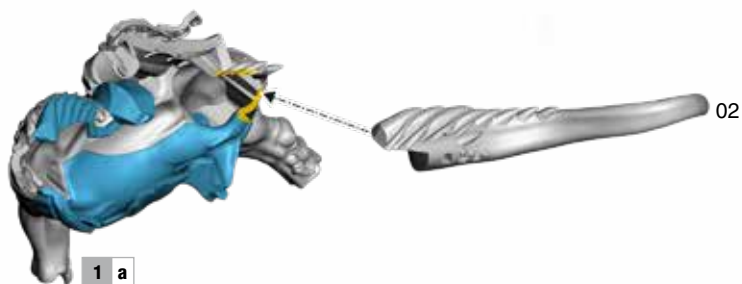
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

# 1 DRACOLINE 1

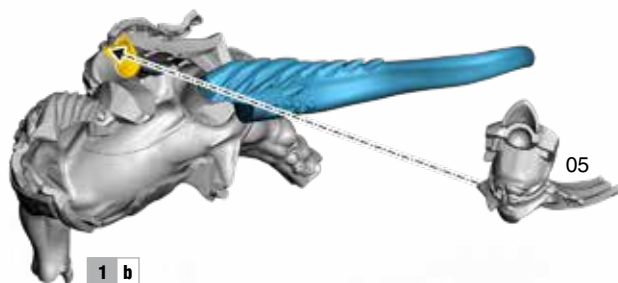
1 a



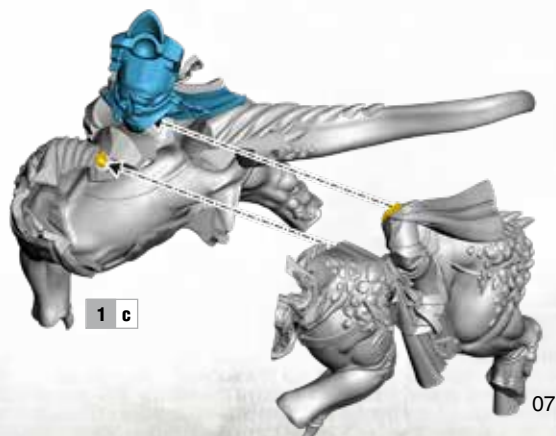
1 b



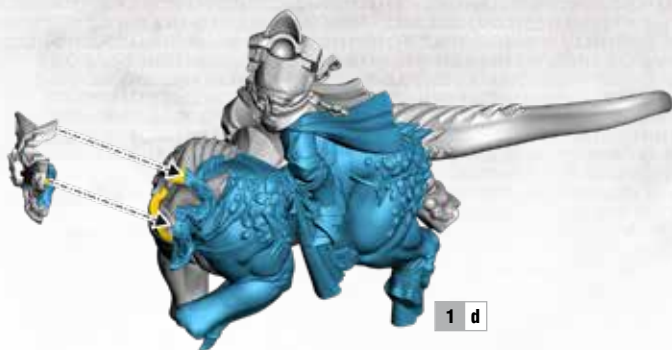
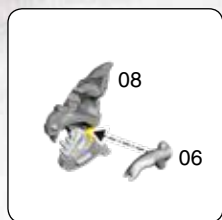
1 c



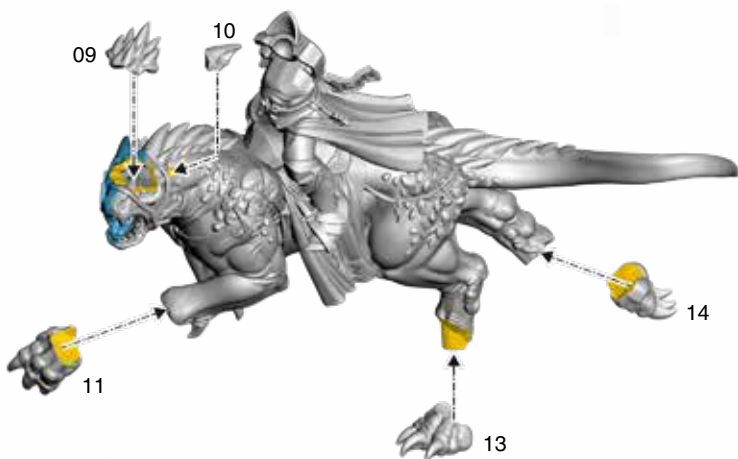
1 d



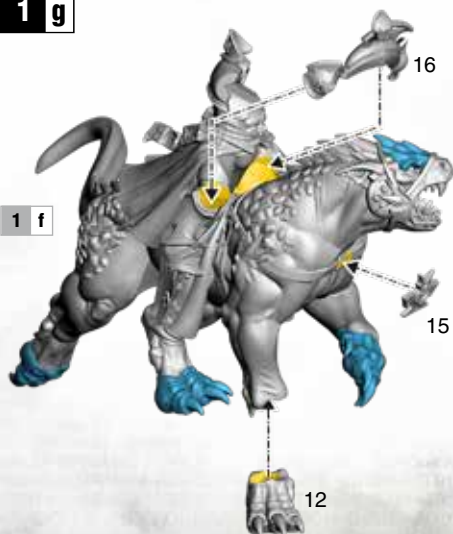
**1 e**



**1 f**



**1 g**







- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSION QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

## LORD-ARCANUM ON CELESTIAL DRACOLINE

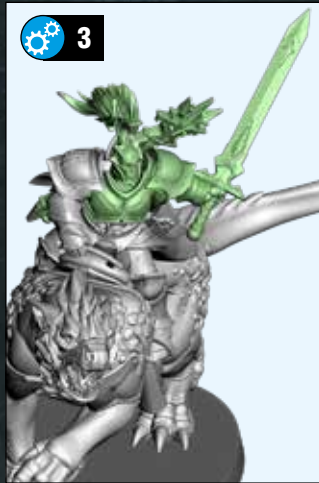
2



## EVOCATOR ON CELESTIAL DRACOLINE

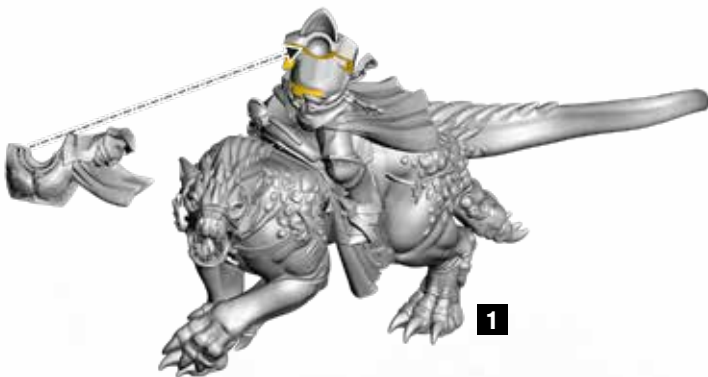


3



### 2 a LORD-ARCANUM ON CELESTIAL DRACOLINE

25

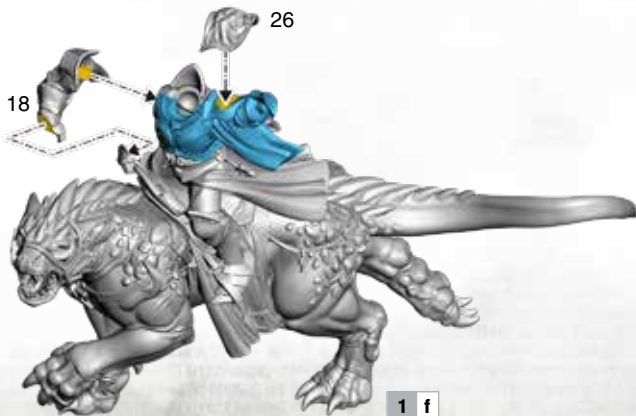


1

### 2 b

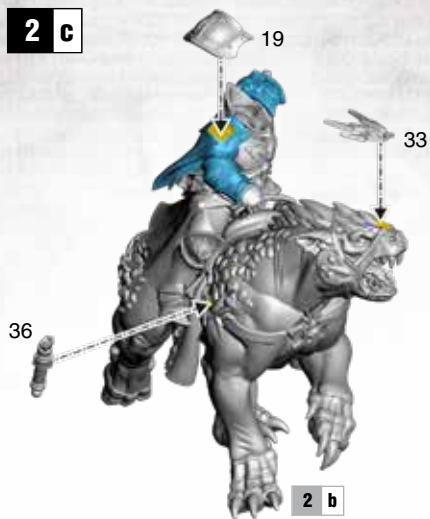
18

26

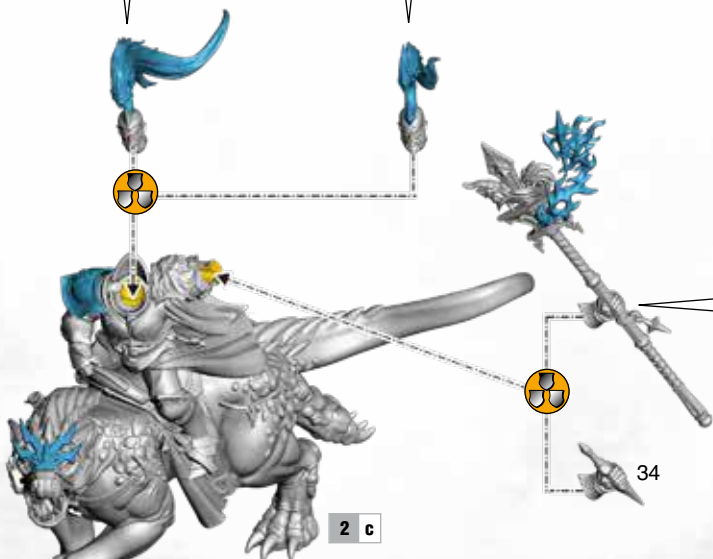
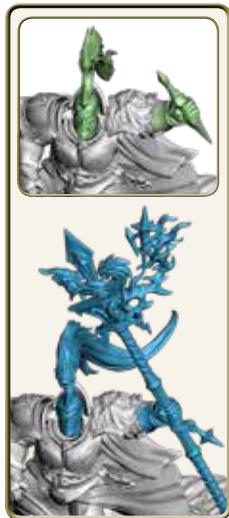
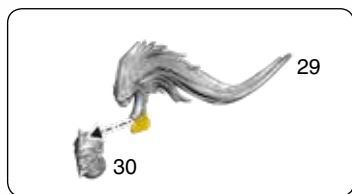


