



STEINPANTHER

KREATUR - STUFE 1



1

2

AP

5/8

BW

3

R

2

W

1

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 2

BK

—



5/4



5/4





STEINPANTHER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 2

BK

-



5/4



5/4





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





ERDGOLEM

KREATUR - STUFE 1



AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Steinfaust

NK 2

BK

Mächtig (1)



5/5



5/5





IDOL VON SAROTHEK

KREATUR - STUFE 1



2

1

AP

-*

BW

0

R

4

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Flackern

FK 1

8"

—



SPEZIAL

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



4/4



4/4





IDOL VON SAROTHEK

KREATUR - STUFE 1



2

1

AP

-*

BW

0

R

4

W

2

G

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel



ATTACKEN

Flackern

FK 1

8"

—



SPEZIAL

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



4/4



4/4





OBSIDIANPIRSCHER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/7

BW

4

R

3

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Jagdklauen

NK 3

BK

—



6/6





OBSIDIANPIRSCHER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/7

BW

4

R

3

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Jagdklauen

NK 3

BK

—



6/6





JAGUARKONSTRUKT

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/6

BW

3

R

4

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Obsidianklinge

NK 2

BK

Mächtig (2)



6/6





JAGUARKONSTRUKT

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/6

BW

3

R

4

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Obsidianklinge

NK 2

BK

Mächtig (2)



6/6





ERBAUER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/6

BW

3

R

4

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Felsenhieb

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Barriere (1 AP)



6/6





ERBAUER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/6

BW

3

R

4

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Felsenhieb

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Barriere (1 AP)



6/6





STEINMAUER

KONSTRUKT (STUFE 2)

0

AP

0/0

BW

0

R

3

W

4

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel



5



5





STEINMAUER

KONSTRUKT (STUFE 2)

0

AP

0/0

BW

0

R

3

W

4

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel



5



5





ADLERKONSTRUKT

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

3

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Obsidianspeer (Hieb)

NK 2

1"

Kampfbereich

Obsidianspeer (Wurf)

FK 2

12"

Mächtig (1)



5/4





ADLERKONSTRUKT

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

3

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Obsidianspeer (Hieb)

NK 2

1"

Kampfbereich

Obsidianspeer (Wurf)

FK 2

12"

Mächtig (1)



5/4





ERDELEMENTAR

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

AP

4/4

BW

3

R

4

W

4

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





MASCHINE DER GÖTTER

KREATUR - STUFE 3



3 / 2



3

AP

0/0

BW

0

R

4

W

4

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Entladung

NK 1

BK

Schockwelle, Mächtig (1)

Versteinerung

FK 2

8

Versteinerung



SPEZIAL

Arkane Überladung*, Statisch, Teleportation*



8/8





HOHEPRIESTER

BESCHWÖRER

3

AP

4/7

BW

4

R

3

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Irdener Stab

⚡ NK 3

BK

—



11/11





MAUERWÄCHTERIN

BESCHWÖRERIN

3

AP

5/8

BW

5

R

2

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Obsidianspeere

⚡ NK 2

3"

Kampfbereich



SPEZIAL

Waldläufer










10/10



ZAUBERKARTE HOHEPRIESTER

© RW MG 

Schutz der Erde	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 8 Zoll. Der Widerstandswert 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
Steindorn	Magische Fernkampfattacke mit FK 3.	10“ 	2
Trägerischer Boden	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
Erdbeben	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 <i>Mächtig (1)</i> , auf die sie nicht reagieren können.	8“ 	4

Adlerauge	Wählt eine verbündete Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Bis zum Ende der Runde erhalten alle ihre Attacken die Sonderregel <i>Unvermeidbar (2)</i> . Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	8" 	1
Hakenspeer	Magische Fernkampfattacke 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
Kettenspeer	Magische Fernkampfattacke 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
Totem der Teleportation	Platziert ein Totem der Teleportation in Basekontakt 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

SONDERREGELN ERDE 1

Ansturm (X)

Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten nach einem Sturmangriff X weitere Bonuswürfel für ihre Attacke (zusätzlich zum üblichen Bonuswürfel für einen Sturmangriff).

Mächtig (X)

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

Primitiv

Die Einheit kann nicht mit Objekten wie Manaquellen interagieren. Außerdem kann sie keine Relikte halten oder zur Kontrolle eines Relikts beitragen.

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 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.

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 Trefferwürfe 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.

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 Nahkampfattacke +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.

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. Versteinerte Modelle dürfen am Ende ihrer Aktivierung 1 Versteinerungsmarker ablegen.
Beschwörer sind gegen diesen Effekt immun.



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



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



STEINPANTHER

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



ERDGOLEM

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



IDOL VON SAROTHEK

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



OBSIDIANPIRSCHER

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



JAGUARKONSTRUKT

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



ERBAUER

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



ADLERKONSTRUKT

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



ERDELEMENTAR

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



YOLCOATL

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



MASCHINE DER GÖTTER

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

