

Baron von Fangbat

Mensch, Adelig

Nahkampf Reichweite

5 2"

Arkana Ausweichen

3 0

Langschwert: Wenn dieser Charakter *schneidenden* oder *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1.

Plattenrüstung: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um 2.

Schlachtruf (0) 8" Radius – Einmal pro Spiel ○.
Die Energie anderer befreundeter *Menschen* innerhalb des Radius wird auf die jeweilig verbliebenen blauen Punkte der Gesundheitsleiste aufgefrischt.

Nachladen [Pistole abfeuern] (2)
Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden. *Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.*

Pistole abfeuern (1) 8" – Einmal pro Spiel ○, Nachladen (s.o.)
X: Ziel erleidet X+1 *stumpfen* Schaden
Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Einziger Stil auf **Oberhau**.



Base:
30mm

Meisterhafter Schlag

Verbesserung von **Oberhau**

Schadensart:

Schneidend

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

○

0

1

2

3

2

Eric, der Knappe

Mensch, Soldat

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana

Ausweichen

3

-1

Knappe: Andere befreundete Soldaten innerhalb von 4" erhalten +1 Nahkampf. Adelige innerhalb von 4" erhalten +2 Nahkampf.

Lederwams: Reduziere *schneidenden* und *stechenden* Schaden um 1.

Mein Held (2) 4"

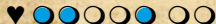
Ausgewähltes Ziel Soldat erhält 1 Energie oder, Ziel Adelig erhält 2 Energie.

Sanitäter (1) 4"

☒: Ziel Soldat oder Adelig frisst X Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Einzigtiger Stil auf *Untere Deckung*.



Base:

30mm

Das wirst du bereuen

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Hohe Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Wenn diese Modell noch lebt, tausche die Position dieses Modells mit einem befreundeten Modell innerhalb von 4".

Flintlock v.2

Mensch, Soldat

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana

Ausweichen

3

0

Dolch: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1.

Nachladen [Muskete abfeuern] (2)

Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden. *Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.*

Zielen (1) - Einmal pro Runde.

Erhöhe den Arkana-Wert dieses Charakters um 1 bis zum Ende der Runde.

„Pass auf!“ (1) 6“

Befreundetes Modell erhält Ausweichen -1 bis zum Ende der Runde.

Muskete abfeuern (1) 12“ - Einmal pro Spiel ○, Nachladen (s.o.)

☒: Ziel erleidet X+2 *stumpfen* Schaden.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden und *Nachladen* kann für den Rest des Spieles nicht mehr genutzt werden.

Einziger Stil auf **Obere Deckung**



Base:

30mm

Taktischer Rückzug

Verbesserung von **Obere Deckung**

Gegnerisches Manöver:

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Reduziere erlittenen Schaden um -1.

Schlussphase: Diese Modell kann sich 2“ bewegen.

Agatha, die Wirtin v.2

Mensch

Nahkampf Reichweite

Arkana Ausweichen

3

1"

3

0

Deutsche Courage: Wenn ein befreundeter Soldat oder Söldner einen Nahkampfangriff durchführt und innerhalb von 6" um diesen Charakter ist, erhält das befreundete Modell 1 Energie. *Einmal pro Runde.*

Versteckter Dolch: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1. Spielt dieser Charakter einen *Unterhau* erhöhe den Schaden um 1.

Verführerisches Angebot (2) 10"

2 oder **2**: Bewege das Ziel 4" auf dieses Modell zu.
Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Trinkt aus! (1) 2" - *Einmal pro Runde.*

X: Ziel verliert X Energie

X: Ziel erhält X Energie und reduziert Arkana um -X bis zum Ende der Runde

X: Ausweichen des Zieles erhöht sich um +X bis zum Ende der Runde.

Katastrophe: Ziel verliert bis zu einem getragenen Moonstone (in *Tiefe 1* und Basenkontakt platzieren)

Einzigartiger Stil auf **Obere Deckung**



Base:

30mm

Grausam ist der Zorn

Verbesserung von **Obere Deckung**

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unetrhau

Untere Deckung

Austeilen



Quack

Mensch, Zauberer, Kleriker

Nahkampf Reichweite

2

1"

Arkana Ausweichen

5

0

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Vorahnung: Erklärt ein gegnerisches Modell dieses Modell als Ziel einer Aktion, kannst du die Aktion unterbrechen und für 1 Energie einen *Schritt* gehen. Die Gegner:in muss die angesagte Aktion falls möglich durchführen und darf kein neues Ziel auswählen.

Blick in die Zukunft (1) 10 - Einmal pro Runde.
Ziel *Mensch* erhält +2 Arkana bis zum Ende der Runde.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frischt X Wunden wieder auf.
Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Blendpulver (1) 4"

X: Reduziere Nahkampf und Arkana des Zieles um 2X bis zum Ende der Runde.
Katastrophe: Dieser Charakter verliert alle Energie.

Einzugartiger Stil auf **Untere Deckung**



Base:
30mm

Mit einem „Puff“ Verschwunden

Verbesserung von **Untere Deckung**

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Das gegnerische Modell erhält -2 Nahkampf bis zum Ende der Runde. Diese Modell kann sich 4" bewegen.

Fritz v.3

Mensch, Söldner, Soldat

Nahkampf Reichweite

4

2"

Arkana

Ausweichen

0

+1

Bidenhänder: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht erhöhe den Schaden um 3. Wenn dieser Charakter *stumpfen* oder *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1.

Einschüchtern (1) 4"

Ziel *Mensch* oder *Goblin* erhält Arkana -2 und [Vorhersehbarer Kämpfer: Während der Kampfphase, bevor die Spieler:innen ihre Kampfkarten auswählen, muss die Spieler:in ihre Kartenhand offen zeigen.] bis zum Ende der Runde.

Zurück mit euch (1) 2" Radius – Einmal pro Runde. Alle anderen Modell im Radius bewegen sich 1" vom Charakter weg.

Einziger Stil auf *Unterhau*



Base:

30mm

Sense

Verbesserung von *Unterhau*

Schadensart:

Schneidend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

2

Oberhau

1

Stoß

1

Mittelhau

2

Unterhau

1

Untere Deckung

⊗

Schlussphase: Füge jedem Modell innerhalb von 2", welches diese Runde nicht am Nahkampf teilgenommen hat, 2 *schneidenden* Schaden zu. Dieser Schaden zählt nicht als Nahkampfschaden.

Bruder Flavious

Mensch, Kleriker

Nahkampf Reichweite

4

2"

Arkana Ausweichen

3

+1

Natürliche Polsterung: Reduziere *stumpfen* Schaden um 2.

Knüppel: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden oder *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf 0. Verursacht der Charakter *stumpfen* Schaden erhöhe den Schaden um 1.

Göttliche Intervention: Wenn ein gegnerisches Modell auf diesen Charakter mit einer Arkana Fähigkeit innerhalb von 4" zielt und deine Kartenhand zwei oder mehr Katastrophe Karten enthält, zeig diese deinem Gegner und vereitle die Fähigkeit und füge dem aktiven Charakter das Katastrophen Ergebnis zu.

Schadenfroh: Wenn dieses Modell einem Gegner 1 oder mehr Wunden verursacht, frische 1 Energie auf.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frischt X+1 Wunden wieder auf.

Katastrophe: Diese Modell erhält 2 Wunden.

Einzigerartiger Stil auf **Mittelhau**.



Base:

30mm

Schelte

Verbesserung von **Mittelhau**

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

0

Oberhau

0

Stoß

0

Mittelhau

0

Unterhau

0

Untere Deckung

0

Schlussphase: Wenn dieser Charakter überlebt, frische 1 Wunde wieder auf.

Kaufman v.2

Mensch, Adelig

Nahkampf Reichweite

2

1"

Arkana

Ausweichen

4

+1

Goldregen (2) 6"

Ziele auf einen Punkt auf dem Spielbrett innerhalb 6" und in SL dieses Modells. Alle anderen Modelle innerhalb von 4" des gewählten Punktes müssen sich 2" auf diesen Punkt zubewegen. Der Kaufman kontrollierende Spieler wählt die Reihenfolge der Bewegungen.

Geldsack (2) 6"

Platziere einen 30mm Durchmesser *Sack voll Gold* Spielstein innerhalb 6" und Sichtlinie dieses Modells. Der Spielstein bleibt im Spiel, wird aber sofort abgelegt, sobald ein Modell in Basenkontakt kommt. Immer wenn eine andere Spielfigur eine *Sprint* oder *Schritt* Aktion in 6" und mit Sichtlinie auf den *Sack voll Gold* ausführt, darf es seine Bewegung nicht weiter entfernt als zu Beginn des Zuges vom *Sack voll Gold* beenden.

Ein großzügiges Angebot (1) 2" – Einmal pro Runde.

Dieser Angriff wird nicht durch Ausweichen modifiziert

2 oder **2**: Ziel verliert einen Moonstone den es trägt und dieser Charakter erhält diesen Moonstone.

Katastrophe: Diese Modell erhält 2 Wunden.

Einzigerartiger Stil auf **Stoß**.



Base:

30mm

Bauch Rempler

Verbesserung von **Stoß**

Schadensart::

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Schlussphase: Beweg die gegnerische Spielfigur 2" auf direktem Weg von diesem Modell weg.

Natty, Straßendieb

Mensch, Schurke

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana Ausweichen

4

-[#]

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Versteckter Dolch: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1. Spielt dieser Charakter einen *Unterhau* erhöhe den Schaden um 1.

Unschuldiges Aussehen: Gegnerische Modelle müssen 1 Energie ablegen um es als Ziel auszuwählen.

In der Menge untertauchen: Ausweichen dieses Modelles ist - [#], wobei [#] die Anzahl der Modelle in 3" entspricht. Auslöser der Fähigkeit nicht eingerechnet.

Flink: Wenn ein Schritt als *Reaktion* wird, während das Modell gebunden ist, bewege es 2" anstatt der üblichen 1". *Einmal pro Runde*

Schleuder (2) 6"

X: Ziel erleidet X *stumpfen* Schaden..

Katastrophe: Dieser Charakter verliert *Unschuldiges Aussehen* und *In der Menge untertauchen* und *Ausweichen* ist +1 bis zum Ende der Runde.

Einziger Stil auf *Mittelhau*.



Base:
30mm

Beutelschneider

Verbesserung von *Mittelhau*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Reduziere erlittenen Schaden um -2

Schlussphase: Dieser Charakter kann einen Moonstone welchen der Gegner bei sich führt in Besitz nehmen.

Gertrude, die Feen-Jägerin

Mensch, Söldner

<u>Nahkampf</u>	<u>Reichweite</u>	<u>Arkana</u>	<u>Ausweichen</u>
4	1"	5	0

Schutzamulett: Reduziere erlittenen *magischen* Schaden um 2.

Nachladen [Donnerbüchse] (2)

Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden.
Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.

Natürliche Ordnung (1) 4" *Radius – Einmal pro Runde*
Jedes Modell im Radius erleidet 1 Wunde für jeden Energie Spielstein auf dem Modell über 3.

Donnerbüchse (1) 4" – *Einmal pro Spiel* ○, *Nachladen (s.o.)*

✘ oder ✖: Ziel erleidet X *stumpfen* Schaden.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Einzigartiger Stil auf *Mittelhau*.



