

Ritter des Imperiums, Anführer, Limit 1

**Kommandant**

**PKT:** 11

**BS:** (M)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 7 Handwaffe, Rüstung (2), Schild,

**DEF:** 5/3+ Mutig (1)

**WIL:** 4/4+

**[Norm] Magischer, mächtiger Hieb**

**ATT 6/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Magischer Schaden. "*

**[Norm] Befehl**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Erhalte 2LT.*

**[Spez] Kommando Marsch!**

**WIL vs. TN 1, Aura (8), dieses Modell, alle frendl. Modelle in Reichweite**

*Das Ziel kann sich sofort um bis zu 4" bewegen.*

**[Spez] Kommando Position Halten!**

**WIL vs. TN 1, Aura (8), dieses Modell, alle frendl. Modelle in Reichweite**

*Das Ziel erhält den Verteidigend Zustand.*

Ritter des Imperiums, Anführer, Limit 1

**Botschafter**

**PKT: 9**

**BS: (S)**

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 5**    Speer, Rüstung (2), Mutig (1)

**DEF: 4/3+**

**WIL: 5/4+**

**[Norm] Weiter, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Feurige Ansprache**

**WIL vs. TN 0, Aura (8), alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Das Ziel erhält temporär 1HP. Am Ende der Runde verliert es 1HP. Falls es so seinen letzten HP verliert, zählt es als ausgeschaltet.*

**[Spez] Verhandlung**

**WIL vs. TN 1, Aura (4), alle feindl. Modelle in Reichweite, in LoS**

*Das Ziel erhält den Gebunden Zustand.*

**[Spez] Für die Mission**

**WIL vs. TN 0, Spruch (1), in Reichweite**

*Platziere einen TT-Marker in Kontakt (1).*

Ritter des Imperiums, Gefolge, Limit

**Paladin**

**PKT:** 7

**BS:** (S)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 5 Handwaffe, Rüstung (2), Schild,

**DEF:** 4/3+ Mutig (1)

**WIL:** 4/4+

**[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Magischer Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Magischer Schaden. "*

**[Spez] Schutzgebet**

**WIL vs. TN 0, Spruch (-), dieses Modell**

*Das Ziel erhält DEF+1/- und WIL+1/- bis zum Ende der Runde.*

**[Spez] Gebet der Reinigung**

**WIL vs. TN 0, Spruch (1), dieses Modell, freundl. Modell in Kontakt**

*Das Ziel entfernt einen Zustand nach Wahl. Verschattet kann nicht entfernt werden.*

Ritter des Imperiums, Gefolge, Limit

**Soldat**

**PKT:** 6

**BS:** (S)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 5 Speer, Rüstung (2), Schild,

**DEF:** 4/3+ Armee

**WIL:** 4/4+

**[Norm] Weiter Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Marsch**

**Gelingt autom., Aura (2), dieses Modell, alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Bewege alle Ziele in Reichweite mit dem Tag Armee um bis zu MOV. Die anderen Modell gelten nicht als aktiviert.*

**[Pass] Formation**

**Gelingt autom., Aura (2), dieses Modell in Reichweite**

*Befindet sich ein freundliches Modell mit dem Tag Armee in Reichweite, erhält das Ziel DEF+1.*

Ritter des Imperiums, Gefolge, Limit

**Ritter**

**PKT:** 7

**BS:** (M)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 7 Handwaffe, Rüstung (2), Schild

**DEF:** 4/3+

**WIL:** 3/4+

**[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Lanzensturm**

**ATT 6/3+Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

*"Rüstungsbrechend (1). "Lanzensturm kann nur unmittelbar nach der Bewegung eines Sturmangriffs als Nah (2)-Anfriffsaktion durchgeführt werden.*

**[Pass] Stürmen (Bewegung)**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell in Kontakt**

*Dieses Modell erhält bei Sturmangriffen MOV+2.*

Ritter des Imperiums, Gefolge, Limit

## Armbrustschütze

PKT: 7

BS: (S)

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Handwaffe, Armbrust, Rüstung

**DEF: 4/3+** (2), Schild, Armee

**WIL: 3/4+**

### **[Norm] Leichter Hieb**

ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Norm] Bolzenschuss**

ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

"Rüstungsbrechend (1). "

### **[Spez] Marsch**

Gelingt autom., Aura (2), dieses Modell, alle freundl. Modelle in Reichweite

*Bewege alle Ziele in Reichweite mit dem Tag Armee um bis zu MOV. Die anderen Modell gelten nicht als aktiviert.*

### **[Pass] Formation**

Gelingt autom., Aura (2), dieses Modell in Reichweite

*Befindet sich ein freundliches Modell mit dem Tag Armee in Reichweite, erhält das Ziel DEF+1.*

Ritter des Imperiums, Gefolge, Limit

## **Berrittener Musiker**

**PKT:** 8

**BS:** (M)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 7 Handwaffe, Rüstung (2), Schild

**DEF:** 4/3+

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Hieb**

**ATT** 4/3+ vs. **DEF**, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Norm] Fanfare**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Erhalte einmalig pro Spiel 3LT.*

### **[Pass] Sprachrohr**

**Gelingt autom., Aura (8), in Reichweite**

*Befindet sich dieses Modell innerhalb von 8" um ein eigenes Leader-Modell, so werden die Wirkbereiche dessen Auren zusätzlich von diesem Modell aus gemessen. Die Reichweite von diesem Modell aus gemessen beträgt 8".*

### **[Pass] Formation kundtun**

**Gelingt autom., Passiv (-), zwei freundl. TT**

*Nach dem Aufstellung aller Modelle, kann der Spieler dieses Modells die Position von zwei eigenen Modellen tauschen. Haben beide Spieler einen Musiker, so muss als erstes der Spieler die Position zweier eigener Modell tauschen, der mit der Aufstellung begonnen hat oder er verzichtet auf einen Positionstausch. Anschließend kann der andere Spieler mit dem Musiker die Position zweier seiner Modelle tauschen.*

Ritter des Imperiums, Gefolge, Limit

**Berittener**

**PKT: 8**

**Kundschafter**

**BS: (M)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 7**    Handwaffe, Armbrust, Rüstung

**DEF: 4/4+** (1)

**WIL: 3/4+**

***[Norm] Hieb***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

***[Norm] Bolzenschuss***

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Rüstungsbrechend (1). "*

***[Spez] Kundschaften (Bewegung)***

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Das Ziel bewegt sich einmalig pro Runde zu Beginn einer Aktivierung eines beliebigen Modells, aber noch bevor das aktivierte Modell eine Aktion durchgeführt hat, um bis zu MOV. Dies zählt nicht als Aktivierung dieses Modells; jedoch zählt es zur Anzahl der Aktionen von diesem Modell in der Runde.*



Steamers, Gefolge, Limit

## Steamed Vessel

**PKT:** 3

**BS:** (L)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 0 Rüstung (1), Immun gegen

**DEF:** 4/4+ Furcht, Furchteinflößend (1),

**WIL:** 4/4+ Kein CM, Schwer, Immun gegen

Blutend

### **[Norm] Dampfmaschine**

**WIL vs. TN 0, Spruch (-),**

*Generiere 2LT.*

### **[Norm] Dampf ablassen**

**WIL vs. TN 0, Aura (2), alle Modelle in Reichweite**

*Das Ziel den Brennend Zustand.*

### **[Pass] Statisch**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Platziere dieses Model vor Beginn des Spiels in dem Schritt Truppe aufstellen an einem beliebigen freien Platz auf dem Spieltisch, jedoch außerhalb und mindestens in 3“ Entfernung von jeglicher Aufstellungszone.*

### **[Pass] Eingeschränkter Einsatz**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Dieses Modell kann nur die Aktion Dampfmaschine, Mehr Dampf oder Druck ablassen durchführen.*

## Steamling

PKT: 0

BS: (S)

**HP: 3**    **Tags**  
**MOV 3**    Sprengladung, Immun gegen  
**DEF: 3/5+**    Furcht, Kein CM, Immun gegen  
Blutend  
**WIL: 3/4+**

### **[Pass] Sonderbewegung**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Bewege nach dem Absetzen jeden Steamling um bis zu MOV auf ein feindliches Modell zu.*

*Zu Beginn einer Runde wird jeder Steamling um bis zu 2x MOV auf den nächsten Feind zubewegt. Falls es mehrere nächste Feinde gibt, sucht sich der Spieler der Steamlinge einen aus.*

*Sobald ein Steamling auf ein Hindernis oder Modell stößt, explodiert er.*

*Steamlinge können nicht gesondert aktiviert werden und zählen nicht zu Gewinnen oder Verlusten.*

### **[Pass] Sprengung**

**ATT 5 vs. DEF, Aura (2), alle Modelle in Reichweite**

*Sobald dieses Modell mit einem anderen Objekt, einem Modell oder der Spielfeldkante in Berührung kommt (Kontakt (0)) oder wenn es seinen letzten HP verloren hat, zündet es seine Sprengladung. Alle Modell im Umkreis von 1" erleiden ATT 5 vs. DEF, wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Brennend Zustand. Anschließend zählt dieses Modell als geopfert und hinterlässt einen eigenen TT-Marker in Kontakt (0) bevor es entfernt wird.*

*Sprengung kann nicht mit Steamed Attack aufgewertet werden.*

### **[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

Steamers, Gefolge, Limit

## Steamed Wagon

**PKT:** 7

**BS:** (L)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 4 Speer, Steamlinge, Rüstung (1),

**DEF:** 4/4+ Furchteinflößend (1), Kein CM,  
Schwer

**WIL:** 3/4+

### ***[Norm] Weiter, starker Hieb***

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

### ***[Norm] Dampf ablassen***

**WIL vs. TN 0, Aura (2), alle Modelle in Reichweite**

*Das Ziel den Brennend Zustand.*

### ***[Spez] Steamlinge absetzen***

**WIL vs. TN 0, Spruch (-),**

*Platziere zwei Steamlinge in Kontakt (1) mit diesem Modell. Bewege jeden Steamling um bis zu 5" auf ein feindliches Modell zu.*

Steamers, Anführer, Limit 2

## Steamed Engineer

PKT: 10

BS: (S)

**HP:** 7 **Tags**

**MOV** 4 **Speer, Rüstung (1)**

**DEF:** 5/4+

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Weiter, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Spez] Dampfschlag**

**ATT 6/3+ vs. DEF, Nah (3), Area (2), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich." Alle Modelle in Kontakt (2) mit dem Ziel erleiden ATT 5/3+ vs. DEF.*

### **[Spez] Zündung**

**WIL vs. TN 0, Spruch (8), Area (2), ein freundl. TT in Reichweite**

*Alle Modelle in Kontakt (2) mit dem Ziel erleiden ATT 5/3+ vs. DEF. Entferne den TT-Marker.*

### **[Spez] Dampfdruckgranate**

**WIL vs. TN 0, Fern (8), Area (2), in Reichweite, in LoS**

*Platziere einen 30mm-Marker in bis zu 8" Entfernung. Führe gegen alle Modelle in Kontakt (2) eine Stoßen-Aktion aus, ohne eine Aktion aufzuwenden. Die Stoßrichtung ist die Verlängerung einer gedachten Linie zwischen dem Marker und dem jeweiligen Modell.*

