



# EISSALAMANDER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 1

BK

-



3/3



3/3





# EISSALAMANDER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 1

BK

—



3/3



3/3





# FROSTGOLEM

KREATUR - STUFE 1



2



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Frosthieb

NK 3

BK

—



5/4



5/4





# FROSTGOLEM

KREATUR - STUFE 1



2

2

AP

4/7

BW

4

R

2

W

2

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Frosthieb

NK 3

BK

—



5/4



5/4





# POLARSPINNE

KREATUR - STUFE 1



2

2

4/7

5

2

1

AP

BW

R

W

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Giftbiss

NK 2

BK

Frostgift



## SPEZIAL

Waldläufer



4/4



4/4





# POLARSPINNE

KREATUR - STUFE 1



2

2

4/7

5

2

1

AP

BW

R

W

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Giftbiss

NK 2

BK

Frostgift



## SPEZIAL

Waldläufer



4/4



4/4





# EISKOBRA

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/8

BW

5

R

2

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Frostbiss

NK 3

BK

Eis (1)



5/4





# EISKOBRA

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/8

BW

5

R

2

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Frostbiss

NK 3

BK

Eis (1)



5/4





# HAGELBRINGER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

2

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Hieb

NK 2

BK

—

Hagelsturm

FK 3

12"

—



6/5





# HAGELBRINGER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

2

W

3

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Hieb

NK 2

BK

—

Hagelsturm

FK 3

12"

—



6/5





# SCHILDTRÄGER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

3

R

4

W

2

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Hornstoß

NK 2

BK

—



## SPEZIAL

Verteidiger



4/3





# SCHILDTRÄGER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

3

R

4

W

2

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Hornstoß

NK 2

BK

—



## SPEZIAL

Verteidiger



4/3





# FROSTMUTTER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

3

W

2

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Giftbiss

NK 2

BK

Frostgift



## SPEZIAL

Eisiger Hauch, Frostwoge (0 AP), Waldläufer



5/5





# FROSTMUTTER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

3

W

2

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Giftbiss

NK 2

BK

Frostgift



## SPEZIAL

Eisiger Hauch, Frostwoge (0 AP), Waldläufer



5/5





# EISELEMENTAR

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

AP

4/7

BW

4

R

4

W

4

G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Gletscherklauen

NK 3

BK

Eis (1)



8/7





# GLETSCHERDRACHE

KREATUR - STUFE 3



3/2



AP



BW



R



W



G



## ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Frostbiss

NK 3

BK

Eis (1), Mächtig (1)



## SPEZIAL

Polaraura



7/6





## EISTROLL

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

AP

4/7

BW

3

R

3

W

4

G



### ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Eisaxt

⚡ NK 3

BK

Mächtig (2)



### SPEZIAL

Regeneration (3)



8/7





# TUNDRAWÄCHTER

BESCHWÖRER

3

AP

4/7

BW

5

R

2

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Frostaxt

⚡ NK 2

1"

Eis (1), Kampfbereich



10/10





# QUELLENHÜTERIN

## BESCHWÖRERIN

3

AP

4/7

BW

5

R

2

W

2

G



### ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Ylva und Yrsa

⚡ NK 3

BK

Eis (1)







9/9





# ZAUBERKARTE TUNDRAWÄCHTER

 RW MG 

<b>Eisige Berührung</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Die Attacken (Nah- und Fernkampf) der Einheit erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel <i>Eis (+1)</i> . Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	12“ 	1
<b>Frostspeer</b>	Magische Fernkampfattacke mit FK 2 und der Sonderregel <i>Eis (1)</i> .	12“ 	2
<b>Vereisen</b>	Das Ziel muss sofort einen Widerstandstest (2) ablegen. Wenn der Test scheitert, wird es vereist und erleidet bis zum Ende seiner nächsten Aktivierung die folgenden Nachteile: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es kann sich nicht bewegen.</li> <li>• Es kann keine gegnerischen Einheiten im Nahkampf binden, diese dürfen sich also ohne eine Lösen-Probe aus dem Kontakt mit dem Modell entfernen.</li> </ul>	12“ 	3
<b>Wintersturm</b>	Markiert einen Punkt innerhalb von 12 Zoll um den Beschwörer. Jedes feindliche Modell innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt erhält sofort zwei Eismarker.	12“ 	4