Base:

30mm

Dreh-Kick

Verbesserung von *Mittelhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

1

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

1

Unterhau

1

Untere Deckung

0

Schlussphase: Bewege die gegnerische Spielfigur 1". Du kannst sofort die Fähigkeit *Nachladen* ausführen ohne Energie dafür abzulegen, auch wenn du gebunden bist.

Sir Guillemot Popycock

Mensch, Adelig

Nahkampf Reichweite

4

2"

Arkana Ausweichen

0

+1

Kriegshammer: Wenn dieser Charakter *schneidenden* oder *stechenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf 0. Verursacht dieser Charakter *stumpfen* Schaden erhöhe den Schaden um 2.

Plattenrüstung: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um 2.

Ornithophobie: Immer wenn ein *Goblin* seine erste Bewegungsaktion in dieser Runde von diesem Modell gebunden beendet, muss es, wenn möglich 1 Energie ablegen.

Der Gouverneur: Befreundete *Soldaten* innerhalb 6" erhalten +1 Nahkampfwert.

Kommandos brüllen (1) 6"

Bewege ein befreundetes nicht-Adeliges Modell 1". Wenn das Ziel ein befreundeter *Soldat* ist bewege ihn 2". Jeder Charakter kann nur einmal pro Runde ausgewählt werden. Einzigartiger Stil auf *Mittelhau*



Base:

30mm

Kniescheiben Zertrümmerer

Verbesserung von *Mittelhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

2

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

2

Unterhau

⊗

Untere Deckung

⊗

Schlussphase: Erleidet der Gegner 1 oder mehr Wunden während dieses Nahkampfs, kann es keine *Sprint* Aktion mehr bis zum Ende der Runde durchführen.

Der alte Calders

Mensch, Soldat

Nahkampf Reichweite

3

2"

Arkana Ausweichen

4

0

Langschwert: Wenn dieser Charakter *schneidenden* oder *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1.

Wattierte Rüstung: Reduziere *schneidenden* Schaden um 1.

Guter Ratschlag: Befreundete Charaktere in 4" können Katastrophen Resultate ignorieren.

Alles schonmal gesehen: Wenn dieser Charakter an einem Nahkampf beteiligt ist muss der Gegner vor Auswahl der Kampfkarte seine Handkarten zeigen.

„Pass auf!“ (1) 6“

Ausgewähltes befreundetes Modell erhält Ausweichen -1 bis zum Ende der Runde.

Sanitäter (1) 4“

X: Ziel Soldat oder Adelig frisst X Wunden wieder auf.
Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Einziger Stil auf *Obere Deckung*.



Base:
30mm

Taktischer Rückzug

Verbesserung von *Obere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Reduziere erlittenen Schaden um -1

Schlussphase: Dieses Modell kann sich 2“ bewegen.

Tabby, die Bibliothekarin

Mensch, Kleriker

Nahkampf Reichweite

3

3"

Arkana Ausweichen

5

+1

Schürhaken: : Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf 0.

Energiesauger (0) 8" – *Einmal pro Runde.*

Wähle ein befreundetes Modell. Ziehe eine Arkana-Karte. Verteile X Energie des Zieles auf eine beliebige Kombination von anderen Modellen innerhalb von 8". X ist der Wert der gezogenen Karte. Katastrophe: Das Ziel verliert 2 Energie und dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Bitterer Vertrag (1) 6"

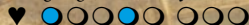
X: Ziel erleidet X-1 Wunde und erhält [**Schutz:** Wenn dieser Charakter zum ersten Mal Schaden erleidet, reduziere den Schaden auf 0] bis zum Ende der Runde. Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Des Bibliothekars Verachtung (1) 6"

X: Bewege das Ziel X" auf direktem Weg weg von diesem Modell und das Ziel erleidet X-1 Wunden.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 3 Wunden

Einziger Stil auf Stoß



Base:

40mm

Schhhhhh!

Verbesserung von **Stoß**

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

1

1

1

0

1

1

Schlussphase: Hat das gegnerische Modell diesen Nahkampf 1 oder mehr Wunden erhalten, muss es, wenn möglich, 1 Energie ablegen.

Sir Hogswash

Mensch, Soldat, Tier

Nahkampf Reichweite

4

2"

Arkana Ausweichen

0

+1

Jagdspeer: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *schneidenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1. Wird der Schaden gegen ein *Tier* gerichtet, erhöhe um 1.

Sonnen-Schild: Wenn dieser Charakter *stumpfen* oder *magischen* Schaden erleidet reduziere diesen um -1.

Echte Sau (1) 6" – Einmal pro Runde.

Ein anderes befreundetes Modell in 6" erleidet 2 Wunden und ein gegnerisches Modell verliert eine Arkana-Fähigkeit deiner Wahl bis zum Ende der Runde.

Angriiiiiiff! (2) 6"

Bewege das Modell 4" direkt auf einen Gegner zu. Wenn die nächste Aktion dieses Modelles ein Nahkampfangriff auf das gleiche Modell ist, erhöhe den Schaden um +2.

Einzigartiger Stil auf *Unterhau*



Base:

40mm

Aufspießen!

Verbesserung von *Unterhau*

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

2

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

1

Unterhau

2

Untere Deckung

0

Dieses Manöver verursacht ☉ Schaden gegen Ziele weiter als 1" entfernt.

Schlussphase: Bewege die gegnerische Spielfigur 1"

Billy

Gnom, Miliz, Tier

Nahkampf Reichweite
4 1"

Arkana Ausweichen
4 -1

Scharfes Schwert: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1.

Wattierte Rüstung: Reduziere *schneidenden* Schaden um 1.

Rammgeschwindigkeit (3) 6"

Bewege das Modell 6" auf einen Gegner zu. Bei Basenkontakt ziehe eine Arkana-Karte. Das Ziel erleidet X +1 *stumpfen* Schaden und wird X" auf direktem Wege wegbewegt. X ist der gezogenen Kartenwert. Katastrophe: Das Ziel erleidet keinen Schaden und darf sich 3" bewegen.

High-ho Silver (2)

X oder **X**: Bewege dieses Modell 2"
Katastrophe: Dieses Modell darf sich für den Rest der Runde nicht bewegen.

Einzigerartiger Stil auf **Oberhau**



Base:
30mm

Wilder Hieb

Verbesserung von **Oberhau**

Schadensart:

Schneidend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

○

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

2

Unterhau

3

Untere Deckung

1

Jeder von dir gespielte kritische Treffer verursacht +1 Schaden.

Schlussphase: Bewege die gegnerische Spielfigur 1" auf direktem Weg weg.

Mama Gimble v.2

Gnom

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
2	1"	6	0

Langsam: Die *Sprint* Aktion dieses Modells ist auf 2" reduziert.

Meine Jungs: Reduziere jeden erlittenen Schaden dieses Charakter um 1 für jeden befreundeten *Gnom* innerhalb 4", bis zum Maximum von -3.

Glücksbringer: Andere befreundete *Gnome* innerhalb von 4" erhalten +1 Nahkampfwert, +1 Arkanawert und reduzieren *magischen* Schaden um 1.

Mutterliebe (1) 10" – Einmal pro Runde

Bewege dieses Modell 2" auf einen *Gnom* zu, dann bewege den gewählten *Gnom* 2" auf dieses Modell zu und fülle 2 Wunden wieder auf.

Mutters Zorn (1) 3" Radius – Einmal pro Spiel ○

Andere befreundete *Gnome* im Radius erhalten 1 Energie. Gegnerische Modelle im Radius erleiden 2 Wunden.

Heilen (2) 8"

☒: Ziel frischt X+1 Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Einzigartiger Stil auf Untere Deckung



Base:
30mm

Das wirst du bereuen

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Wenn dieser Charakter noch lebt, tausche die Position dieser Spielfigur mit einer befreundeten Spielfigur innerhalb von 4".

Quarrel v.2

Gnom, Soldat, Miliz

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana Ausweichen

3

0

Langsam: Die *Sprint* Aktion dieses Modelles ist auf 2" reduziert.

Dolch: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht, erhöhe in um 1.

Nachladen [Armbrust abfeuern] (2)

Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden. *Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.*

Waffenbrüder (1) 4"

Ein befreundetes Miliz Modell in Reichweite erhält +1 Arkana-Wert und +1 Nahkampfwert bis zum Ende der Runde. Das Ziel kann 1 Energie abgeben um diesem Charakter ebenfalls +1 Arkana-Wert und +1 Nahkampfwert bis zum Ende der Runde zu geben.

Armbrust abfeuern (1) 14" – Einmal pro Spiel ○, Nachladen (s.o.)

✘: Ziel erleidet 2X *stechenden* Schaden und wird 1" wegbewegt.
Katastrophe: Die Nachladen Fähigkeit kann für den Rest des Spieles nicht eingesetzt werden.

Einziger Stil auf **Obere Deckung**



Base:
30mm

Taktischer Rückzug

Verbesserung von **Obere Deckung**

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Diese Modell kann sich 2" bewegen.

Junger Jack

Gnom, Adelig, Miliz

Nahkampf Reichweite

4

1"

Arkana Ausweichen

2

0

Schwert der Ahnen: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 2.


Verursacht der Charakter *stechenden* Schaden, erhöhe ihn um 1.


Schild der Ahnen: Reduziere jeden erlittenen Schaden um 1.

Glücksvogel (1)

Schau dir die oberen 5 Karten des Arkanadecks an. Lege diese dann in beliebiger Anzahl und in beliebiger Reihenfolge auf oder unter das Deck.

Magisches Gebräu (1) – Einmal pro Runde

: Dieses Modell füllt X Wunden wieder auf.

: Dieses Modell erhält X Energie.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 3 Wunden.

Einziger Stil auf *Untere Deckung*



Base:

30mm

Schildschlag

Verbesserung von *Untere Deckung*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

1

Oberhau

2

Stoß

0

Mittelhau

2

Unterhau

2

Untere Deckung

1

Schlussphase: Bewege die gegnerische Spielfigur 2" auf direktem Weg weg.

Morris

Gnom, Bergmann

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
3	1"	3	0

Hacke: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf ☉. Verursacht der Charakter *stumpfen* Schaden, erhöhe ihn um 2.

Bergmann: Nimm bei einer *Ernten* Aktion einen Moonstone in Besitz, egal aus welcher Tiefe.

Zäh wie Leder: Zu Beginn der Auffrischungsphase füllt der Charakter 2 Wunden wieder auf.

Schubsen (0) 1" – *Einmal pro Runde*
Bewege das Ziel 2" weit auf direktem Weg weg.

Senkgrube (2) 8"

X: Das Ziel erleidet X Wunden und erhält [**Langsam:** Die *Sprint* Aktion dieses Modelles ist auf 2" reduziert.] bis zum Ende der Runde
Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Einzigartiger Stil auf **Oberhau**



Base:
30mm

Ärger Suchen

Verbesserung von **Oberhau**

Schadensart:
Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

2

Unterhau

2

Untere Deckung

2

Der Schaden dieses Manövers kann nicht durch passive Fähigkeiten reduziert werden.