1 f

2 c



2 d

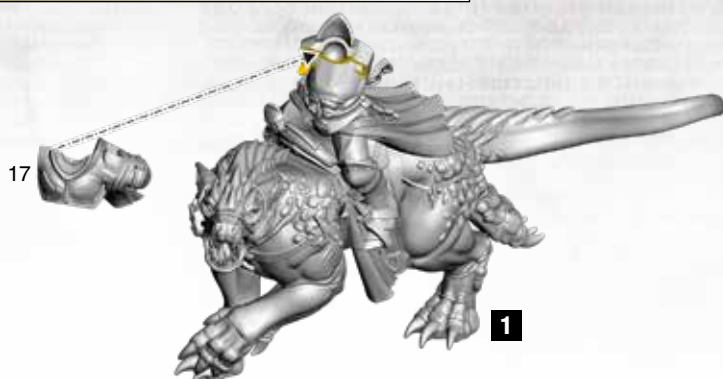


2 e

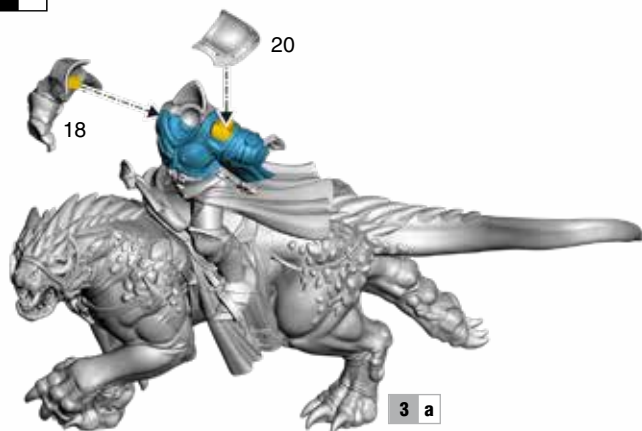




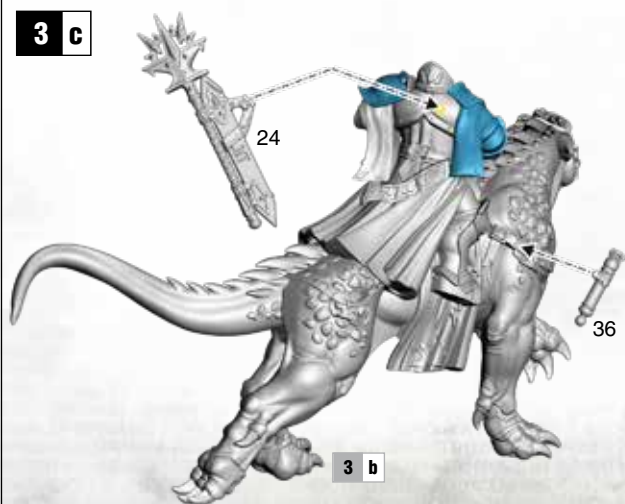
**3 a** EVOCATOR ON CELESTIAL DRACOLINE



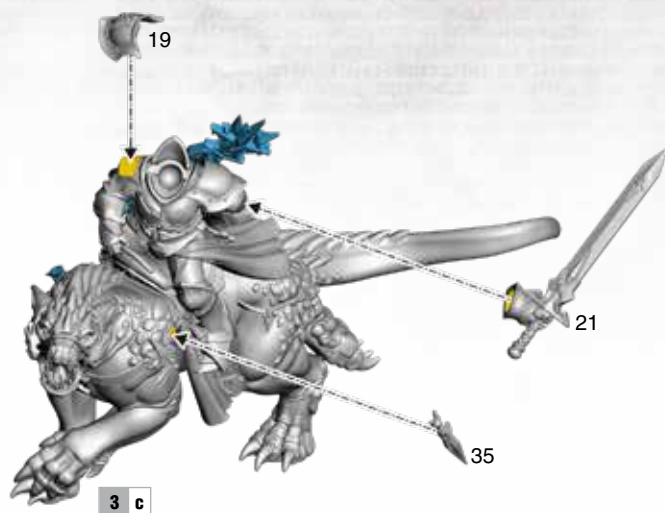
**3 b**



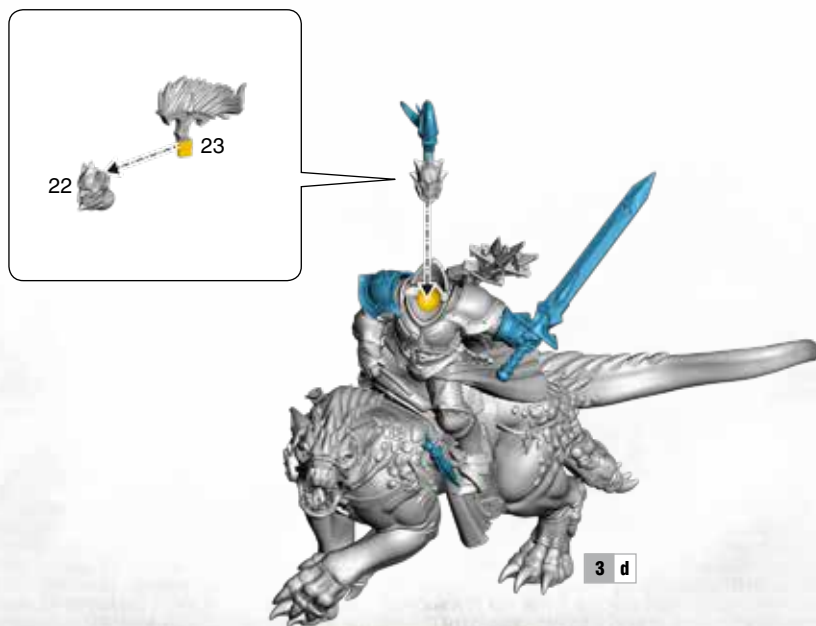
**3 c**



**3 d**



**3 e**

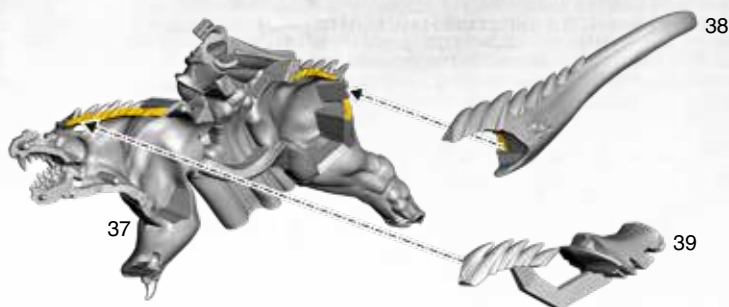


3 f

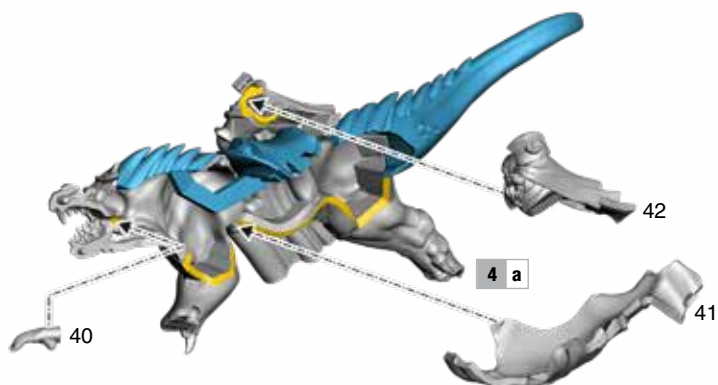


## 4 DRACOLINE 2

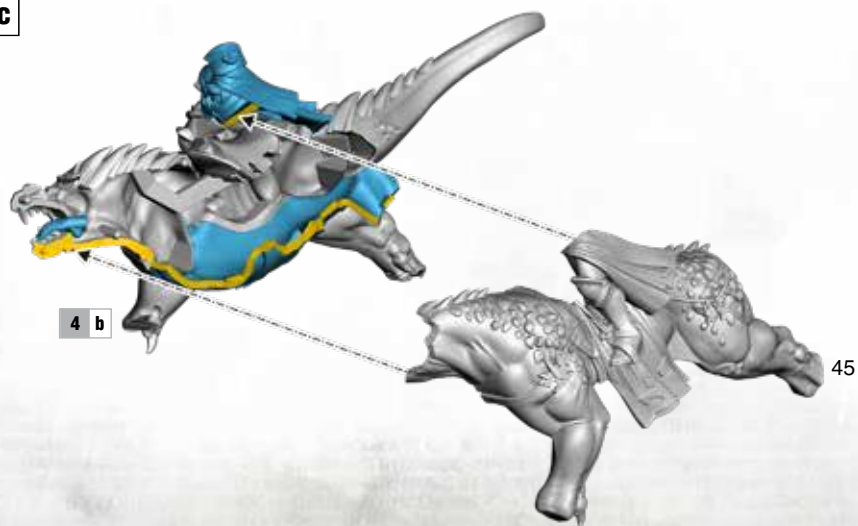
4 a



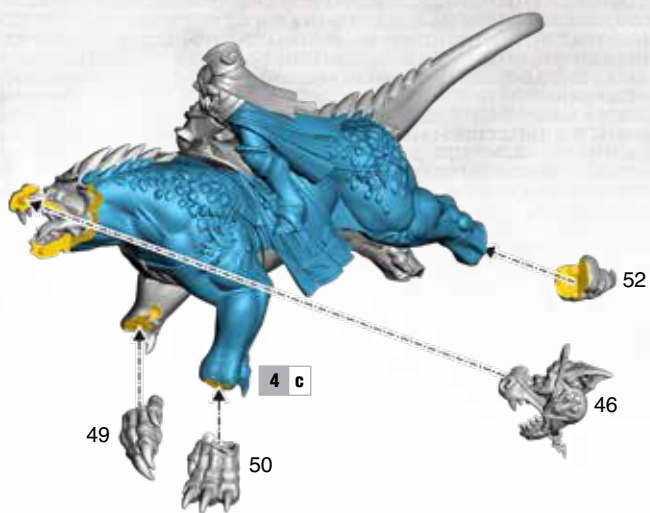
4 b



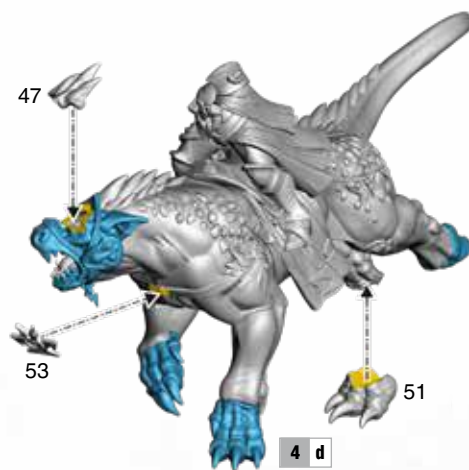
4 c



4 d



4 e



4 f





4 g



43

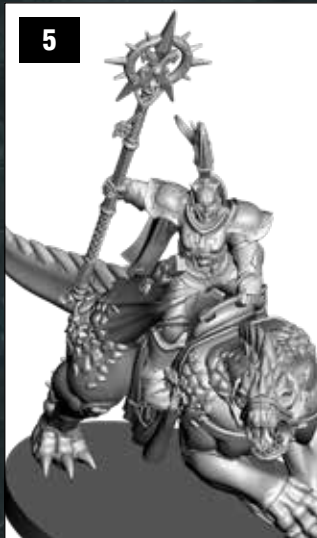
4 f



- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSION QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

#### EVOCATOR ON CELESTIAL DRACOLINE

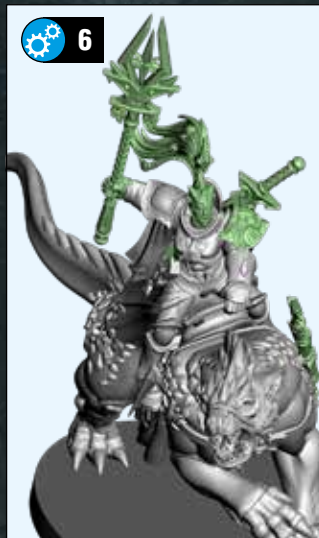
5