Steamers, Anführer, Limit 2

## Steamed Machinist

PKT: 10

BS: (S)

**HP: 7**    **Tags**

**MOV 4**    Handwaffe, Rüstung (1)

**DEF: 5/4+**

**WIL: 5/4+**

### **[Norm] Starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Spez] Festhalten**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (4), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Gebunden Zustand. "*

### **[Spez] Reparatur**

**WIL vs. TN 0, Spruch (1), freundl. Modell in Kontakt**

*Das Ziel heilt W3 HP.*

### **[Norm] Dampf ablassen**

**WIL vs. TN 0, Aura (2), alle Modelle in Reichweite**

*Das Ziel den Brennend Zustand.*

### **[Spez] Dampf Wolke**

**WIL vs. TN 1, Aura (6), dieses Modell**

*Platziere eine 6" Schablone zentral unter/über diesem Modell, welche die Dampf Wolke darstellt. Alle Modelle, die sich vollständig in der Dampf Wolke befinden, können nicht Ziel eines Sturmangriffs oder einer Aktion sein, welche LoS erfordert. Die Dampf Wolke blockiert die LoS. Die Dampf Wolke verschwindet zu Beginn der nächsten Aktivierung dieses Modells. Bevor die Dampf Wolke entfernt wird, können sämtliche freundlichen Modell, die von ihr bedeckt sind, beliebig innerhalb der Dampf Wolke umpositioniert werden.*

Steamers, Gefolge, Limit

## Steamed Canon

**PKT:** 9

**BS:** (L)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 3 Rüstung (1), Schwer

**DEF:** 4/4+

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Norm] Fernschuss**

**ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (18), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

### **[Pass] Einheit**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Die Besatzung von diesem Modell zählt zum Modell und kann nicht gesondert agieren.*

### **[Spez] Spezienschuss**

**ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (18), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Der Zusatz muss vor dem Spezienschuss angesagt werden. Der Spezienschuss erhält höchstens einen der folgenden Zusätze:*

*Brennend: Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Brennend Zustand.*

*Präzise: Das Ziel zählt für die Attacke als freistehend und ist somit nicht von Zaubern/Schießen in Nahkämpfe betroffen.*

*Große Munition: Alle Modelle in Kontakt (1) mit dem Ziel erleiden ATT 4/3+ vs. DEF.*

*Dampfdurck: Wenn das Ziel Schaden erleidet, führe gegen das Ziel sofort eine Stoßen-Aktion aus, ohne eine Aktion aufzuwenden. Die Stoßrichtung ist die Verlängerung einer gedachten Linie zwischen diesem Modell und dem Ziel.*

Steamers, Gefolge, Limit

## Steamed Hammerer

**PKT:** 5

**BS:** (S)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 4    Speer, Rüstung (1)

**DEF:** 4/4+

**WIL:** 3/4+

### *[Norm] Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### *[Spez] Dampfender Hammerschlag*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

Steamers, Gefolge, Limit

## Steamed Scout

**PKT:** 5

**BS:** (S)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 4    Handwaffe, Rüstung (1), Schild,

**DEF:** 4/4+    Plänkler

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Spez] Rauchgranate**

**ATT 4/3+ vs. TN 0, Fern (8), Area (4), ein Punkt in Reichweite**

*Platziere eine 4"-Rauch-Schablone. Modelle, die sich vollständig innerhalb der Rauch-Schablone befinden, können keine LoS ziehen. Die Rauch-Schablone blockiert zusätzlich die LoS. Entferne die Rauch-Schablone am Ende der Runde.*



Steamers, Gefolge, Limit

## Steamed Shooter

**PKT:** 7

**BS:** (S)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 4    Handwaffe, Armbrust, Rüstung

**DEF:** 4/4+ (1)

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Norm] Bolzenschuss**

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Rüstungsbrechend (1). "*

### **[Spez] Dampfdruckschuss**

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (12), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Rüstungsbrechend (1). "Wenn das Ziel Schaden erleidet, führe sofort eine Stoßen-Aktion gegen das Ziel durch, ohne eine Aktion aufzuwenden. Die Stoßrichtung ergibt sich aus einer irdachten Linie zwischen diesem Modell und dem Ziel.*

## Little Twister

PKT: 5

BS: (S)

**HP:** 4    **Tags**

**MOV** 4    Handwaffe, Mob

**DEF:** 4/5+

**WIL:** 3/4+

### **[Pass] Twist**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Aura (2), alle Modelle in Reichweite**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. ",*

*"Rüstungsbrechend (1). "Modelle, die in Reichweite geraten erleiden sofort und einmalig pro Runde einen Angriff mit ATT 5 vs. DEF.*

### **[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

### **[Pass] Kein Stopp**

**ATT 3Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell muss während seiner Aktivierung mindestens eine Bewegungsaktion durchführen oder es erleidet sofort 1 Schaden, der nicht verhindert oder vermieden werden kann. Dieses Modell erhält niemals den Gebunden Zustand. Dieses Modell kann nicht im Nahkampf gebunden werden.*

### **[Pass] Mob Twister**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann das Spiel in einem Mob beginnen. Ist dieses Modell Teil eines Mobs, wird es regulär mit dem Mob mitbewegt und die Fähigkeiten Twist, Andere Absichten und Kein Stopp sind nicht aktiv.*

Kleines Volk, Gefolge, Limit

## Gobbler

PKT: 7

BS: (M)

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 6**    Handwaffe, Regeneration,

**DEF: 3/5+**    Furchteinflößend (1)

**WIL: 3/4+**

### **[Norm] Starker Hieb**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Norm] Restespeien/Gegenstand schleudern**

ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

### **[Pass] Hopps/Stampfen (Bewegung)**

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), alle Modelle in Kontakt

*Beendet dieses Modell eine Bewegung in Kontakt mit einem anderen Modell, so erleidet letzteres sofort diese Attacke.*

### **[Spez] Weites Verschlucken**

WIL vs. TN 0, Fern (6), ein beliebiger TT, ein CM in Reichweite, in LoS

*Entferne einen Corpse Marker oder TT-Marker. Dieses Modell heilt 1HP.*

### **[Spez] Ungebunden (Bewegung)**

Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell

*Dieses Modell kann ohne Nahkampf verlassen Aktion aus dem Nahkampf heraus um bis zu MOV bewegt zu werden.*

Kleines Volk, Gefolge, Limit

## Little Rider

PKT: 6

BS: (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 6 Handwaffe, Kurzbogen, Plänkler

**DEF:** 4/5+

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Hieb**

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Norm] Sehr kurzer Schuss**

ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

### **[Spez] Ungebunden (Bewegung)**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann ohne Nahkampf verlassen Aktion aus dem Nahkampf heraus um bis zu MOV bewegt zu werden.*

### **[Spez] Kundschaften (Bewegung)**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Das Ziel bewegt sich einmalig pro Runde zu Beginn einer Aktivierung eines beliebigen Modells, aber noch bevor das aktivierte Modell eine Aktion durchgeführt hat, um bis zu MOV. Dies zählt nicht als Aktivierung dieses Modells; jedoch zählt es zur Anzahl der Aktionen von diesem Modell in der Runde.*

Kleines Volk, Anführer, Limit 3

## Little Shaman

PKT: 7

BS: (S)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 4    Handwaffe, Mob

**DEF:** 3/5+

**WIL:** 5/4+

### **[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Pass] Mob Kraft**

**Gelingt autom., Aura (4), freundl. Modell in Reichweite**

*Zu Beginn seiner Aktivierung erhält dieses Modell zusätzlich 1LT, wenn sich mindestens ein freundliches Modell in Reichweite befindet.*

### **[Pass] Gedränge**

**Gelingt autom., Aura (4), alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Ist dieses Modell Ziel eines Fern-Angriffs oder eines Spruchs und befindet sich ein freundl. Modell innerhalb von 4" um dieses Modell, kann erlittener Schaden auf das freundl. Modell umgelenkt werden. Der ganze Schaden muss umgelenkt werden.*

### **[Spez] Willentlich**

**WIL vs. TN 0, Aura (8), in Reichweite**

*Alle freundl. Modelle in Reichweite erhalten WIL+2. Bei einem Mob genügt es, wenn sich ein Modell des Mobs in Reichweite befindet, damit alle Modell des Mobs vom Effekt betroffen sind. Willentlich ist nicht kumulativ und endet am Ende der Runde.*

### **[Spez] Sternenregen**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Fern (8), Area (4), ein Punkt, alle Modelle in Reichweite, in LoS**

Kleines Volk, Gefolge, Limit

## Little Catcher

PKT: 4

BS: (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 4 Handwaffe, Netz, Mob

**DEF:** 3/5+

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Leichter Hieb**

ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Norm] Netzwurf**

ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Gebunden Zustand. "*

### **[Spez] Kapern**

WIL vs. TN 0, Fern (6), ein feindl. TT, ein CM in Reichweite, in LoS

*Ersetze das Ziel durch einen freundlichen TT-Marker.*

### **[Pass] Mob Catcher**

Gelingt autom., Passiv (-),

*Dieses Modell kann sich einem Mob anschließen. Ist es Teil eines Mobs, erhält der Mob die Fähigkeit Netzwurf und Kapern.*

Kleines Volk, Anführer, Limit 3

## Little Boss

PKT: 8

BS: (S)

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 4**    Handwaffe, Rüstung (1), Mob

**DEF: 4/4+**

**WIL: 4/4+**

### **[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Pass] Gedränge**

**Gelingt autom., Aura (4), alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Ist dieses Modell Ziel eines Fern-Angriffs oder eines Spruchs und befindet sich ein freundl. Modell innerhalb von 4" um dieses Modell, kann erlittener Schaden auf das freundl. Modell umgelenkt werden. Der ganze Schaden muss umgelenkt werden.*

### **[Pass] Mob Kraft**

**Gelingt autom., Aura (4), freundl. Modell in Reichweite**

*Zu Beginn seiner Aktivierung erhält dieses Modell zusätzlich 1LT, wenn sich mindestens ein freundliches Modell in Reichweite befindet.*

### **[Pass] So geht das! (Aura (6))**

**Gelingt autom., Aura (6), feindl. Modell in Kontakt**

*Für jedes freundliche Modell innerhalb von 6" erhält dieses Modell ATT+1.*

### **[Spez] Folgt mir!**

**WIL vs. TN 0, Aura (6), dieses Modell, alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Das Ziel kann sich sofort um bis zu 4" bewegen. Bei einem Mob genügt es, wenn sich ein Modell des Mobs in Reichweite ist.*

Kleines Volk, Gefolge, Limit

## Little Backraw

PKT: 4

BS: (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 4 Handwaffe, Bogen, Mob

**DEF:** 3/5+

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Leichter Hieb**

ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Norm] Leichter Schuss**

ATT 3/4+ vs. DEF, Fern (10), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

### **[Pass] Mob Schütze**

Gelingt autom., Passiv (-),

*Dieses Modell kann sich einem Mob anschließen. Ist dieses Modell Teil eines Mobs, erhöhen sich alle Fern-Attacken um ATT+1 und die Reichweite steigt auf Fern (10).*



