

# Shael-ra, die Feuerebene

Vulkanische Bergmassive, aschebedeckte Ebenen und eine sengende Sonne – die Feuerebenen von Shael-ra gehören zweifellos zu den unwirtlichsten Regionen Kalundras, und auch nach dem Kataklysmus hat sich daran nichts geändert. Nur ausgesprochen gut angepasste Kreaturen können hier überleben, und auf Menschen wirken die weiten Ebenen nahezu unbewohnbar – doch kaum ein Land verbirgt seine Schätze gründlicher als Shael-ra. Überall auf den Feuerebenen und sogar in einigen Bereichen der Berge stößt man auf tiefe Schluchten, deren Wände oft fast senkrecht abfallen. Am Grund dieser gewaltigen Abgründe liegen vergleichsweise kühle Täler, und allzu oft sammelt sich hier auch das wenige Wasser der Feuerlande und verwandelt diese Gebiete in fruchtbare Oasen. Verborgen in diesen Tälern liegt das Königreich von Shael-ra, eine uralte und verschlossene Zivilisation, deren Gebäude oft direkt in die Felswände der Oasentäler gehauen sind. Größere Anlagen erstrecken sich mitunter meilenweit in die Felsen und es gibt sogar Gerüchte über verborgene Gänge, die die Talstädte miteinander verbinden. Nur die reichsten Adelsfamilien können es sich leisten, einen Teil der kostbaren Talfläche zu bebauen und im Freien gelegene Paläste anzulegen, doch diejenigen, denen ein

solches Privileg zuteilwird, schmücken die Flachdächer ihrer terrassenförmig angelegten Anwesen nur allzu gerne mit ausufernden Gärten.

Obwohl jedes Tal eine gewisse Autonomie genießt und in der Regel von einer oder mehreren Adelsfamilien regiert wird, unterstehen doch alle Täler dem Königshof von Adera-shael. Die gewaltige Schlucht erstreckt sich als eine der wenigen bis tief in die Vulkanberge, und ist zweifellos die größte Ansiedlung der gesamten Feuerebene. An einigen Stellen ist sie so tief, dass das Licht mit Spiegeln in die Tiefe gelenkt werden muss, und ihre südlichsten Ausläufer reichen so nah an den heiligen Berg Korarat heran, dass sie immer wieder kleineren Lavaströme durchzogen werden.

Hier liegt die große Magieschule des Flammentempels, die jeder aufstrebende Feuermagier einmal in seinem Leben für ein Jahr besuchen muss. Seine Künste vermag er unter Umständen auch in den kleineren Tempeln der übrigen Täler zu schulen, doch erst die heiligen Rituale und Prüfungen am Korarat machen ihn zu einem vollwertigen Abgesandten des Flammentempels.

Im Kampf gehören die Diener der Feuerebene zu den gefährlichsten Gegnern, denen ein Beschwörer gegenüberstehen kann. Ihre verheerenden Zauber bündeln die ungezügelte Wut lodender Flammen und die Kreaturen, die ihnen zur Seite stehen, sind schnell und tödlich wie einer Lavaeruption.

## Sonderregeln Shael-ras

**Feuer** Die Attacke setzt das Ziel in Brand und verursacht kontinuierlich weiteren Schaden. Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich einen Feuermarker (max. 3 Feuermarker pro Einheit). Brennende Einheiten legen in der Startphase jeder Runde einen Widerstandstest ab. Jeder Erfolg entfernt einen Marker, für jeden verbliebenen Marker erleidet die Einheit 1W4 automatische Schadenspunkte und muss in der nächsten Startphase erneut testen. Einheiten Shael-ras sind gegen diesen Effekt immun.

# Feuerbeschwörer

Die Beschwörer von Shael-ra entstammen fast ausschließlich den zahlreichen Adelsfamilien der Feuerebene. Die Ausbildung in den Flammentempeln der Hauptstadt dauert viele Jahre, und nur besonders vielversprechende Adepten werden ohne großzügige Spenden ihrer Familien akzeptiert. Im Kampf bündeln die Feuerbeschwörer die brennenden Energien ihrer Heimatwelt zu mächtigen Zaubern, die ihre Feinde zu glimmender Asche verbrennen.



AP	BW	R*	W*	I*	LP	M	Spezial	Kosten
3	5/7	5	1	2	20	**	Beschwörer	-

	NK*	FK*	RW	Spezial
<b>Flammende Faust</b>	2	-	NK	-
<b>Feuerblitz</b>	-	2	12	-

\* Durch Managemmen bis zu zweimal steigerbar.

\*\* Die Managemmen eines Beschwörers richten sich nach seiner Stufe (Novize, Adept, Meister).