#### EVOCATOR-PRIME ON CELESTIAL DRACOLINE



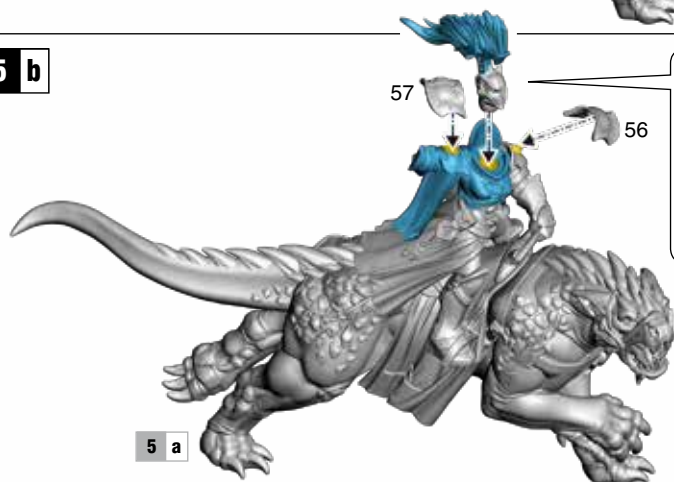
6



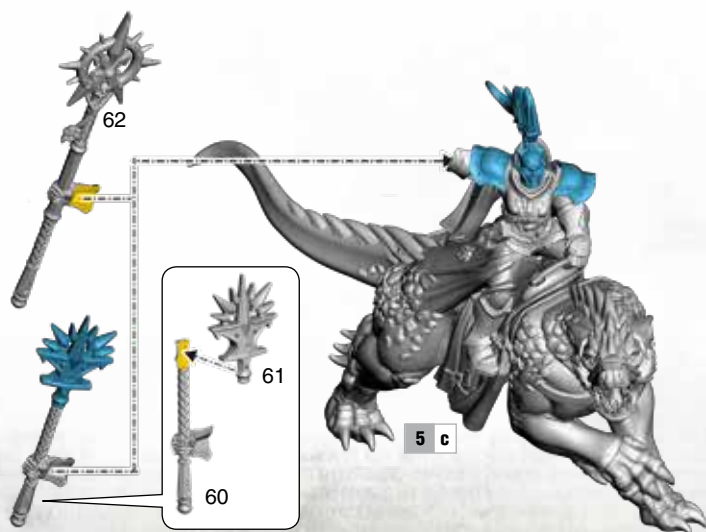
**5 a** EVOCATOR ON CELESTIAL DRACOLINE



**5 b**



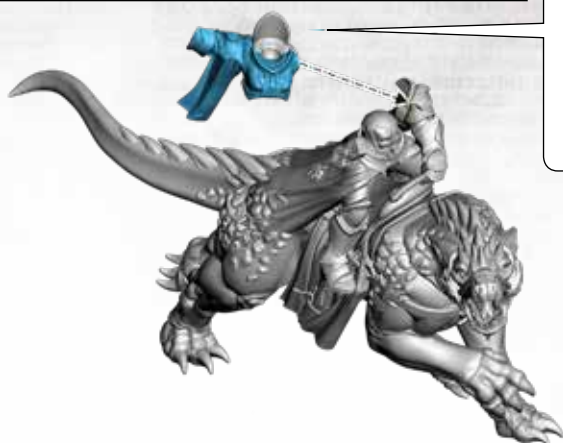
**5 c**



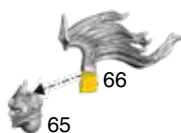
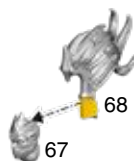
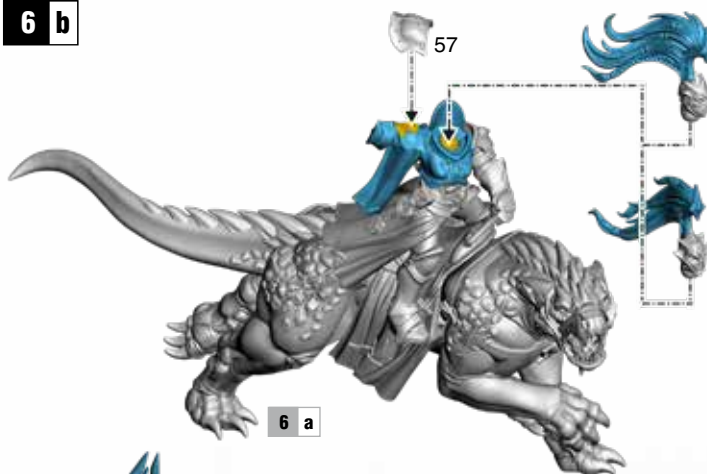
5 d



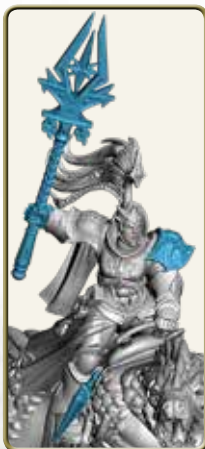
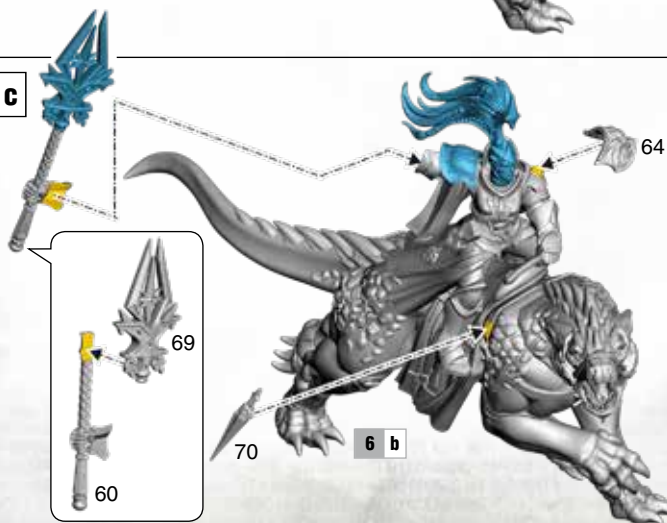
**6 a** EVOCATOR-PRIME ON CELESTIAL DRACOLINE



**6 b**



**6 c**



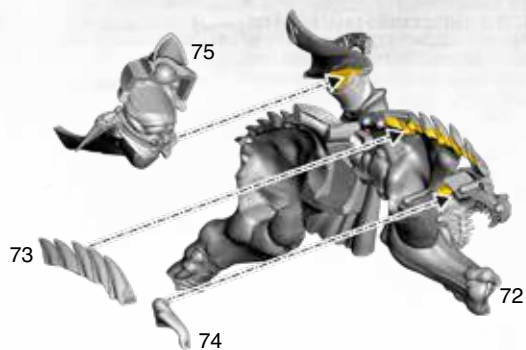
A 3D model of a knight riding a dragon. The knight is wearing armor and holding a sword aloft in his right hand and a shield in his left. A small blue figure is perched on the dragon's back. The dragon is a large, scaly creature with a long tail and sharp claws. The entire scene is set on a blue circular base.