Gradock v.2

Gnom, Miliz

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
4	1"	2	0

Wattierte Rüstung: Reduziere *schneidenden* Schaden um 1.

Zäh wie Leder: Zu Beginn der Auffrischungsphase füllt der Charakter 2 Wunden wieder auf.

Mach mir nichts vor: Gegnerische Modelle die dieses, oder ein befreundetes Modell in 2" als Ziel einer Arkana Fähigkeit wählen, müssen die Arkanakarte offen ausspielen.

Guter Ratschlag: Befreundete Charaktere in 4" können Katastrophen Resultate ignorieren.

Vergesslichkeit (1) 8"

Entferne eine Arkana oder Aktive Fähigkeit des Zieles bis zum Ende der Runde.

Fallstrick (2) 14"

Diese Attacke kann nicht durch Ausweichen oder Deckung modifiziert werden.

X: Das Ziel erleidet X *stechenden* Schaden.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Einziger Stil auf **Obere Deckung**



Base:

30mm

Der alte Ausfallschritt

Verbesserung von **Obere Deckung**

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau

1

Stoß

1

Mittelhau

1

Unterhau

1

Untere Deckung



Schlussphase: Dieses Modell darf sich 1" bewegen.

Björn

Gnom, Nordisch, Söldner

Nahkampf Reichweite' / Arkana Ausweichen

4

1"

2

0

Bärenfell: Reduziere erlittenen, nicht-stechenden Schaden um -1.

Berserkerwut: Erhöhe jeden zugefügten Nahkampfschaden um die Hälfte der Wds (aufgerundet), die dieser Charakter erlitten hat. Ignoriere jegliche Wds, die er während der aktuellen Aktion erleidet.

Skål / Prost! Wird dieser Charakter aktiviert, kann eine Arkana-Karte umgedreht werden. Er erleidet X Wunden, wobei X dem Wert der Karte entspricht.

Katastrophe: Björn stellt alle erlittenen Wunden wieder her und verliert Berserkerwut bis zum Ende des Zuges.

Bären-Ansturm(1) 4"

Bewege dieses Modell 3" direkt auf einen Gegner zu. Dieser darf bis zum Ende des Zuges keinen einzigartigen Stil benutzen.

Axtwurf (2) 4"

X: Ziel erleidet 2X stumpfen Schaden.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Einzigartiger Stil auf **Oberhau**.



Base:

30mm

Verdreschen

Verbesserung von **Oberhau**

Schadensart:

Stumpf oder Schneidend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

0

Oberhau

0

Stoß

0

Mittelhau

0

Unterhau

0

Untere Deckung

0

Schlussphase: Bewege dieses Modell 2" direkt auf einen Gegner zu.

Liv

Gnom, Nordisch, Klerikerin

Nahkampf Reichweite / Arkana Ausweichen

2

1"

4

0

Runen lesen: Bei Aktivierung, kannst du eine Arkana-Karte raten (Farbe und Nummer oder Katastrophe). Wenn du richtig geraten hast, führe folgenden Effekt aus:

X: Ein befreundetes, nordisches Modell innerhalb von 8", erhält die Fähigkeit [**Schutz:** Wenn der Charakter zum ersten Mal Schaden erleidet, reduziere diesen auf 0.] bis zum Ende des Zuges.

X: Frische X+1 Wunden eines Charakter innerhalb von 8" auf.

X: Ein Model innerhalb von 8", erhält X magischen Schaden.

Katastrophe: Jeder innerhalb von 2" erleiden 2 magischen Schaden.

Die Runen manipulieren: Nachdem Liv eine Arkana-Aktion abgehandelt hat (vor dem Kartenmischen), darfst du eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand, die nicht gespielt worden, zur Seite legen. Nach dem Mischen des Arkana-Deck darfst du eine beliebige Anzahl Karten in beliebiger Reihenfolge über oder unter das Arkana-Deck legen. *Einmal pro Zug.*

Runen der Macht (1) 8"

X: Ziel frisst X Wunden auf.

X: Ziel erleidet X-1 magischen Schaden.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Einzigartiger Stil auf Untere Deckung.



Base:

30mm

Runenschild

Verbesserung für Untere Deckung

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Reduziere den erlittenen Schaden um -2.

Olim

Gnom, Tier, Nordisch, Adelig

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
3	1"	4	0

Walhalla!!: Wenn ein anderes befreundetes, nordisches Modell oder Junger Jack innerhalb von 6" eine Sprintaktion beginnt, darf sich das Modell +2" bewegen, sofern die Bewegung damit endet, dass jenes Modell ein gegnerisches Modell bindet. (Modelle mit „langsam“ sind weiterhin auf 2" limitiert)

Unschuldiges Aussehen: Gegnerische Modelle müssen 1 Energie ablegen, um Olim als Ziel auszuwählen.

Glücksspielz (1) - Einmal pro Zug.

Schau dir die oberen 3 Karten des Arkanadecks an. Lege diese dann in beliebiger Anzahl und Reihenfolge auf oder unter das Deck.

Buttermilch-Elixier (2) 6"

X: Ziel frisst X+1 Wunden wieder auf.

X: Ein Nordisches oder Gnomen Modell erhält +1 Energie.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 3 Wunden.

Einzigerartiger Stil auf *Untere Deckung*.



Base:

40mm

Hol's!

Verbesserung für *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Schlussphase: Wähle ein befreundetes nordisches oder ein befreundetes junger Jack Modell innerhalb von 4" zum gegnerischen Modell aus. Bewege das gewählte Modell 3" direkt auf das gegnerische Modell zu. Wenn das gewählte freundliche Modell nun das gegnerische Modell bindet, darf sich dieses Modell (Olim) 3" auf direktem Weg vom gegnerischen Modell wegbewegen.

Joanna, nordische Prinzessin v.3

Gnom, Adelig, Nordisch

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
5	2"	3	0

Glefe: Wenn dieser Charakter *schneidenden* oder *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 1.

Älskling: Reduziere jeden Schaden den dieser Charakter erleidet um 1 für jedes befreundete *Gnom* oder *Tier* Modell innerhalb von 4", bis zu einem Maximum von -3.

Pixie-Elfen-Elixier (2) – Einmal pro Runde

X: Dieser Charakter erhält X+1 Energie

Katastrophe: Dieser Charakter erhält 3 Wunden.

Rache der Waldfreunde (2) 18"

Diese Attacke kann nicht durch Deckung modifiziert werden.

X: Ein Ziel innerhalb von 3" von einem Baum oder einem Wäldchen erleidet X *magischen* Schaden.

Katastrophe: Das Ziel erhält [Schutz: Das erste Mal das dieser Charakter Schaden erleiden würde, reduziere den Schaden auf 0] bis zum Ende der Runde.

Einzigerartiger Stil auf **Mittelhau**



Base:

30mm

Walküren-Wirbelsturm

Verbesserung von **Mittelhau**

Schadensart:

Schneidend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

0

Oberhau

2

Stoß

1

Mittelhau

1

Unterhau

2

Untere Deckung

0

Schlussphase: Jede Spielfigur innerhalb von 2", welche nicht am Nahkampf teilgenommen hat, erleidet 2 *schneidenden* Schaden. Dieser zählt nicht als Nahkampfschaden.

Muridae v.2

Gnom, Schurke

Nahkampf Reichweite

4

1"

Arkana Ausweichen

0

0

Dolch: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 1.

Flohverseuchter Pelz: Reduziere *magischen* und *schneidenden* Schaden um 1.

Ehre unter Dieben: Befreundete *Schurken* innerhalb von 6" erhalten +1 Arkana-Wert.

Schleichen (1)

Dieser Charakter erhält -2 Ausweichen bis zum Ende der Runde.

Gequietsche (1) 6"

Bewege einen Gegner um 1". *Reaktionen sind auf diese Aktion nicht erlaubt.*

Raub (2) 1" – Einmal pro Runde

Ein gegnerisches Modell mit weniger verbliebenen Wunden wie dieser Charakter verliert einen Moonstone und dieser Charakter erhält ihn.

Kanalratte (1) – Einmal pro Spiel

Muridae muss sich in einem Gebäude aufhalten.

Dieser Charakter verlässt das Spielfeld. Zu Beginn der Auffrischungsphase platziere diese Modell innerhalb eines beliebigen Gebäudes

Einzigartiger Stil auf *Mittelhau*



Base:

30mm



Achillessehne

Verbesserung von *Mittelhau*

Schadensart:

Schneidend

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

1

2

1

1

2

0

Schlussphase: Wenn der Gegner Wunden aufgrund dieses Manövers erhalten hat, erhält das gegnerische Modell **Langsam** und kann keine Aktionen und Reaktionen bis zum Ende der Runde ausführen.

Loci, Nordischer Schiffbauer v.2

Gnom, Schurke, Nordisch

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
4	1"	3	0

Hammer: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf 0. Verursacht dieser Charakter *stumpfen* Schaden, erhöhe ihn um 1.

Wohlgefallen der alten Götter: Wenn dieser Charakter zum ersten mal diese Runde Schaden erleidet, ziehe eine Arkana-karte. Der Schaden wird um X reduziert, wobei X der Wert der gezogenen Karte entspricht. Katastrophe: Reduziere den Schaden um 0.

Gauner: Wenn dieser Charakter erfolgreich blufft, nachdem der Effekt abgehandelt wurde, zeige deinen Bluff und erhalte 3 Energie. *Einmal pro Runde.*

Saftiges Wachstum (2)

X: Platziere ein Wäldchen mit 50mm Durchmesser innerhalb von 4X". Diese bleibt bis zum Ende des Spieles. Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Eins mit dem Wind (2) 8"

X: Bewege das Ziel X+1
Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Einzigerartiger Stil auf **Oberhau**



Base:
30mm

Starker Arm

Verbesserung von **Oberhau**

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

0

1

1

3

3

2

Der Schaden dieses Manövers kann nicht durch passive Fähigkeiten reduziert werden.

Schlussphase: Du darfst die gegnerische Spielfigur 1" bewegen.

Gnomisches Luftschiff

Gnom, Maschine, Miliz

Nahkampf Reichweite

-

-

Arkana Ausweichen

3

+1

Auf, auf und davon: Dieser Charakter kann sich frei über jedes Gelände und andere Spielfiguren bewegen, vorausgesetzt die Basis überlappt keine Spielfiguren und blockierendes Gelände am Ende der Bewegung. Es kann keine *Ernten* oder Nahkampf-Aktionen durchführen. Es kann nicht im Nahkampf angegriffen oder gebunden werden. Wenn es das Ziel einer Arkana Aktion ist, kann es nicht von Deckung profitieren.

Nachladen [Balliste abfeuern] (2)

Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden.

Balliste abfeuern (1) 10" – *Einmal pro Spiel* ○, *Nachladen (s.o.)*
Angriff kann nicht durch Deckung modifiziert werden

☒: Ziel erleidet X+2 *stechenden* Schaden und wird 1" wegbewegt.
Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden und die *Nachladen*-Fähigkeit kann für den Rest des Spieles nicht eingesetzt werden.

Bomben werfen (2) 2" Radius

☒: Alle anderen Modelle im Radius erleiden X+1 *magischen* Schaden und werden X" wegbewegt.
Katastrophe: Dieses Modell erleidet 4 Wunden.