## Zaubersprüche

		RW	Kosten
<b>Entflammen</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Die Attacken der Einheit erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel „Feuer“.	12	1 Mg
<b>Magmaaura</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Für den Rest der Runde erleidet jede Einheit, die diese Einheit im Nahkampf attackiert einen automatischen Lebenspunktverlust.	12	2 Mg
<b>Feuerball</b>	„Fernkampfattacke mit FK3 und Sonderregel Feuer. Andere Modelle innerhalb von 1 Zoll um das Primärziel erleiden eine Fernkampfattacke mit FK1.“	12	3 Mg
<b>Inneres Feuer</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Die Einheit erhält bis zum Ende der Runde +X AP (max +3). Nach Ende der Runde erleidet die Einheit X Schadenswürfe.	12	2+X Mg

# Kreaturenstufe 1

## Gluthyäne

Gluthyänen sind überall auf den sengenden Ebenen Shael-ras zu finden, wo sie in kleinen Rudeln Jagd auf kranke oder geschwächte Beutetiere machen. Obwohl sie einzeln für die meisten Gegner keine große Gefahr sind, können Gruppen dieser lodernden Räuber auch großen Gegnern gefährlich werden.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>M</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	4/7	5	2	9	-	-	1 Mg

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
<b>Biss</b>	2	-	NK	-

## Ascheschreiter

Diese vogelähnlichen Kreaturen gehören zu den schnellsten und wendigsten Kreaturen der Feuerebenen. Sie stellen sich nur ungern zum Kampf und bevorzugen in Gefahrensituationen meist die Flucht, wenn sie aber doch einmal zum Kampf gestellt werden, verteidigen sie sich mit ihrem skorpionähnlichen Stachelschwanz.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>M</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	6/9	4	2	6	-	-	2 Mg

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
<b>Stachelhieb</b>	2	-	NK	-

## Kreaturenstufe 2

### Lavarochen

Die räuberischen Lavarochen durchstreifen die sengenden Wüsten Shael-ras. Sie gleiten lautlos über den Boden und graben sich häufig ein, um aus ihrem Versteck blitzschnell über ihre nichtsahnende Beute herzufallen.



AP	BW	R	W	LP	M	Spezial	Kosten
2	5/9	5	2	8	-	Flieger	2 Mg + 1 Ks

	NK	FK	RW	Spezial
<b>Biss</b>	3	-	NK	-

### Glutwächter

Die Glutwächter sind mächtige Kreaturen, die tief in den Höhlensystemen des heiligen Bergs Korarat leben. Sie überragen einen Mann um fast das doppelte und ihre reptilienhaften Gesichtszüge strahlen eine Wildheit aus, die nur von ihren lodernden Augen übertroffen wird. Wie lange sie die heiligen Flammen des Korarat bereits beschützen, ist im Nebel der Zeit verloren gegangen, doch noch heute bewachen sie sein Innerstes und stärken die Armeen Shael-ras mit ihrer Magie.

Glutwächter können andere Feuerkreaturen mit einer gewaltigen Hitze erfüllen, die sie im Kampf deutlich härter zuschlagen lässt. Doch diese Gabe hat einen Preis, denn selbst Kreaturen der Feuerebene können die Hitze des Korarat nur für kurze Zeit unbeschadet überstehen.



**\*Spezialaktion (1 AP): Das Feuer schüren**  
Der Glutwächter erfüllt das Ziel mit einer gewaltigen Hitze, und verstärkt seine Kampfkraft beträchtlich.  
Das Ziel erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel Mächtig (2). Am Ende der Runde erleidet es 1W4 automatische Lebenspunktverluste.

AP	BW	R	W	LP	M	Spezial	Kosten
2	4/7	4	2	9	-	Das Feuer schüren*	2 Mg + 1 Ks

	NK	FK	RW	Spezial
<b>Magmastab</b>	2	-	NK	Feuer

# Magmaechse

In den Vulkanbergen, die den nördlichen Rand der Feuerscherbe markieren, leben die mächtigen Magmaechsen. Diese massiven Reptilien glühen mit einem inneren Feuer, das sie in der Nähe der Lavaströme regelmäßig aufs Neue entfachen müssen. Im Kampf setzt ihr mächtiger Biss Feinde in Brand, während selbst mächtigste Schläge von ihren feuergehärteten Schuppen abprallen.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>M</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	4/7	4	3	10	-	-	2 Mg + 1 Ks

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
<b>Feuerbiss</b>	3	-	NK	Feuer

# Kreaturenstufe 3

## Feuerelementar

Für die Bewohner Shael-ras sind die Feuerelementare Teile der brennenden Seele ihrer Heimat. Geboren aus den Flammen im innersten Kern der Feuerscherbe bringen sie all jenen den Tod, die sich den Dienern des Feuers in den Weg stellen. Ihre brennenden Körper versengen Feinde schon bei einem leichten Kontakt, und wenn sie erst mit voller Wucht zuschlagen, stecken sie selbst massive Felsen in Brand.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>M</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
3	5/8	5	3	12	-	-	3 Mg + 2 Ks

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
<b>Flammenhieb</b>	4	-	NK	Feuer