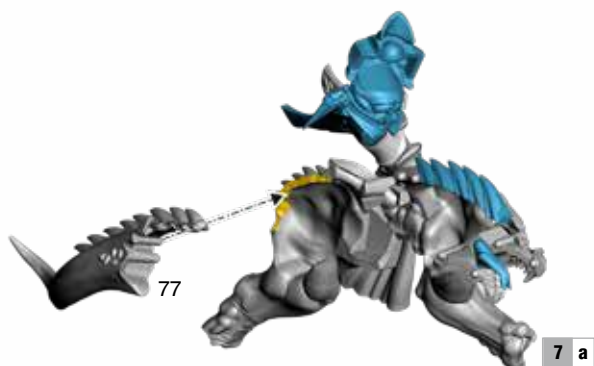


## 7 DRACOLINE 3

7 a



7 b



7 c



7 d

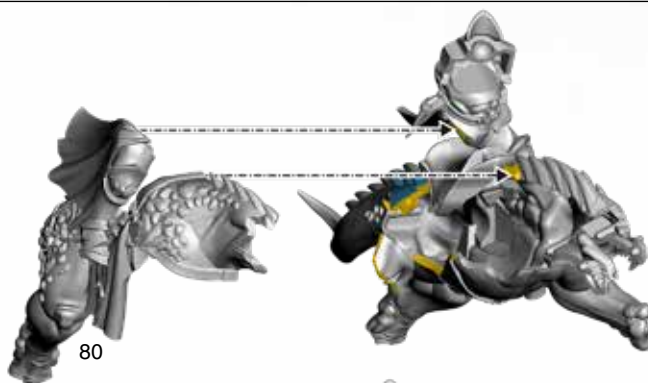
79



7 c

7 e

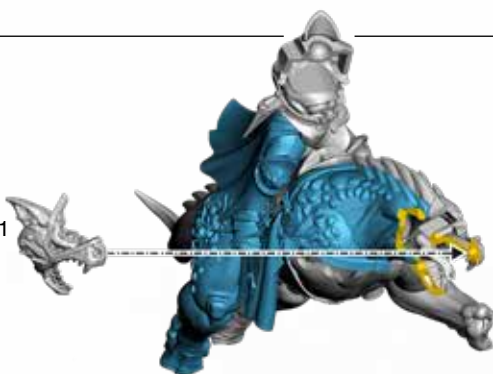
80



7 d

7 f

81



7 e

7 g

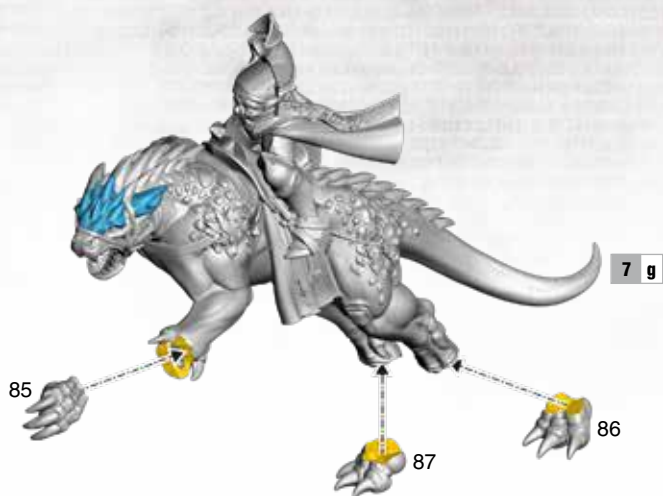
82



7 f

83

7 h



7 i





- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

### EVOCATOR ON CELESTIAL DRACOLINE

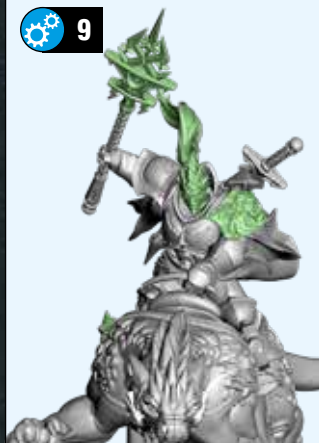
8



### EVOCATOR-PRIME ON CELESTIAL DRACOLINE



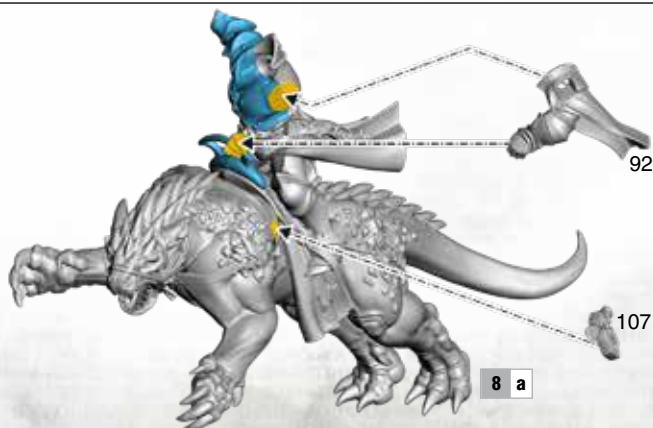
9



#### 8 a EVOCATOR ON CELESTIAL DRACOLINE



#### 8 b

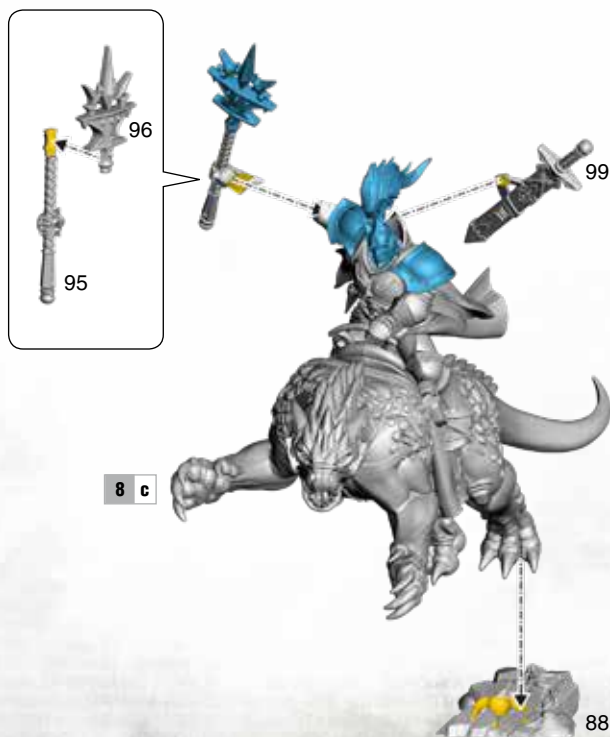


8 c



8 b

8 d



8 c



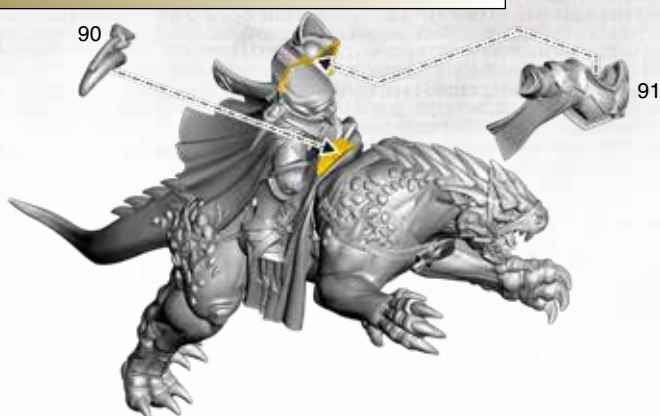


8 e

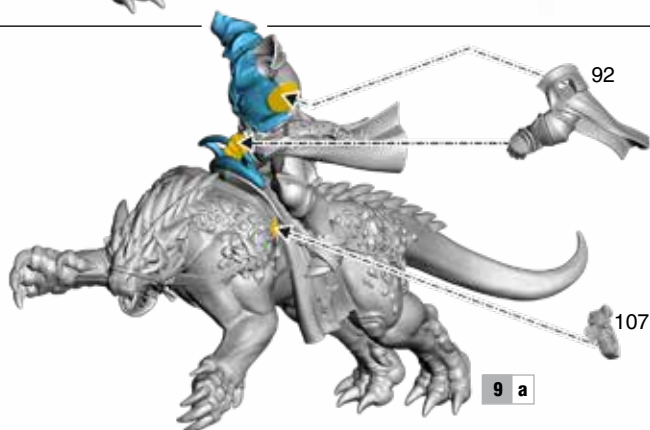
8 d



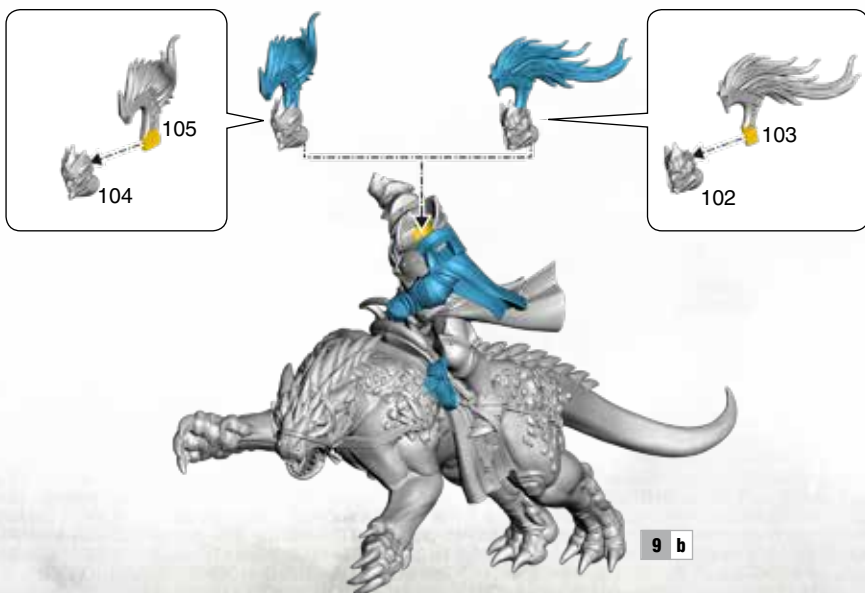
**9 a** EVOCATOR-PRIME ON CELESTIAL DRACOLINE