Base:

40mm

Kein Einzigartiger Stil

Feuerspucker

Goblin, Soldat

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
2	1"	5	+1

Langsam: Die *Sprint* Aktion dieses Modelles ist auf 2" reduziert.

Vorhersehbarer Kämpfer: Während eines Nahkampfes, bevor die Spieler ihre Karten gewählt haben, musst du dem Gegner deine Hand zeigen.

Zusammengewürfelte Rüstung: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um 1.

Zwei Goblins gehen in eine Kneipe (2) 8"

Zwei ausgewählte *Goblins* erhalten +1 Energie und +2 Ausweichen bis zum Ende der Runde. *Du musst zwei unterschiedliche Ziele auswählen.*

Feuerstoß (2) 8"

X: Ziel erleidet 2X magischen Schaden.

Katastrophe: Diese Fähigkeit kann für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden. Alle Modelle im 3" Radius erleiden 4 magischen Schaden. *Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden wenn das Modell gebunden ist.*

Einziger Stil auf *Untere Deckung*.



Base:

40mm

Panik und Flucht

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Bewege diese Spielfigur 3" direkt vom Gegner weg. Lege alle Energie dieser Spielfigur ab.

Dougl der Flatulente v.2

Goblin, Soldat, Tier

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
4	3"	0	0

Lanze: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht reduziere den Schaden auf 0. Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1.

Tjost Schild: Reduziere *stechenden* und *stumpfen* Schaden um 1.

Buddler: Wenn diese Modell eine *Ernten* Aktion ausführt, ziehe eine Arkanakarte. Reduziere die *Tiefe* um X, wobei X dem Wert der gezogenen Karte entspricht. Katastrophe: Alle Modelle in 3" Radius erleiden 2 *magischen* Schaden.

Üble Gase (2) 2" Radius

Alle Modelle in 2" Radius erleiden 2 *magischen* Schaden.

Angriff (2) 6"

Bewege das Modell 4" direkt auf einen Gegner zu. Wenn die nächste Aktion dieses Modelles ein Nahkampfangriff auf das gleiche Modell ist, erhöhe den Schaden um 2

Einzigartiger Stil auf *Unterhau*



Base:

40mm



Wadenbeißer

Verbesserung von *Unterhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

3

3

3

3

2

0

Gegen Ziele die weiter wie 1" entfernt sind, teilt dieses Manöver 0 Schaden aus.

Boshafter Winzling

Goblin, Soldat

Nahkampf Reichweite

5

1"

Arkana Ausweichen

4

-1

Plattenrüstung: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um 2.

Bösartig: Immer wenn dieses Modell Wunden bei einem Gegner verursacht, erhalte 1 Energie. *Maximal 3 mal pro Runde.*

Winzling: Spielt dieser Charakter einen *Oberhau*, reduziere den Schaden um 1.

Schmalz-Feund: Dieser Charakter erhält +2 Nahkampfwert wenn sich ein *Riese* in 4" Radius aufhält.

Riesenflüsterer (1) 8"

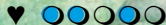
Bewege einen ausgewählten *Riesen* um 1".

Wo kommst du den her?! (2) 6"

X: Platziere dieses Modell in basenkontakt mit einem gegnerischen Modell in Reichweite.

Katastrophe: Die verteidigende Spieler:in darf dieses Modell irgendwo innerhalb 6" platzieren.

Einzigtartiger Stil auf *Unterhau*.



Base:
30mm

Leisten-Kitzler

Verbesserung von *Unterhau*

Sachadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

3

3

2

2

0

⊗

Schaden dieses Manövers kann nicht durch passive Fähigkeiten reduziert werden.

Schlussphase: Du kannst diese Spielfigur irgendwo in Basenkontakt mit der gegnerischen Spielfigur stellen.

Beaky Bobby

Goblin, Zauberer

<i>Nahkampf</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Arkana</i>	<i>Ausweichen</i>
2	1"	5	-1

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. Ernten Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Magischer Widerstand: Reduziere erlittenen *magischen* Schaden um 1.

Bleib zurück! (1) 2" Radius - Einmal pro Runde
Alle anderen Spielfiguren bewegen sich 1" auf direktem Weg von diesem Charakter weg.

Faule Gase (2) 2" Radius
Alle Spielfiguren im Radius erleiden 2 *magischen* Schaden.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frischt X Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.



Base:

30mm



Nimm deine Medizin

Verbesserung von **Stoß**

Schadensart:

Magisch

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

3

3

3

⊙

3

3

Shabbaroon v.2

Goblin, Zauberer

Nahkampf Reichweite

I

I''

Arkana

Ausweichen

7

-I

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Goblin Unfug (2) 6" Radius - Einmal pro Runde

Jeder *Goblin* im Radius erhält eine Arkanakarte. Sie erhalten den folgenden Effekt: Erhalte X Energie. Erhalte 1 Energie. Katastrophe: Erleide 2 Wunden], danach werden die Karten wieder eingemischt.

Goblin Glück (2) 8"

oder : Das Ziel erleidet sofort ein Katastrophen Ergebnis von seiner Karte. Wenn ein Ziel benötigt wird, wähle eines welches die Kriterien der Fähigkeit erfüllt. Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Transzendente Entwirrung(3) 8"

oder : Fülle alle Energie und Wunden eines *Goblins* in Reichweite auf und platziere ihn dann innerhalb 8" um diese Spielfigur.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 3 Wunden.

Einzigartiger Stil auf **Obere Deckung**



Base:

30mm



Kuddelmuddel

Verbesserung von **Obere Deckung**

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Wenn dieser Charakter der Verteidiger war und nicht erschlagen wurde, fülle alle Wunden wieder auf und platziere ihn innerhalb von 8" seiner aktuellen Position.

Boom Boom Mc Boom

Goblin

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
3	1"	4	-2

Nachladen [Donnerbüchse] (2)

Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden.
Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.

Hinterhältiger Schlag (2) 8"

Ein Nahkampfangriff eines *Goblins* erhält +2 Schaden.

Donnerbüchse (1) 4" – Einmal pro Spiel ○, Nachladen (s.o.).

X oder **X**: Ziel erleidet X *stumpfen* Schaden.

Katastrophe: Dieser Charakter erhält 2 Wunden.

Du wirst mich niemals kriegen! Nah-na-na-na! (2) 10"

X: Bewege ein gegnerisches Modell 2X direkt auf diesen Charakter zu.

Katastrophe: Das Ziel wird 4" vom Gegner bewegt.

Einziger Stil auf *Untere Deckung*



Base:

30mm

Jetzt siehst du mich...

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Bewege diese Spielfigur innerhalb von 6" irgendwo hin.

Seasick Stu_{v.3}

Goblin, Pirat

<u>Nahkampf</u>	<u>Reichweite</u>	<u>Arkana</u>	<u>Ausweichen</u>
2	3"	4	-1

Harpune: Wenn dieser Charakter *stumpfen* oder *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden um 1. Verursacht dieses Modell *stechenden* Schaden erhöhe den Schaden um 1.

Obszöne Witze (2) 4" Radius – Einmal pro Runde
Alle Goblins im Radius bewegen sich 1" auf dieses Modell zu. Danach erhalten alle Goblins in 1" Radius 1 Energie.

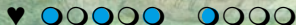
Stürmische See (2) 6"

X: Bewege das Ziel X" auf direktem Weg weg.
Katastrophe: Diese Spielfigur erleidet 1 Wunde und verliert alle Energie.

Seekrank (2) 6"

X: Ziel verliert X Energie
Katastrophe: Diese Spielfigur erleidet 2 Wunden und verliert alle Energie.

Eigartiger Stil auf *Stoß*



Base:

30mm



Ein ganz Großer!

Verbesserung von *Stoß*

Schadensart:
Stechend

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

0

3

3

⊙

2

1

Schlussphase: Wenn die gegnerische Spielfigur mindestens 1 Wunde erlitten hat, kann sie bis zum Ende der Runde keine *Sprint* Aktion mehr durchführen.

Grub v.2

Goblin, Zauberer



Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
4	I''	4	-I


Verzauberte Gartenschere: Jeder Nahkampf Schaden dieses Modells zählt als *magischer* Schaden, unabhängig der angegebene Schadensart.

Wurmloch (2)

Nutze die Fähigkeit wenn dieses Modell im basenkontakt mit einem Hindernis steht. Verliere jeglichen Moonstone (platziere sie in Basenkontakt in einer Tiefe von 1). Platziere diesen Charakter in basenkontakt mit einem beliebigen anderen Hindernis auf dem Spielfeld.

Käferspray (2) 2"

Dieser Angriff kann nicht durch Ausweichen oder Deckung modifiziert werden.

: Das Ziel erleidet X magischen Schaden.

Katastrophe: Diese Spielfigur erhält 2 Wunden

Einzigerartiger Stil auf **Unterhau**.



Base:
30mm

Unstillbarer Hunger

Verbesserung von **Unterhau**

Schadensart:

Magisch

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

2

3

3

2

1

⊗

Schlussphase: Wurde der Gegner *Erschlagen* und diese Spielfigur nicht, fülle alle Wunden und die Energie wieder auf.

Der Goblin König

Goblin, Adelig



Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
3	2"	0	0

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Zepter der Allmächtigen Kraft: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf ☉. Verursacht dieses Modell *stumpfen* Schaden erhöhe den Schaden um 2.

Königliches Privileg: Immer wenn diese Spielfigur Schaden erleidet, kann ein *Goblin* in 4" diesen Schaden übernehmen.

Regiere die Schläfer (2) 8" - Einmal pro Runde

Ein *Goblin* erleidet 2 Wunden, erhält 2 Energie und aktiviert sofort nach diesem Charakter. Wurde das Ziel bereits aktiviert ist dies eine Bonus Aktivierung, anderenfalls zählt es als die Aktivierung des Modelles diese Runde.

Gib schon her!!! (1) 2"

Nimm einen Moonstone eines befreundeten *Goblins* in Besitz.

Einzigtiger Stil auf *Oberhau*



Base:
30mm

Auf die Knie, Bauer!

Verbesserung von *Oberhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver:

Austeilen

Obere Deckung

0

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

2

Unterhau

2

Untere Deckung

4

Dieser Angriff erhält +1 Schaden gegen *Goblins*

Reduziere jeden erlittenen Schaden durch *Goblins* auf ☉

Der Bestatter

Goblin, Zauberer

<u>Nahkampf</u>	<u>Reichweite</u>	<u>Arkana</u>	<u>Ausweichen</u>
2	1"	4	-1

Langsam: Die *Sprinten* Aktion dieses Modells ist auf 2" reduziert.

Geisterbund: Während der Auffrischungsphase erhält dieser Charakter für jeden Erschlagenen befreundeten Charakter +1 Energie.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frischt X Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Rigor Mortis (3) 6"

2, 2 oder 2: Ziel gibt alle Energie ab und erleidet 1 Wunde.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 4 Wunden.

Wiederbelebung (3)

2, 2 oder 2: Platziere ein erschlagenes befreundetes Modell in Basenkontakt mit dieser Spielfigur. Fülle die Hälfte (abgerundet) der Gesundheitsleiste wieder auf. Das Ziel erhält keine Energie, kann aber diese Runde aktiviert werden.
Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 4 Wunden.

