



WINDVOGEL

KREATUR - STUFE 1



AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Klauenhieb

NK 1

BK

—



SPEZIAL

Flieger



3/2



3/2





WINDVOGEL

KREATUR - STUFE 1



AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Klauenhieb

NK 1

BK

—



SPEZIAL

Flieger



3/2



3/2





WINDDIENER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Windschlag

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Ätherisch (2)



3/3



3/3





WINDDIENER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Windschlag

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Ätherisch (2)



3/3



3/3





WÜSTENJÄGERIN

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Jagddolch

Kampfwert

NK 1

Reichweite

BK

Sonderregel

—

Sturmbogen

FK 2

10"

—



SPEZIAL

Flieger



4/4



4/4





WÜSTENJÄGERIN

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Jagddolch

Kampfwert

NK 1

Reichweite

BK

Sonderregel

—

Sturmbogen

FK 2

10"

—



SPEZIAL

Flieger



4/4



4/4





STURMDSCHINN

KREATUR - STUFE 2



2/1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Krummsäbel

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Flieger, Kampfrausch (1)



4/4





STURMDSCHINN

KREATUR - STUFE 2



2/1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Krummsäbel

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Flieger, Kampfrausch (1)



4/4





GEWITTERBOTE

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

5

R

2

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert Reichweite Sonderregel

Elektrogriff

NK 2

2"

Kampfbereich, Schock (1)



SPEZIAL

Ätherisch (2)



5/4





GEWITTERBOTE

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

5

R

2

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert Reichweite Sonderregel

Elektrogriff

NK 2

2"

Kampfbereich, Schock (1)



SPEZIAL

Ätherisch (2)



5/4





ORKANHERRSCHER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/7

BW

5

R

3

W

3

G



ATTACKEN

Orkanstab

Kampfwert

NK 2

Reichweite

BK

Sonderregel

Rückstoß

Sturmwole

FK 3

10"

Verschieben



SPEZIAL

Flieger



5/4





ORKANHERRSCHER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/7

BW

5

R

3

W

3

G



ATTACKEN

Orkanstab

Kampfwert

NK 2

Reichweite

BK

Sonderregel

Rückstoß

Sturmwoge

FK 3

10"

Verschieben



SPEZIAL

Flieger



5/4





LUFTELEMENTAR

KREATUR - STUFE 3



3/2



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Ätherklinge

NK 3

BK

Mächtig (1)



SPEZIAL

Ätherisch (2)



6/5





ROKH

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

AP

5/9

BW

5

R

3

W

4

G



ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel

Donnerklauen NK **3** BK Schock (1)

Funkensturm NK **2** 2" Kampfbereich, Schockwelle



SPEZIAL

Flieger



6/5





DERWISCHE

KREATUR - STUFE 3



3/2



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert Reichweite Sonderregel

Klingentanz

NK 3

BK

—



SPEZIAL

Flieger, Raserei, Waffenbrüder (2)



6/6





STURMRUFERIN

BESCHWÖRERIN

3

AP

5/9

BW

5

R

1

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Windhieb

⚡ NK 1

BK

—

Sturmbliß

⚡ FK 2

12"

—



SPEZIAL

Flieger



9/9





MORGENBOTE

BESCHWÖRER

3

AP

Kampfwert

5/7

BW

Reichweite

5

R

2

W

Sonderregel

2

G



ATTACKEN

Sturmfäuste

⚡ NK 2

1"

Kampfbereich,
Rückstoß



SPEZIAL

Flieger










10/10







ZAUBERKARTE STURMRUFERIN

 RW MG 

Windstoß	Magische Fernkampfattacke mit FK 3 und der Sonderregel <i>Verschieben</i> .	8" 	1
Sturmlauf	Wählt eine verbündete Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Sie darf sofort eine Flugbewegung von maximal 7 Zoll durchführen. Diese Bewegung kostet sie keine Aktionspunkte und verbraucht nicht ihre Bewegungsaktion für diese Runde. Für diese Bewegung muss nie eine Lösen-Probe abgelegt werden. Die Kosten dieses Zaubers sind abhängig von der Kreaturenstufe (Ks ) des Ziels.	8" 	Ks 
Windform	Wählt eine verbündete Luft-Kreatur innerhalb von 12 Zoll. Sie erhält die Sonderregel <i>Ätherisch (+2)</i> . Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	12" 	Ks 
Kettenblitz	Führt eine Fernkampfattacke mit FK 3 gegen ein Ziel innerhalb von 12 Zoll durch. Im Anschluss dürft Ihr eine zweite Fernkampfattacke mit FK 2 gegen ein Ziel innerhalb von 2 Zoll um das erste Ziel durchführen. Danach dürft Ihr eine dritte Fernkampfattacke mit FK 1 gegen ein Ziel innerhalb von 2 Zoll um das zweite Ziel durchführen. Keines dieser weiteren Ziele darf auf diese Attacke reagieren. Kein Ziel darf mehrfach gewählt werden.	12" 	3