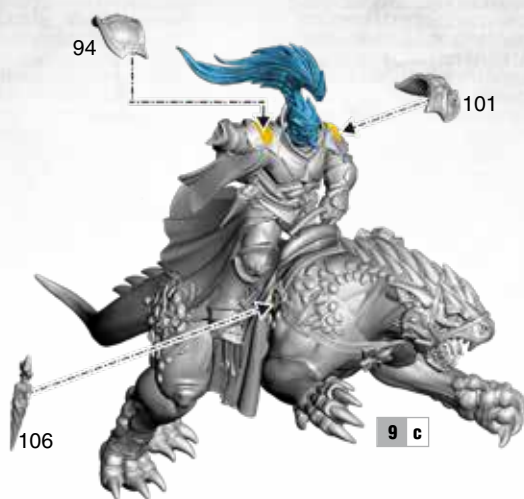
**9 b**



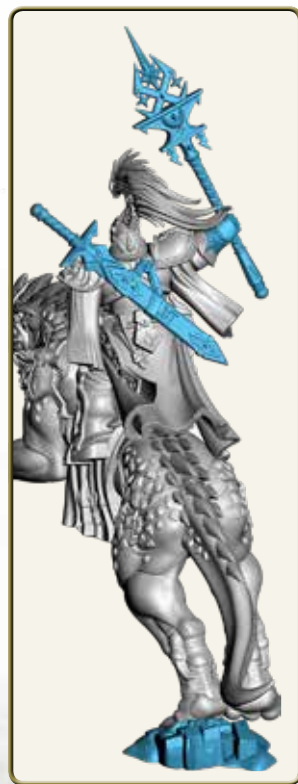
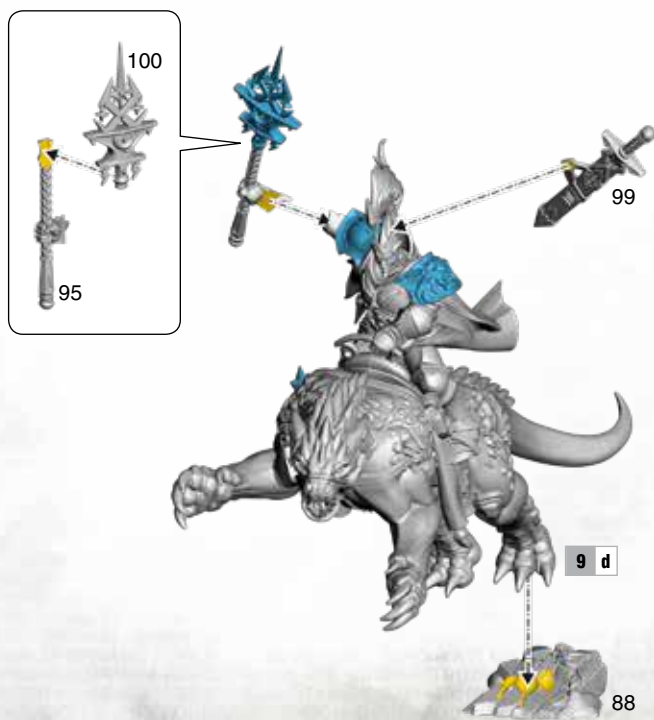
**9 c**



**9 d**



**9 e**



9 f





# LORD-ARCANUM

## ON CELESTIAL DRACOLINE

Lord-Arcanums that ride to war upon Celestial Dracolines are the most bombastic and forthright of their kind. They value aggressive magic more than most, and can send spears of celestial energy lancing into the foe.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Aetherstave	2"	4	3+	3+	-1	D3
Monstrous Claws	1"	3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

A Lord-Arcanum on Celestial Dracoline is a single model armed with an Aetherstave.

**MOUNT:** This model's Celestial Dracoline attacks with its Monstrous Claws.

### ABILITIES

**Cycle of the Storm:** A Lord-Arcanum is capable of capturing the soul-stuff of a fallen Stormcast Eternal, returning it back to the battlefield to continue the fight.

Once per turn, when a friendly **STORMCAST ETERNAL** model is slain within 18" of this model, instead of removing the slain model, you can heal 1 wound allocated to it. This model cannot use this ability on itself.

**Spirit Flask:** As a desperate last resort, Lord-Arcanums can smash open one or more of the filled spirit flasks that they carry, causing a deadly explosion of soul energy that engulfs the wizard and anybody that is nearby.

Once per battle, at the start of the combat phase, you can say that this model will shatter 1, 2 or 3 spirit flasks. If you do so, each unit within 3" of this model suffers 1 mortal wound for each spirit flask that was shattered. Units within 3" with 10 or more models suffer D3 mortal wounds for each spirit flask that was shattered instead. Allocate the mortal wounds to this model last of all, after allocating them to any other units that are affected.

**Supernatural Roar:** The roar of a Dracoline is a terrifying, unearthly sound that will shake any opponent to their very core.

Subtract 1 from the Bravery characteristic of enemy units while they are within 3" of one or more friendly **DRACOLINES**.

**Thunderous Pounce:** A Dracoline builds energy as it charges towards the foe, before pouncing and discharging that force through its claws in a blast of Azyrite power.

You can re-roll charge rolls for this model. In addition, the Damage characteristic for this model's Monstrous Claws is D3 instead of 1 if this model made a charge move in the same turn.

### MAGIC

This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast one spell in your hero phase, and attempt to unbind one spell in the enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Storm Lance spells. In addition, the Arcane Bolts that this model unleashes are fuelled by Prime Electrids.

**Storm Lance:** Thrusting their Aetherstave forward, the Lord-Arcanum summons a bolt of condensed Azyrite energy to spear through the ranks of the foe.

Storm Lance has a casting value of 5. If successfully cast, pick a point on the battlefield within 12" of the caster and draw an imaginary straight line 1mm wide between that point and the closest part of the caster. Roll a dice for each enemy model passed across by this line. On a 5+ that model's unit suffers 1 mortal wound.

**Prime Electrids:** With the power of Azyr crackling through them, Lord-Arcanums can summon lightning as easily as another mortal draws breath.

If this model successfully casts Arcane Bolt and it is not unbound, then the spell inflicts D3 mortal wounds instead of 1, or D6 mortal wounds instead of D3 if the casting roll was 10+.

### COMMAND ABILITIES

**Pack Alpha:** A Lord-Arcanum on Dracoline can urge their mount to issue a great roar to its loyal pack-mates, stoking their rage and ferocity to untold heights.

You can use this command ability in the combat phase. If you do so, pick a friendly model with this command ability. Until the end of that phase, add 1 to the Attacks characteristic of the Monstrous Claws of friendly **EVOCATORS** with **DRACOLINE** mounts while they are wholly within 18" of that model.

### KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, DRACOLINE, STORMCAST ETERNAL, SACROSANCT, HERO, WIZARD, LORD-ARCANUM



# LORD-ARCANUM

## SUR DRACOLINE CÉLESTE

Les Lord-Arcanums qui chevauchent des Dracolines Célestes sont les plus grandiloquents et directs de leur caste. Ils ont une prédilection pour la magie agressive, et peuvent projeter des lances d'énergie céleste dans les rangs ennemis.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Sceptre d'Éther	2"	4	3+	3+	-1	D3
Griffes Monstrueuses	1"	3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

Un Lord-Arcanum sur Dracoline Céleste est une figurine individuelle armée d'un Sceptre d'Éther.

**MONTURE:** Le Dracoline Céleste de cette figurine attaque avec ses Griffes Monstrueuses.

### APTITUDES

**Cycle de l'Orage:** Un Lord-Arcanum peut capturer l'âme d'un Stormcast Eternal vaincu, puis la renvoyer sur le champ de bataille pour continuer le combat.

Une fois par tour, quand une figurine **STORMCAST ÉTERNAL** amie est tuée à 18" ou moins de cette figurine, vous pouvez guérir 1 blessure qui a été allouée à la figurine tuée au lieu de la retirer. Cette figurine ne peut pas utiliser cette aptitude sur elle-même.

**Flasques à Esprits:** En dernier recours, un Lord-Arcanum peut briser une ou plusieurs des flasques à esprits qu'il emporte, pour causer une terrible explosion d'énergie spirituelle qui englobe le sorcier et quiconque est à proximité.

Une fois par bataille, au début de la phase de combat, vous pouvez dire que cette figurine va briser 1, 2 ou 3 flasques à esprits. Si vous le faites, chaque unité à 3" ou moins de cette figurine subit 1 blessure mortelle pour chaque flasque à esprits qui a été brisée. À la place, les unités de 10 figurines ou plus subissent D3 blessures mortelles par flasque à esprits brisée. Allouez les blessures mortelles à cette figurine en dernier, après les avoir allouées aux autres unités affectées.

**Rugissement Surnaturel:** Le rugissement d'un Dracoline est un bruit d'outre-monde terrifiant, qui fera trembler l'ennemi jusque dans ses os.

Soustrayez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités ennemies tant qu'elles sont à 3" ou moins d'un ou plusieurs **DRACOLINES** amis.

**Bond Tonitruant:** Un Dracoline emmagasine de l'énergie comme il charge l'ennemi, avant de bondir et de décharger cette puissance dans une explosion de force azyrite.

Vous pouvez relancer les jets de charge pour cette figurine. En outre, la Caractéristique de Dégâts pour les Griffes Monstrueuses de cette figurine est D3 au lieu de 1 si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

### MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Il peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros, et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Lance d'Orage. En outre, les Traits Magiques qu'il lance sont alimentés par des Électrides Primaires.

