



# GLUTHYÄNE

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 2

BK

—



4/4



4/4





# GLUTHYÄNE

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 2

BK

—



4/4



4/4





# ASCHECHREITER

KREATUR - STUFE 1



2



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Stachelhieb

NK 2

BK

—



4/3



4/3





# ASCHECHREITER

KREATUR - STUFE 1



2

2

AP

6/9

BW

5

R

2

W

2

G

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel



ATTACKEN

Stachelhieb

NK 2

BK

—



4/3



4/3





# FEUERBOTIN

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Glutberührung

NK 1

BK

—

Feuerblitz

FK 2

10"

—



## SPEZIAL

Ätherisch (2)



3/3



3/3





# FEUERBOTIN

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Glutberührung

NK 1

BK

—

Feuerblitz

FK 2

10"

—



## SPEZIAL

Ätherisch (2)



3/3



3/3





# FEUERKLINGE

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Feuersäbel

NK 2

BK

Feuer (2)



## SPEZIAL

Ätherisch (2)



4/4



4/4





# FEUERKLINGE

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Feuersäbel

NK 2

BK

Feuer (2)



## SPEZIAL

Ätherisch (2)



4/4



4/4





# MAGMAECHSE

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

3

W

2

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Feuerbiss

NK 3

BK

Feuer (1)



5/5





## MAGMAECHSE

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

3

W

2

G



### ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Feuerbiss

NK 3

BK

Feuer (1)



5/5





# LAVAROCHEN

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/9

BW

5

R

2

W

2

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 3

BK

—



## SPEZIAL

Flieger



4/4





# LAVAROCHEN

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/9

BW

5

R

2

W

2

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 3

BK

—



## SPEZIAL

Flieger



4/4





# GLUTWÄCHTER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

4/7

4

2

2

AP

BW

R

W

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Magmastab

NK 2

BK

Feuer (1)



## SPEZIAL

Das Feuer schüren (1 AP)



5/4





# GLUTWÄCHTER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

4/7

4

2

2

AP

BW

R

W

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Magmastab

NK 2

BK

Feuer (1)



## SPEZIAL

Das Feuer schüren (1 AP)



5/4





# FLAMMENGEBORENER

KREATUR - STUFE 2



2 / 1



2

AP

5/7

BW

4

R

2

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Flammenzepter

NK 2

BK

Feuer (2)



SPEZIAL

Ätherisch (2), Glutofen, Die Flammen lenken (0AP)



5/4





# FLAMMENGEBORENER

KREATUR - STUFE 2



2 / 1



2

AP

5/7

BW

4

R

2

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Flammenzepter

NK 2

BK

Feuer (2)



SPEZIAL

Ätherisch (2), Glutofen, Die Flammen lenken (0AP)



5/4





# FEUERELEMENTAR

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

AP

5/8

BW

5

R

3

W

4

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Flammenhieb

NK 4

BK

Feuer (1)



6/6





# VULKANWYRM

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

5/9

5

3

4

AP

BW

R

W

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Stachelhieb

NK 2

BK

—

Drachenfeuer

FK 3

8"

Feuer (1)



## SPEZIAL

Flieger



5/5





# LAVABÜFFEL

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

AP

5/8

BW

4

R

3

W

4

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Donnerhörner

NK 3

BK

Mächtig (1)



SPEZIAL

Entfesselt



6/8





# VULKANFÜRST

## BESCHWÖRER



3

AP

5/7

BW

5

R

1

W

2

G



### ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Flammende Faust

⚡ NK 2

BK

Feuer (1)

Feuerblitz

⚡ FK 2

12"

—



10/10





# FLAMMENPRIESTERIN

## BESCHWÖRERIN



3

AP

4/7

BW

5

R

1

W

2

G



### ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Zeremonienstab

⚡ NK 2

BK

Feuer (1)



