



Feuerbeschwörer

Beschwörer

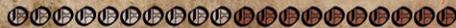


AP	BW	R	W	G
3	5/7	5	1	2

Waffen

Flammende Faust
Feuerblitz

NK(2)* RW(BK)
FK(2)* RW(12)



V1.0



Gluthyäne

Kreatur - Stufe 1



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

Waffen

Biss

NK(2) RW(BK)



V1.0



Ascheschreiter

Kreatur - Stufe 1



AP	BW	R	W	G
2	6/9	5	2	2

Waffen

Stachelhieb

NK(2) RW(BK)



V1.0



Lavarochen

Kreatur - Stufe 2



AP	BW	R	W	G
2	5/9	5	2	2

Waffen

Biss

NK(3) RW(BK)

Fähigkeiten

Flieger



V1.0



Gluthyäne

Kreatur - Stufe 1



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

Waffen

Biss

NK(2) RW(BK)



V1.0



Ascheschreiter

Kreatur - Stufe 1



AP	BW	R	W	G
2	6/9	5	2	2

Waffen

Stachelhieb

NK(2) RW(BK)



V1.0



Glutwächter

Kreatur - Stufe 2



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

Waffen

Magmastab

NK(2) RW(BK) Feuer(1)

Fähigkeiten

Das Feuer schüren (1AP)



V1.0



Magmaechse

Kreatur - Stufe 2



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

Waffen

Feuerbiss

NK(3) RW(BK) Feuer(1)



V1.0



Feuerelementar

Kreatur - Stufe 3



AP	BW	R	W	G
3	5/8	5	3	4

Waffen

Flammenhieb

NK(4) RW(BK) Feuer(1)



V1.0

Feuervertrauter
Vertrauter 1Mg

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

Waffen
Feuerstoß NK(1) RW(2) Kampfbereich

Fähigkeiten
Primitiv, Unbedeutend



V1.0

Vulkanwurm
Kreatur - Stufe 3 3Mg
2Ks

AP	BW	R	W	G
3	5/9	5	3	4

Waffen
Stachelhieb NK(2) RW(BK)
Drachenfeuer FK(3) RW(8) Feuer(1)
Fähigkeiten
Flieger



V1.0

Sonderregeln

- **Ätherisch:** Kreaturen mit dieser Sonderregel erhalten einen Schutzwurf gegen alle Treffer, die sie erleiden. Bevor Schadenswürfe durchgeführt werden, wird für jeden erlittenen Treffer ein W8 geworfen. Bei einem Ergebnis von 7+ wird der Treffer ignoriert.
- **Flieger:** Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinwegbewegen. Sie muss ihre Bewegung aber auf passierbarem Gelände beenden. Eine Flugbewegung darf Teil eines Sturmangriffs sein, und Nahkämpfe einleiten.
- **Kampfbereich:** Die Nahkampfatacke der Kreatur hat eine Reichweite und erfordert keinen direkten Basekontakt. Es gelten alle Sonderregeln, die im Regelbuch unter "Kampfbereich" erklärt sind.

Feuerbote
Kreatur - Stufe 1 2Mg

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

Waffen
Glutberührung NK(1) RW(BK)
Feuerblitz FK(2) RW(10)

Fähigkeiten
Ätherisch



V1.0

Zaubersprüche

- **Entflammen (1Mg, 12 Zoll):** Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Ihre Attacken erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel "Feuer (2)". Falls die Einheit bereits die Sonderregel Feuer (1) besitzt, wird ihr Wert auf (2) erhöht. Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.
- **Magmaaura (2Mg, 12 Zoll):** 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.
- **Feuerball (3Mg, 12 Zoll):** Fernkampfatacke mit FK3 und Sonderregel Feuer (1). Andere Modelle innerhalb von 1 Zoll um das Primärziel erleiden eine Fernkampfatacke mit FK1 und der Sonderregel Feuer (1).
- **Inneres Feuer (2+XMg, 12 Zoll):** Wählt eine befreundete Einheit. Sie erhält bis zum Ende der Runde +X AP (max +3). Nach Ende der Runde erleidet die Einheit X Schadenswürfe.

Sonderregeln

- **Das Feuer schüren(1AP):**
Unterstützend: Der Glutwächter erfüllt das Ziel mit einer gewaltigen Hitze, und verstärkt seine Kampfkraft beträchtlich. Wählt eine befreundete Feuerkreatur innerhalb von 8 Zoll um den Glutwächter. Das Ziel erhält bis zum Ende seiner nächsten Aktivierung die Sonderregel Mächtig (2). Besitzt es bereits die Sonderregel Mächtig, steigt der Wert der Fähigkeit um 2. Am Ende der Runde erleidet das Ziel 1W4 automatische Lebenspunktverluste. Das Feuer schüren kann nicht mehrmals pro Runde auf dieselbe Kreatur gewirkt werden.
Offensiv: Der Glutwächter facht ein bereits vorhandenes Feuer an und steigert seine Hitze beträchtlich. Wählt eine gegnerische Einheit, die aktuell mindestens einen Feuermarker trägt. Die Zahl der Feuermarker der Einheit wird verdoppelt. Das Maximum der möglichen Feuermarker wird dabei auf 4 erhöht.

Feuerbote
Kreatur - Stufe 1 2Mg

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

Waffen
Glutberührung NK(1) RW(BK)
Feuerblitz FK(2) RW(10)

Fähigkeiten
Ätherisch



V1.0

Sonderregeln

- **Feuer(X):** Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich X 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.

Feuervertrauter

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