**Lance d'Orage:** En donnant une estocade avec son Sceptre d'Éther, le Lord-Arcanum invoque un éclair d'énergie azyrite condensée pour transpercer les rangs adverses.

Lance d'Orage a une valeur de lancement de 5. S'il est lancé avec succès, désignez un point du champ de bataille à 12" ou moins du lanceur et tracez une ligne droite imaginaire de 1 mm de large entre ce point et la partie la plus proche du lanceur. Jetez un dé pour chaque figurine ennemie traversée par cette ligne. Sur 5+, l'unité de la figurine subit 1 blessure mortelle.

**Électrides Primaires:** La puissance d'Azyr crépitant en lui, un Lord-Arcanum peut invoquer la foudre aussi facilement qu'un homme normal respire.

Si cette figurine réussit à lancer un Trait Magique et s'il n'est pas dissipé, le sort inflige D3 blessures mortelles au lieu de 1, ou D6 blessures mortelles au lieu de D3 si le jet de lancement a donné 10+.

### APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Alpha de la Meute:** Un Lord-Arcanum sur Dracoline peut talonner sa monture afin qu'elle pousse un grand rugissement adressé à ses camarades de meute, attirant leur rage et leur férocité.

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement in la phase de combat. Si vous le faites, choisissez une figurine amie avec cette aptitude de commandement. Jusqu'à la fin de cette phase, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des Griffes Monstrueuses des **EVOCATORS** amis avec monture **DRACOLINE** tant qu'ils sont entièrement à 18" ou moins de cette figurine.





# LORD-ARCANUM

## EN CELESTIAL DRACOLINE

Los Lord-arcánums que van al combate sobre Celestial Dracolines son los más fanfarrones y directos entre los suyos. Valoran la magia agresiva más que el resto y pueden proyectar lanzas de energía celestial al enemigo.

ARMAS DE COMBATE	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perf.	Daño
Vara aetérica	2"	4	3+	3+	-1	1D3
Garras monstruosas	1"	3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPCIÓN

Un Lord-Arcanum en Celestial Dracoline es una miniatura única armada con una vara aetérica.

**MONTURA:** El Celestial Dracoline de esta miniatura ataca con sus garras monstruosas.

### HABILIDADES

**Ciclo de la tormenta.** *Un Lord-Arcanum es capaz de capturar la materia del alma de un Stormcast Eternal caído, devolviéndolo al campo de batalla para continuar la lucha.*

Una vez por turno, cuando una miniatura amiga **STORMCAST ETERNAL** muere a 18" o menos de esta miniatura, en lugar de retirar la miniatura caída puedes curarle 1 herida que se le haya asignado. Esta miniatura no puede usar esta habilidad en sí misma.

**Estruendo atronador.** *Un Dracoline acumula energía conforme carga hacia el enemigo antes de abalanzarse y descargar esa fuerza a través de sus garras en una explosión de poder azyrita.*

Puedes repetir las tiradas de carga de esta miniatura. Adicionalmente, el atributo de Daño de las garras monstruosas de esta miniatura es 1D3 en lugar de 1 si esta miniatura ha hecho un movimiento de carga en ese turno.

**Frascos espirituales.** *Como medida de último recurso desesperado, un Lord-Arcanum puede romper uno o más de los frascos espirituales que lleva, causando una explosión letal de energía del alma que absorbe al mago y a cualquiera que lo rodee.*

Una vez por batalla, al inicio de la fase de combate, puedes decir que esta miniatura romperá 1, 2 ó 3 frascos espirituales. Si lo haces, cada unidad a 3" o menos de esta miniatura recibirá 1 herida mortal por cada frasco espiritual roto. Las unidades a 3" o menos con 10 o más miniaturas recibirán 1D3 heridas mortales por cada frasco espiritual roto. Asigna las heridas mortales a esta unidad en último lugar, tras asignar el resto a cualquier otra unidad afectada.

**Rugido sobrenatural.** *El rugido de un Dracoline es un sonido aterrador que estremecerá profundamente a cualquier oponente.*

Resta 1 del atributo Coraje de las unidades enemigas que se encuentren a 3" o menos de uno o más **DRACOLINES** amigos.

### MAGIA

Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos **Proyectil arcano**, **Escudo místico** y **Lanza de tormenta**. Adicionalmente, los **Proyectiles arcanos** que lanza se ven potenciados con **Eléctricos primos**.

**Lanza de tormenta.** *Adelantando su vara aetérica, el Lord-Arcanum invoca un rayo de energía de Azyr condensada y lo lanza a través de las filas enemigas.*

Lanza de tormenta tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, elige un punto en el campo de batalla a 12" o menos del lanzador y traza una línea recta imaginaria de 1 mm de anchura entre ese punto y la parte más cercana del lanzador. Tira un dado por cada miniatura enemiga que pase sobre la línea; con un 5+ la unidad de esa miniatura recibe 1 herida mortal.

**Eléctricos primos.** *Con el poder de Azyr en su interior, un Lord-Arcanum puede invocar relámpagos con la facilidad con la que se respira.*

Si esta miniatura lanza con éxito **Proyectil arcano** y no es disipado, el hechizo inflige 1D3 heridas mortales en lugar de 1, o 1D6 heridas mortales en lugar de 1D3 si el resultado del lanzamiento fue 10+.

### HABILIDAD DE MANDO

**Alfa de manada.** *Un Lord-Arcanum en Dracoline puede instigar a su montura a lanzar un rugido a sus leales compañeros de manada, aumentando su rabia y ferocidad.*

Puedes usar esta habilidad de mando en la fase de combate. Si lo haces, elige una miniatura amiga con esta habilidad de mando. Hasta el final de esa fase, añade 1 al atributo **Ataques** de las garras monstruosas de los **EVOCATORS** amigos con monturas **DRACOLINE** mientras se encuentren por completo a 18" o menos de esa miniatura.



# LORD-ARCANUM

## AUF CELESTIAL DRACOLINE

Lord-Arcanums, die auf einem Celestial Dracoline reiten, sind die am bombastischsten und direktesten auftretenden ihrer Art. Sie schätzen aggressive Magie mehr als die meisten und können ihre Gegner mit Speeren aus celestischer Energie durchbohren.

Nahkampfaffen	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Aetherstab	2"	4	3+	3+	-1	W3
Monströse Klauen	1"	3	3+	3+	-1	1

### BESCHREIBUNG

Ein Lord-Arcanum auf Celestial Dracoline ist ein einzelnes Modell, das mit einem Aetherstab bewaffnet ist.

**REITTIER:** Der Celestial Dracoline dieses Modells attackiert mit seinen Monströsen Klauen.

### FÄHIGKEITEN

**Zyklus des Sturms:** Ein Lord-Arcanum kann die Seelensubstanz eines gefallenen Stormcast Eternals einfangen und auf das Schlachtfeld zurückkehren lassen, sodass dieser den Kampf fortsetzen kann.

Einmal pro Zug kannst du, wenn innerhalb von 18" um dieses Modell ein befreundetes **STORMCAST-ETERNAL**-Modell getötet wird, bei dem Modell 1 ihm zugewiesene Verwundung heilen, anstatt es als Verlust zu entfernen. Dieses Modell kann diese Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.

**Seelenfläschchen:** Als letztes Mittel kann ein Lord-Arcanum eine oder mehrere der gefüllten Seelenfläschchen, die er bei sich trägt, zerschlagen, woraufhin eine tödliche Explosion aus Seelenenergie den Zauberer und alle in seiner Nähe erfasst.

Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der Nahkampffase ansagen, dass dieses Modell ein, zwei oder drei Seelenfläschchen zerschlägt. Wenn du dies tust, erleidet jede Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell 1 tödliche Verwundung pro zerschlagenem Seelenfläschchen. Einheiten innerhalb von 3" mit 10 oder mehr Modellen erleiden stattdessen W3 tödliche Verwundungen pro zerschlagenem Seelenfläschchen. Weise die tödlichen Verwundungen erst dann diesem Modell zu, wenn allen anderen betroffenen Einheiten ihre tödlichen Verwundungen zugewiesen wurden.

**Übernatürliches Gebrüll:** Das Gebrüll eines Dracoline hat einen entsetzlichen, fremdartigen Klang, der jeden Gegner bis in sein Innerstes erschüttert.

Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, solange sie sich innerhalb von 3" um eine oder mehrere befreundete **DRACOLINES** befinden.

**Donnernder Sprungangriff:** Ein Dracoline lädt sich mit Energie auf, während er auf den Feind zustürmt, dann springt er ihn an und die geballte azyritische Macht entlädt sich über seine Klauen.

Du darfst für dieses Modell Angriffswürfe wiederholen. Außerdem ist der Schadenswert der Monströsen Klauen dieses Modells W3 statt 1, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

### MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber **Arkanes Geschoss**, **Mystischer Schild** und **Sturmplanze**. Außerdem haben die von ihm gewirkten **Arkanen Geschosse** die Macht von **Primärelektriden**.

**Sturmplanze:** Der Lord-Arcanum stößt seinen Aetherstab nach vorne und beschwört einen Strahl konzentrierter azyritischer Energie, damit dieser sich durch die Ränge des Feindes brennt.

**Sturmplanze** hat einen Zauberwert von 5. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 12" um den Zaubernden und ziehe eine imaginäre Linie mit einer Breite von 1 mm von dem Punkt zum nächsten Teil dieses Modells. Wirf einen Würfel für jedes feindliche Modell, über das diese Linie führt. Bei 5+ erleidet die Einheit des betroffenen Modells 1 tödliche Verwundung.

**Primärelektriden:** Mit der Macht Azyrs, die in ihm knistert, kann ein Lord-Arcanum so leicht Blitze beschwören, wie Sterbliche atmen.