Einzigartiger Stil auf *Untere Deckung*



Base:

30mm



Tot stellen

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Gegnerische Charaktere können diese Spielfigur nicht als Ziel auswählen, bis diese Spielfigur eine Aktion ausführt oder bis zum Ende der Runde, was immer zuerst eintritt.

Herbert Grobottom

Goblin, Fee, Zauberer

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
3	1"	4	-1

Evolution [Grub]: Dieser Charakter kann nicht mit dem in [] benanntem Charakter in einer Truppe sein.

Verzauberte Gartenschere: Jeder Nahkampf Schaden dieses Modells zählt als *magischer* Schaden, unabhängig der angegebene Schadensart.

Tritt nicht auf meine Blumen!!! : Andere befreundete Charaktere können nicht über *Wäldchen*, die von diesem Charakter erschaffen wurden *Sprinten*.

Wechsel der Jahreszeiten (2) 10" - *Einmal pro Runde* Platziere dieses Modell in einem beliebigem *Wäldchen*. *Fähigkeit nur innerhalb eines Wäldchens ausführbar.*

Saftiges Wachstum (2)

X : Platziere ein *Wäldchen* mit 50mm Durchmesser innerhalb von 4X". Diese bleibt bis zum Ende des Spieles. **Katastrophe:** Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Verwelken (3) 6"

X : Ziel erleidet X+1 *magischen* Schaden. **Katastrophe:** Dieses Modell erleidet 3 Wunden.

Einzigartiger Stil auf *Obere Deckung*



Base:
30mm

Triffst mich nicht!

Verbesserung von *Obere Deckung*

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Gegnerische Angriffe verursachen Schaden diese Runde.

Jobie

Goblin, Schurke

Nahkampf Reichweite / Arkana Ausweichen
2 1" / 3 -1

Die muntere Seite des Todes: Sofort nach dem Aufstellen der Modelle, aber bevor Runde 1 beginnt, erhalten befreundete Charaktere mit *Wiederbelebung* folgende Fähigkeit bis zum Ende des Spiels: [**Jobie wiederbeleben (0)**: Platziere einen befreundeten, erschlagenen *Jobie* in Basenkontakt mit diesem Modell. Dieser erhält all seine Leben und +2 Energie zurück. Ein befreundeter *Jobie* darf nur einmal pro Zug durch *Wiederbelebung* in das Spiel zurückgeholt werden].

Ein listiger Plan (1)

Dieses Modell darf einen Mondstein, welchen er im Besitz hat, innerhalb von 2" von sich selbst platzieren mit einer Tiefe von 1. Anschließend wird er sofort erschlagen.

Dies ist meins, das ist auch meins... (3)

Dieser Charakter kann einen Mondstein in Besitz nehmen, mit dem er sich in Basenkontakt befindet, egal in welcher Tiefe sich der Mondstein befindet oder er von einem Gegner gebunden ist.

Pistole aus zweiter Hand (2) 6'

X: Ein ausgewähltes Modell und dieser Charakter erleiden X stumpfen Schaden.

Katastrophe: Dieser Charakter wird erschlagen, anschließend verliert das Ziel einen von ihm getragenen Mondstein. Platziere den Mondstein in Basenkontakt mit dem Ziel in einer Tiefe von 1.

Einziger Stil auf *untere Deckung*.



Base:

30mm



Totstellen

Verbesserung von *untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Schlussphase: Gegnerische Modelle können diesen Charakter nicht als Ziel für Aktionen wählen, bis dieser Charakter eine Aktion ausführt oder das Ende der Runde erreicht ist, was immer zuerst der Fall ist.

Die Steuereintreiberin

Goblin

Nahkampf Reichweite / Arkana Ausweichen

3

1"

0

-1

Erbschaftssteuer: Wenn ein befreundeter Goblin-Charakter innerhalb von 4" und Sichtlinie erschlagen wird, darfst du einen Mondstein, den der Charakter in Besitz hatte, in Basenkontakt mit diesem Modell mit der Tiefe 1" legen. *Einmal pro Spiel* ○

Anreiz des Fiskus: Wenn dieser Charakter in einem Nahkampfduell involviert ist, erhält er +X Nahkampfwert und reduziert jeglichen erlittenen Nahkampfschaden um -X, wobei X gleich der Anzahl an Mondsteinen ist, welches das gegnerische Modell in Besitz hat.

Flink: Wenn ein Schritt als Reaktion ausgeführt wird, während das Modell gebunden ist, bewegt es sich 2" anstatt 1". *Einmal pro Runde*

Rabatt (3) 8"

Ein anderes Modell stellt X+2 Wunden wieder her oder bewegt sich X+2" direkt auf diesen Charakter zu, wobei X gleich der Anzahl der Mondsteine ist, welches das Ziel in Besitz genommen hat. (Für Charaktere ohne Mondsteine ist X = 0).

Einkommenssteuer (0) 8" – *Einmal pro Zug*

Ein gegnerischer Charakter, der in Besitz von mindestens einem Mondstein ist, kann keine Sprint-, Schritt- oder Reaktionsschritt-Aktion bis zum Ende des Zuges ausführen. Der gegnerische Charakter darf sofort X Energie ausgeben, um den Effekt zu negieren, wobei X gleich der Anzahl seiner Mondsteine ist. Wenn er dies tut, erhält dieser Charakter ebenso viel Energie.

Einzigartiger Stil auf *hohe Deckung*



Base:

30mm

Zahltag!

Verbesserung von *hohe Deckung*

Gegnerisches Manöver

Austerilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Schlussphase: Wenn dieser Charakter nicht erschlagen wurde, darf er einen Mondstein in Besitz nehmen, welchen der gegnerische Charakter bei sich trägt. Der gegnerische Charakter darf 1 Energie ausgeben, um diesen Effekt zu negieren. Wenn er das tut erhält dieser Charakter 1 Energie dazu.

Behäbiger Pete

Goblin, Soldat

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
3	2"	0	0

Schläft bei der Arbeit: Dieses Modell darf nicht das erste Modell sein, welches der Spieler aktiviert, außer es ist das einzige Modell, welches aktivieren kann. Wenn dieser Charakter aktiviert wird, erhält er +1 auf den Nahkampfwert und reduziert seinen Ausweichwert um -1 bis zum Ende des Zuges.

Hellebarde: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *stumpfen* Nahkampfschaden verursacht, erhöhe den Schaden um +1.

Zusammengewürfelte Rüstung: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um -1.

Geheimversteckt: Dieser Charakter kann keine Mondsteine verlieren, die er in Besitz genommen hat, außer er wird erschlagen.

Goblin-Stadtwache: Wenn ein *Goblin*, der in Besitz eines Mondsteins ist, sich innerhalb von 4" und Sichtlinie befindet, kannst du diesen Charakter jeglichen Schaden erleiden lassen, welchen der Goblin erleiden würde. *Einmal pro Zug*

Strammstehen! (2) 4" – *Einmal pro Zug*

Ein anderer befreundeter *Goblin* erhält +1 Energie. Wenn das Ziel ein *Soldat* ist darf er sich zusätzlich 2" bewegen.

Einzigtiger Stil auf Stoß.



Base:
30mm



Massenkontrolle

Verbesserung für *Stoß*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau

1

Stoß

0

Mittelhau


0

Unterhau

1

Untere Deckung



Dieser Angriff fügt  Schaden bei Modellen zu, welche weiter als 1" entfernt sind.

Schlussphase: Wenn sich der Gegner innerhalb von 1" befindet, wird es 1" direkt von diesem Modell wegbewegt.

El Capitano v.2

Goblin, Pirat

Nahkampf Reichweite

4

1"

Arkana Ausweichen

3

0

Entermesser: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht erhöhe den Schaden um 1.

Ihr verdammten Hunde: Andere befreundete *Piraten* innerhalb von 4" Radius erhalten +1 Energie in der Auffrischungs-Phase.

Treffer (1) – Einmal pro Runde

Der nächste Nahkampfschaden dieses Charakters erhöht sich um 2.

Renn (2) 8"

Bewege ein befreundetes, gebundenes Modell 3".

Nachladen [Pistole abfeuern] (2)

Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden.

Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.

Pistole abfeuern (1) 8" – Einmal pro Spiel ○, Nachladen (s.o.)

X: Ziel erleidet X+1 *stumpfen* Schaden.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden. Wds

Einzigartiger Stil auf **Unterhau**



Base:

40mm

Jolly Roger

Verbesserung von **Unterhau**

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

1

2

2

2

2

0

Schaden dieses Manövers kann nicht durch passive Fähigkeiten reduziert werden.

Swiggarty Swooty v.2

Goblin, Pirat

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
3	2"	3	-1

Ich liebe Beute: Ein befreundeter *Pirat* der zum ersten Mal in dieser Runde in 6" Radius um dieses Modell eine Nahkampffaktion ausführt, erhält +1 Energie für jeden Moonstone den dieser Charakter trägt. *Einmal pro Runde.*

Nachladen [Pistole abfeuern] (2)

Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden. *Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.*

Pistole abfeuern (1) 8" – *Einmal pro Spiel* ○, Nachladen(s.o.)

X: Ziel erleidet X+1 stumpfen Schaden.

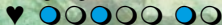
Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Plündern (1) 2"

2, 2 oder 2: Das Ziel verliert eine passive Fähigkeit deiner Wahl und dieses Modell erhält die Fähigkeit bis zum Ende des Runde.

Katastrophe: Die widerstehende Spieler:in kann dieses Modell 2" bewegen

Einzigartiger Stil auf Unterhau.



Base:

30mm



Tentai Überraschung!

Verbesserung von *Unterhau*

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

2

1

2

1

2

2

Crusty Balboa

Tier, Goblin, Pirat

Nahkampf Reichweite

3 2"

Arkana Ausweichen

4 +1

Schere und Haken: Wenn dieser Charakter *stumpfen* Schaden verursacht erhöhe den Schaden um 1.

Muschelverkrusteter Panzer: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um 1.

„Pass auf!“ (1) 6“

Ausgewähltes befreundetes Modell reduziert Ausweichen um 1.

Kneifen (2) 2"

3 3 oder 3: Das Ziel verliert einen getragenen Moonstone und dieser Charakter erhält diesen in Besitz.

Katastrophe: Diese Modell erleidet 3 Wunden.

Hauen (2) 2

2 oder 2: Das Ziel erleidet 2 *stumpfen* Schaden. Hat dieser Charakter in dieser Runde bereits *Kneifen* ausgeführt, erhöhe den Schaden um 1.

Katasrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden

Einzigtiger Stil auf Unterhau



Base:

40mm



Erster des Monats!

Verbesserung von *Unterhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver:

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

2

1

2

2

1

⊗

Schlussphase: Wenn dieser Charakter diese Runde bereits *Kneifen* und *Hauen* eingesetzt hat, erleidet der Gegner 2 Wunden und kann in dieser Runde dieses Modell nicht im Nahkampf angreifen.