Kleines Volk, Gefolge, Limit

## Little Spearman

PKT: 3

BS: (S)

**HP:** 4    **Tags**

**MOV** 4    Speer, Mob

**DEF:** 3/5+

**WIL:** 3/4+

### ***[Norm] Weiter, leichter Hieb***

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

### ***[Pass] Mob Spießer***

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Dieses Modell kann sich einem Mob anschließen. Ist dieses Modell Teil eines Mobs, erhöhen sich alle Nah-Attacken um ATT+1/- und die Nahkampf-Reichweite steigt auf Nah (2).*

Kleines Volk, Gefolge, Limit

## Little Mobster

**PKT:** 3

**BS:** (S)

**HP:** 4    **Tags**

**MOV** 4    Handwaffe, Schild, Mob

**DEF:** 3/4+

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Leichter Hieb**

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Pass] Mob Schildwall**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Dieses Modell kann sich einem Mob anschließen. Ist dieses Modell Teil eines Mobs, erhöht sich der DEF-Wert des Mobs um DEF+1.*

Kleines Volk, Gefolge, Limit

**Mob**

**PKT: 3**

**BS: (S)**

**HP: 4**    **Tags**

**MOV 4**    Handwaffe, Kurzbogen, Schild,

**DEF: 3/5+**    Mob

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Leichter Hieb**

ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

**[Norm] Leichter, sehr kurzer Schuss**

ATT 3/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

Flüsterer, Gefolge, Limit

**Diener**

**PKT: 5**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Handwaffe

**DEF: 3/5+**

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Seelenraub**

**ATT 4/3+ vs. WIL, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und der Spieler dieses Modell erhält +1LT.*

**[Pass] Treue**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Wenn dieses Modell ausgeschaltet wird, erhält +1LT.*

## Whisperer of the Mind

PKT: 10

BS: (S)

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 5**    Stab, Immun gegen Furcht,

**DEF: 4/5+**    Präzision (Spruch), Präzision  
(Fluch)

**WIL: 5/4+**

### **[Norm] Seelenbrand**

**ATT 5/3+ vs. WIL, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Norm] Ferner Seelenbrand**

**ATT 5/4+ vs. WIL, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Spez] Aufleben**

**WIL vs. TN 1, Spruch (-), dieses Modell**

*Das Ziel heilt bis zu 2HP.*

### **[Spez] Lenken**

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), alle Modelle in Reichweite, in LoS**

*Führe sofort eine 1 Aktion mit dem Ziel durch. Dies zählt nicht zu den Aktionen des Ziels und das Ziel zählt dadurch nicht als aktiviert.*

### **[Spez] Verdammen**

**WIL vs. WIL, Fluch (8), Area (4), alle feind. Modelle in Reichweite, in LoS**

*Dieses Modell erhält WIL+1. Bei Erfolg erhält das Ziel den Verdammt Zustand.*

### **[Spez] Leiden**

**WIL vs. WIL, Fluch (8), Area (4), alle feind. Modelle in Reichweite, in LoS**

*Dieses Modell erhält WIL+1. Bei Erfolg erleidet das Ziel 1 Magischen Schaden, welcher nicht verhindert oder reduziert werden kann.*

### **[Spez] Verwirren**

**WIL vs. WIL, Fluch (8), Area (4), alle Modelle in Reichweite, in LoS**

*Dieses Modell erhält WIL+1. Bei Erfolg erhält das Ziel den Verwirrt Zustand.*

Flüsterer, Anführer, Limit 1

## Whisperer of the Ancestors

PKT: 9

BS: (S)

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 5**    Stab, Immun gegen Furcht,

**DEF: 4/5+**    Präzision (Spruch)

**WIL: 5/4+**

### **[Norm] Seelenbrand**

**ATT 5/3+ vs. WIL, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Norm] Ferner Seelenbrand**

**ATT 5/4+ vs. WIL, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Spez] Aufleben**

**WIL vs. TN 1, Spruch (-), dieses Modell**

*Das Ziel heilt bis zu 2HP.*

### **[Spez] Geist beschwören**

**WIL vs. TN 1, Spruch (-), dieses Modell**

*Platziere einen Geist in Kontakt (1).*

### **[Spez] Mar beschwören**

**WIL vs. TN 2, Spruch (-), dieses Modell**

*Platziere einen Mar in Kontakt (1).*

Flüsterer, Gefolge, Limit -

**Mar**

**PKT: 0**

**BS: (M)**

**HP: 3**    **Tags**  
**MOV 6**    Klauen, Körperlos,  
**DEF: 4/5+**    Furchteinflößend (2), Kein CM,  
**WIL: 4/4+**    Beschworen, Immun gegen  
Blutend

**[Norm] Seelenstich**

**ATT 5/3+ vs. WIL, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält dieses Modell +1HP. "*

**[Norm] Ferner Seelenstich**

**ATT 4/4+ vs. WIL, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält dieses Modell +1HP. "*

**[Pass] Spiegelung**

**Gelingt autom., vs. TN 0, Aura (8),**

*Sobald ein feindliches Modell in Reichweite einen TT-Marker platziert, kann dieses Modell sofort 1LT ausgeben, um einen TT-Marker in Kontakt (3) zu platzieren.*

**[Pass] Schwindend**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Das Ziel verliert am Ende der Runde 1HP. Der Schaden kann nicht verhindert oder vermieden werden. Verliert das Ziel auf diese Art seinen letzten HP, so wird es entfernt und zählt als geopfert.*

Flüsterer, Gefolge, Limit -

**Geist**

**PKT: 0**

**BS: (S)**

**HP: 2**    **Tags**  
**MOV 6**    Klauen, Körperlos,  
**DEF: 3/5+**    Furchteinflößend (1), Kein CM,  
                  Beschworen, Immun gegen  
**WIL: 4/4+**    Blutend

**[Norm] Seelensuche**

**ATT 4/3+ vs. WIL, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Pass] Spiegelung**

**Gelingt autom., vs. TN 0, Aura (8),**

*Sobald ein feindliches Modell in Reichweite einen TT-Marker platziert, kann dieses Modell sofort 1LT ausgeben, um einen TT-Marker in Kontakt (3) zu platzieren.*

**[Pass] Schwindend**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Das Ziel verliert am Ende der Runde 1HP. Der Schaden kann nicht verhindert oder vermieden werden. Verliert das Ziel auf diese Art seinen letzten HP, so wird es entfernt und zählt als geopfert.*



Flüsterer, Gefolge, Limit

**Mutant**

**PKT:** 7

**BS:** (M)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 5 Handwaffe, Zäh

**DEF:** 3/5+

**WIL:** 3/4+

**[Norm] Weiter, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Umständlicher, sehr weiter, wuchtiger, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (3), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

*"Rüstungsbrechend (1). "*

**[Pass] Treue**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Wenn dieses Modell ausgeschaltet wird, erhalte +1LT.*

Flüsterer, Gefolge, Limit

**Geber**

**PKT: 5**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Handwaffe

**DEF: 3/5+**

**WIL: 4/4+**

***[Norm] Leichter Hieb***

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

***[Norm] Aufsaugen***

**WIL vs. TN 0, Spruch (6), in Reichweite**

*Wenn sich dieses Modell in Reichweite zu einem Whisperer befindet, erzeugt es 2LT.  
Andernfalls erzeugt es 1LT.*

***[Pass] Treue***

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Wenn dieses Modell ausgeschaltet wird, erhält +1LT.*

Flüsterer, Gefolge, Limit

## Akolyt

PKT: 7

BS: (S)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 5    Handwaffe

**DEF:** 4/5+

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Akolytischer Seelenbrand**

**ATT 4/3+ vs. WIL, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Norm] Akolytischer, ferner Seelenbrand**

**ATT 4/4+ vs. WIL, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Pass] Medium**

**Gelingt autom., Passiv (-), in LoS**

*Ein (Berittener) Whisperer of the Mind kann einen Fluch von diesem Modell aus gemessen wirken, wenn er LoS zu diesem Modell hat.*

### **[Spez] Akolytisches Geist beschwören**

**WIL vs. TN 2, Spruch (-), dieses Modell**

*Platziere einen Geist in Kontakt (1).*

### **[Spez] Akolytisches Verdammen**

**WIL vs. WIL, Fluch (8), Area (4), alle feind. Modelle in Reichweite, in LoS**

*Bei Erfolg erhält das Ziel den Verdammt Zustand.*

Flüsterer, Anführer, Limit 1

## **Berittener Whisperer of the Mind**

**PKT:** 11

**BS:** (M)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 7 **Stab, Immun gegen Furcht,**

**DEF:** 4/5+ **Präzision (Spruch), Präzision  
(Fluch)**

**WIL:** 5/4+

### **[Norm] Seelenbrand**

**ATT 5/3+ vs. WIL, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Norm] Ferner Seelenbrand**

**ATT 5/4+ vs. WIL, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Spez] Aufleben**

**WIL vs. TN 1, Spruch (-), dieses Modell**

*Das Ziel heilt bis zu 2HP.*

### **[Spez] Lenken**

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), alle Modelle in Reichweite, in LoS**

*Führe sofort eine 1 Aktion mit dem Ziel durch. Dies zählt nicht zu den Aktionen des Ziels und das Ziel zählt dadurch nicht als aktiviert.*

### **[Spez] Verdammen**

**WIL vs. WIL, Fluch (8), Area (4), alle feind. Modelle in Reichweite, in LoS**

*Dieses Modell erhält WIL+1. Bei Erfolg erhält das Ziel den Verdammt Zustand.*

### **[Spez] Leiden**

**WIL vs. WIL, Fluch (8), Area (4), alle feind. Modelle in Reichweite, in LoS**

*Dieses Modell erhält WIL+1. Bei Erfolg erleidet das Ziel 1 Magischen Schaden, welcher nicht verhindert oder reduziert werden kann.*

### **[Spez] Verwirren**

**WIL vs. WIL, Fluch (8), Area (4), alle Modelle in Reichweite, in LoS**

*Dieses Modell erhält WIL+1. Bei Erfolg erhält das Ziel den Verwirrt Zustand.*

Flüsterer, Anführer, Limit 1

## **Berrittener Whisperer of the Ancestors**

**PKT:** 10

**BS:** (M)

**HP:** 6    **Tags**

**MOV** 7    Stab, Immun gegen Furcht,

**DEF:** 4/5+    Präzision (Spruch)

**WIL:** 5/4+

### **[Norm] Seelenbrand**

**ATT 5/3+ vs. WIL, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Norm] Ferner Seelenbrand**

**ATT 5/4+ vs. WIL, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

### **[Spez] Aufleben**

**WIL vs. TN 1, Spruch (-), dieses Modell**

*Das Ziel heilt bis zu 2HP.*

### **[Spez] Geist beschwören**

**WIL vs. TN 1, Spruch (-), dieses Modell**

*Platziere einen Geist in Kontakt (1).*

### **[Spez] Mar beschwören**

**WIL vs. TN 2, Spruch (-), dieses Modell**

*Platziere einen Mar in Kontakt (1).*

Läufer, Gefolge, Limit

## Zerschmetterer

**PKT:** 5

**BS:** (S)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 6    Zweihandwaffe, Immun gegen

**DEF:** 3/5+    Furcht

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Wuchtiger Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### **[Spez] Wuchtiger, weiter Rundumschlag**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), alle Modelle in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