Wenn dieses Modell erfolgreich **Arkanes Geschoss** wirkt und es nicht gebannt wird, verursacht der Zauber W3 tödliche Verwundungen anstatt 1 oder W6 tödliche Verwundungen anstatt W3, wenn der Zauberwurf 10+ beträgt.

### BEFEHLSFÄHIGKEITEN

**Rudel-Alpha:** Ein Lord-Arcanum auf Dracoline kann sein Reittier zu einem gewaltigen Brüllen antreiben, welches seine loyalen Rudelgefährten zu weit größerer Wut und Wildheit anstachelt.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampffase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Addiere bis zum Ende dieser Phase 1 auf den Attackenwert der Monströsen Klauen befreundeter **EVOCATORS** mit **DRACOLINE**-Reittieren, solange sie sich vollständig innerhalb von 18" um das gewählte Modell befinden.



# LORD-ARCANUM

## SU CELESTIAL DRACOLINE

I Lord-Arcanums che vanno in guerra in groppa a un Celestial Dracoline sono i più impetuosi tra i loro simili. Sfruttano soprattutto la magia aggressiva, e possono scagliare sul nemico lance di energia celeste.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Bastone eterico	2"	4	3+	3+	-1	D3
Artigli mostruosi	1"	3	3+	3+	-1	1

### DESCRIZIONE

Un Lord-Arcanum su Celestial Dracoline è un singolo modello armato con un bastone eterico.

**CAVALCATURA:** il Celestial Dracoline di questo modello attacca con artigli mostruosi.

### ABILITÀ

**Ciclo della Tempesta:** un Lord-Arcanum può catturare la materia spirituale di uno Stormcast Eternal caduto, riportandolo sul campo di battaglia per continuare a combattere.

Una volta per turno, quando un modello di **STORMCAST ETERNAL** amico viene ucciso entro 18" da questo modello, invece di rimuovere il modello ucciso puoi sanare 1 ferita che gli è stata assegnata. Questo modello non può usare questa abilità su se stesso.

**Ampolla dello Spirito:** come ultima risorsa disperata, un Lord-Arcanum può infrangere una o più delle ampolle dello spirito che porta, provocando una letale esplosione di energia che avvolge il mago e chiunque lo circonda.

Una volta per battaglia, all'inizio della fase di combattimento, puoi dichiarare che questo modello infrange 1, 2 o 3 ampolle dello spirito. In tal caso, ogni unità entro 3" da questo modello subisce 1 ferita mortale per ciascuna ampolla dello spirito infranta. Il modello composto da 10 o più modelli che si trovano entro 3" subiscono invece D3 ferite mortali per ogni ampolla dello spirito infranta. Assegna le ferite mortali a questo modello per ultimo, dopo averle assegnate a qualsiasi altra unità influenzata.

**Ruggito Sovrannaturale:** il ruggito di un Dracoline è un suono terrificante in grado di scuotere qualunque nemico fino al midollo.

Sottrai 1 dalla caratteristica Coraggio delle unità nemiche fintanto che si trovano entro 3" da uno o più **DRACOLINES** amici.

**Balzo Tonante:** il Dracoline accumula energia mentre carica, poi balza sul nemico e la rilascia attraverso gli artigli in un'esplosione di potere azyrita.

Puoi ripetere i tiri per la carica di questo modello. Inoltre, la caratteristica Danni degli artigli mostruosi di questo modello è D3 invece che 1 se ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

### MAGIA

Questo modello è un **MAGO**. Può tentare di lanciare un incantesimo nella tua fase degli eroi, e provare a dissipare un incantesimo nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Lancia di Tempesta. Inoltre, i Dardi Arcani che scatena sono alimentati da Elettridi Primari.

**Lancia di Tempesta:** protendendo il suo bastone eterico, il Lord-Arcanum evoca un dardo di energia azyrita condensata che trafugge i ranghi dei nemici.

Lancia di Tempesta ha un valore di lancio di 5. Se lanciato con successo, scegli un punto sul campo di battaglia entro 12" dal lanciatore e traccia una linea retta immaginaria spessa 1mm tra quel punto e la parte più vicina del lanciatore. Tira un dado per ogni modello nemico attraversato da quella linea. Con 5+ l'unità di quel modello subisce 1 ferita mortale.

**Elettridi Primari:** grazie al potere di Azyr che li percorre, i Lord-Arcanums sono in grado di evocare fulmini con la stessa facilità con cui gli altri mortali respirano.

Se questo modello lancia con successo Dardo Arcano e questo non viene dissipato, l'incantesimo infligge D3 ferite mortali anziché 1; se il tiro per il lancio è 10+ e l'incantesimo non viene dissipato, infligge invece D6 ferite mortali anziché D3.

### ABILITÀ DI COMANDO

**Alfa del Branco:** un Lord-Arcanum su Dracoline può spingere il suo destriero a emettere un potente ruggito verso i suoi simili, alzando così la loro rabbia e ferocia.

Puoi usare questa abilità di comando nella fase di combattimento. In tal caso, scegli un modello amico con questa abilità di comando. Fino alla fine di quella fase, aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi degli artigli mostruosi degli **EVOCATORS** amici che cavalcano **DRACOLINE** fintanto che si trovano interamente entro 18" da quel modello.



# EVOCATORS

## ON CELESTIAL DRACOLINES

The Sacrosanct Chamber includes Evocators that ride to war on mighty Dracolines, celestial beasts whose roars can shake an enemy to his core. By channelling aetheric energy, the Evocators can deflect incoming projectiles and empower their weapons.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tempest Blade and Stormstave	1"	4	3+	3+	-1	1
Grandstave	2"	3	3+	3+	-	2
Monstrous Claws	1"	3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

A unit of Evocators on Celestial Dracolines has any number of models, each armed with a Tempest Blade and Stormstave. 2 in every 3 models can replace their Tempest Blade and Stormstave with a Grandstave.

**MOUNT:** This unit's Celestial Dracolines attack with their Monstrous Claws.

**EVOCATOR-PRIME:** The leader of this unit is an Evocator-Prime. Add 1 to the Attacks characteristic of an Evocator-Prime's melee weapons.

### ABILITIES

**Celestial Lightning Arc:** *Evocators summon bands of celestial lightning that arc around their weapons.*

You can re-roll save rolls of 1 for attacks made with missile weapons that target this unit. In addition, each time this unit attacks, after all of its attacks have been resolved, you can pick 1 enemy unit within 3" of this unit. If you do so, roll 2 dice for each model in this unit. For each 4+ that enemy unit suffers 1 mortal wound.

**Supernatural Roar:** *The roar of a Dracoline is a terrifying, unearthly sound that will shake any opponent to their very core.*

Subtract 1 from the Bravery characteristic of enemy units while they are within 3" of one or more friendly **DRACOLINES**.

**Thunderous Pounce:** *A Dracoline builds energy as it charges towards the foe, before pouncing and discharging that force through its claws in a blast of Azyrite power.*

You can re-roll charge rolls for this unit. In addition, the Damage characteristic for this unit's Monstrous Claws is D3 instead of 1 if this unit made a charge move in the same turn.

### MAGIC

This unit is a **WIZARD** while it has 2 or more models. It can attempt to cast one spell in your hero phase, and attempt to unbind one spell in the enemy hero phase. It knows the Empower spell. It cannot attempt to cast any spells other than Empower, but any number of units of **EVOCATORS** can attempt to cast Empower in the same hero phase.

**Empower:** *When gathered in enough numbers, Evocators can empower themselves or their comrades.*

Empower has a casting value of 6. If successfully cast, pick a friendly **REDEEMER** or **SACROSANCT** unit wholly within 12" of the caster. Until your next hero phase, you can re-roll failed wound rolls for attacks made by that unit.

### KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, DRACOLINE, STORMCAST ETERNAL, SACROSANCT, CORPUSCANT, WIZARD, EVOCATORS

# EVOCATORS

## SUR DRACOLINES

La Chambre Sacro-sainte inclut des Evocators qui chevauchent de puissants Dracolines, des bêtes célestes dont le rugissement fait trembler l'ennemi. En canalisant l'énergie éthérique, les Evocators peuvent dévier les projectiles et renforcer leurs armes.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessar	Perf.	Dégâts
Lame Tempête et Sceptre d'Orage	1"	4	3+	3+	-1	1
Grand Sceptre	2"	3	3+	3+	-	2
Griffes Monstrueuses	1"	3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPTION

Une unité d'Evocators sur Dracolines peut avoir n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Lame Tempête et d'un Sceptre d'Orage. 2 figurines sur 3 peuvent remplacer leur Lame Tempête et leur Sceptre d'Orage par un Grand Sceptre.

**MONTURE:** Les Dracolines de cette unité attaquent avec leurs Griffes Monstrueuses.

**EVOCATOR-PRIME:** Le leader de cette unité est un Evocator-Prime. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée d'un Evocator-Prime.

### APTITUDES

**Arcs de Foudre Céleste:** Les Evocators invoquent des éclairs formant des arcs entre leurs armes.

Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour les attaques effectuées avec des armes à projectiles qui ciblent cette unité. En outre, chaque fois que cette unité attaque, après que toutes ses attaques ont été résolues, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" ou moins de cette unité. Si vous le faites, jetez 2 dés pour chaque figurine de cette unité. Pour chaque jet de 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

**Rugissement Surnaturel:** Le rugissement d'un Dracoline est un bruit d'outre-monde terrifiant, qui fera trembler l'ennemi jusque dans ses os.

Soustrayez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités ennemies tant qu'elles sont à 3" ou moins d'un ou plusieurs DRACOLINES amis.

**Bond Tonitruant:** Un Dracoline emmagasine de l'énergie comme il charge l'ennemi, avant de bondir et de décharger cette puissance dans une explosion de force azyrite.