Goblin Luftschiiff

Goblin, Maschine, Tier

Nahkampf Reichweite

-

-

Arkana

Ausweichen

3

+2

Auf, auf und davon: Dieser Charakter kann sich frei über jedes Gelände und andere Spielfiguren bewegen, vorausgesetzt die Basis überlappt keine Spielfiguren und blockierendes Gelände am Ende der Bewegung. Es kann keine *Ernten* oder Nahkampfaktionen durchführen. Es kann nicht im Nahkampf angegriffen oder gebunden werden. Wenn es das Ziel einer Arkana Aktion ist, kann es nicht von Deckung profitieren.

Zusammengewürfelte Rüstung: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um 1.

Klebrige Zunge (2) 4“

Ziel mit einem Ausweichenwert von -1 oder weniger erleidet 1 *stumpfen* Schaden und wird 4“ direkt auf diese Modell zubewegt.

Erbsenkanone (1) 8“

Angriff kann nicht durch Deckung modifiziert werden.

X: Ziel erleidet X *stumpfen* Schaden.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.



Base:

40mm

Kein Einzigartiger Stil

Peggy

Mensch, Piratin

Nahkampf Reichweite

3

2"

Arkana

Ausweichen

4

0

Langsam: Die Sprint Aktion dieses Modelles ist auf 2" reduziert.

Entermesser: Wenn dieser Charakter schneidenden Schaden verursacht erhöhe den Schaden um +1.

Schatzkarte: Sofort nachdem die Modelle aufgestellt wurden, aber vor Beginn der ersten Runde darfst du einem befreundeten *Piraten* eine freie Sprint-Aktion gewähren.

Das „X“ markiert die Stelle (2) 8": Wähle einen Mondstein oder ein Modell in Besitz eines Mondsteins. Alle freundlichen *Piraten* innerhalb von 4" zu dem Ziel bewegen sich 1" direkt auf das Ziel zu.

Nachladen [Pistole abfeuern] (2)

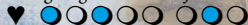
Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden.
Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.

Pistole abfeuern (1) 8" Einmal pro Spiel ○
außer wenn nachgeladen (s.o.)

■: Ziel erleidet X+1 stumpfen Schaden.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Einzigartiger Stil auf Stoß.



Base:

30mm

Lass sie durch!

Verbesserung von Stoß

Schadensart:

Schneidend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

1

Oberhau

3

Stoß

4

Mittelhau

○

Unterhau

3

Untere Deckung

1

Schlussphase: Bewege dieses Modell 2" direkt auf das gegnerische Modell zu.

Swash

Mensch, Pirat

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
5	2"	3	0

Buckler: Gegnerische Charakter können keine Kritischen Treffer gegen diesen Charakter anwenden.

Entermesser: Wenn dieser Charakter schneidenden Schaden verursacht erhöhe den Schaden um +1.

Minderwertigkeitskomplex: Wenn dieser Charakter schneidenden Nahkampfschaden gegen einen adeligen Charakter verursacht, erhöhe den verursachten Schaden um +1.

Nachladen [Pistole abfeuern] (2)

Die benannte Fähigkeit kann erneut genutzt werden.

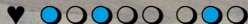
Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.

Pistole abfeuern (1) 8" Einmal pro Spiel ○
außer wenn nachgeladen (s.o.)

■: Ziel erleidet X+1 stumpfen Schaden.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Einzigtiger Stil auf **Mittelhau**.



Base:

30mm

Blitzende Klingen

Verbesserung von **Mittelhau**.

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau

2

Stoß

0

Mittelhau

0

Unterhau

2

Untere Deckung



Pulveraffe


Tier, Pirat

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
3	1"	4	-1

Piraten Maskottchen: Wenn ein anderer, befreundeter *Pirat* innerhalb von 8" einen Nahkampfangriff ausführt kann er +2 auf den Nahkampfwert erhalten oder wenn ein *Pirat* Ziel einer Arkana Fähigkeit wird, kann er -1 auf Ausweichen erhalten.
Einmal pro Runde.

Beweglichkeit: Dieser Charakter darf sich während seiner Sprint-Aktion frei über Hindernisse und durch Waldstücke bewegen. Überqueren-Aktionen kosten diesen Charakter 1 Energie weniger.

Ein Schluck Rum (2) 2"

: Das Ziel stellt X+1 Wunden wieder her und erhält -2 auf Arkana bis zum Ende des Zuges.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden und -2 auf Arkana bis zum Ende des Zuges.

Schwarzpulverbombe (3) 4"

Dieser Angriff wird nicht von Ausweichen modifiziert.

: Das Ziel erleidet X+1 magischen Schaden. Andere Modelle innerhalb von 2" zum Ziel erleiden X magischen Schaden.

Katastrophe: Alle Modelle innerhalb von 2" erleiden 2 Wunden.

Einzigtiger Stil auf *Untere Deckung*.



Base:

30mm

Betrunkener Affe Haltung

Verbesserung für *Untere Deckung*

Schadensart:

Schneidend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau

1

Stoß

2

Mittelhau



Unterhau

2

Untere Deckung



Schlussphase: Bewege diesen Charakter 1".

Teetoe

Fee

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
4	1"	5	-2

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Verzauberter Dolch: Jeder Nahkampfschaden dieses Modelles ist *magisch*, unabhängig der angegebenen Schadensart.

Arkane Reflexion: Nachdem ein Gegner dieses Modell als Ziel einer Arkana Fähigkeit gewählt hat, aber bevor Arkana-Karten gezogen werden, kannst du 3 Energie ablegen um Initiator und Ziel zu vertauschen (heißt, du spielst die Fähigkeit gegen deine Gegner:in)

Vitalität (1)

Dieser Charakter füllt 1 Wunde wieder auf.

Umlenkung (4) 6"

Bewege eine gegnerische Spielfigur 3".

Einzigtartiger Stil auf *Obere Deckung*



Base:

30mm

Triffst' mich nich'!

Verbesserung von *Obere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Deiner Gegner verursacht dir ☉ Schaden diese Runde.

Fraya v.2

Fee, Zauberer

Nahkampf Reichweite

2

1"

Arkana Ausweichen

5

-2

Feingliedrig: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 2. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Gauner: Wenn dieser Charakter erfolgreich blufft, nachdem der Effekt abgehandelt wurde, zeige deinen Bluff und erhalte +3 Energie. *Einmal pro Runde.*

Heilen (2) 8"

X: Ziel frisst X+1 Wunden wieder auf.
Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Heuler (2) 6"

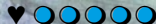
X: Das Ziel erleidet X magischen Schaden und wird 1" wegbewegt.
Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Schwächeanfall (2) 6"

X: Das Ziel verliert eine Arkane Fähigkeit deiner Wahl bis zum Ende der Runde.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 1 Wunde.

Einzigartiger Stil auf *Obere Deckung*



Base:

30mm

Triffst' mich nich'!

Verbesserung von *Obere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Deiner Gegner verursacht dir ☉ Schaden diese Runde.

Der Fechter v.2

Fee, Schurke

Nahkampf Reichweite

6 1"

Arkana Ausweichen

4 -2

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Nadel: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht erhöhe ihn im 1.

Volte: Reduziere erlittenen *stechenden* Schaden um 2.

Flink: Wenn dieses Modell gebunden ist und eine Reaktion ausführt, bewege es 2" statt der üblichen 1". *Einmal pro Runde*

Schadenfroh: Wenn dieses Modell einem Gegner 1 oder mehr Wunden verursacht, frische 1 Wunde auf.

Entkräften (3) 4"

✖: Reduziere den Nahkampfschaden eines gegnerischen Modells um -X bis zum Ende der Runde,

Katastrophe: Das Ziel erhält +2 Energie

Einziger Stil auf **Stoß**



Base:

30mm

Nadelspitze

Verbesserung von **Stoß**

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

1

2

2

1

2

2

Schaden dieses Manövers kann nicht durch passive Fähigkeiten reduziert werden.

Butterfinger v.2

Fee

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana Ausweichen

5

-2

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Ungeschickter Tölpel (2) 6"

Das Ziel erhält [Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.] bis zum Ende der Runde.

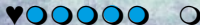
Heuler (2) 6"

X: Das Ziel erleidet X magischen Schaden und wird 1" wegbewegt. Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Butterfinger (2) 6"

3, **3** oder **3**: Das Ziel verliert 1 getragenen Moonstone. Platziere ihn in Basenkontakt in einer *Tiefe* von 1. Katastrophe: Diese Charakter legt alle Energie ab.

Einziger Stil auf **Obere Deckung**



Base:
30mm



Feenstaub

Verbesserung von **Obere Deckung**

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Reduziere erlittenen Schaden um -2

Schlussphase: Das gegnerische Modell muss 2 Energie ablegen.

Wespe

Fee, Soldat

Nahkampf Reichweite
5 2"

Arkana Ausweichen
3 -2

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Schadenfroh: Wenn dieses Modell einem Gegner 1 oder mehr Wunden verursacht, frische 1 Energie auf.

Wurfspeer: Wenn dieser Charakter *stumpfen* oder *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf ☉. Verursacht der Charakter *stechenden* Schaden erhöhe den Schaden um 2.

Buckler: Der Gegner kann keine kritischen Treffer gegen diesen Charakter spielen.

Rage (3) 8"

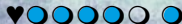
Eine Fee verliert **Schwächling** bis zum Ende der Runde.

Speer werfen (2) 6"

X: Das Ziel erleidet X *stechenden* Schaden

Katastrophe: Diese Charakter erleidet 1 Wunde.

Einzigartiger Stil auf **Obere Deckung**.



Base:

30mm

Sturzflug

Verbesserung von **Obere Deckung**

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

☉

3

2

3

1

0

Silberzunge

Fee, Schurke

Nahkampf Reichweite

4

1"

Arkana Ausweichen

5

-2

Gebrechlich: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 2. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Feenstreich: Immer wenn eine befreundete *Fee* in 6" Reichweite erfolgreich blüfft, zeige die gespielte Karte und dieser Charakter erhält +2 Energie und füllt alle Wunden wieder auf.

Versteckter Dolch: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1. Spielt dieser Charakter einen *Unterhau* erhöhe den Schaden um 1.

Gedankenkontrolle (3) 6"

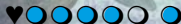
Ein Ziel führt sofort eine verfügbare Aktion mit Kosten (1) aus. Die Aktion wird von dir kontrolliert, auch von gegnerischen Modellen (das Ziel zählt als befreundet während der Aktion).

Geflüsterte Geheimnisse (2) 6" – Einmal pro Runde

X: Eine befreundete *Fee* erhält X Energie und füllt eine Wunde wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Einziger Stil auf *Unterhau*



Base:

30mm



Drohungen & Versprechungen

Verbesserung von *Unterhau*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Reduziere erlittenen Schaden um -3

Schlussphase: Das gegnerische Modell erhält +3 Energie und darf diesen Charakter für den Rest der Runde nicht mehr als Ziel aussuchen

Diana, Feenkönigin

Fee, Adelig

Nahkampf Reichweite

4

1"

Arkana Ausweichen

4

-2

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Verzauberter Dolch: Jeder Nahkampfschaden dieses Modelles ist *magisch*, unabhängig der angegebenen Schadensart.

