

Tungolheim, die Frostmark

Endlose Nadelwälder und schneebedeckte Gipfel prägen die Landschaft der eisigen Weiten Tungolheims. Die kurzen Sommer können die kalten Winter stets nur für kurze Zeit unterbrechen, und in besonders kalten Jahren kann der Frost das Land auch durchgehend in seinem festen Griff halten. Und doch gibt es überall in der Frostmark Dörfer und Städte, die mitunter schon seit Jahrtausenden bestehen. Auch Wildtiere findet man in den Wäldern und Ebenen Tungolheims in großer Zahl, darunter gewaltige Hirschrudel die nicht nur den Menschen als Nahrung dienen, sondern auch Nebelwölfe und Frostbären, die auf der Suche nach Beute die Wälder durchstreifen.

Ermöglicht wird diese Fülle an Leben durch ein enormes Netzwerk heißer Quellen, die überall in Tungolheim aus dem Boden hervorbrechen und ihre Umgebung dem Griff der Kälte entreißen. Sie speisen Flüsse, tauen den gefrorenen Boden, und in den nebelumhüllten Gebieten, die sie umgeben, wachsen zahllose Pflanzen, die Mensch und Tier gleichermaßen als Nahrung dienen. Die Bewohner Tungolheims lernten früh, sich die Kräfte dieser Quellen zunutze zu machen. Ihr Wasser spendet Nahrung, wärmt Häuser

und schützt die Bewohner der Frostmark so vor dem eisigen Klima ihrer Heimat.

Als der große Kristall zerbarst und der magische Mahlstrom überall in Kalundra Tod und Verwüstung brachte, wurde auch Tungolheim schwer getroffen. Zwar hatten die Magier der Frostmark zum Schutz vor Katastrophen und Feinden schon seit Generationen mächtige Runensteine im Land errichtet, deren schützende Zauber auch die Energien des Mahlstroms schwächen konnten, doch die Verheerungen des Kataklysmus brachten das natürliche Gleichgewicht Tungelheims in Unordnung, und zahlreiche Quellen versiegten. Obgleich die Frostmark als solche fast vollständig erhalten geblieben war, herrschten in den Jahren die folgten, vielerorts Hunger und Tod, als die Kälte wie ein hungriges Raubtier über die nun schutzlosen Gebiete hereinbrach. In den vergangenen Jahren wurden zwar an verschiedenen Stellen des eisigen Landes neu hervorgebrochene Quellen entdeckt, doch es wird noch lange dauern, bis die Spuren der Katastrophe vollständig verschwunden sind. Die Magier Tungolheims machen sich auch im Kampf die Kräfte des Wassers zunutze, und weben sie mit der eisigen Kälte ihrer Heimat. Sie gebieten über Schneestürme und verschiedenste Eiskreaturen, die ihre Feinde oft mitten in der Bewegung erstarren lassen können.

Sonderregeln Tungolheims

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 (bis zu einem Maximum von 3). Vereiste Einheiten erleiden verschiedene Mali (kumulativ):

1 Vereisungsmarker: -1 R, -1 I

2 Vereisungsmarker: -1 BW (beide Werte)

3 Vereisungsmarker: -1 AP

In der Startphase jeder Runde wird von allen vereisten Einheiten 1 Vereisungsmarker entfernt. Einheiten Tungolheims sind gegen diesen Effekt immun.

Verteidiger: Verbündete Kreaturen im Umkreis von 1 Zoll um diese Kreatur erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Widerstandswert. Die Effekte mehrerer Verteidiger sind nicht kumulativ.

Eisbeschwörer

Wer in Tungolheims eisiger Wildnis überleben und ihre magischen Wesen seinem Willen unterwerfen möchte, muss Magier und Krieger gleichermaßen sein. Auf langen Wanderungen, die sie oft über Monate von jeder Zivilisation wegführen, werden die Eisbeschwörer eins mit ihrer Heimat und schließlich zu wahren Meistern der Kälte. Im Kampf frieren sie ihre Feinde langsam aber sicher ein, so dass es ihren Dienern ein Leichtes ist, sie in Stücke zu reißen. Und wer sie doch einmal zum Kampf Mann gegen Mann stellt, auf den warten mächtige Waffen aus reinstem Eis.