Läufer, Anführer, Limit 1

## Schädelzerschmetterer

PKT: 9

BS: (S)

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 6**    Zweihandwaffe, Rüstung (1),

**DEF: 4/4+**    Immun gegen Furcht,  
Furchteinflößend (1)

**WIL: 4/4+**

### **[Norm] Wuchtiger, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### **[Spez] Wuchtiger, weiter, starker Rundumschlag**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), alle Modelle in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### **[Pass] Kraft der Knochen**

**Gelingt autom., Aura (8), alle CM in Reichweite**

*Dieses Modell erhält für jeden Corpse Marker in Reichweite ATT+1.*

### **[Pass] Splitternde Knochenrüstung**

**WIL vs. TN 0, Passiv (1), alle Modelle in Kontakt**

*Jedes mal wenn dieses Modell Schaden erleidet, würfle für jedes Ziel. Bei Erfolg erleidet das Ziel 1 Schaden, der nicht verhindert oder vermieden werden kann. Zudem platziert der Spieler dieses Modells einen Corpse Marker in Kontakt (0) zu dem geschädigten Modell.*

Läufer, Anführer, Limit 1

## Knochenschamane

PKT: 9

BS: (S)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 6 Handwaffe, Immun gegen

**DEF:** 4/5+ Furcht

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Spez] Knochenheilung**

**WIL vs. TN 0, Spruch (10), Area (4), freundl. Modell, ein CM in Reichweite, in LoS**

*Hat dieses Modell LoS zu einem Corpse Marker in Reichweite, heilt bei erfolgreicher Probe ein befreundetes Modell in Area (4) zum CM W3 HP. Entferne anschließend den CM.*

### **[Spez] Weg der Knochen**

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), ein beliebiger TT, ein CM in Reichweite, in LoS**

*Ersetze einen Corpse Marker durch einen TT-Marker oder einen TT-Marker durch einen CM.*

### **[Spez] Skelett beschwören**

**WIL vs. TN 1, Spruch (10), ein CM in Reichweite, in LoS**

*Platziere ein Skelett in Kontakt (0) mit dem Corpse Marker. Entferne anschließend den CM.*

### **[Pass] Knochengebunden**

**Gelingt autom., Aura (6), alle CM in Reichweite**

*Für jeden Corpse Marker erhält dieses Modell zu Beginn der Aktivierung +1LT.*

### **[Pass] Fluch der Knochen**

**WIL vs. TN 0, Passiv (8), alle CM in Reichweite**

*Wenn das Modell ausgeschaltet wird, würfle für jeden Corpse Marker einen W6, bevor es entfernt wird. Bei erfolgreicher Probe platziere ein Skelett in Kontakt (0) mit dem CM. Entferne anschließend den CM.*



Läufer, Gefolge, Limit

## Ungetüm

PKT: 7

BS: (M)

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 6**    Stab, Zäh, Furchteinflößend (1)

**DEF: 3/5+**

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Weiter, starker Hieb**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt

**[Spez] Wuchtiger, weiter, starker Rundumschlag**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), alle Modelle in Kontakt

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

**[Pass] Ergiebig**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Wird das Modell ausgeschaltet, so platziere bis zu zwei Corps Marker in Kontakt (1) bevor es vom Spielfeld entfernt wird.*

**[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

Läufer, Gefolge, Limit

## Herr der Knochen

PKT: 9

BS: (S)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 6 Knochenwurfspeer, Immun

**DEF:** 4/5+ gegen Furcht

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Weiter Knochenhieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

*Wenn das Ziel Schaden erleidet, platziere einen Corpse Marker in Kontakt (0) mit dem Ziel.*

### **[Norm] Bohrender, knochiger Wurf**

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Rüstungsbrechend (1). "Wenn das Ziel Schaden erleidet, platziere einen Corpse Marker in Kontakt (0) mit dem Ziel.*

### **[Spez] Knochenexplosion**

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (10), Area (4), ein CM in Reichweite, in LoS**

*"Rüstungsbrechend (1). "Alle Modelle innerhalb von 4" um den Corpse Marker erleiden ATT 4 vs. DEF. Entferne anschließend den CM.*

### **[Spez] Weg der Knochen**

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), ein beliebiger TT, ein CM in Reichweite, in LoS**

*Ersetze einen Corpse Marker durch einen TT-Marker oder einen TT-Marker durch einen CM.*

### **[Pass] Fluch der Knochen**

**WIL vs. TN 0, Passiv (8), alle CM in Reichweite**

*Wenn das Modell ausgeschaltet wird, würfle für jeden Corpse Marker einen W6, bevor es entfernt wird. Bei erfolgreicher Probe platziere ein Skelett in Kontakt (0) mit dem CM. Entferne anschließend den CM.*

Läufer, Gefolge, Limit

**Jäger**

**PKT: 5**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 6**    Wurfspeer, Immun gegen Furcht

**DEF: 3/5+**

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Norm] Bohrender Wurf**

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Rüstungsbrechend (1). "*

**[Spez] Beutejagt (Bewegung)**

**ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Rüstungsbrechend (1). "Führe eine Bewegung mit bis zu MOV durch. Führe anschließend die Attacke durch.*

Läufer, Gefolge, Limit

## Läufer

**PKT:** 5

**BS:** (S)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 6 Zwei Handwaffen, Immun gegen

**DEF:** 3/5+ Furcht, Präzision (Nah)

**WIL:** 3/4+

### *[Norm] Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### *[Pass] Stürmen (Bewegung)*

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell in Kontakt**

*Dieses Modell erhält bei Sturmangriffen MOV+2.*

Läufer, Gefolge, Limit -

## Skelett

PKT: 0

BS: (S)

**HP: 4**    **Tags**  
**MOV 6**    Handwaffe, Immun gegen  
**DEF: 3/5+**    Furcht, Furchteinflößend (1),  
**WIL: 4/4+**    Kein CM, Beschworen, Immun  
                  gegen Blutend

### **[Norm] Hieb**

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Pass] Schwierig zu töten**

Gelingt autom., Passiv (-),

*Solange dieses Modell zwei oder mehr HP hat, kann es nie mehr Schaden erleiden als es braucht, um HP auf 1 zu senken.*

### **[Pass] Immun**

Gelingt autom., Passiv (-),

*Dieses Modell ist immun gegen alle Zustände außer Fokussierend und Verteidigend.*

Wächter, Gefolge, Limit

**Späher**

**PKT: 7**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Handwaffe, Langbogen,

**DEF: 4/5+**    Tarnung, Präzision (Fern),

**WIL: 4/4+**    Plänkler

**[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Norm] Weiter Schuss**

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (12), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

**[Pass] Verbergen**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Befindet sich dieses Modell nicht in Kontakt (3) mit einem anderen Modell und wurde es in dieser Runde noch nicht aktiviert, so verdoppelt es seinen aktuellen DEF-Wert (max. DEF 7); auch dann, wenn es Ziel eines Sturmangriffs ist.*

**[Spez] Falle platzieren**

**WIL vs. TN 0, Spruch (1), ein Punkt in Kontakt**

*Platziere einen 50mm Fallen-Marker in Kontakt (1) auf freier Fläche. Sobald ein feindliches Modell den Marker berührt (Kontakt (0)) oder überschreitet, würfle einen W6. Bei W6 >= 3 unterbricht das Modell seine Bewegung und erhält den Gebunden Zustand. Bei W6 = 6 erleidet das Modell zusätzlich den Blutend Zustand. Der Abstand zwischen zwei Fallen muss mindestens 3" betragen. Eine Falle bleibt so lange im Spiel, bis sie ausgelöst wird.*

Wächter, Gefolge, Limit

## Beschützer

**PKT:** 5

**BS:** (S)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 5 Zwei Handwaffen, Präzision

**DEF:** 4/5+ (Nah), Tarnung

**WIL:** 4/4+

### *[Norm] Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### *[Spez] Bindender Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Gebunden Zustand. "*

Wächter, Gefolge, Limit

## Berittener Schütze

**PKT:** 8

**BS:** (M)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 7 Handwaffe, Langbogen,

**DEF:** 4/5+ Tarnung, Präzision (Fern),  
Plänkler

**WIL:** 4/4+

### *[Norm] Leichter Hieb*

ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### *[Norm] Weiter Schuss*

ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (12), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

### *[Spez] Bindender Pfeil*

ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (12), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Gebunden Zustand. "*



Wächter, Gefolge, Limit

**Wandler**

**PKT: 9**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Stab, Tarnung

**DEF: 4/5+**

**WIL: 4/4+**

**[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Mondlicht**

**ATT 5/4+ vs. WIL, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Magischer Schaden. "*

**[Spez] Erste Hilfe**

**WIL vs. TN 1, Spruch (1), freundl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Heile das Ziel um W3 HP.*

**[Spez] Gestaltwandel**

**WIL vs. TN 0, Spruch (-), dieses Modell**

*Ersetze den Wandler durch die Wandlung oder die Wandlung durch den Wandler. Um die Modelle zu ersetzen, platziere das eine in Kontakt (0) mit dem anderen und entferne das eine. In der Aufstellungsphase kann der Wandler aussuchen, in welcher Form er aufgestellt wird.*

Wächter, Anführer, Limit 1

**Hüter**

**PKT: 9**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Stab, Tarnung, Präzision (Fern),

**DEF: 5/5+**    Präzision (Spruch)

**WIL: 5/4+**

**[Norm] Weiter, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Verwelke!**

**ATT 5/4+ vs. WIL, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Blutend Zustand. "*

**[Spez] Allgegenwärtig**

**WIL vs. TN 1, Spruch (18),**

*Vertausche die Position dieses Modells mit der eines Begleiters in Reichweite.*

Wächter, Gefolge, Limit

## Berittener Stürmer

**PKT:** 8

**BS:** (M)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 7 Speer, Schild, Tarnung

**DEF:** 4/5+

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Weiter Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Pass] Stürmen (Bewegung)**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell in Kontakt**

*Dieses Modell erhält bei Sturmangriffen MOV+2.*

### **[Spez] Sturmschild**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

*Wenn das Ziel Schaden erlitten hat, führe sofort eine Stoßen-Aktion durch, ohne eine Aktion aufzuwenden.*

Wächter, Gefolge, Limit

**Beobachter**

**PKT: 9**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Stab, Tarnung, Präzision (Fern),

**DEF: 5/5+**    Präzision (Spruch), Plänkler

**WIL: 5/4+**

**[Norm] Weiter Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Innerer Zwist**

**ATT 5/4+ vs. WIL, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, verliert es wenn möglich 1LT und dieses Modell erhält 1LT. "*