Für das Wohl der Lichtung: Wenn dieser Charakter eine Arkane-Fähigkeit einsetzt, aber bevor die Karten gezogen werden, kannst du je 1 Wunde auf bis zu 3 unterschiedliche befreundete Feen in 6" austeilen. Für jede verursachte Wunde ziehst du 2 zusätzliche Arkana-Karten.

Schüre die Angst (1) 6" – *Einmal pro Runde.*

X: Das Ziel verliert X Energie. Verteil die Energie unter beliebigen Feen in 6" des Zieles.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Beängstigende Visionen (2) 6"

X: Das Ziel erleidet X+1 *magischen* Schaden

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Einzigartiger Stil auf *Mittelhau*



Base:
30mm

Tanz mit dem Tod

Verbesserung von *Mittelhau*

Schadensart:

Magisch

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Austeilen

⊗

Oberhau

2

Stoß

0

Mittelhau

0

Unterhau

2

Untere Deckung

⊗

Schlussphase: Wenn dieser Charakter noch lebt, darfst du ihn 2" bewegen. Wurde dieser Charakter Erschlagen erleidet die gegnerische Spielfigur 2 Wunden.

Belladonna

Fee, Schurke

Nahkampf Reichweite

4

1"

Arkana Ausweichen

3

-2

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Feenspielerien (2) 8"

Tauschen die Plätze mit einem befreundeten Schurken.

Säurefläschchen (3) 4"

X: Das Ziel erleidet X+1 *magischen* Schaden. *Katastrophe*: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden

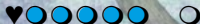
Ein Tropfen Nachtschatten (3) 1"

X: Das Ziel verliert X Energie

X: Das Ziel erleidet X Wunden

X: Bewege das Ziel 2X". Du kannst dann einen Nahkampf mit diesem Modell ausführen. Dieses Modell zählt als befreundet während der Nahkampf-Aktion. *Katastrophe*: Beide Modelle sind erschlagen.

Einziger Stil auf **Obere Deckung**.



Base:
30mm

Ein Tropfen Dilirium

Verbesserung von **Obere Deckung**

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Bewege das gegnerische Modell 2", es verliert 1 Energie und erleidet 1 Wunde.

Foxglove

Fee, Schurke, Zauberer

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana Ausweichen

3

-2

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. Ernten Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Gauner: Wenn dieser Charakter erfolgreich blufft, nachdem der Effekt abgehandelt wurde, zeige deinen Bluff und erhalte +3 Energie. *Einmal pro Runde.*

Schutz der Schattenlichtung (3) 6"

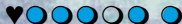
X: Das Ziel erhält [Schutz: Wenn der Charakter zum ersten Mal Schaden erleidet, reduziere diesen auf ☉.] bis zum Ende der Runde.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Verkümmern (3) 6"

X: Das Ziel erleidet 2X magischen Schaden. **Katastrophe:** Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Einziger Stil auf *Untere Deckung*



Base:
30mm

Spiegel der Boshaftigkeit

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

?

Oberhau

?

Stoß

?

Mittelhau

?

Unterhau

?

Untere Deckung

?

Die Spieler:in wählt ein *Feen* oder *Schurken* Modell in 6" und kopiert dessen Einzigartigen Stil. Es zählt für die Schadensermittlung des Gegners immer noch als *Untere Deckung*. Ist kein *Feen* oder *Schurken* Modell in Reichweite verursacht dieses Manöver ☉ Schaden.

Gotchgut

Riese, Söldner

Nahkampf Reichweite

3

2"

Arkana Ausweichen

0

+2

Zusammengewürfelte Rüstung: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um 1.

Brutale Stärke: Erhöhe jeden verursachten Nahkampfschaden um 2.

Bodyguard: Wenn ein Adliges Modell innerhalb von 4" Schaden erleidet, kannst du den Schaden auf diesen Charakter übertragen.

Ooga-booga! (1) 4"

Bewege einen gegnerischen *Goblin* 2" auf direktem Wege weg.

Einziger Stil auf *Unterhau*



Base:
40mm

Tritt in die Leiste

Verbesserung von *Unterhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

0

1

⊗

1

1

⊗

Schlussphase: Hat die gegnerische Spielfigur 1 oder mehr Wunden erlitten, verliert sie 1 Energie und wird 1" wegbewegt.

Dumm & Dümmer

Riese

Nahkampf Reichweite

2

2''

Arkana Ausweichen

0

+2

Ständiges Gezanke: Wenn dieser Charakter aktiviert wird, ziehe eine Arkana Karte. Dieser Charakter erhält X Energie, wobei X dem Kartenwert der gezogenen Karte entspricht. Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Beil & Knüppel: Wenn dieser Charakter *stumpfen* oder *schneidenden* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 2.

Natürliches Polster: Reduziere erlittenen *stumpfen* Schaden um 2.

Zwei Köpfe sind besser als einer: In einer Nahkampfunde, nachdem die Kampfkarten gezogen wurden, aber bevor diese ausgespielt wurden, kannst du 1 Energie abgeben um zwei Kampfkarten auszuspielen. Nachdem die Karten aufgedeckt wurden muss du dich für eine der beiden Karten entscheiden und die jeweils andere ablegen.

Einziger Stil auf *Unterhau*

Base:
40mm



Lunchpaket

Verbesserung auf *Unterhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

⊗

1

1

1

1

⊗

Schlussphase: Hat das gegnerische Modell mindestens 1 Wunde erhalten und einen Ausweichenwert von -1 oder weniger nimm das Modell aus dem Spiel.

Brunhilde v.2

Riese, Söldner, Nordisch

Nahkampf Reichweite

Arkana Ausweichen

4

2"

0

+2

Von Riesen geschmiedete Klingen: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *schneidenden* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 2.

Bodyguard: Wenn ein *Adliges* Modell innerhalb von 4" Schaden erleidet, kann dieses Modell den kompletten Schaden übernehmen.

Loyalität: Führt dieser Charakter einen Schritt als Reaktion aus, kann er 3" direkt auf den nächsten befreundeten *Adeligen* zubewegt werden.

Epische Ballade der Riesenhelden! (1) 6" Radius – Einmal pro Runde. Andere *Riesen* innerhalb des Radius erhalten +1 Energie.

Einziger Stil auf **Oberhau**.

Base:
40mm



Zebrochener Schwurstein

Verbesserung von **Oberhau**

Schadensart:

Schneidend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

⊖

Oberhau

0

Stoß

0

Mittelhau

3

Unterhau

3

Untere Deckung

2

Schlussphase: Wird dieser Charakter erschlagen erleiden alle Spielfiguren innerhalb 8", außer befreundeten *Riesen* und *Adelige*, 1 Wunde. Andere befreundete *Riesen* und *Adelige* innerhalb von 8" frischen alle Wunden wieder auf.

Boulder v.3

Troll

Nahkampf Reichweite

2

2"

Arkana Ausweichen

3

+2

Zähe Haut: Reduziere jeden erlittenen Schaden um 1.

Granit Fäuste: Wenn dieser Charakter *stumpfen* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 2.

Verkalken: Spielfiguren in Nahkampfreichweite generieren in der Auffrischungsphase 1 Energie weniger.

Lied der Steine (1) 6"

Diese Fähigkeit wird nicht durch Deckung beeinflusst.

X: Verringere die *Tiefe* eines Moonstones um X bis zu zu einem minimum von 1.

Katastrophe: Die widerstehende Spieler:in setzt die *Tiefe* auf einen beliebigen Wert.

Einziger Stil auf *Stoß*



Base:

40mm



Erdrückende Umarmung

Verbesserung von *Stoß*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

2

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

2

Unterhau

2

Untere Deckung

2

Dieser Angriff verursacht \otimes Schaden gegen Ziele die weiter als 1" weg sind.

Schlussphase: Erleidet die gegnerische Spielfigur Wunden durch diese Attacke, muss sie die Hälfte (aufgerundet) der verbliebenen Energie abgeben.

Bristlenose v.2

Troll

Nahkampf Reichweite

3

2"

Arkana Ausweichen

3

+2

Amphibisch: Dieser Charakter kann ohne Abzüge über Wasser-Gelände *sprinten* und erhält +2 Energie in der Auffrischungsphase, wenn sich ein Teil der Base in Kontakt mit Wasser befindet.

Rasiermesserscharfe Klauen: Wenn dieser Charakter *stumpfen* oder *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 1. Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 3.

Schuppige Haut: Reduziere nicht-*stumpfen* Schaden um 1.

Erbrechen (2) 4"

X: Das Ziel erleidet X+1 *magischen* Schaden.

Katastrophe: Dieses Charakter erleidet 3 Wunden.

Einziger Stil auf **Unterhau**.



Base:

40mm



Unstillbarer Hunger

Verbesserung von **Unterhau**

Schadensart:

Magisch

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

2

Oberhau

3

Stoß

3

Mittelhau

2

Unterhau

1

Untere Deckung

⊗

Schlussphase: Wurde die gegnerische Spielfigur erschlagen und dieser Charakter nicht, frische alle Wunden und Energie wieder auf.

Ribald

Goblin, Troll

Nahkampf

Reichweite

2

2"

Arkana

Ausweichen

3

+2

Langsam: Sprinten ist auf 2" reduziert.

Eiserne Knöchel: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *schneidenden* Nahkampfschaden verursacht, reduziere den Schaden auf ☉. Verursacht er *stumpfen* Nahkampfschaden erhöhe ihn um 2.

Zusammengewürfelte Rüstung: Reduziere jeden nicht-magischen Schaden um 1.

Feuer die Kanone! (2) 8"

☒

Das Ziel erleidet 3X-1 *stumpfen* Schaden und wird X" auf direktem Weg wegbewegt.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 3 Wunden. Alle Spielfiguren innerhalb von 2" erleiden 3 *magischen* Schaden und werden 1" auf direktem Weg wegbewegt.

Einzigerartiger Stil auf *Obere Deckung*

♥

●

○

○

○

○

○

○

○

○

Base:

40mm

Nahkampf Reichweite

2

2”

Arkana Ausweichen

3

+2

Eiserne Knöchel: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *schneidenden* Nahkampfschaden verursacht, reduziere den Schaden auf \ominus . Verursacht er *stumpfen* Nahkampfschaden erhöhe ihn um 2.

Zusammengewürfelte Rüstung: Reduziere jeden nicht-*magischen* Schaden um 1.

Feuer die Kanone! (2) 8"

X: Das Ziel erleidet $3X-1$ *stumpfen* Schaden und wird X'' auf direktem Weg wegbewegt.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 3 Wunden. Alle Spielfiguren innerhalb von 2" erleiden 3 *magischen* Schaden und werden 1" auf direktem Weg wegbewegt.

Einzigartiger Stil auf *Obere Deckung*



Base:

40mm

Verbesserung von *Obere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase Dieses Modell erleidet 3 Wunden. Alle Spielfiguren innerhalb von 2" erleiden 3 *magischen* Schaden und werden 1" auf direktem Weg wegbewegt.

Knoll

Troll, Zauberer

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
2	3"	4	+2

Zäh wie Leder: Zu Beginn der Auffrischungsphase füllt der Charakter 2 Wunden wieder auf.

Einsiedler: In der Auffrischungsphase erhält Knoll +1 Energie, sofern sich kein anderes Modell innerhalb von 3" befindet.

