



Eisvertrauter

Vertrauter

1 Mg

AP	BW	R	W	G
2	4/6	4	2	1

Waffen
Biss NK(2) RW(BK) Eis

Fähigkeiten
Primitiv, Unbedeutend



V1.0



Gletscherdrache

Kreatur - Stufe 3

4 Mg
2 Ks

AP	BW	R	W	G
3	5/7	5	3	3

Waffen
Biss NK(3) RW(BK) Eis

Fähigkeiten
Polaraura



V1.0

Sonderregeln

- **Frostgift:** Die Kreatur besitzt ein starkes Gift, dessen Wirkung auf Kälte und Eis basiert. Wenn eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden verursacht, wird der Gesamtschaden für jeden Vereisungsmarker, den das Ziel trägt, um 1 erhöht. Weitere Eismarker, die das Ziel eventuell durch diese Attacke erhält, werden erst danach zugeteilt und wirken noch nicht.
- **Verteidiger:** Verbündete Kreaturen im Umkreis von 2 Zoll um diese Kreatur erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Widerstandswert (auch der Verteidiger selbst). Die Effekte mehrerer Verteidiger sind nicht kumulativ.
- **Polaraura:** Die Kälte dieser Kreatur ist so enorm, dass kein Wesen ihre Nähe lange aushält. Sobald eine Kreatur mit dieser Sonderregel in Basekontakt mit einer anderen Einheit gerät, erhält diese Einheit sofort einen Vereisungsmarker.



Polaraspinne

Kreatur - Stufe 1

2 Mg

AP	BW	R	W	G
2	4/7	5	2	1

Waffen
Biss NK(2) RW(BK) Frostgift



V1.0

Zaubersprüche

- **Eisige Berührung (1Mg, 12 Zoll):** Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Die Attacken der Einheit erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel "Eis(1)". Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.
- **Frostspeer (2Mg, 12 Zoll):** Fernkampfattacke mit FK2 und Sonderregel "Eis(1)"
- **Vereisen (3Mg, 12 Zoll):** Wählt eine feindliche Einheit. Das Ziel muss einen Widerstandstest ablegen, wobei die Zahl seiner Erfolge die Wirkung des Zaubers ergibt:
 0: Das Ziel kann sich bei seiner nächsten Aktivierung nicht bewegen
 1: Das Ziel erhält 2 Eismarker
 2: Das Ziel erhält 1 Eismarker
 3: Der Zauber bleibt wirkungslos.
- **Wintersturm (4Mg, 12 Zoll):** Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld. Jedes Modell innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt erhält sofort zwei Vereisungsmarker.

Eisvertrauter

- ◆ Gehen (1 AP)
- ◆ Rennen (2 AP)
- ◆ Sturmangriff (2 AP)
- ◆ Nahkampfattacke (1 AP)
- ◆ Konzentrieren (1 AP)





Polaraspinne

Kreatur - Stufe 1

2 Mg

AP	BW	R	W	G
2	4/7	5	2	1

Waffen
Biss NK(2) RW(BK) Frostgift



V1.0

Sonderregeln

- **Eis:** Die Attacke hüllt das Ziel in eisige Kälte und verlangsamt es. Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich einen Vereisungsmarker. Vereiste Einheiten erleiden verschiedene Mali (kumulativ):
 1 Vereisungsmarker: -1 R, -1 Initiative
 2 Vereisungsmarker: -1 BW (beide Werte)
 3 Vereisungsmarker: -1 AP
 In der Startphase einer neuen Runde wird von allen vereisten Einheiten 1 Vereisungsmarker entfernt.
 Einheiten Tungolheims sind gegen diesen Effekt immun.