### SPEZIAL

Feuersegen







10/10






# ZAUBERKARTE VULKANFÜRST

 RW MG 

<b>Entflammen</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Ihre Attacken erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel <i>Feuer (2)</i> . Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	12" 	1
<b>Magmaaura</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Für den Rest der Runde erhält jede Einheit, die in Basekontakt eine Attacke gegen diese Einheit durchführt, automatisch einen Feuermarker. Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	12" 	1
<b>Feuerball</b>	Magische Fernkampfattecke mit FK 3 und Sonderregel <i>Feuer (2)</i> . Andere Einheiten innerhalb von 2 Zoll um das Primärziel erleiden eine Fernkampfattecke mit FK 1 und <i>Feuer (1)</i> , auf die sie nicht reagieren können	10" 	3
<b>Inneres Feuer</b>	Wählt eine befreundete Feuer-Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Die Kreatur erhält bis zum Ende der Runde +X AP (max +2). In der Endphase der Runde erleidet die Einheit X Schadenswürfe.	8" 	1+X

# ZAUBERKARTE FLAMMENPRIESTERIN

 RW MG 

<b>Flüchtiges Feuer</b>	Die Beschwörerin erhält bis zu ihrer nächsten Aktivierung die Sonderregel <i>Ätherisch (2)</i> .	–	1
<b>Hitzeschub</b>	Wählt eine befreundete Kreatur innerhalb von 10 Zoll. Sie darf sofort eine Nah- oder Fernkampfatacke durchführen. Im Anschluss erhält sie einen Feuermarker.	10“ 	1
<b>Brandherd</b>	Wählt eine befreundete Kreatur innerhalb von 12 Zoll um die Flammpriesterin, zu der sie eine Sichtlinie besitzt. Die Kreatur und alle gegnerischen Einheiten innerhalb von 3 Zoll um sie herum erhalten sofort 2 Feuermarker.	12“ 	2
<b>Feuersturm</b>	Wählt einen Punkt innerhalb von 10 Zoll um die Flammpriesterin. Alle Einheiten innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt erleiden eine Attacke mit 2 Trefferwürfeln und der Sonderregel <i>Feuer (1)</i> , auf die sie nicht reagieren können.	10“ 	4

## SONDERREGELN FEUER 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.

### Entfesselt

Solange diese Kreatur schwer verletzt ist, erhält sie +1BW (beide Werte) und +1NK für alle Attacken. Die üblichen Mali für schwer verletzte Einheiten entfallen bei diesen Profilwerten (der Reflexwert ist wie üblich betroffen).

### 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 Endphase 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 Endphase erneut testen.

### Feuerregen

Jede gegnerische Einheit, die innerhalb von 2 Zoll um eine Einheit mit dieser Sonderregel eine Aktion beendet, erhält sofort 1 Feuermarker.

## SONDERREGELN FEUER 2

### 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.

### Glutofen

Innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit verursacht jeder Feuermarker 1 zusätzlichen Schadenspunkt (also W4+1).

### Mächtig (X)

Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Schadenswürfe.

### Spezialaktion (1 AP): Das Feuer schüren

Wählt eine befreundete Feuer-Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Das Ziel erhält bis zum Ende seiner nächsten Aktivierung die Sonderregel **Mächtig (+2)**. Zusätzlich erhält es einen Feuermarker. Das Feuer schüren kann nicht mehrmals pro Runde auf dieselbe Kreatur gewirkt werden.

## SONDERREGELN FEUER 3

### **Spezialaktion (0 AP): Die Flammen lenken**

Diese Fähigkeit kann einmal pro Aktivierung eingesetzt werden. Entferne eine beliebige Anzahl an Feuermarkern von Einheiten im Umkreis von 6 Zoll um diese Einheit aus dem Spiel. Im Anschluss musst du eine identische Anzahl an Feuermarkern beliebig auf Einheiten innerhalb von 6 Zoll verteilen (bis zu einem Maximum von 3 Markern pro Einheit).



## VULKANFÜRST

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



## FLAMMENPRIESTERIN

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Zauber wirken	1 AP
Beschwören	1 AP
Interagieren	1 AP



## GLUTHYÄNE

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



## ASCHECHREITER

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



## FEUERBOTIN

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



## FEUERKLINGE

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



## MAGMAECHSE

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



## LAVAROCHE

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



## GLUTWÄCHTER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Das Feuer schüren	1 AP
Interagieren	1 AP



## FLAMMENGEBORENER

Gehen **1 AP**

Rennen **2 AP**

Sturmangriff **2 AP**

Nahkampfattacke **1 AP**

Konzentrieren **1 AP**

Die Flammen lenken **0 AP**

Interagieren **1 AP**



## FEUERELEMENTAR

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



## VULKANWYRM

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



## LAVABÜFFEL

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

