

Erdbeschwörer

Die Magierpriester Yolcathans sind die ergebenen Diener der drei Priesterkönige, in deren Namen sie die heiligen Städten des mächtigen Reiches verwalten. In jeder der drei großen Tempelstädte gibt zahllose kleine und große Sakralbauten, und in vielen von ihnen wachen die Erdpriester über die Belange der Gläubigen. Die tiefe Verbundenheit der Bewohner Yolcathans mit ihrer Heimat spiegelt sich in nahezu allen Bereichen des täglichen Lebens wider, und so ist es wenig verwunderlich, dass die Erdbeschwörer oftmals eine fast religiöse Verehrung erfahren. Wenn sie für ihre Heimat in den Kampf ziehen, sind Erdbeschwörer nicht selten an vorderster Front zu finden, wo sie mit ihren Zeremonienstäben unter den Feinden wüten.

<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R*</u>	<u>W*</u>	<u>I*</u>	<u>LP</u>	<u>M</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
3	4/7	4	3	1	22	**	Beschwörer	-

	<u>NK*</u>	<u>FK*</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Irdener Stab	3	-	NK	-

* Durch Managemmen bis zu zweimal steigerbar.

** Die Managemmen eines Beschwörers richten sich nach seiner Stufe (Novize, Adept, Meister).

Zaubersprüche

		<u>RW</u>	<u>Kosten</u>
Steindorn	Fernkampfattacke mit FK2.	12	1 Mg
Trügerischer Boden	Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld. Für eine Runde gilt das Gebiet innerhalb von 5 Zoll um diesen Punkt als schwieriges Gelände. Der Zauber kann in der Startphase der folgenden Runde für 1 Mg aufrecht erhalten werden.	8	2 Mg
Schutz der Erde	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 8 Zoll. Der Widerstandswert der Einheit steigt bis zum Ende der Runde um 1.	8	2 Mg
Erdbeben	Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld. Alle Modelle innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt erleiden 2 Schadenswürfe.	8	4 Mg

Kreaturenstufe 1

Steinpanther

Der Legende nach wurden die flinken Steinpanther von den Erdpriestern Yolcathans einst als Boten und Kundschafter geschaffen, und auch heute noch dienen viele von ihnen in den großen Tempelstädten. Doch auch in den Tiefen der Dschungel kann man immer wieder herumstreifende Steinpanther antreffen, deren Tempel im Chaos des Kataklysmus zerstört wurden. Wenn die Beschwörer Yolcathans sie rufen, erinnern sich auch diese wilden Kreaturen an ihre alten Aufgaben und dienen Yolcathan einmal mehr.

<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	5/8	3	2	9	-	1 Mg

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Biss	1	-	NK	-

Erdgolem

Erdgolems können in Größe und Erscheinung enorm variieren. Manche erinnern an kunstvoll behauene Statuen während andere eine krude in Form gehaltene Ansammlung rohen Gesteins sind. Viele von ihnen werden in Tempeln erschaffen, doch auch an versunkenen Orten, die immer noch von Magie durchzogen sind, können spontan kleinere und größere Golems entstehen, die nicht selten auch Trümmer alter Statuen enthalten. Im Kampf erinnern die Golems an eine stetig vorrückende Mauer, an der feindliche Attacken einfach abprallen.

<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	4/6	3	4	11	-	2 Mg

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Steinfaust	2	-	NK	-

Kreaturenstufe 2

Jaguarkonstrukt

Jaguarkonstrukte sind seit uralten Zeiten die Wächter der Tempel Yolcathans. Ihre elegante Statur verbirgt eine Urkraft, die auch mächtige Gegner mit Leichtigkeit zerschmettern kann, und ihre steinerne Hülle kann selbst mächtige Hiebe unbeschadet überstehen. Im Kampf führen die Jaguarkonstrukte rituelle Zweihandschwerter aus Obsidian, die sie mit übernatürlicher Leichtigkeit auf ihre Feinde herniederfahren lassen.

<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	4/6	3	4	12	-	2 Mg + 1 Ks

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Obsidianklinge	2	-	NK	Mächtig (2)

Obsidianpirscher

Diese steinernen Mischwesen aus Katze und Vogel durchstreifen die Dschungel Yolcathans auf der Suche nach Eindringlingen und Gefahren. Sie gehören zu den schnellsten Kreaturen der Erdlande und es gibt Gerüchte, dass sie einst sogar als Reittiere genutzt wurden. Der Biss eines Obsidianpirschers kann selbst harte Panzer durchdringen, und ihre mächtigen Pranken fegen auch mächtige Gegner mit Leichtigkeit von den Beinen.

<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	5/7	4	3	12	-	2 Mg + 1 Ks

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Biss	3	-	NK	-

Erbauer

Genau wie die meisten anderen Elementarwesen entstanden auch die Erbauer in den Jahren nach der Wiederentdeckung des Großen Kristalls, als die Magie einmal mehr in die Welt strömte. Aufgrund ihrer Entstehungsgeschichte besitzen nahezu alle magischen Kreaturen eine ausgesprochen enge Verbindung zu ihrem Element, doch bei den Erbauern geht dieses Band so weit, dass sie die sie umgebende Erde allein durch die Kraft ihres Willens manipulieren und neu formen können.

In der Regel findet man die Erbauer in den weitläufigen Höhlensystemen unter den Dschungeln Yolcathans, wo sie Jagd auf andere unterirdisch lebende Tiere machen. Hierbei machen sie sich ihre einzigartige Fähigkeit zunutze, indem sie Mauern und Hindernisse erschaffen, mit denen sie ihrer Beute in den engen Gängen den Fluchtweg versperren. Auf dem Schlachtfeld nutzen sie ihre besonderen Kräfte, um feindlichen Wesen Angriffswege zu versperren oder sie von ihren Verbündeten abzuschneiden. Auch wenn sie sich im direkten Kampf nicht mit vielen Kreaturen ihrer Größe messen können, macht ihre Fähigkeit, das Schlachtfeld zu manipulieren, sie zu wertvollen Verbündeten der Erdbeschwörer.

<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	4/6	3	4	12	Barriere*	2 Mg + 1 Ks

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Klauenhieb	2	-	NK	-

*Spezialaktion (1 AP): Barriere

Der Erbauer formt aus Steinen und Erde eine magische Mauer auf dem Schlachtfeld.

Platziert einen maximal 2 Zoll langen, 2 Zoll hohen und 1 Zoll dicken Mauermarker innerhalb von 8 Zoll um den Erbauer. Die Mauer gilt als unpassierbares Gelände und blockiert Sichtlinien vollständig. Sie kann von gegnerischen Kreaturen im Nah- und Fernkampf attackiert werden, wobei sie einen Reflexwert von 0 (beachtet, dass Trefferwürfe von 1 trotzdem immer automatische Fehlschläge sind!), einen Widerstandswert von 3 und 5 Lebenspunkte besitzt. Wenn der Erbauer das nächste Mal aktiviert oder ausgeschaltet wird, verschwindet die Mauer sofort.

Kreaturenstufe 3

Erdelementar

Die mächtigen Erdelementare werden aus den Grundfesten Yolcathans geboren, und sie würden alles tun, um die Erdlande zu schützen. Anders als die meisten anderen Kreaturen der Erdbeschwörer sind die urgewaltigen Elementare weit weniger aufwändig gestaltet und weisen nur wenige Spuren menschlicher Handwerkskunst auf. Im Kampf entfesseln sie die rohe Kraft Yolcathans gegen ihre Feinde, und mit ihrer Erdbebenattacke können sie auch größere Gruppen von Feinden zu Boden schmettern.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
3	4/4	3	4	18	-	3 Mg + 2 Ks

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Donnerfaust	3	-	NK	
Schmetterschlag	2	-	NK	Schockwelle

Yolcathan, die Erdlande

Tief verborgen in satt grünen Dschungeln liegt das Erdreich von Yolcathan. Gewaltige Tempelstädte und tief in den Boden hinein gegrabene Höhlensiedlungen dienen den Einwohnern der Erdlande als Heimat, und nirgends ist man der Seele Kalundras so nah wie hier. Vor dem Auseinanderbrechen der Welt war die Magie in kaum einem Land so präsent wie hier, und magisch angetriebene Steinkonstrukte waren in den Städten Yolcathans ein alltäglicher Anblick. Für die arkanen Priesterkönige und ihre Untergebenen war das Land, auf dem sie standen, und in das sie ihre Städte gruben zutiefst heilig, und auch ihre Magie zogen sie aus den Grundfesten der Erde. Als der Kataklysmus über Kalundra hereinbrach, sorgte diese tiefe Verbundenheit mit ihrer Heimat dafür, dass die Magierpriester Yolcathans den schlimmsten Schaden von ihren drei großen Städten abwenden konnten. Dank ihrer stabilisierenden Magie gelang es ihnen, eine der größten Scherben überhaupt zusammenzuhalten, an drei Ecken bewacht von den großen Tempelstädten Chimala, Tenokeli und Huaca Itza. Die weite Ebene zwischen den Städten ist fast vollständig von einem dichten Dschungel bedeckt, in dem neben zahllosen Tierarten auch viele magische Schöpfungen des alten Großreiches überdauert haben. Kunstvolle Wächterstatuen und gewaltige Elementarwesen durchstreifen die Wälder, genährt von den uralten Energien der Erde selbst.

Obwohl große Teile Yolcathans die Katastrophe des großen Zusammenbruchs überstanden haben, wurden gerade an den Grenzen der Erdlande zahlreiche Festungen, Tempel und Höhlensiedlungen in die Leere gerissen. Diese Orte beherbergen auch heute noch zahllose Artefakte von uralter Macht, und die Beschwörer Yolcathans sind stets auf der Suche nach diesen Relikten ihres alten Reiches.