**[Spez] Gespinst**

**WIL vs. WIL, Spruch (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Bewege das Ziel mit bis zu seinem MOV Wert.*

**[Spez] Dickicht**

**WIL vs. TN 1, Spruch (10), ein Punkt in Reichweite, in LoS**

*Platziere auf einem freien Teil des Spielfeldes in Reichweite zwei 50mm Dickicht-Marker in Kontakt (0) zueinander. Diese zählen als Unpassierbares Gelände und blockieren die LoS. Dickicht-Marker können zertrümmert werden.*

Wächter, Anführer, Limit 1

**Begleiter**

**PKT: 3**

**BS: (S)**

**HP: 3**    **Tags**

**MOV 5**    Regeneration, Körperlos,

**DEF: 3/5+**    Tarnung, Kein CM, Immun  
gegen Blutend

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Übergang**

**ATT 5 vs. WIL, Aura (2), alle feind. Modelle in Reichweite**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Verfroren Zustand. "Opfere danach dieses Modell.*

**[Pass] Letzter Funken**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Nachdem dieses Modell entfernt wird, erhält sein Spieler 1LT.*

**[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

Wächter, Gefolge, Limit

## Wandlung

PKT: 0

BS: (M)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 5 Hellebarde, Zäh, Tarnung

**DEF:** 4/5+

**WIL:** 4/4+

**[Norm] Wuchtiger, weiter, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

**[Spez] Gestaltwandel**

**WIL vs. TN 0, Spruch (-), dieses Modell**

*Ersetze den Wandler durch die Wandlung oder die Wandlung durch den Wandler. Um die Modelle zu ersetzen, platziere das eine in Kontakt (0) mit dem anderen und entferne das eine. In der Aufstellungsphase kann der Wandler aussuchen, in welcher Form er aufgestellt wird.*

Wächter, Gefolge, Limit

## Großer Begleiter

PKT: 9

BS: (L)

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 4**    Stab, Regeneration, Zäh,

**DEF: 5/5+**    Immun gegen Furcht,  
Furchteinflößend (1), Schwer

**WIL: 5/4+**

### ***[Norm] Sehr weiter, mächtiger Hieb***

**ATT 6/3+ vs. DEF, Nah (3), feindl. Modell in Kontakt**

*"Rüstungsbrechend (1). "*

### ***[Pass] Natürliche Heilung***

**Gelingt autom., Aura (8), alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Das Ziel erhält den Tag „Regeneration“.*

### ***[Spez] Sprießende Wurzeln***

**WIL vs. TN 1, Aura (6), alle feindl. Modelle in Reichweite**

*"Rüstungsbrechend (1). "Bei Erfolg erhält des Ziel den Gebunden Zustand.*

Schatten, Gefolge, Limit

## Lichtläufer (Licht)

**PKT:** 6

**BS:** (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 5 Klauen, Körperlos,

**DEF:** 4/5+ Furchteinflößend (1), Licht und Schatten

**WIL:** 4/4+

### *[Norm] Hieb*

**ATT** 4/3+ vs. **DEF**, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### *[Spez] Für die Mission*

**WIL** vs. **TN** 0, **Spruch** (1), in Reichweite

*Platziere einen TT-Marker in Kontakt (1).*

### *[Pass] Schwindend*

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Das Ziel verliert am Ende der Runde 1HP. Der Schaden kann nicht verhindert oder vermieden werden. Verliert das Ziel auf diese Art seinen letzten HP, so wird es entfernt und zählt als geopfert.*



Schatten, Anführer, Limit 1

## Schattenweber (Licht)

**PKT:** 10

**BS:** (S)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 4    Stab, Mutig (1), Licht und

**DEF:** 3/5+    Schatten

**WIL:** 5/4+

### *[Norm] Weiter Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

### *[Spez] Verschattung*

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), ein Punkt in Reichweite**

*Platziere einen TT-Marker in Reichweite.*

Schatten, Anführer, Limit 1

## Schattensturm (Licht)

PKT: 9

BS: (S)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 4 Handwaffe, Körperlos, Mutig (1),

**DEF:** 4/5+ Licht und Schatten

**WIL:** 4/4+

*[Norm] Starker Hieb*

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

Schatten, Gefolge, Limit

**Berittener Schattenbote**      **PKT: 8**  
**(Licht)**      **BS: (M)**

**HP: 4**      **Tags**  
**MOV 5**      Handwaffe, Wurfmesser,  
**DEF: 3/5+**      Körperlos, Licht und Schatten  
**WIL: 4/4+**

***[Norm] Hieb***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

***[Norm] Wurf***

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

***[Spez] Für die Mission***

**WIL vs. TN 0, Spruch (1), in Reichweite**

*Platziere einen TT-Marker in Kontakt (1).*

Schatten, Gefolge, Limit

## Schattenlicht (Licht und Schatten)

PKT: 4

BS: (S)

**HP:** 3    **Tags**

**MOV** 4    Klauen, Körperlos, Magischer

**DEF:** 3/5+    Schaden, Immun gegen Furcht,  
Licht und Schatten

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Leichter Hieb**

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Pass] Letzter Akt**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Bevor dieses Modell entfernt wird, platziere einen TT-Marker in Kontakt (0).*

### **[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

### **[Spez] Schattenaura**

**WIL vs. TN 0, Aura (2), alle Modelle in Reichweite**

*Um das Ziel entsteht ein eigener Schatten-Wirkbereich. Der Schatten -Wirkbereich endet, wenn dieses Modell ausgeschaltet wird oder sich bewegt.*

Schatten, Gefolge, Limit

## Schattenschütze (Licht)

PKT: 7

BS: (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 4 Handwaffe, Bogen, Körperlos,

**DEF:** 3/5+ Licht und Schatten

**WIL:** 4/4+

### *[Norm] Leichter Hieb*

ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### *[Norm] Schuss*

ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (10), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

Schatten, Gefolge, Limit

## Schattenkämpfer

**PKT:** 6

**(Licht)**

**BS:** (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 4 Speer, Schild, Körperlos, Licht  
und Schatten

**DEF:** 3/5+

**WIL:** 4/4+

*[Norm] Weiter Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

Schatten, Gefolge, Limit

## Schattenbestie (Licht)

PKT: 8

BS: (M)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 4    Weite Klauen, Körperlos,

**DEF:** 3/5+    Furchteinflößend (2), Licht und Schatten

**WIL:** 4/4+

### *[Norm] Weiter Hieb*

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt

### *[Pass] Schwächung*

Gelingt autom., Aura (6), alle feind. Modelle in Reichweite

*Das Ziel erhält DEF-1/-, WIL-1/- und ATT-1/-. Schwächung endet sofort, wenn das Modell den Wirkungsbereich verlässt.*

Schatten, Gefolge, Limit

## Lichtläufer (Schatten)

**PKT:** 6

**BS:** (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 5 Zwei Handwaffen,

**DEF:** 5/5+ Regeneration, Körperlos,

**WIL:** 4/4+ Magischer Schaden,

Furchteinflößend (1), Präzision  
(Nah), Licht und Schatten

### *[Norm] Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### *[Spez] Für die Mission*

**WIL vs. TN 0, Spruch (1), in Reichweite**

*Platziere einen TT-Marker in Kontakt (1).*



Schatten, Anführer, Limit 1

**Schattenweber**

**PKT:** 10

**(Schatten)**

**BS:** (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 6 Stab, Manaschild, Mutig (1),

**DEF:** 6/5+ Präzision (Spruch), Licht und

**WIL:** 5/4+ Schatten, Präzision (Aura)

**[Norm] Weiter Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Verschattung**

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), ein Punkt in Reichweite**

*Platziere einen TT-Marker in Reichweite.*

**[Spez] Verderbnis der Schatten**

**ATT 4/3+ vs. WIL, Aura (8), alle feind. Modelle in Reichweite**

*Nur gegen alle feindliche Modelle mit dem Verschattet Zustand.*

**[Spez] Schattengrube**

**WIL vs. WIL, Spruch (8), ein belieb. Modell in Reichweite**

*Nur gegen ein Ziel in Reichweite mit dem Verschattet Zustand. Entferne das Ziel und platziere es in Kontakt (0) mit einem eigenen TT-Marker in Reichweite.*

Schatten, Anführer, Limit 1

## Schattensturm

PKT: 9

### (Schatten)

BS: (S)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 6 Zwei Handwaffen, Mutig (1),

**DEF:** 7/5+ Präzision (Nah), Licht und  
Schatten

**WIL:** 4/4+

#### **[Norm] Mächtiger Hieb**

ATT 6/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

#### **[Spez] Schattensprung (Bewegung)**

WIL vs. TN 0, Spruch (12), ein freundl. TT in Reichweite

*Dieses Modell muss sich in Kontakt (0) mit einem eigenen TT-Marker befinden. Platziere dieses Modell an einen anderen eigenen TT-Marker in Reichweite“.*

#### **[Spez] Sprint**

Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Schatten, Gefolge, Limit

**Berittener Schattenbote** PKT: 8  
**(Schatten)** BS: (M)

**HP: 4** Tags

**MOV 8** Handwaffe, Wurfmesser,  
**DEF: 6/5+** Präzision (Nah), Präzision  
(Fern), Licht und Schatten

**WIL: 4/4+**

**[Norm] Hieb**

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

**[Norm] Wurf**

ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

**[Spez] Für die Mission**

WIL vs. TN 0, Spruch (1), in Reichweite

Platziere einen TT-Marker in Kontakt (1).

**[Pass] Schattenross**

Gelingt autom., Passiv (-),

Dieses Modell erhält nur während es sich bewegt die Fähigkeit Körperlos; d.h. es kann sich durch Objekte/Modelle hindurch bewegen.

