

**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 Fernkampfatte mit FK3 gegen ein Ziel innerhalb von 12 Zoll durch. Im Anschluss dürft Ihr eine zweite Fernkampfatte mit FK2 gegen ein Ziel innerhalb von 2 Zoll um das erste Ziel durchführen. Danach dürft Ihr eine dritte Fernkampfatte 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 Nahkampfatte 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.