



Steht der Feuerkrieger **bis zu sechs Felder** von einer Kreatur entfernt, kann er sie bekämpfen, indem er einen **Feuerstoß** auslöst. Dafür müssen die Felder zwischen Feuerkrieger und Kreatur durch die **Pfeile** zwischen den Feldern verbunden sein. Die Pfeile müssen in **Richtung des Feuerstoßes** stehen (d. h. Held → Kreatur).

Der Feuerkrieger **würfelt zu Beginn jedes Kampfes mit dem Feuerstoß-Würfel**. Das Ergebnis legt die **Reichweite des Feuerstoßes** fest und zählt als **weitere Stärkepunkte** für den Helden in der ersten Kampfrunde. *Beispiel: bei Würfelwert 3 kann die Kreatur bis zu drei Felder weit entfernt stehen. Er hat zusätzlich in der ersten Kampfrunde +3 Stärkepunkte.*

Danach startet eine übliche Kampfrunde. Ist die Kreatur mehr Felder entfernt, als der Feuerstoß reicht, kann der Feuerkrieger **nicht kämpfen**. Zahlt er eine Stunde, darf er **erneut würfeln** (nur einmal möglich).

Dauert der Kampf **mehrere Runden**, muss er nicht erneut würfeln, sondern darf von seinem Feld aus weiterkämpfen, hat aber **keine Feuerstoß-Stärkepunkte** mehr.

Jeder andere Held, der in der Bahn des Feuerstoßes steht, **verliert 2 Willenspunkte**. Dies kann mit einem Schild abgewehrt werden.

Steht der Feuerkrieger **auf demselben Feld wie eine Kreatur**, kann er sie ganz normal bekämpfen.

Er würfelt seine Würfel immer **gleichzeitig** und kann **keinen Bogen** nutzen.