

**GLUTHYÄNE**  
KREATUR - STUFE 1

2 4/7 4 2 1  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Biss NK 2 BK -

4/4 4/4

V 1.0.1

**GLUTHYÄNE**  
KREATUR - STUFE 1

2 4/7 4 2 1  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Biss NK 2 BK -

4/4 4/4

V 1.0.1

**ASCHECHREITER**  
KREATUR - STUFE 1

2 6/9 5 2 2  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Stachelhieb NK 2 BK -

4/3 4/3

V 1.0.1

**ASCHECHREITER**  
KREATUR - STUFE 1

2 6/9 5 2 2  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Stachelhieb NK 2 BK -

4/3 4/3

V 1.0.1

**FEUERBOTIN**  
KREATUR - STUFE 1

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

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Glutberührung NK 1 BK -  
Feuerblitz FK 2 10"

**SPEZIAL**  
Ätherisch (2)

3/3 3/3

V 1.0.0

**FEUERBOTIN**  
KREATUR - STUFE 1

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

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Glutberührung NK 1 BK -  
Feuerblitz FK 2 10"

**SPEZIAL**  
Ätherisch (2)

3/3 3/3

V 1.0.0

**FEUERKLINGE**  
KREATUR - STUFE 1

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

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Feuersäbel NK 2 BK Feuer (2)

**SPEZIAL**  
Ätherisch (2)

4/4 4/4

V 1.1.0

**FEUERKLINGE**  
KREATUR - STUFE 1

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

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Feuersäbel NK 2 BK Feuer (2)

**SPEZIAL**  
Ätherisch (2)

4/4 4/4

V 1.1.0


**MAGMAECHSE**  
KREATUR - STUFE 2

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

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Feuerbiss NK 3 BK Feuer (1)

5/5

V 1.0.0



**MAGMAEICHSE**  
KREATUR - STUFE 2

2/1


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

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Feuerbiss NK 3 BK Feuer (1)

SPEZIAL  
Flieger

5/5

V 1.0.0



**LAVAROCHEN**  
KREATUR - STUFE 2

2/1


2 5/9 5 2 2  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Biss NK 3 BK -

SPEZIAL  
Flieger

4/4

V 1.0.0



**LAVAROCHEN**  
KREATUR - STUFE 2

2/1


2 5/9 5 2 2  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Biss NK 3 BK -

SPEZIAL  
Flieger

4/4

V 1.0.0



**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 (1AP)

5/4

V 1.0.0



**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 (1AP)

5/4

V 1.0.0



**FLAMMENGEBORENER**  
KREATUR - STUFE 2

2/1


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

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Flammenzepter NK 2 BK Feuer (2)

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

5/4

V 1.0.0



**FLAMMENGEBORENER**  
KREATUR - STUFE 2

2/1


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

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Flammenzepter NK 2 BK Feuer (2)

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

5/4

V 1.1.0



**FEURELEMENTAR**  
KREATUR - STUFE 3

3/2

3 5/8 5 3 4  
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Flammenhieb NK 4 BK Feuer (1)

6/6

V 1.0.0



**VULKANWURM**  
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

V 1.0.0



## LAVABÜFFEL

KREATUR - STUFE 3

3/2

3 5/8 4 3 4

AP BW R W G


**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Donnerhörner NK 3 BK Mächtig (1)

**SPEZIAL**  
Entfesselt

6/8

V 1.0.0



## VULKANFÜRST

BESCHWÖRER

3 5/7 5 1 2

AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Flammende Faust NK 2 BK Feuer (1)

Feuerblitz FK 2 12"

10/10

V 1.0.1



## FLAMMENPRIESTERIN

BESCHWÖRERIN

3 4/7 5 1 2

AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel

Zeremonienstab NK 2 BK Feuer (1)

**SPEZIAL**  
Feuersegen

10/10

V 1.0.0

### ZAUBERKARTE VULKANFÜRST

ⓂⓇW MG

<b>Entflammen</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 12 Zoll. Ihre <b>Attacks</b> erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel <b>Feuer (2)</b> . 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 Basiskontakt 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 Fernkampfattacke mit FK 3 und Sonderregel <b>Feuer (2)</b> . Andere Einheiten innerhalb von 2 Zoll um das Primärziel erleiden eine Fernkampfattacke mit FK 1 und <b>Feuer (1)</b> , auf die sie nicht reagieren können	10"	3
<b>Inneses 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

V 1.1.1

### ZAUBERKARTE FLAMMENPRIESTERIN

ⓂⓇW MG

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

V 1.0.0

### SONDERREGELN FEUER 1

ⓂⓇW MG

<b>Ätherisch (X)</b>	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.
<b>Entfesselt</b>	Solange diese Kreatur schwer verletzt ist, erhält sie +1BW (beide Werte) und +1NK für alle Attacks. Die üblichen Mali für schwer verletzte Einheiten entfallen bei diesen Profilwerten (der Reflexwert ist wie üblich betroffen).
<b>Feuer (X)</b>	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.
<b>Feuersegen</b>	Jede gegnerische Einheit, die innerhalb von 2 Zoll um eine Einheit mit dieser Sonderregel eine Aktion beendet, erhält sofort 1 Feuermarker.

V 1.1.0

### SONDERREGELN FEUER 2

ⓂⓇW MG

<b>Flieger</b>	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.
<b>Glutofen</b>	Innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit verursacht jeder Feuermarker 1 zusätzlichen Schadenspunkt (also W4+1).
<b>Mächtig (X)</b>	Attacks mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Schadenswürfe.
<b>Spezialaktion (1 AP): Das Feuer schüren</b>	Wählt eine befreundete Feuer-Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Das Ziel erhält bis zum Ende seiner nächsten Aktivierung die Sonderregel <b>Mächtig (+2)</b> . Zusätzlich erhält es einen Feuermarker. Das Feuer schüren kann nicht mehrmals pro Runde auf dieselbe Kreatur gewirkt werden.

V 1.1.0

### SONDERREGELN FEUER 3

ⓂⓇW MG

<b>Spezialaktion (0 AP): Die Flammen lenken</b>	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).
---	--

V 1.1.0

### 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

V 1.0.1

## 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

V 1.0.0

## GLUTHYÄNE

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

V 1.0.0

## ASCHEBREITER

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

V 1.0.0

## FEUERBOTIN

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

## FEUERKLINGE

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

V 1.0.0

## MAGMAECHSE

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

V 1.0.0

## LAVAROCHE

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

V 1.0.0

## GLUTWÄCHTER

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

V 1.0.0

## FLAMMENGEBORENER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Die Flammen lenken	0 AP
Interagieren	1 AP

V 1.1.0



## FEUERELEMENTAR

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

V 1.0.0



## VULKANWYRM

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



## LAVABÜFFEL

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

V 1.0.0