



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.
- **Winterturm (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.

Eisbeschwörer

- ◆ Gehen (1 AP)
- ◆ Rennen (2 AP)
- ◆ Sturmangriff (2 AP)
- ◆ Nahkampfattacke (1 AP)
- ◆ Konzentrieren (1 AP)
- ◆ Zauber wirken (1 AP)
- ◆ Beschwören (1 AP)
- ◆ Interagieren (1 AP)



Eissalamander

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



Frostgolem

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



Polarspinne

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



Eiskobra

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



Schildträger

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



Hagelbringer

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



Eiselementar

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



Gletscherdrache

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





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)

Feuerbeschwörer

- ◆ Gehen (1 AP)
- ◆ Rennen (2 AP)
- ◆ Sturmangriff (2 AP)
- ◆ Nahkampfattacke (1 AP)
- ◆ Fernkampfattacke (1 AP)
- ◆ Konzentrieren (1 AP)
- ◆ Zauber wirken (1 AP)
- ◆ Beschwören (1 AP)
- ◆ Interagieren (1 AP)



Gluthyäne

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



Ascheschreiter

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



Feuerbote

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



Magmaechse

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



Lavarochen

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



Glutwächter

- ◆ Gehen (1 AP)
- ◆ Rennen (2 AP)
- ◆ Sturmangriff (2 AP)
- ◆ Nahkampfattacke (1 AP)
- ◆ Konzentrieren (1 AP)
- ◆ Das Feuer schüren (1 AP)
- ◆ Interagieren (1 AP)



Feuerelementar

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



Vulkanwurm

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





Erdbeschwörer

Beschwörer



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

Waffen

Irdener Stab NK(3)* RW(BK)



Steinpanther

Kreatur - Stufe 1



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

Waffen

Biss NK(2) RW(BK)



Erdgolem

Kreatur - Stufe 1



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

Waffen

Steinfaust NK(2) RW(BK)



Jaguarkonstrukt

Kreatur - Stufe 2



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

Waffen

Obsidians Klinge NK(2) RW(BK) Mächtig(2)



Steinpanther

Kreatur - Stufe 1



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

Waffen

Biss NK(2) RW(BK)



Erdgolem

Kreatur - Stufe 1



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

Waffen

Steinfaust NK(2) RW(BK)



Erbauer

Kreatur - Stufe 2



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

Waffen

Klauenhieb NK(2) RW(BK)

Fähigkeiten

Barriere (1AP)



Obsidianpirscher

Kreatur - Stufe 2



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

Waffen

Biss NK(3) RW(BK)



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



Erdbeschwörer

- ◆ Gehen (1 AP)
- ◆ Rennen (2 AP)
- ◆ Sturmangriff (2 AP)
- ◆ Nahkampfattacke (1 AP)
- ◆ Konzentrieren (1 AP)
- ◆ Zauber wirken (1 AP)
- ◆ Beschwören (1 AP)
- ◆ Interagieren (1 AP)



Steinpanther

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



Erdgolem

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



Idol von Sarothek

- ◆ Fernkampfattacke (1 AP)
- ◆ Teleportieren (0 AP)
- ◆ Arkane Aufladung (1 AP)



Obsidianpirscher

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



Erbauer

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



Jaguarkonstrukt

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



Erdelementar

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



Volcoatl

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



Luftbeschwörer
Beschwörer



AP	BW	R	W	G
3	6/9	5	1	2

Waffen

Windhieb NK(1) * RW(BK)
Sturmbliß NK(2) * RW(12)

Fähigkeiten: Flieger



V1.0

Windvogel
Kreatur - Stufe 1



AP	BW	R	W	G
2	6/10	6	0	1

Waffen

Klauenhieb NK(1) RW(BK)

Fähigkeiten: Flieger



V1.0

Winddiener
Kreatur - Stufe 1




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

Waffen

Windschlag NK(2) RW(BK)

Fähigkeiten: Ätherisch



V1.0

Donnerschinn
Kreatur - Stufe 2



AP	BW	R	W	G
2	5/8	6	2	3

Waffen

Krummsäbel NK(2) RW(BK) Doppelschlag

Fähigkeiten: Flieger



V1.0

Windvogel
Kreatur - Stufe 1



AP	BW	R	W	G
2	6/10	6	0	1

Waffen

Klauenhieb NK(1) RW(BK)

Fähigkeiten: Flieger



V1.0

Winddiener
Kreatur - Stufe 1




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

Waffen

Windschlag NK(2) RW(BK)