# ZAUBERKARTE QUELLENHÜTERIN

© RW MG 

<b>Ylva</b> <b>(Linke Axt)</b>	Magische Fernkampfattacke mit FK2 und der Sonderregel <i>Rückstoß</i> .	8" 	1
<b>Yrsa</b> <b>(Rechte Axt)</b>	Magische Fernkampfattacke mit FK3 und der Sonderregel <i>Eis (2)</i> .	8" 	1
<b>Eisige Quelle</b>	Platziert ein Quellentotem innerhalb von 8 Zoll um die Quellenhüterin. Jedes Mal, wenn eine gegnerische Einheit innerhalb von 4 Zoll um das Totem eine Bewegungsaktion beginnt oder beendet, erhält sie 1 Eismarker.	8"	2
<b>Biss des Winters</b>	Die Quellenhüterin umgibt sich mit einer Aura tödlicher Kälte. Bis zum Ende der Runde erhalten befreundete Einheiten, die innerhalb von 3 Zoll um die Quellenhüterin eine Nah- oder Fernkampfattacke durchführen, für diese Attacke die Sonderregel Frostgift. Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	3"	2

## SONDERREGELN WASSER 1 9

### Eis (X)

Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich (X) Eismarker. Vereiste Einheiten erleiden verschiedene Mali (kummulativ):

1 Eismarker: -1 R

2 Eismarker: -1 BW (beide Werte)

3 Eismarker: -1 AP

In der Endphase einer Runde wird von allen vereisten Einheiten 1 Eismarker entfernt.

### Eisiger Hauch

Alle Einheiten, die sich in der Endphase einer Runde innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit befinden, bauen keinen Eismarker ab.

### Frostgift

Wenn diese Einheit einen Schadenswurf durchführt, werden die Wurfresultate für jeden Eismarker, den das Ziel im Moment des Wurfs trägt, um +1 erhöht.

### Kampfbereich

Die Nahkampfattacke der Kreatur hat eine Reichweite und erfordert keinen direkten Basekontakt. Es gelten alle Sonderregeln, die im Regelbuch unter *Kampfbereich* erklärt sind.

## SONDERREGELN WASSER 2 9

### Mächtig (X)

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

### Polaraura

Sobald eine Kreatur mit dieser Sonderregel in Basekontakt mit einer gegnerischen Einheit gerät (egal ob durch eine eigene Bewegung oder weil sie angegriffen wird), erhält diese Einheit sofort einen Eismarker.

### Regeneration (X)

Die Einheit regeneriert am Ende ihrer Aktivierung X Lebenspunkte.

### 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 WASSER 3 9

### Spezialaktion (0 AP): Frostwoge

Diese Fähigkeit kann einmal pro Aktivierung eingesetzt werden. Alle feindlichen Einheiten innerhalb von 3 Zoll erhalten sofort einen Eismarker (eine Einheit kann maximal 3 Eismarker tragen).

### 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.

### Waldläufer

Die Einheit ignoriert Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

## SONDERREGELN WASSER 4

### **Verteidiger**

Befreundete Einheiten im Umkreis von 2 Zoll um diese Kreatur erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Widerstandswert (auch der Verteidiger selbst).



## TUNDRAWÄCHTER

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



## QUELENHÜTERIN

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



## EISSALAMANDER

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



## FROSTGOLEM

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



## POLARSPINNE

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



## EISKOBRA

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



## HAGELBRINGER

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



## SCHILDTRÄGER

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



## FROSTMUTTER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Frostwege	0 AP
Interagieren	1 AP



## EISELEMENTAR

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



## GLETSCHERDRACHE

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



## EISTROLL

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