Schatten, Gefolge, Limit

## Schattenschütze

PKT: 7

### (Schatten)

BS: (S)

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 6 Handwaffe, Schattenbogen,

**DEF:** 6/5+ Präzision (Fern), Licht und  
Schatten

**WIL:** 4/4+

#### *[Norm] Leichter Hieb*

ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

#### *[Norm] Weiterer, starker Schuss*

ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (14), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

#### *[Spez] Weiterer Schattenschuss*

ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (14), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

*Wenn das Ziel Schaden erleidet, platziere einen TT-Marker in Kontakt (0) mit dem Ziel.*

Schatten, Gefolge, Limit

**Schattenkämpfer**

**PKT: 6**

**(Schatten)**

**BS: (S)**

**HP: 4**    **Tags**

**MOV 4**    Speer, Schild, Präzision (Nah),

**DEF: 6/5+**    Licht und Schatten, Präzision  
(Aura)

**WIL: 5/4+**

**[Norm] Weiter, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Bindend**

**WIL vs. WIL, Aura (2), alle feind. Modelle in Reichweite**

*Das Ziel erhält es den Gebunden Zustand.*

Schatten, Gefolge, Limit

**Schattenbestie**

**PKT: 8**

**(Schatten)**

**BS: (M)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 4**    Weite Klauen, Zäh,

**DEF: 5/5+**    Furchteinflößend (2), Präzision

(Nah), Rüstungsbrechend, Licht

**WIL: 4/4+**    und Schatten

**[Norm] Weiter, mächtiger Hieb**

**ATT 6/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Pass] Schwächung**

**Gelingt autom., Aura (6), alle feind. Modelle in Reichweite**

*Das Ziel erhält DEF-1/-, WIL-1/- und ATT-1/-. Schwächung endet sofort, wenn das Modell den Wirkungsbereich verlässt.*

Riesen, Gefolge, Limit

## Giant Hunter

PKT: 9

BS: (M)

**HP:** 6    **Tags**

**MOV** 6    Handwaffe, Wurfspeer, Zäh,

**DEF:** 4/5+    Furchteinflößend (1)

**WIL:** 4/4+

### ***[Norm] Wuchtiger, starker Hieb***

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### ***[Norm] Wuchtiger, bohrender, starker Wurf***

**ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. ",*

*"Rüstungsbrechend (1). "*

### ***[Spez] Sprint***

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Riesen, Gefolge, Limit

## Giant Smasher

**PKT:** 10

**BS:** (M)

**HP:** 6    **Tags**

**MOV** 6    Handwaffe, "Felsen

**DEF:** 4/5+    (Baumstümpfe, Fässer)", Zäh,

**WIL:** 4/4+    Furchteinflößend (1)

### **[Norm] Wuchtiger, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### **[Spez] Sprint**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

### **[Norm] Wurfgeschoss**

**ATT 4/4+ vs. TN 0, Fern (8), Area (2), ein Punkt in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. ", "Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Geschockt Zustand. "Platziere die Schablone. Alle ganz oder teilweise bedeckten Modelle sind Ziele. Jedes Ziel erleidet ATT 5/3+ vs. DEF.*

*Würfle für jedes Ziel gesondert.*



Riesen, Gefolge, Limit

## Giant Shooter

PKT: 10

BS: (M)

**HP:** 6    **Tags**

**MOV** 6    Handwaffe, Armbrust, Zäh,

**DEF:** 4/5+    Furchteinflößend (1)

**WIL:** 4/4+

### ***[Norm] Wuchtiger, starker Hieb***

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### ***[Norm] Wuchtiger, starker, weiter Bolzenschuss***

**ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (10), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. ",*

*"Rüstungsbrechend (1). "*

### ***[Spez] Sprint***

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Riesen, Anführer, Limit 1

## Giant Shaman

**PKT:** 10

**BS:** (M)

**HP:** 6    **Tags**

**MOV** 6    Stab, Zäh, Furchteinflößend (1)

**DEF:** 4/5+

**WIL:** 4/4+

**[Norm] Wuchtiger, weiter, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

**[Spez] Nicht hier**

**WIL vs. TN 1, Aura (6), drei feindl. TT in Reichweite, in LoS**

*Entferne bis zu drei feindliche TT-Marker.*

**[Spez] Guter Platz**

**WIL vs. TN 1, Aura (10), freundl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Patziere bis zu drei eigene TT-Marker in Kontakt (0) mit freundlichen Modellen in LoS.*

**[Spez] Aufwendige Heilung**

**WIL vs. TN 0, Spruch (1), freundl. Modell in Reichweite**

*Das Ziel heilt W3 HP.*

**[Spez] Sprint**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Riesen, Gefolge, Limit

## Raging Giant

PKT: 9

BS: (M)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 6 Zwei Handwaffen, Zäh,

**DEF:** 4/5+ Furchteinflößend (1), Präzision  
(Nah)

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Wuchtiger, starker Hieb**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### **[Spez] Zerhacken**

ATT 6/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Blutend Zustand. "*

### **[Spez] Sprint**

Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Riesen, Anführer, Limit 1

## Giant Lord

PKT: 11

BS: (M)

**HP:** 7 **Tags**

**MOV** 6 **Zweihandwaffe, Zäh, Immun**

**DEF:** 4/5+ **gegen Furcht, Furchteinflößend**  
(1)

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Wuchtiger, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### **[Spez] Reißender, wuchtiger, mächtiger Hieb**

**ATT 6/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. ", "Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Blutend Zustand. "Wenn das Ziel Schaden erleidet, heilt dieses Modell 1HP.*

### **[Pass] Blutdurst**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Jedes mal, wenn dieses Modell ein anderes Modell ausschaltet, heilt es 1HP. Das ausgeschaltete Modell hinterlässt keinen Corpse Marker.*

### **[Spez] Sprint**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Riesen, Gefolge, Limit

## Giant Halberdier

PKT: 10

BS: (M)

**HP:** 6    **Tags**

**MOV** 6    Hellebarde, Zäh,

**DEF:** 4/5+    Furchteinflößend (1)

**WIL:** 4/4+

**[Norm] Wuchtiger, sehr weiter, starker Hieb**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (3), feindl. Modell in Kontakt

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

**[Spez] Wuchtiger, sehr weiter, starker Rundumschlag**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (3), alle Modelle in Kontakt

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. ", "Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Gebunden Zustand. "*

**[Spez] Sprint**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Riesen, Gefolge, Limit

## Giant Musican

PKT: 9

BS: (M)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 6 Handwaffe, Zäh,  
**DEF:** 4/5+ Furchteinflößend (1)

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Starker Hieb**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Spez] Trommelwirbel**

WIL vs. TN 0, Aura (8), alle feind. Modelle in Reichweite

*Das Ziel erhält den Verwirrt Zustand.*

### **[Spez] Anfeuern**

WIL vs. TN 0, Aura (8), alle freundl. Modelle in Reichweite

*Das Ziel erhält Präzision Nah, Fern, Spruch und Fluch bis zum Ende der Runde oder bis es den Wirkungsbereich der Aura verlässt.*

### **[Spez] Sprint**

Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Riesen, Gefolge, Limit

## Giant Banner Bearer

PKT: 9

BS: (M)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 6 Handwaffe, Zäh,  
**DEF:** 4/5+ Furchteinflößend (1)

**WIL:** 4/4+

### **[Norm] Starker Hieb**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Spez] Banner der Furcht**

WIL vs. TN 0, Aura (8), alle freundl. Modelle in Reichweite

*Das Ziel erhält bis zum Ende der Runde oder bis es den Wirkungsbereich der Aura verlässt Furchteinflößend (2). Banner der Furcht endet am Ende der Runde.*

### **[Spez] Banner des Sturms**

WIL vs. TN 0, Aura (8), alle freundl. Modelle in Reichweite

*Beginnt ein Ziel einen Sprint im Wirkungsbereich, so erhält es MOV+4 anstelle von MOV+2. Banner des Sturms endet am Ende der Runde.*

### **[Spez] Sprint**

Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell

*Führe eine Bewegung mit bis zu MOV+2 durch.*

Schwarm, Gefolge, Limit

**Arbeiter**

**PKT: 0**

**BS: (S)**

**HP: 4**    **Tags**

**MOV 4**    Handwaffe, Kontrolliert

**DEF: 3/5+**

**WIL: 3/4+**

***[Norm] Leichter Hieb***

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

***[Spez] Entwicklung des Arbeiters***

**WIL vs. TN 0, Spruch (-), dieses Modell**

*Platziere einen Großen Arbeiter in Kontakt (0) mit diesem Modell. Opfere dieses Modell.*



Schwarm, Gefolge, Limit

## Aufklärungsdrone

PKT: 5

BS: (S)

**HP: 4**    **Tags**

**MOV 5**    Handwaffe, Wurfmesser,

**DEF: 3/5+**    Kontrolliert

**WIL: 3/4+**

### *[Norm] Hieb*

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### *[Norm] Wurf*

ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

### *[Spez] Sporling absetzen*

WIL vs. TN 0, Nah (0), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

*Platziere einen Sporling in Kontakt (0) mit dem Ziel.*

### *[Pass] Eigene Absichten*

Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

Schwarm, Gefolge, Limit

**Aufseer**

**PKT:** 7

**BS:** (M)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 5 Handwaffe

**DEF:** 4/5+

**WIL:** 4/4+

**[Norm] Vergifteter, starker Hieb**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Vergiftet Zustand. "*

**[Norm] Vergifteter, starker Wurf**

**ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Vergiftet Zustand. "*

**[Pass] Gewöhnliches Antreiben**

**Gelingt autom., Aura (6), alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Alle freundlichen Ziele in Reichweite mit dem Kontrolliert-Zusatz (auch wenn sie ihn durch Kontrollierend verloren haben) erhalten MOV+1. Nicht kumulierbar. Kumulierbar mit Zentrales Antreiben.*

**[Pass] Kontrollierend**

**Aura (6), freundl. Modell in Reichweite**

*Das Ziel verliert alle Eigenschaften des Tags „Kontrolliert“.*

Schwarm, Gefolge, Limit

**Nest**

**PKT: 8**

**BS: (L)**

**HP: 8**    **Tags**

**MOV 0**    Immun gegen Furcht, Schwer,

**DEF: 5/5+**    Immun gegen Blutend

**WIL: 5/4+**

**[Pass] Statisch**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Platziere dieses Model vor Beginn des Spiels in dem Schritt Truppe aufstellen an einem beliebigen freien Platz auf dem Spieltisch, jedoch außerhalb und mindestens in 3“ Entfernung von jeglicher Aufstellungszone.*

**[Spez] Sporling entsenden**

**WIL vs. TN 0, Spruch (-),**

*Platziere einen Sporling in Kontakt (0).*

**[Norm] Bewacht**

**WIL vs. TN 0, Passiv (-),**

*Platziere eine Drone oder einen Worker in Kontakt (0) mit diesem Modell.*

Schwarm, Anführer, Limit 1

**Quelle**

**PKT:** 15

**BS:** (L)

**HP:** 8    **Tags**  
**MOV** 4    Speer, Kurzbogen,  
**DEF:** 5/5+    Regeneration, Zäh,  
**WIL:** 5/4+    Furchteinflößend (2)

**[Norm] Weiter, starker Hieb**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt

**[Norm] Starker, sehr kurzer Schuss**

ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

**[Spez] Starker, weiter Rundumschlag**

ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (2), alle Modelle in Kontakt

**[Spez] Eliminieren**

WIL vs. TN 1, Spruch (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS

*Freundlichen Modelle erhalten für Angriffe gegen das Ziel ATT+1/- bis zum Ende der Runde.*

**[Spez] Ausschwärmen**

WIL vs. TN 1, Spruch (12), alle frendl. Modelle in Reichweite

*Alle freundlichen Modelle, die nicht in Kontakt mit einem feindlichen Modell sind, können sich sofort bis zu 2" bewegen.*

**[Pass] Zentrales Antreiben**

Gelingt autom., Aura (12), alle frendl. Modelle in Reichweite

*Alle freundlichen Ziele in Reichweite mit dem Kontrolliert-Zusatz erhalten MOV+1. Nicht kumulierbar. Kumulierbar mit Gewöhnliches Antreiben.*

Schwarm, Gefolge, Limit

## Große Drone

PKT: 0

BS: (M)

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 5**    Handwaffe, Wurfmesser,

**DEF: 4/5+**    Kontrolliert

**WIL: 3/4+**

### ***[Norm] Vergifteter, starker Hieb***

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Vergiftet Zustand. "*

### ***[Norm] Vergifteter, starker Wurf***

**ATT 5/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Vergiftet Zustand. "*

### ***[Pass] Eigene Absichten***

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

Schwarm, Gefolge, Limit

## Sporling

PKT: 0

BS: (S)

