



### 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	5	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



### Magmaeichse

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 Nahkampfattacke 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. 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.
- **Magmaaura (2Mg, 12 Zoll):** Wählt eine befreundete Einheit. Für den Rest der Runde erleidet jede Einheit, die diese Einheit im Nahkampf attackiert, einen automatischen Lebenspunktverlust.
- **Feuerball (3Mg, 12 Zoll):** Fernkampfattacke mit FK3 und Sonderregel Feuer (1). Andere Modelle innerhalb von 1 Zoll um das Primärziel erleiden eine Fernkampfattacke 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.

**Feuervertrauter**

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

**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.
- **Das Feuer schüren (1AP):** Wählt eine befreundete Feuer-Kreatur innerhalb von 8 Zoll um den Glutwächter. Das Ziel erhält bis zum Ende der Runde die Sonderregel Mächtig (2). Am Ende der Runde erleidet es 1W4 automatische Lebenspunktverluste.