Vous pouvez relancer les jets de charge pour cette figurine. En outre, la Caractéristique de Dégâts pour les Griffes Monstrueuses de cette figurine est D3 au lieu de 1 si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

### MAGIE

Cette unité est un **SORCIER** tant qu'elle a 2 figurines ou plus. Elle peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros, et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Elle connaît le sort Essor. Elle ne peut pas tenter de lancer d'autres sorts qu'Essor, mais n'importe quel nombre d'unités d'EVOCATORS peut tenter de lancer Essor pendant la même phase des héros.

**Essor:** Lorsqu'ils sont suffisamment nombreux, les Evocators peuvent accroître leur pouvoir et celui de leurs camarades.

Essor a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, choisissez une unité de **RÉDEMPTEUR** ou **SACRO-SAINT** amie qui est entièrement à 12" ou moins du lanceur. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour les attaques effectuées par l'unité choisie.



# EVOCATORS

## EN CELESTIAL DRACOLINES

La Cámara Sacrosanta incluye Evocators que cabalgan hacia la guerra en poderosos Dracolines, bestias celestiales cuyos rugidos son capaces de sacudir al enemigo hasta el tuétano. Al canalizar la energía aetérica, los Evocators pueden desviar proyectiles entrantes y potenciar sus armas.

ARMAS DE COMBATE	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Espada tempestad y varatormenta	1"	4	3+	3+	-1	1
Gran báculo	2"	3	3+	3+	-	2
Garras monstruosas	1"	3	3+	3+	-1	1

### DESCRIPCIÓN

Una unidad de Evocators en Celestial Dracolines tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una de ellas armada con una espada tempestad y varatormenta. Dos de cada 3 miniaturas pueden reemplazar su espada tempestad y varatormenta por un gran báculo.

**MONTURA:** Los Celestial Dracolines de esta unidad atacan con sus garras monstruosas.

**EVOCATOR-PRIME:** El líder de esta unidad es un Evocator-Prime. Añade 1 al atributo Ataques de las armas de combate de un Evocator-Prime.

### HABILIDADES

**Arco de relámpagos celestiales.** Los Evocators invocan grupos de relámpagos celestiales que crean arcos entre sus armas.

Puedes repetir las tiradas de salvación de 1 de los ataques realizados con armas a distancia que tengan como blanco a esta unidad. Adicionalmente, cada vez que esta unidad ataque, después de resolver todos sus ataques puedes elegir 1 unidad enemiga a 3" o menos de esta unidad. Si lo haces, tira 2 dados por cada miniatura de esa unidad; por cada 4+, la unidad enemiga recibe 1 herida mortal.

**Estruendo atronador.** Un Dracoline acumula energía conforme carga hacia el enemigo antes de abalanzarse y descargar esa fuerza a través de sus garras en una explosión de poder azyrita.

Puedes repetir las tiradas de carga de esta miniatura. Adicionalmente, el atributo de Daño de las garras monstruosas de esta miniatura es 1D3 en lugar de 1 si esta miniatura ha hecho un movimiento de carga en ese turno.

**Rugido sobrenatural.** El rugido de un Dracoline es un sonido aterrador que estremecerá profundamente a cualquier oponente.

Resta 1 del atributo Coraje de las unidades enemigas que se encuentren a 3" o menos de uno o más DRACOLINES amigos.

### MAGIA

Esta unidad es un **MAGO** mientras tenga 2 o más miniaturas. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce el hechizo Empoderar. No puede intentar lanzar ningún otro hechizo, pero cualquier cantidad de unidades de **EVOCATORS** puede intentar lanzar Empoderar en la misma fase de héroe.

**Empoderar.** Cuando se reúnen en número suficiente, los Evocators pueden Empoderarse a sí mismos o a sus compañeros.

Empoderar tiene una dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad **REDENTORA** o **SACROSANTA** situada completamente a 12" o menos del lanzador. Hasta tu siguiente fase de héroe, puedes repetir las tiradas para herir fallidas de los ataques realizados por esa unidad.





# EVOCATORS

## AUF CELESTIAL DRACOLINES

Die Unantastbare Kammer enthält Evocators, die auf mächtigen Dracolines in den Krieg reiten, celestischen Bestien, deren Brüllen einen Feind bis ins Mark erschüttern kann. Indem sie aetherische Energie kanalisieren, können die Evocators Projektile ablenken und ihre Waffen verstärken.

Nahkampfwaffen	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmklinge und Gewitterstab	1"	4	3+	3+	-1	1
Großstab	2"	3	3+	3+	-	2
Monströse Klauen	1"	3	3+	3+	-1	1

### BESCHREIBUNG

Eine Einheit Evocators auf Celestial Dracolines besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, von denen jedes mit Sturmklinge und Gewitterstab bewaffnet ist. Jeweils 2 von 3 Modellen dürfen Sturmklinge und Gewitterstab durch einen Großstab ersetzen.

**REITTIER:** Die Celestial Dracolines dieser Einheit attackieren mit ihren Monströsen Klauen.

**EVOCATOR-PRIME:** Der Anführer dieser Einheit ist ein Evocator-Prime. Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen eines Evocator-Prime.

### FÄHIGKEITEN

**Celestische Blitzbögen:** *Evocators beschwören Bande aus magischen Blitzen herauf, die sich um ihre Waffen winden.*

Du darfst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken mit Fernkampfwaffen, die diese Einheit als Ziel haben, wiederholen. Zusätzlich darfst du jedes Mal, wenn diese Einheit attackiert und nachdem alle ihre Attacken abgehandelt wurden, eine feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit wählen. Wenn du dies tust, wirf 2 Würfel für jedes Modell in dieser Einheit. Für jede 4+ erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

**Übernatürliches Gebrüll:** *Das Gebrüll eines Dracolines ist ein furchterregendes, unirdisches Geräusch, das jeden Gegner bis ins Mark erschüttert.*

Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, solange sie sich innerhalb von 3" um einen oder mehrere befreundete DRACOLINES befinden.

**Donnernder Sprungangriff:** *Ein Dracoline lädt sich mit Energie auf, während er auf den Feind zustürmt, dann springt er ihn an und die geballte azyritische Macht entlädt sich über seine Klauen.*

Du darfst für diese Einheit Angriffswürfe wiederholen. Außerdem beträgt der Schadenswert der monströsen Klauen dieser Einheit W3 anstatt 1, wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

### MAGIE

Diese Einheit ist ein ZAUBERER, solange sie aus 2 oder mehr Modellen besteht. Sie kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt den Zauber *Mit Macht erfüllen*. Außer *Mit Macht erfüllen* kann sie keine Zauber zu wirken versuchen, aber beliebig viele EVOCATOR-Einheiten dürfen in derselben Heldenphase versuchen, *Mit Macht erfüllen* zu wirken.

**Mit Macht erfüllen:** *Wenn Evocators in ausreichender Zahl versammelt sind, können sie sich selbst oder ihre Kampfgefährten mit Macht erfüllen.*

*Mit Macht erfüllen* hat einen Zauberwert von 6. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine befreundete ERLÖSER- oder UNANTASTBAR-Einheit vollständig innerhalb von 12" um den Zaubenden. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für Attacken der gewählten Einheit misslungene Verwundungswürfe wiederholen.



# EVOCATORS

## SU CELESTIAL DRACOLINES

La Camera Sacrosanct include Evocators che vanno in guerra su potenti Dracolines, bestie celestiali il cui ruggito fa tremare i nemici. Incanalando energia eterica, gli Evocators riescono a respingere i colpi in arrivo e a rafforzare le proprie armi.

ARMİ DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lama tempesta e bastone della tempesta	1"	4	3+	3+	-1	1
Gran bastone	2"	3	3+	3+	-	2
Artigli mostruosi	1"	3	3+	3+	-1	1

### DESCRIZIONE

Un'unità di Evocators su Celestial Dracolines include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con lama tempesta e bastone della tempesta. 2 modelli ogni 3 possono sostituire la lama tempesta e il bastone della tempesta con un gran bastone.

**CAVALCATURA:** i Celestial Dracolines di questa unità attaccano con artigli mostruosi.

**EVOCATOR-PRIME:** 1 leader di questa unità è l'Evocator-Prime. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle armi da mischia dell'Evocator-Prime.

### ABILITÀ

**Arco di Fulmini Celestiali:** gli Evocators evocano fasci di fulmini celestiali che saettano tra le loro armi.

Puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 degli attacchi sferrati con armi da tiro che hanno come bersaglio questa unità. Inoltre, ogni volta che questa unità attacca, dopo aver risolto tutti i suoi attacchi, puoi scegliere 1 unità nemica entro 3" da essa. In tal caso, tira 2 dadi per ogni modello che questa unità include. Per ciascun risultato di 4+ quell'unità nemica subisce 1 ferita mortale.

**Ruggito Sovrannaturale:** il ruggito di un Dracoline è un suono terrificante in grado di scuotere qualunque nemico fino al midollo.

Sottrai 1 dalla caratteristica Coraggio delle unità nemiche fintanto che si trovano entro 3" da uno o più DRACOLINES amici.

**Balzo Tonante:** il Dracoline accumula energia mentre carica, poi balza sul nemico e la rilascia attraverso gli artigli in un'esplosione di potere azyrita.

Puoi ripetere i tiri per la carica di questa unità. Inoltre, la caratteristica Danni degli artigli mostruosi di questa unità è D3 invece che 1 se essa ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

### MAGIA

Questa unità è un **MAGO** fintanto che include 2 o più modelli. Può tentare di lanciare un incantesimo nella tua fase degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo nella fase degli eroi nemica. Conosce l'incantesimo Rinforza. Non può provare a lanciare nessun altro incantesimo tranne Rinforza, ma qualsiasi numero di unità di **EVOCATORS** può tentare di lanciare Rinforza nella stessa fase degli eroi.

**Rinforza:** se riuniti in numero sufficiente, gli Evocators possono rinvigorire se stessi o i propri compagni.

Rinforza ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, scegli un'unità di **REDEEMER** o della **SACROSANCT** amica interamente entro 12" dal lanciatore. Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per ferire falliti degli attacchi sferrati da quell'unità.