**HP: 2**    **Tags**

**MOV 3**    Handwaffe, Kontrolliert

**DEF: 3/5+**

**WIL: 3/4+**

### ***[Norm] Leichter Hieb***

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### ***[Spez] Entwicklung des Sporlings***

**WIL vs. TN 0, Spruch (-), dieses Modell**

*Platziere einen Arbeiter oder eine Drone in Kontakt (0) mit diesem Modell. Opfere dieses Modell.*

### ***[Pass] Eigene Absichten***

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

Schwarm, Gefolge, Limit

**Drone**

**PKT: 0**

**BS: (S)**

**HP: 4**    **Tags**

**MOV 5**    Handwaffe, Wurfmesser,

**DEF: 3/5+**    Kontrolliert

**WIL: 3/4+**

***[Norm] Hieb***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

***[Norm] Wurf***

**ATT 4/4+ vs. DEF, Fern (6), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

***[Spez] Entwicklung der Drone***

**WIL vs. TN 0, Spruch (-), dieses Modell**

*Platziere eine Große Drone in Kontakt (0) mit diesem Modell. Opfere dieses Modell.*

***[Pass] Eigene Absichten***

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

Schwarm, Gefolge, Limit

## Großer Arbeiter

PKT: 0

BS: (M)

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 4**    Speer, Regeneration,

**DEF: 4/5+**    Kontrolliert

**WIL: 3/4+**

*[Norm] Weiter Hieb*

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt



Horde, Anführer, Limit 2

## Boss der Horde

PKT: 9

BS: (M)

**HP: 7**    **Tags**

**MOV 5**    Rüstung (2), Reißende Waffe,

**DEF: 5/3+**    Mutig (3)

**WIL: 4/4+**

### **[Norm] Reißender, mächtiger Hieb**

**ATT 6/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*

### **[Spez] Herausforderung**

**WIL vs. WIL, Spruch (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Dieses Modell erhält WIL+2 für die Probe. Bei Erfolg wird das Ziel auf dem kürzesten Weg in Richtung von diesem Modell bewegt; auch wenn es sich in einem Nahkampf befindet.*

### **[Pass] Inspirierend**

**Aura (6), freundl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Das Ziel erhält den Tag „Mutig (2)“.*

### **[Pass] Schwierig zu töten**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Solange dieses Modell zwei oder mehr HP hat, kann es nie mehr Schaden erleiden als es braucht, um HP auf 1 zu senken.*

### **[Pass] Ruhm**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Jedes Mal, wenn dieses Modell ein feindl. Modell ausschaltet, erhält es 1LT.*

Horde, Gefolge, Limit

## Häcksler

**PKT:** 5

**BS:** (S)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 5 Zwei Handwaffen, Mutig (1),

**DEF:** 4/5+ Präzision (Nah)

**WIL:** 3/4+

### *[Norm] Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### *[Spez] Anfeuern (Präzision (Nah))*

**WIL vs. TN 0, Spruch (8), freundl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Das Ziel erhält bis zum Ende der Runde den Tag Präzision (Nah).*

Horde, Gefolge, Limit

**Berittener, schwerer**

**PKT: 8**

**Moscher**

**BS: (L)**

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 6**    Zweihandwaffe, Rüstung (2),

**DEF: 4/5+**    Mutig (1)

**WIL: 3/4+**

***[Norm] Reißender, starker Hieb***

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Blutend Zustand. "*

***[Pass] Stürmen (Bewegung)***

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell in Kontakt**

*Dieses Modell erhält bei Sturmangriffen MOV+2.*

Horde, Gefolge, Limit

## Schwerer Moscher

PKT: 6

BS: (M)

**HP:** 5    **Tags**

**MOV** 4    Zweihandwaffe, Rüstung (2),

**DEF:** 4/5+    Mutig (1)

**WIL:** 3/4+

### ***[Norm] Reißender Hieb***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Blutend Zustand. "*

### ***[Spez] Umständlicher, reißender, starker Hieb***

**ATT 5/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Rüstungsbrechend (1). ", "Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Blutend Zustand. "*

Horde, Gefolge, Limit

**Pfadfinder**

**PKT: 6**

**BS: (M)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 6**    Handwaffe, Rüstung (1), Schild,

**DEF: 4/4+**    Mutig (1), Plänkler

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Hier her!**

**WIL vs. TN 1, Spruch (0), ein beliebiger TT in Kontakt**

*Alle freundlichen Modell innerhalb von 8“ um den TT-Marker können sich sofort um bis zu MOV auf den TT-Marker zubewegen, wenn sie nicht den Gebunden Zustand haben oder im Nahkampf befindlich sind.*

**[Pass] Der Spur nachgehen**

**Gelingt autom., vs. TN 0, Passiv (12), ein feindl. TT in Reichweite, in LoS**

*Wird innerhalb von 12“ um dieses Modell ein feindl. TT-Marker platziert, so kann sich dieses Modell sofort um bis zu MOV auf den TT-Marker zuzubewegen. Dies zählt nicht als Aktion oder Aktivierung.*

Horde, Gefolge, Limit

## Schwerer Blocker

**PKT:** 6

**BS:** (M)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 4 Handwaffe, Rüstung (2), Schild,

**DEF:** 4/5+ Mutig (1)

**WIL:** 3/4+

### *[Norm] Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### *[Pass] Nachrücken*

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Jedes Mal, wenn dieses Model ein Ziel stößt, kann es sofort in Kontakt (0) zum Ziel bewegt werden.*

Horde, Gefolge, Limit

**Moscher**

**PKT: 5**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    **Zweihandwaffe, Mutig (1)**

**DEF: 4/5+**

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Wuchtiger Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich."*

**[Spez] Anfeuern (Wichtig)**

**WIL vs. TN 0, Spruch (8), freundl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Das Ziel erhält bis zum Ende der Runde den Zusatz Wichtig:*

*„Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich.“*

Horde, Anführer, Limit 2

## Schamane der Horde

PKT: 8

BS: (S)

**HP:** 6    **Tags**

**MOV** 5    Stab, Mutig (1)

**DEF:** 4/5+

**WIL:** 5/4+

### *[Norm] Weiter Hieb*

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt

### *[Spez] Magischer Segen*

WIL vs. TN 0, Spruch (8), Area (4), alle freundl. Modelle in Reichweite, in LoS

*Das Ziel erhält den Magisch Gesegnet Zustand.*

### *[Spez] Von Winden umgeben*

WIL vs. TN 0, Spruch (8), Area (4), alle freundl. Modelle in Reichweite, in LoS

*Das Ziel erhält den Tag Tarnung bis zum Ende der Runde.*



Orden des Imperiums, Anführer, Limit

**Erdmagier**

**PKT:** 10

**BS:** (S)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 5 Stab, Manaschild, Präzision

**DEF:** 4/5+ (Spruch), Präzision (Aura)

**WIL:** 5/4+

**[Norm] Weiter Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Erdbeben**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Aura (6), alle feind. Modelle, alle TT, alle CM in Reichweite**

*Alle Ziele (außer Marker) erleiden eine Attacke. Führe zusätzlich einen Stoß mit ATT 4/2+ gegen alle Ziele durch. Marker können explizit Ziel eines Stoßes sein.*

**[Spez] Grube**

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), Area (4), ein Punkt in Reichweite, in LoS**

*Der Bereich der Area zählt bis zum Ende der Runde als Schwieriges und als Toxisches Gelände.*

**[Spez] Erdgolem beschwören**

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), ein Punkt in Reichweite, in LoS**

*Platziere einen Erdgolem in Reichweite.*

Orden des Imperiums, Anführer, Limit

**Feuermagier**

**PKT:** 10

**BS:** (S)

**HP:** 6 **Tags**

**MOV** 5 Stab, Manaschild, Präzision

**DEF:** 4/5+ (Spruch), Präzision (Aura)

**WIL:** 5/4+

**[Norm] Weiter Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Großer Feuerball**

**ATT 5 vs. DEF, Fern (10), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Brennend Zustand. "Alle Modelle in Kontakt (1) mit dem Ziel erleiden ATT 4 vs. DEF und erhalten den Brennend Zustand, falls sie Schaden erleiden.*

**[Spez] Feuerfiend beschwören**

**WIL vs. TN 0, Spruch (-),**

*Platziere einen Feuerfiend in Kontakt (1).*

Orden des Imperiums, Gefolge, Limit

**Luftfiend**

**PKT: 5**

**BS: (S)**

**HP: 3**    **Tags**

**MOV 8**    Stab, Manaschild, Präzision

**DEF: 3/5+** (Spruch), Präzision (Aura)

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Leichter Hieb**

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Pass] Fliegend**

**Gelingt autom., Passiv**

*Dieses Modell kann fliegen und hat daher eine Sonderbewegung: Wird dieses Modell bewegt, so wird es entfernt und kann um bis zu X“ von seiner ursprünglichen Position wieder platziert werden, wobei X seinem aktuellen MOV Wert entspricht.*

**[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

**[Pass] Auge am Himmel**

**Gelingt autom., Aura (12),**

*Freundliche Luftmagier in Reichweite können Verflüchtigung, Blitzschlag oder Kombiblitze wirken, als würde dieses Modell die Fähigkeit wirken. D.h. alle Entfernungen können von diesem Modell aus gemessen werden. Jede auf diese Weise ausgeübte Fähigkeit wird mit ATT-1/- bzw. WIL-1/- ausgeführt.*

Orden des Imperiums, Anführer, Limit

**Luftmagier**

**PKT:** 10

**BS:** (S)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 5 Stab, Manaschild, Präzision

**DEF:** 4/5+ (Spruch), Präzision (Aura)

**WIL:** 3/4+

**[Norm] Weiter Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Verflüchtigung**

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), ein beliebiger TT, ein CM, ein belieb. Modell in Reichweite, in LoS**

*Entferne das Ziel und platziere es um bis zu 6" entfernt von seiner ursprünglichen Position auf dem Spielfeld.*

**[Spez] Blitzschlag**

**ATT 6 vs. DEF, Fern (14), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Geschockt Zustand. "*

**[Spez] Komboblitz**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Führe diese Attacke gegen bis zu drei verschiedene Ziele durch.*

Orden des Imperiums, Gefolge, Limit

## Erdgolem

PKT: 0

BS: (S)

**HP: 6**    **Tags**

**MOV 4**    Klauen, Zäh, Beschworen

**DEF: 5/5+**

**WIL: 3/4+**

### **[Norm] Leichter Hieb**

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

### **[Pass] Erdkraft**

**Gelingt autom., Aura (6), freundl. Modell in Reichweite**

*Erleidet das Ziel Schaden und/oder einen Zustand, so kann anstelle des Ziels dieses Modell den Schaden und/oder Zustand erleiden.*