ZAUBERKARTE MORGENBOTE

 RW MG 

Wirbelschlag	Magische Nahkampfattacke mit NK 2 und den Sonderregeln <i>Schockwelle</i> und <i>Kampfbereich</i> (2 Zoll).	2“ 	1
Sandsturm	Platziert einen Marker mit 30mm Durchmesser innerhalb von 8 Zoll um den Beschwörer. Bis der Beschwörer das nächste Mal aktiviert wird, blockiert das Gebiet innerhalb von 3 Zoll um diesen Marker Sichtlinien.	8“ 	2
Insektenplage	Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld. Alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt erleiden eine Attacke mit 1 Trefferwürfel und der Sonderregel <i>Unvermeidbar (2)</i> , auf die sie nicht reagieren können.	10“ 	3
Fata Morgana	Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld. Alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diesen Punkt müssen sofort einen um 2 erschwerten Kontrolltest ablegen. Sollte der Kontrolltest scheitern, so muss die betroffene Kreatur sofort eine kostenlose Bewegungsaktion in direkter Linie auf den gewählten Punkt zu durchführen und dabei wenn möglich ihre volle Bewegungsdistanz nutzen (Hindernisse werden wenn möglich umgangen). Auf diese Weise durchgeführte Bewegungen zählen nicht zum Limit der Kreatur für diese Runde und erfordern keine Lösen-Proben.	10“ 	3

SONDERREGELN LUFT 1 ☯

Ätherisch (X)	Bevor Schadenswürfe gegen diese Einheit durchgeführt werden, wird für jeden erlittenen Treffer ein W8 geworfen. Bei einem Ergebnis von X oder weniger wird der Treffer ignoriert.
Flieger	Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinwegbewegen und ignoriert diese dabei vollständig. Sie muss ihre Bewegung aber auf passierbarem Gelände beenden.
Kampfbereich	Die Nahkampfattacke der Kreatur hat eine Reichweite und erfordert keinen direkten Basekontakt. Es gelten alle Sonderregeln, die im Regelbuch unter <i>Kampfbereich</i> erklärt sind.
Mächtig (X)	Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Schadenswürfe.

SONDERREGELN LUFT 2 ☯

Raserei

Wenn diese Kreatur einen Kontrolltest verpatzt, führt sie sofort einen kostenlosen Sturmangriff gegen die nächstgelegene Einheit durch. Das Ziel kann wie üblich auf den Sturmangriff reagieren. Sollte sich das nächstgelegene Ziel innerhalb von 2 Zoll um die rasende Kreatur befinden, bewegt diese sich stattdessen in Kontakt mit ihm.

Nachdem der Sturmangriff/die Bewegung vollständig abgehandelt wurde, erhält die Einheit wie üblich einen Kontrollverlustmarker und folgt den normalen Regeln für einen verpatzten Kontrolltest.

Rückstoß

Wenn eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden verursacht, darf das Ziel in einer geraden Linie 2 Zoll vom Urheber der Attacke weggeschoben werden. Gerät die verschobene Einheit durch diese Bewegung in Kontakt mit unpassierbarem Gelände oder einer anderen Einheit, endet die Bewegung sofort und alle beteiligten Einheiten erleiden einen Schadenswurf mit 1W8.

SONDERREGELN LUFT 3

Schock (X)

Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich X Schockmarker (max. 3 Schockmarker pro Einheit). Solange eine Einheit mindestens 1 Schockmarker besitzt, gilt sie als schwer verletzt, nutzt also ihre reduzierten Profil- und Kampfwerte. Jedes Mal, wenn eine geschockte Einheit Aktionspunkte ausgibt, baut sie nach Abschluss der damit verbundenen Aktionen eine Menge Schockmarker ab, die den ausgegebenen Aktionspunkten entspricht.

Schockwelle

Diese Attacke wird nicht gegen ein einzelnes Ziel gerichtet, stattdessen breitet sie sich ringförmig um den Verursacher aus. Gegen alle Einheiten (Freund und Feind), die sich in Reichweite befinden, werden ganz normal Treffer- und (sofern erforderlich) Schadenswürfe durchgeführt. Die Ziele können wie üblich auf die Attacke reagieren. Die Ausgangseinheit der Schockwelle wird selbst nicht getroffen.

SONDERREGELN LUFT 4 ☯

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. Gerät das Ziel durch diese Bewegung in Kontakt mit unpassierbarem Gelände oder einer anderen Einheit, endet die Bewegung sofort und alle beteiligten Einheiten erleiden einen Schadenswurf mit 1W8. Wenn die Attacke gegen verbündete Modelle gerichtet wird, trifft sie automatisch.

Waffenbrüder (X)

Wenn im Nahkampf ermittelt wird, ob eine Seite in Überzahl ist, wird diese Einheit behandelt, als ob sie aus X Einheiten bestünde.



STURMRUFERIN

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



MORGENBOTE

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



WÜSTENJÄGERIN

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Fernkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



STURMDSCHINN

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	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



ORKANHERRSCHER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Fernkampfattacke	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
Interagieren	1 AP



DERWISCHE

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP

