

**STEINPANTHER**  
KREATUR - STUFE 1

2 5/8 3 2 1  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Biss NK 2 BK -

5/4 5/4

V 1.0.1

**STEINPANTHER**  
KREATUR - STUFE 1

2 5/8 3 2 1  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Biss NK 2 BK -

5/4 5/4

V 1.0.1

**ERDGOLEM**  
KREATUR - STUFE 1

2 4/6 3 4 2  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Steinfaust NK 2 BK Mächtig (1)

5/5 5/5

V 1.1.1

**ERDGOLEM**  
KREATUR - STUFE 1

2 4/6 3 4 2  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Steinfaust NK 2 BK Mächtig (1)

5/5 5/5

V 1.1.1

**IDOL VON SAROTHEK**  
KREATUR - STUFE 1

1 -\* 0 4 2  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Flackern FK 1 8" -

SPEZIAL  
Arkane Aufladung (1 AP), Primitiv, Statisch, Teleportation\* (0 AP)

4/4 4/4

V 1.0.0

**IDOL VON SAROTHEK**  
KREATUR - STUFE 1

1 -\* 0 4 2  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Flackern FK 1 8" -

SPEZIAL  
Arkane Aufladung (1 AP), Primitiv, Statisch, Teleportation\* (0 AP)

4/4 4/4

V 1.0.0

**OBSIDIANPIRSCHER**  
KREATUR - STUFE 2

2 5/7 4 3 3  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Jagdklauen NK 3 BK -

6/6

V 1.0.0

**OBSIDIANPIRSCHER**  
KREATUR - STUFE 2

2 5/7 4 3 3  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Jagdklauen NK 3 BK -

6/6

V 1.0.0


**JAGUARKONSTRUKT**  
KREATUR - STUFE 2

2 4/6 3 4 3  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Obsidianklinge NK 2 BK Mächtig (2)

6/6

V 1.0.0



### JAGUARKONSTRUKT

KREATUR - STUFE 2

2/1

2 4/6 3 4 3


AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Obsidians Klinge NK 2 BK Mächtig (2)

6/6

V 1.0.0



### ERBAUER

KREATUR - STUFE 2

2/1

2 4/6 3 4 2

AP BW R W G


**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Felsenhieb NK 2 BK -

**SPEZIAL** Barriere (1 AP)

6/6

V 1.0.0



### ERBAUER

KREATUR - STUFE 2

2/1

2 4/6 3 4 2

AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Felsenhieb NK 2 BK -

**SPEZIAL** Barriere (1 AP)

6/6

V 1.0.0



### STEINMAUER

KONSTRUKT (STUFE 2)

0 0/0 0 3 4

AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

- - -

5

V 1.0.0



### STEINMAUER

KONSTRUKT (STUFE 2)

0 0/0 0 3 4


AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

- - -

5

V 1.0.0



### ADLERKONSTRUKT

KREATUR - STUFE 2

2/1

2 4/7 4 3 3

AP BW R W G


**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Obsidianspeer (Hieb) NK 2 1" Kampfbereich

Obsidianspeer (Wurf) FK 2 12" Mächtig (1)

5/4

V 1.0.0



### ADLERKONSTRUKT

KREATUR - STUFE 2

2/1

2 4/7 4 3 3

AP BW R W G


**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Obsidianspeer (Hieb) NK 2 1" Kampfbereich

Obsidianspeer (Wurf) FK 2 12" Mächtig (1)

5/4

V 1.0.0



### ERDELEMENTAR

KREATUR - STUFE 3

3/2

3 4/4 3 4 4

AP BW R W G


**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Donnerfaust NK 3 BK -

Schmetterschlag NK 2 BK Schockwelle

9/9

V 1.0.0



### YOLCOATL

KREATUR - STUFE 3

3/2

3 5/7 4 3 4

AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Fangzähne NK 3 BK -

**SPEZIAL** Ansturm (1), Umschlingen

7/7

V 1.0.0



### MASCHINE DER GÖTTER

KREATUR - STUFE 3

3/2

3 0/0 0 4 4

AP BW R W G


**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Entladung NK 1 BK Schockwelle, Mächtig (1)  
Versteinering FK 2 8 Versteinering

**SPEZIAL**  
Arkane Überladung\*, Statisch, Teleportation\*

8/8

V 1.0.0



### HOHEPRIESTER

BESCHWÖRER

3 4/7 4 3 2


AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Irdener Stab NK 3 BK -

11/11

V 1.0.1



### MAUERWÄCHTERIN

BESCHWÖRERIN

3 5/8 5 2 3

AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Obsidianspeer NK 2 3" Kampfbereich

**SPEZIAL**  
Waldläufer

10/10

V 1.0.0

#### ZAUBERKARTE HOHEPRIESTER

Ⓢ RW MG

<b>Schutz der Erde</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 8 Zoll. Der Widerstandwert der Einheit steigt bis zum Ende der Runde um 1. Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	8"	1
<b>Steindorn</b>	Magische Fernkampfatacke mit FK 3.	10"	2
<b>Trügerischer Boden</b>	Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld. Für eine Runde gilt das Gebiet innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt als schwieriges Gelände. Der Zauber kann in der Startphase der folgenden Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	8"	2
<b>Erdbeben</b>	Markiert einen Punkt auf dem Spielfeld innerhalb von 8 Zoll. Alle Einheiten innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt erleiden eine Attacke mit 2 Trefferwürfeln und der Sonderregel <b>Mächtig (1)</b> , auf die sie nicht reagieren können.	8"	4

V 1.0.1

#### ZAUBERKARTE MAUERWÄCHTERIN

Ⓢ RW MG

<b>Adlerauge</b>	Wählt eine verbündete Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Bis zum Ende der Runde erhalten alle ihre Attacken die Sonderregel <b>Unvermeidbar (2)</b> . Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	8"	1
<b>Hakenspeer</b>	Magische Fernkampfatacke mit FK2. Wenn das Ziel getroffen wird, wird es für seine nächste Bewegungsaktion so behandelt, als ob es sich durch schwieriges Gelände bewegen würde. Die Sonderregeln Fliegen und Waldläufer haben gegen diesen Effekt keine Wirkung. Zusätzlich wird normal Schaden verursacht.	8"	1
<b>Kettenspeer</b>	Magische Fernkampfatacke mit FK2. Wenn das Ziel getroffen wird, darf der aktive Spieler es innerhalb von 1" um die Beschwörerin neu platzieren. Zusätzlich wird normal Schaden verursacht.	8"	2
<b>Totem der Teleportation</b>	Platziert ein Totem der Teleportation in Basiskontakt mit der Beschwörerin. Befreundete Kreaturen, die während ihrer regulären Aktivierung eine Aktion innerhalb von 6 Zoll um das Totem beenden, dürfen sofort innerhalb von 6 Zoll neu platziert werden.	BK	4

V 1.0.0

#### SONDERREGELN ERDE 1

<b>Ansturm (X)</b>	Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten nach einem Sturmangriff X weitere Bonuswürfel für ihre Attacke (zusätzlich zum üblichen Bonuswürfel für einen Sturmangriff).
<b>Mächtig (X)</b>	Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Schadenswürfel.
<b>Primitiv</b>	Die Einheit kann nicht mit Objekten wie Manaquellen interagieren. Außerdem kann sie keine Relikte halten oder zur Kontrolle eines Relikts beitragen.
<b>Schockwelle</b>	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) Schadenswürfel durchgeführt. Die Ziele können wie üblich auf die Attacke reagieren. Die Ausgangseinheit der Schockwelle wird selbst nicht getroffen.

V 1.0.0

#### SONDERREGELN ERDE 2

**Spezialaktion (1 AP): Arkane Aufladung**

Das Idol von Sarothek kann magische Quellen in seiner Umgebung anzapfen und ihre Energie in einfache Zauber umwandeln. Wenn sich das Idol innerhalb von 4 Zoll um eine Manaquelle befindet, kann es für 1 AP eine der folgenden Aktionen wählen:

- **Steinschutz:** Der Widerstand einer befreundeten Kreatur innerhalb von 6 Zoll steigt bis zum Ende der Runde um 1.
- **Irdene Klauen:** Die Nahkampfwerte einer befreundeten Kreatur innerhalb von 6 Zoll steigen bis zum Ende der Runde um 1.
- **Manatransfer:** Ein befreundeter Beschwörer innerhalb von 6 Zoll erhält 2 Mg.

**Spezialaktion (0 AP): Teleportation**

Einmal pro Aktivierung kann diese Einheit eine kostenlose Teleportation von bis zu 6 Zoll durchführen. Diese Umpositionierung gilt nicht als Bewegung und erfordert keine Lösen-Probe.

V 1.1.0

#### SONDERREGELN ERDE 3

**Spezialaktion (1 AP): Barriere**

Platziert bis zu zwei maximal 2 Zoll lange und 1 Zoll dicke Mauermarker innerhalb von 8 Zoll um den Erbauer (und in seinem Sichtbereich). Die Mauern gelten als unpassierbares Gelände der Größe 4 und blockieren Sichtlinien vollständig. Sie können von gegnerischen Kreaturen im Nah- und Fernkampf attackiert werden, wobei sie einen Reflexwert von 0 (beachtet, dass Trefferwürfel von 1 trotzdem immer automatische Fehlschläge sind!), einen Widerstandswert von 3 und 5 Lebenspunkte besitzen. Sie gelten in Bezug auf den Schadensmodifikator **Überlegen** als Kreatur der Stufe 2. Wenn der Erbauer die Aktion erneut nutzt, das nächste Mal aktiviert oder ausgeschaltet wird, verschwinden die Mauern sofort.

**Statisch**

Die Einheit darf keine normalen Bewegungen durchführen und nicht auf gegnerische Attacken reagieren.

V 1.1.0

#### SONDERREGELN ERDE 4

**Spezialaktion (1 AP): Arkane Überladung**

Die Maschine der Götter kann magische Quellen in ihrer Umgebung anzapfen und ihre Energie in einfache Zauber umwandeln. Wenn sie sich innerhalb von 4 Zoll um eine Manaquelle befindet, kann die Maschine der Götter für 1 AP eine der folgenden Aktionen wählen:

- **Energieschub:** Eine befreundete Kreatur innerhalb von 6 Zoll erhält für ihre nächste Aktivierung +1AP.
- **Wirbelsturm:** Eine befreundete Kreatur innerhalb von 6 Zoll erhält für ihre nächste Nahkampfatacke +3 Trefferwürfel.
- **Manaschild:** Eine befreundete Einheit innerhalb von 6 Zoll ignoriert die nächsten 4 Schadenspunkte, die sie in dieser Runde erleiden würde.

**Totem**

Totems haben einen Basedurchmesser von 30mm und sind unpassierbare, statische Objekte. Sie haben 4 Lebenspunkte, einen Reflexwert von 0 und Widerstand 2. In Bezug auf die Sonderregel **Überlegen** gelten sie als Kreaturen der Stufe 1. Ein Magier kann nie zwei Totems desselben Typs gleichzeitig im Spiel halten. Sollte er dasselbe Totem noch ein zweites Mal herbeirufen, verschwindet das zuvor platzierte sofort.

V 1.1.0

## SONDERREGELN ERDE 5

### Umschlingen

Einheiten, die sich in Kontakt mit der Einheit befinden, werfen bei ihrer Lösen-Probe einen Würfel weniger.

### Unvermeidbar (X)

Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Trefferwürfe.  
Beachtet: Eine gewürfelte 1 ist immer noch ein Fehlschlag!

### Versteinerung

Die Attacke richtet keinen Schaden an, aber wenn mindestens 1 Treffer erzielt wird, erhält das Ziel 1 Versteinerungsmarker (maximal 3 pro Einheit). Treffer können wie üblich durch die Sonderregel Ätherisch verhindert werden. Für jeden Versteinerungsmarker verliert das Modell 1 AP, doch sein Widerstand wird um 1 erhöht. Wenn die Attacke gegen verbündete Modelle gerichtet wird, trifft sie automatisch. Versteinerete Modelle dürfen am Ende ihrer Aktivierung 1 Versteinerungsmarker ablegen. Beschwörer sind gegen diesen Effekt immun.

V 1.1.0

## HOHEPRIESTER

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

V 1.0.1

## MAUERWÄCHTERIN

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

V 1.0.0

## STEINPANTHER

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

V 1.0.0

## ERDGOLEM

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

V 1.0.0

## IDOL VON SAROTHEK

Fernkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Teleportieren	0 AP
Arkane Aufladung	1 AP

V 1.0.0

## OBSIDIANPIRSCHER

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

V 1.0.0

## JAGUARKONSTRUKT

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

V 1.0.0

## ERBAUER

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

V 1.0.0

## ADLERKONSTRUKT

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

V 1.0.0

## ERDELEMENTAR

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

V 1.0.0

## YOLCOATL

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

V 1.0.0

## MASCHINE DER GÖTTER

Nahkampfattacke	1 AP
Fernkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Teleportieren	0 AP
Arkane Überladung	1 AP
Interagieren	1 AP

V 1.0.0