Orden des Imperiums, Gefolge, Limit

## Feuerakolyt

**PKT:** 7

**BS:** (S)

**HP:** 5 **Tags**

**MOV** 5 Handwaffe, Manaschild, Mutig

**DEF:** 4/5+ (1)

**WIL:** 4/4+

### *[Norm] Hieb*

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### *[Spez] Feuerball*

**ATT 4 vs. DEF, Spruch (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Brennend Zustand. "*

Orden des Imperiums, Gefolge, Limit

**Gardist**

**PKT: 7**

**BS: (S)**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Hellebarde, Rüstung (1), Mutig

**DEF: 4/5+** (1)

**WIL: 4/4+**

***[Norm] Weiter Hieb***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

***[Spez] Weiter Rundumschlag***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), alle Modelle in Kontakt**

***[Spez] Festnahme***

**WIL vs. WIL, Spruch (0), feindl. Modell in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Gebunden Zustand. ", "Wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es den Geschockt Zustand. "*

Orden des Imperiums, Gefolge, Limit

## Feuerfiend

PKT: 0

BS: (S)

HP: 1    Tags

MOV 4    Klauen, Körperlos, Beschworen

DEF: 3/5+

WIL: 3/4+

### **[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

### **[Pass] Brennend Heiß**

**Gelingt autom., Passiv (0), alle Modelle, alle TT, alle CM in Kontakt**

*Sobald dieses Modell in Kontakt (0) zu einem Ziel (Modell) kommt, erleidet das Ziel ATT 4 vs. DEF. Opfere anschließend dieses Modell. Hat das Ziel Schaden erlitten, platziere einen neuen Feuerfiend in Kontakt (1) mit dem Ziel und mindestens im Abstand von 1“ zu anderen Modellen oder Markern.*

*Handelt es sich bei dem Ziel um einen Marker, führe stattdessen eine WIL vs. TN 1 Probe durch. Bei Erfolg entferne den Marker. Opfere anschließend dieses Modell.*



Wusler, Anführer, Limit

**Taktiker**

**PKT: 8**

**BS: S**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 4**    :

**DEF: 4/5+**

**WIL: 4/4+**

***[Norm] Hieb***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

***[Spez] Verstärkung***

**WIL vs. TN 1, Spruch (-), ein freundl. TT**

*Der TT-Marker muss sich in der eigenen Aufstellungszone befinden. Platziere einen Wuselkrieger oder Giftkrieger in Kontakt (0) mit dem Marker.*

***[Pass] Gedränge***

**Gelingt autom., Aura (4), alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Ist dieses Modell Ziel eines Fern-Angriffs oder eines Spruchs und befindet sich ein freundl. Modell innerhalb von 4“ um dieses Modell, kann erlittener Schaden auf das freundl. Modell umgelenkt werden. Der ganze Schaden muss umgelenkt werden.*

Wusler, Anführer, Limit

**Warlock**

**PKT: 8**

**BS: S**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 4**    **Stab**

**DEF: 3/5+**

**WIL: 5/4+**

**[Norm] Weiter, leichter Hieb**

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

**[Spez] Eindringlichkeit**

**WIL vs. WIL, Spruch (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*Sage vor der Probe einen Tag des Ziels an. Das Ziel verliert den Tag bis zum Ende der Runde.*

**[Spez] Energiestrahle**

**ATT 5/4+ vs. WIL, Fern (8), feindl. Modell in Reichweite, in LoS**

*"Magischer Schaden. "Wenn das Ziel Schaden erleidet, führe eine weitere Attacke mit ATT 4/4+ vs. WIL, dann ATT 3/4+ vs. WIL durch und fahre fort bis ATT 0/4+ vs. WIL.*

**[Pass] Gedränge**

**Gelingt autom., Aura (4), alle freundl. Modelle in Reichweite**

*Ist dieses Modell Ziel eines Fern-Angriffs oder eines Spruchs und befindet sich ein freundl. Modell innerhalb von 4" um dieses Modell, kann erlittener Schaden auf das freundl. Modell umgelenkt werden. Der ganze Schaden muss umgelenkt werden.*

Wusler, Gefolge, Limit

**Engineer**

**PKT: 5**

**BS: S**

**HP: 4**    **Tags**

**MOV 4**    **:**

**DEF: 4/5+**

**WIL: 3/4+**

***[Norm] Leichter Hieb***

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

***[Spez] Schwächefeld***

**WIL vs. TN 1, Aura (8), alle feind. Modelle in Reichweite**

*Das Ziel erhält den Geschwächt Zustand.*

Wusler, Gefolge, Limit

## Glockenturm

PKT: 8

BS: L

**HP: 8**    **Tags**

**MOV 4**    Handwaffe, Schwer

**DEF: 3/5+**

**WIL: 3/4+**

### *[Norm] Hieb*

ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### *[Pass] Geläute*

Gelingt autom., Aura (8), alle feind. Modelle in Reichweite

*Das Ziel erhält den Verwirrt Zustand.*

### *[Spez] Unsägliches Geläute*

WIL vs. TN 1, Aura (8), alle feind. Modelle in Reichweite

*Das Ziel erhält den Verfroren Zustand.*

### *[Pass] Einheit*

Gelingt autom., Passiv (-),

*Die Besetzung von diesem Modell zählt zum Modell und kann nicht gesondert agieren.*

### *[Spez] Signal*

Gelingt autom., Aura (18), alle freundl. Modelle in Reichweite

*Jedes eigene Modell in Reichweite kann 1LT ausgeben, um einen TT-Marker zu platzieren.*

Wusler, Gefolge, Limit

## Giftkrieger

PKT: 3

BS: S

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 4 Zwei Handwaffen, Präzision

**DEF:** 3/5+ (Nah)

**WIL:** 3/4+

### ***[Norm] Leichter Hieb mit Nervengift***

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*Wenn das Ziel Schaden erleidet, muss es eine WIL vs. TN 1 Probe bestehen, oder es erleidet 1 Schaden, der nicht verhindert oder vermieden werden kann.*

Wusler, Gefolge, Limit

## Wuslerkrieger

PKT: 3

BS: S

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 4 Handwaffe, Schild

**DEF:** 3/5+

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Leichter Hieb**

ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt

### **[Pass] Schwierig zu töten**

Gelingt autom., Passiv (-),

*Solange dieses Modell zwei oder mehr HP hat, kann es nie mehr Schaden erleiden als es braucht, um HP auf 1 zu senken.*

Wusler, Gefolge, Limit

## Kleiner Wusler

**PKT:** 1

**BS:** S

**HP:** 2    **Tags**

**MOV** 8    Plänkler

**DEF:** 3/5+

**WIL:** 3/4+

### **[Pass] Ablenkung**

**Gelingt autom., Passiv (0), feindl. Modell in Kontakt**

*Das Ziel erhält Def-1/#. Durch kummulierte Ablenkung kann DEF um bis DEF-2/# gesenkt werden.*

### **[Pass] Eigene Absichten**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Dieses Modell kann keine Interaktion durchführen, keine TT-Marker platzieren und keine TT-Marker entfernen.*

### **[Pass] Angetrieben**

**Gelingt autom., Aura (8),**

*Pro Antreiber können bis zu drei Kleine Wusler angeheuert werden.*

*Der Kleine Wusler kann nicht eigens aktiviert werden und kann keine Aktionen durchführen. Sobald ein Antreiber in Reichweite aktiviert wird, kann der Kleine Wusler um bis zu MOV bewegt werden und muss stets innerhalb von 8" um einen Antreiber bleiben. Der Kleine Wusler darf keine anderen Aktionen durchführen, die 1"-Regel greift nicht bei ihm und er bindet nicht im Nahkampf. Befindet sich am Ende der Runde kein Antreiber in Reichweite, so wird der Kleine Wusler entfernt.*

Wusler, Gefolge, Limit

**Wuseloger**

**PKT: 5**

**BS: M**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 5**    Klauen, Zäh

**DEF: 4/5+**

**WIL: 3/4+**

***[Norm] Hieb***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

***[Spez] Wuchtiger, weiter Rundumschlag***

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (2), alle Modelle in Kontakt**

*"Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. "*



Wusler, Gefolge, Limit

**Laborant**

**PKT: 5**

**BS: S**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 4**    Handwaffe, Gasgranaten

**DEF: 3/5+**

**WIL: 3/4+**

**[Norm] Leichter Hieb**

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

**[Norm] Nervengas**

**ATT 3/4+ vs. TN 1, Fern (8), Area (4), ein Punkt in Reichweite, in LoS**

*Platziere die eine Schablone bis zum Ende der Runde. Sobald sich ein Modell teilweise oder vollständig im Wirkungsbereich befindet, muss es einmalig pro Runde eine WIL vs. TN 1 Probe bestehen, oder es erleidet 1 Schaden, der nicht verhindert oder vermieden werden*

**[Spez] Toxigas**

**ATT 3/4+ vs. TN 1, Fern (8), Area (2), ein Punkt in Reichweite, in LoS**

*Platziere eine Schablone. Die Area zählt bis zum Ende der Runde als Gefährliches Gelände.*

Wusler, Gefolge, Limit

## Wuselschütze

PKT: 5

BS: M

**HP:** 4 **Tags**

**MOV** 4 Handwaffe, Gewähr,

**DEF:** 3/5+ Gasgranaten

**WIL:** 3/4+

### **[Norm] Leichter Hieb**

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

### **[Spez] Brandgeschoss**

**ATT 3/4+ vs. TN 0, Fern (8), Area (2), ein Punkt in Reichweite, in LoS**

*Platziere die Schablone. Alle Modelle, die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden oder die im Laufe der Runde die Schablone betreten, erhalten den Brennend Zustand. Entferne die Schablone am Ende der Runde.*

### **[Spez] Schmiermittelgeschoss**

**ATT 3/4+ vs. TN 0, Fern (8), Area (2), ein Punkt in Reichweite, in LoS**

*Platziere die Schablone. Alle Modelle, die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden oder die im Laufe der Runde die Schablone betreten, erhalten bis zum Ende der Runde DEF-1/#.*

Wusler, Gefolge, Limit

**Antreiber**

**PKT: 3**

**BS: S**

**HP: 5**    **Tags**

**MOV 4**    Handwaffe, Peitsche, Plänkler

**DEF: 3/5+**

**WIL: 3/4+**

***[Norm] Weiter, leichter Hieb***

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (2), feindl. Modell in Kontakt**

Wusler, Gefolge, Limit

## Assassine

PKT: 6

BS: S

**HP: 4**    **Tags**

**MOV 6**    Zwei Handwaffen, Präzision

**DEF: 5/5+**    (Nah), Plänkler

**WIL: 3/4+**

### **[Norm] Hieb mit Nervengift**

**ATT 3/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

*Wenn das Ziel Schaden erleidet, muss es eine WIL vs. TN 1 Probe bestehen, oder es erleidet 1 Schaden, der nicht verhindert oder vermieden werden kann.*

### **[Pass] Schwierig zu töten**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Solange dieses Modell zwei oder mehr HP hat, kann es nie mehr Schaden erleiden als es braucht, um HP auf 1 zu senken.*

### **[Pass] Versteckt**

**Gelingt autom., Passiv (-),**

*Zu Beginn des Spiels kann anstelle des Assassinen ein Wuselkrieger oder ein Giftkrieger aufgestellt werden. Ersetze zu einem beliebigen Zeitpunkt zu Beginn der Aktivierung eines beliebigen eigenen Wuselkriegers oder Giftkriegers diesen durch den Assassinen.*