<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	5	2	3	20	**	Beschwörer	-

	<u>NK*</u>	<u>FK*</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Frostaxt	2	-	NK	Eis

* 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>
Eisige Berührung	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Die Attacken (Nah- und Fernkampf) der Einheit erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel „Eis“.	12	1 Mg
Frostspeer	Fernkampfattacke mit FK2 und Sonderregel „Eis“.	12	2 Mg
Vereisen	Wählt eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll. Das Ziel muss einen Widerstandstest ablegen, wobei die Zahl seiner Erfolge die Wirkung des Zaubers ergibt: 0: Das Ziel kann sich für den Rest der Runde nicht bewegen 1: Das Ziel erhält 2 Eismarker 2: Das Ziel erhält 1 Eismarker 3: Der Zauber bleibt wirkungslos	12	3 Mg
Wintersturm	Markiert einen Punkt innerhalb von 12 Zoll um den Beschwörer. Jedes Nicht-Eis-Modell innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt erhält sofort zwei Vereisungsmarker.	12	4 Mg

Kreaturenstufe 1

Eissalamander

Die flinken Eissalamander gehören zu den kleinsten Frostkreaturen Tungalheims, doch für die Beschwörer sind sie dennoch von großem Wert. Ihre Geschwindigkeit macht sie zu exzellenten Kundschaftern und ihr Biss kann auch größeren Feinden gefährlich werden.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	5/8	6	1	6	-	1 Mg

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

Frostgolem

Diese schillernden Eiskonstrukte bilden die vorderste Verteidigungslinie Tungalheims und kaum ein Beschwörer zieht ohne sie in die Schlacht. Mit ihren mächtigen Hieben schlagen sie Schneisen in die Reihen ihrer Gegner, und ihre Fähigkeit Gegner zu vereisen, macht sie zu einem unschätzbaren Werkzeug.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	4/7	4	2	8	-	2 Mg

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Frosthieb	3	-	NK	Eis

Kreaturenstufe 2

Eiskobra

Mit ihrem funkelnden Schuppenpanzer ist die Eiskobra ein ebenso atemberaubender wie furchteinflößender Anblick. Ihre Heimat sind die westlichen Eiswüsten Tungolheims, wo sie Jagd auf die dort lebenden Pflanzenfresser macht. Ihre enorme Geschwindigkeit macht sie zu einem tödlichen Räuber, und wer erst durch ihren Biss verlangsamt wurde, für den gibt es kaum noch ein Entkommen.



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

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Frostbiss	3	-	NK	Eis

Schildträger

Während die Eisgolems bei Beschwörern vor allem aufgrund ihrer Kampfkraft geschätzt sind, erfüllt der Schildträger eine andere Funktion. Ihre Unterarme sind mit schweren Kristallplatten verstärkt, mit denen sie in freier Wildbahn ihr empfindliches Gesicht schützen, doch sie haben auch gelernt, Familienmitglieder und Verbündete mit ihnen zu verteidigen. Schläge und Geschosse prallen einfach an den Schilden ab, und mit einem dieser erstaunlich wendigen Beschützer in ihren Reihen, wird es auch für starke Gegner enorm schwierig die Diener Tungolheims zu überwinden.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	4/7	4	5	9	Verteidiger	2 Mg + 1 Ks

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

Verteidiger: Verbündete Kreaturen im Umkreis von 1 Zoll um diese Kreatur erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Widerstandswert. Die Effekte mehrerer Verteidiger sind nicht kumulativ.

Hagelbringer

Wenn die Hagelbringer über ihre Feinde herfallen, entfesseln sie einen wahren Sturm rasiermesserscharfer Geschosse. Trotz ihrer beeindruckenden Statur meiden sie Nahkämpfe nach Möglichkeit und unterstützen die Krieger Tungolheims eher aus dem Hintergrund.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
2	4/7	4	2	11	-	2 Mg + 1 Ks

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Hieb	2	-	NK	-
Hagelsturm	-	3	12	-

Kreaturenstufe 3

Eiselementar

Dicht an den Rändern der Eisscherbe, wo die Kälte besonders schneidend ist und kaum ein Wesen überleben kann, werden im ewigen Eis diese Kolosse geboren. Mit ihren mächtigen Klauen reißen sie die Feinde Tungolheims in Stücke, und die von ihnen ausgehende Kälte lässt alles um sie herum langsam erfrieren. Ihre Dienste haben einen hohen Preis, doch viele Beschwörer sind nur zu gerne bereit ihn zu bezahlen.



<u>AP</u>	<u>BW</u>	<u>R</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>Spezial</u>	<u>Kosten</u>
3	4/7	4	4	15	-	3 Mg + 2 Ks

	<u>NK</u>	<u>FK</u>	<u>RW</u>	<u>Spezial</u>
Gletscherklauen	3	-	NK	Eis