Fähigkeiten: Ätherisch



V1.0

Gewitterbote
Kreatur - Stufe 2



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

Waffen

Elektrogriff NK(2) RW(2) Kampfbereich

Fähigkeiten: Ätherisch



V1.0

Orkanherrscher
Kreatur - Stufe 2



AP	BW	R	W	G
2	4/6	5	3	3

Waffen

Hieb NK(1) RW(BK)
Sturmwooge NK(3) RW(8) Verschieben



V1.0

Luftelementar
Kreatur - Stufe 3




AP	BW	R	W	G
3	5/8	6	2	4

Waffen

Ätherklinge NK(3) RW(BK) Mächtig(1)

Fähigkeiten: Ätherisch



V1.0

Luftvertrauter

Kreatur – Vertrauter

1Mg

AP	BW	R	W	G
2	5/8	7	1	1

Waffen

Windhieb NK(1) RW(BK)

Fähigkeiten: Primitiv, Unbedeutend, Flieger



v1.0

Zaubersprüche

- **Windstoß (2Mg, 8 Zoll):** FK(2) Verschieben
- **Sturmlauf (2Mg, 8 Zoll):** Wählt eine verbündete Luft-Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Die Kreatur darf sofort eine Flugbewegung von maximal 7 Zoll durchführen. Diese Bewegung kostet sie keine Aktionspunkte und verbraucht nicht ihre Bewegungsaktion für diese Runde.
- **Windform ((Ks)Mg, 12 Zoll):** Wählt eine verbündete Luft-Kreatur innerhalb von 12 Zoll. Ihr durch die Sonderregel Ätherisch gewährter Schutzwurf wird bis zum Ende der Runde von 7+ auf 5+ verbessert. Falls die gewählte Kreatur nicht über die Sonderregel Ätherisch verfügt, erhält sie diese Sonderregel und den üblichen Schutzwurf von 7+.
Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.
- **Kettenblitz (4Mg, 12 Zoll):** Führt eine Fernkampfatacke mit FK3 gegen ein Ziel innerhalb von 12 Zoll durch. Im Anschluss dürft Ihr eine zweite Fernkampfatacke mit FK2 gegen ein Ziel innerhalb von 2 Zoll um das erste Ziel durchführen. Danach dürft Ihr eine dritte Fernkampfatacke mit FK1 gegen ein Ziel innerhalb von 2 Zoll um das zweite Ziel durchführen.

Rokh

Kreatur – Stufe 3

3Mg
2Ks

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

Waffen

Donnerklaue NK(3) RW(BK)

Fähigkeiten: Funkensturm (1AP), 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.
- **Doppelschlag:** Die Kreatur kann für einen einzelnen Aktionspunkt zwei Angriffe durchführen. Diese Angriffe dürfen gegen unterschiedliche Ziele gerichtet sein, sie müssen aber gleichzeitig angesagt werden und dürfen nicht durch eine andere Aktion unterbrochen werden.
- **Kampfbereich:** Die Nahkampfatacke der Kreatur hat eine Reichweite und erfordert keinen direkten Basekontakt. Es gelten alle Sonderregeln, die im Regelbuch unter "Kampfbereich" erklärt sind.

Sonderregeln

- **Funkensturm:** Einmal pro Runde kann der Rokh die in ihm angestaute Elektrizität in einer gewaltigen Schockwelle entfesseln. Alle feindlichen Modelle innerhalb von 1 Zoll um den Rokh werden von einer Attacke mit NK2 getroffen, auf die sie nicht reagieren können.



Sonderregeln

- **Primitiv:** Das Modell kann nicht mit Objekten wie Manaquellen interagieren. Außerdem kann es keine Relikte halten oder zur Kontrolle eines Relikts beitragen.
- **Verschieben:** Diese Attacke richtet keinen direkten Schaden an, stattdessen kann das Ziel für jeden erfolgreichen Treffer bis zu 2 Zoll in gerader Linie vom Urheber der Attacke weg verschoben werden. Modelle, die durch diesen Effekt aus einem Nahkampf geschoben werden, müssen keine Lösen-Probe ablegen. Gerät die Kreatur durch diese Bewegung in Kontakt mit unpassierbarem Gelände oder einer anderen Kreatur, endet die Bewegung sofort und alle beteiligten Kreaturen erleiden einen Schadenswurf. Die Attacke darf auch gegen verbündete Modelle gerichtet werden, in diesem Fall trifft sie automatisch.

Luftbeschwörer

- ◆ Gehen (1 AP)
- ◆ Rennen (2 AP)
- ◆ Sturmangriff (2 AP)
- ◆ Nahkampfattacke (1 AP)
- ◆ Fernkampfattacke (1 AP)
- ◆ Konzentrieren (1 AP)
- ◆ Zauber wirken (1 AP)
- ◆ Beschwören (1 AP)
- ◆ Interagieren (1 AP)



Windvogel

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



Winddiener

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



Orkanherrscher

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



Gewitterbote

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



Donnerschinn

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



Luftelementar

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



Rokh

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



Luftvertrauter

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

