



Erdbeschwörer

Beschwörer



AP	BW	R	W	G
3	4/7	4	3	2

Waffen

Irdener Stab NK(3)* RW(BK)



V1.0



Steinpanther

Kreatur - Stufe 1



AP	BW	R	W	G
2	5/8	3	2	1

Waffen

Biss NK(2) RW(BK)



V1.0



Erdgolem

Kreatur - Stufe 1



AP	BW	R	W	G
2	4/6	3	4	2

Waffen

Steinfaust NK(2) RW(BK)



V1.0



Jaguarkonstrukt

Kreatur - Stufe 2



AP	BW	R	W	G
2	4/6	3	4	3

Waffen

Obsidianklinge NK(2) RW(BK) Mächtig(2)



V1.0



Steinpanther

Kreatur - Stufe 1



AP	BW	R	W	G
2	5/8	3	2	1

Waffen

Biss NK(2) RW(BK)



V1.0



Erdgolem

Kreatur - Stufe 1



AP	BW	R	W	G
2	4/6	3	4	2

Waffen

Steinfaust NK(2) RW(BK)



V1.0



Erbauer

Kreatur - Stufe 2



AP	BW	R	W	G
2	4/6	3	4	2

Waffen

Klauenhieb NK(2) RW(BK)

Fähigkeiten

Barriere (1AP)



V1.0



Obsidianpirscher

Kreatur - Stufe 2



AP	BW	R	W	G
2	5/7	4	3	3

Waffen

Biss NK(3) RW(BK)



V1.0



Erdelementar

Kreatur - Stufe 3



AP	BW	R	W	G
3	4/4	3	4	4

Waffen

Donnerfaust NK(3) RW(BK)
Schmetterschlag NK(2) RW(BK) Schockwelle



V1.0

Erdvertrauter
 Vertrauter

1 Mg

AP

BW

R

W

G

2

4/7

3

3

1

Waffen

Steinhieb

NK(2) RW(BK)

Fähigkeiten

Primitiv, Unbedeutend



V1.0

Volcoatl
 Kreatur – Stufe 3

3 Mg
2 Ks

AP

BW

R

W

G

3

5/7

4

3

4

Waffen

Biss

NK(3) RW(BK)

Fähigkeiten

Umschlingen, Ansturm(1)



V1.0

Sonderregeln

- **Arkane Aufladung(1AP):** Wenn sich das Idol innerhalb von 4 Zoll um eine Manaquelle befindet, kann es eine der folgenden Aktionen wählen:
- **Steinschutz:** Der Widerstand einer befreundeten Kreatur innerhalb von 6 Zoll steigt bis zum Ende der Runde um 1.
- **Irdene Klauen:** Die Nahkampfwerte einer befreundeten Kreatur innerhalb von 6 Zoll steigen bis zum Ende der Runde um 1.
- **Manatransfer:** Ein befreundeter Beschwörer innerhalb von 6 Zoll erhält 2 Mg.
- **Teleportation(OAP):** Das Idol von Sarothek ist ein statisches Objekt, das sich nicht normal bewegen kann. Einmal pro Aktivierung kann es jedoch eine kostenlose Teleportationsbewegung von bis zu 6 Zoll durchführen. Diese Bewegung erfordert keine Lösen-Probe.

Idol von Sarothek
 Kreatur – Stufe 1

2 Mg

AP

BW

R

W

G

1

-/-

0

3

2

Waffen

Flackern

FK(1) RW(8)

Fähigkeiten

Primitiv, Statisch

Teleportation(OAP), Arkane Aufladung(1AP)



V1.0

Zaubersprüche

- **Schutz der Erde (1Mg, 8 Zoll):** Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 8 Zoll. Der Widerstandswert der Einheit steigt bis zum Ende der Runde um 1. Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.
- **Trügerischer Boden (2Mg, 8 Zoll):** Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld. Gebiet innerhalb von 3 Zoll gilt für eine Runde als schwieriges Gelände. Der Zauber kann in der Startphase der folgenden Runde für 1 Mg kanalisiert werden.
- **Steindorn (2Mg, 8 Zoll):** Magische Fernkampfattecke mit Fk3.
- **Erdbeben (4Mg, 8 Zoll):** Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld. Alle Einheiten innerhalb von 3 Zoll erleiden 2 Trefferwürfe mit Mächtig (1).

Sonderregeln

- **Primitiv:** Das Modell kann nicht mit Objekten wie Manaquellen interagieren. Außerdem kann es keine Relikte halten oder zur Kontrolle eines Relikts beitragen.
- **Statisch:** Das Modell ist ein lebloses Konstrukt und kann sich weder bewegen noch kämpfen. Statische Kreaturen können keine normalen Bewegungen durchführen und nicht auf gegnerische Attacks reagieren.
- **Umschlingen:** Das Modell umschlingt seine Opfer und erschwert eine Flucht aus dem Nahkampf erheblich. Modelle, die sich in Kontakt mit dem Modell befinden, benötigen für eine erfolgreiche Lösen-Probe einen zusätzlichen Erfolg.
- **Ansturm(x):** Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten nach einem Sturmangriff X weitere Bonuswürfel für ihre Attacke (zusätzlich zum üblichen Bonuswürfel für einen Sturmangriff).

Erdelementar
 Kreatur – Stufe 3

3 Mg
2 Ks

AP

BW

R

W

G

3

4/4

3

4

4

Waffen

Donnerfaust

NK(3) RW(BK)

Schmetter Schlag

NK(2) RW(BK) Schockwelle



V1.0

Sonderregeln

- **Mächtig(X):** Diese Attacke erhält einen Bonus von X auf den Verwundungswurf.
- **Schockwelle:** Gegen alle Einheiten, die sich in Basekontakt mit dem attackierenden Modell befinden, werden ganz normal Treffer- und (sofern erforderlich) Schadenswürfe durchgeführt.
- **Barriere (1AP):** Platziert bis zu zwei maximal 2 Zoll lange, 2 Zoll hohe und 1 Zoll dicke Mauermarker innerhalb von 8 Zoll um den Erbauer. Die Mauern gelten als unpassierbares Gelände und blockieren Sichtlinien vollständig. Sie können von gegnerischen Kreaturen im Nah- und Fernkampf attackiert werden, wobei sie einen Reflexwert von 0 einen Widerstandswert von 3 und 5 LP besitzen. Wenn der Erbauer das nächste Mal diese Aktion durchführt, aktiviert oder ausgeschaltet wird, verschwinden die Mauern sofort.

Erdvertrauter

- Gehen (1 AP)
- Rennen (2 AP)
- Sturmangriff (2 AP)
- Nahkampfattecke (1 AP)
- Konzentrieren (1 AP)