Alter Stab: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *stumpfen* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um +1.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frischt X+1 Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Troll-Heilmittel (3) 8" - einmal pro Zug.

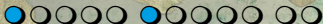
X: Ziel frischt 3X - 1 Wunden auf.

X: Ziel Troll erhält [**Zäh wie Leder:** In der Auffrischungsphase füllt der Charakter 2 Wds wieder auf.], bis zum Ende des Spiels.

X: Ziel erleidet X Wunden und erhält dann +1 Energie.

Katastrophe: Das Ziel erleidet 2 Wunden und verliert 1 Energie.

Einziger Stil auf **Stoß**.



Base:

40mm

Hau ab!

Verbesserung von **Stoß**

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Schlussphase: Bewege die gegnerische Spielfigur 1" von Knoll weg.

Hoff

Faun, Soldat

Nahkampf Reichweite

4

2"

Arkana Ausweichen

4

0

Spaltaxt: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht reduziere den Schaden auf ☉. Verursacht er *stumpfen* Schaden erhöhe ihn um 2.

Guerilla Taktiker: Andere befreundete *Faune* innerhalb von 6" erhalten +1 Nahkampfwert und **[Flink:** Wenn ein Schritt als Reaktion ausgeführt wird, während das Modell gebunden ist, bewege es 2" anstatt der üblichen 1". *Einmal pro Runde*].

Wütender Angriff (1) 4"

Bewege das Modell 3" direkt auf einen Gegner zu. Ist die nächste Aktion dieses Modelles ein Nahkampfangriff auf den gleichen Gegner, addiere 1 Schaden.

Jagdhorn (1) 8" – Einmal pro Runde

Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.

✗: Bewege einen befreundeten *Faun* X+1".

Katastrophe: Das Ziel wird vom verteidigenden Spieler 3" bewegt.

Einziger Stil auf **Oberhau**



Base:

30mm

Kopfstoß

Verbesserung von **Oberhau**

Schadensart:
Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

0

Oberhau

1

Stoß

1

Mittelhau

1

Unterhau

1

Untere Deckung

1

Dieses Manöver verursacht ☉ Schaden gegen Spielfiguren die weiter als 1" entfernt sind.

Schlussphase: Bewege das gegnerische Modell 1" auf direktem Wege weg.

Jayda

Faun, Soldat

Nahkampf Reichweite

4

1''

Arkana Ausweichen

4

-1

Dolch: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1.

Flink: Wenn ein Schritt als Reaktion ausgeführt wird, während das Modell gebunden ist, bewege es 2'' anstatt der üblichen 1''. *Einmal pro Runde*

Sicherer Tritt: Dieser Charakter kann über Wasserflächen und Wäldchen *sprinten* und muss 1 Energie weniger für *Überqueren* abgeben.

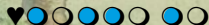
Bogenschießen (3) 10''

Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist

✖: Das Ziel erleidet X+1 *stechenden* Schaden.

Katastrophe: Diese Fähigkeit kann für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden.

Einzigartiger Stil auf **Oberhau**



Base:

30mm

Gnadenschuss

Verbesserung von **Oberhau**

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

⊙

Oberhau

0

Stoß

0

Mittelhau

3

Unterhau

3

Untere Deckung

2

Dieses Manöver teilt +2 Schaden aus wenn der Gegner 4 oder weniger verbliebene Wunden hat.

Schlussphase: Wurde das gegnerische Modell erschlagen, erhält dieser Charakter +1 Energie.

Mr Toodles

Faun, Kleriker

Nahkampf Reichweite

2

1"

Arkana Ausweichen

5

0

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frisst X+1 Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Schlaflied (1) 6" – *Einmal pro Runde*

2 oder **2**: Ziel muss die Hälfte seiner verbliebenen Energie (aufgerundet) abgeben und füllt dann 2 Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Verdorbenes Elixier (1) 1" – *Einmal pro Runde*

X: Ziel wird X" auf direktem Wege weg bewegt.

X: Ziel erhält X-1 Energie

X: Ziel erleidet X Wunden

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Einzigartiger Stil auf *Untere Deckung*



Base:
30mm

Panik und Flucht

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Bewege diese Spielfigur 3" auf direktem Wege vom Gegner weg. Gib alle Energie dieses Charakters ab.

Eric, der Erleuchtete

Mensch, Tier, Kultist

Nahkampf	Reichweite	Arkana	Ausweichen
4	2"	3	+1

Verzauberter Speer: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden austeilt, erhöhe diesen Schaden um +2. Wann immer dieser Charakter *stechenden* Schaden austeilt, darf er diesen durch magischen Schaden ersetzen.

Waldtier: Dieser Charakter darf über Waldgelände sprinten und erhält +1 Energie während der Auffrischungsphase, wenn sich ein Teil der Spielfigur innerhalb eines Waldstücks befindet.

Leshavit's Schild: Falls dieser Charakter Schaden erleidet, kannst du den Schaden auf ☉ reduzieren. *Einmal pro Spiel.* ☉

Verzauberter Klingensturm (2) 6"

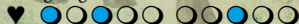
Kann nicht durch Ausweichen oder Deckung modifiziert werden und kann nur benutzt werden, wenn Eric Verzauberter Speer besitzt.

X: Ziel erleidet X+1 stechenden Schaden. Nach dieser Aktion verliert Eric die Fähigkeit Verzauberter Speer bis zum Ende des Zuges.

X: Dieser Charakter kann 2 Energie abwerfen. Dadurch erleiden alle anderen Modelle innerhalb von 4" X+1 stechenden Schaden und werden X" direkt von Eric wegbewegt. Danach verliert er die Fähigkeit Verzauberter Speer bis zum Ende des Spiels. ☉

Katastrophe: Sollte Eric den Verzauberter Speer besitzen erhält das Ziel diese Fähigkeit. Diese Effekte enden am Ende der Runde.

Einziger Stil auf Mittelhau.



Base:
40mm

Schwingendes Geweih

Verbesserung für Mittelhau

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

0

Oberhau

3

Stoß

0

Mittelhau

1

Unterhau

2

Untere Deckung

1

Schlussphase: Bewege das gegnerische Modell 1".

Bruder Daniel

Mensch, Kulist, Kleriker

Nahkampf Reichweite

2

2"

Arkana Ausweichen

4

0

Ein bisschen Nervig: Du kannst einen Mitspieler dazu zwingen den Würfelwurf für die Initiative zu wiederholen. *Einmal pro Spiel*

Sieh dir dieses Schätzchen an: Wenn dieser Charakter einen Moonstone in der Auffrischungsphase besitzt, kannst du einem befreundeten Modell in 6" +1 Energie geben.

Verteilt die Plakate (2) 6" Radius – Einmal pro Runde
Bewege alle befreundeten Modelle im Radius bis zu 2". Dieser Charakter kann dann keine *Sprint* oder *Schritt* Bewegung für den Rest der Runde durchführen

Glocke läuten (2) 4" Radius

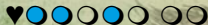
X: Alle befreundeten Spielfiguren im Radius füllen X Wunden auf.
Katastrophe: Alle Spielfiguren im Radius erleiden 1 Wunde.

Das Ende naht! (4) 2

X: Wähle eine Spielfigur innerhalb von 3X" und platziere sie irgendwo auf dem Spielfeld innerhalb von 3" einer anderen Spielfigur.

Katastrophe: Der kontrollierende Spieler dieses Charakters wählt: der Charakter erleidet 4 Wunden oder wird aus dem Spiel entfernt.

Einziger Stil auf Mittelhau



Base:

30mm

Wumms!

Verbesserung von *Mittelhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

⊗

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

1

Unterhau

2

Untere Deckung

⊗

Schlussphase: Das gegnerische Modell erhält -1 Nahkampfwert bis zum Ende der Runde.

Kavanagh, der Jongleur v.2

Gnom, Kultist

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana Ausweichen

4

0

Purzelbaum (2): Bewege die Spielfigur 2" und modifiziere den Ausweichenwert um -2 bis zum Ende der Runde.

Schwarzer Humor (0) 6" – *Einmal pro Runde*

Eine befreundete Spielfigur in Reichweite erleidet 2 Wunden und erhält +1 Energie.

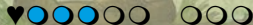
Schicksalsjongleur (4)

Erhalte 2 Energie. Ziehe die oberen 3 Karten des Arkana Decks, sieh sie dir an und lege verdeckt: eine oben auf das Arkana Deck, eine unter das Arkana Deck und eine neben diesen Charakter. Zu jederzeit darfst du diese Karte zu deinen gezogenen Arkanakarte hinzunehmen. Wenn du dies machst, mische die Karte danach wieder in das Arkana Deck, ebenso wenn dieser Charakter erschlagen wurde.

Butterfinger (2) 6"

3 3 oder **3 3**: Das Ziel verliert 1 getragenen Moonstone. Platziere ihn in Basenkontakt in einer Tiefe von 1. Katastrophe: Dieser Charakter verliert alle Energie.

Einzigartiger Stil auf **Unterhau**



Base:

30mm

Verschwundene Bälle Trick

Verbesserung von **Unterhau**

Schadensart:
Stumpf

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen

2

1

1

2

1

⊗

Schlussphase: Die gegnerische Spielfigur gibt, wenn möglich, 1 Energie ab. Eine befreundete Spielfigur in 6" erhält +1 Energie.

Kalista, Leshavult Priesterin v.2

Mensch, Kultist, Kleriker

<u>Nahkampf</u>	<u>Reichweite</u>	<u>Arkana</u>	<u>Ausweichen</u>
3	1"	5	0

Dolch: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1.

Freuden des Wandels: Wenn ein andere Charakter erschlagen wird, erhält dieser Charakter +1 Energie.

Konduktor: Andere befreundete *Kultisten* und *Geister* innerhalb 4" erhalten +1 Arkanawert.

Spasmen (4) 3" Radius – Einmal pro Spiel. ○
Jedes andere Modell innerhalb von 3" erleidet 4 *magischen* Schaden und wird 3" auf direktem Wege weg bewegt.

Leshavits Liebkosung (3) 8"

✖: Ziel füllt X+1 Wunden wieder auf und erhält [**Schutz:** Das erste Mal wenn dieser Charakter Schaden erleidet reduziere diesen auf ○] bis zum Ende der Runde.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden. Danach erleiden alle anderen Modelle in 6" 1 Wunde.

Einzigerartiger Stil auf *Untere Deckung*



Base:
30mm

Schlüpf in die Schatten

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Platziere diese Spielfigur irgendwo innerhalb von 4".

Loubard

Riese, Kultist

Nahkampf Reichweite

3 3"

Arkana Ausweichen

3 +2

Blinder Glaube: Dieser Charakter kann keine *Sprinten* oder *Ernten* Aktion ausführen, solange sich nicht mindestens ein befreundetes Modell innerhalb von 4" befindet.

Weihrauchschwenker: Wenn dieser Charakter *stumpfen* Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um 2.

Vorhersehbarer Kämpfer: Während eines Nahkampfes, bevor die Spieler ihre Karten gewählt haben, musst du deine Hand dem Gegner zeigen.

Rechtschaffende Wut (3) – Einmal pro Runde

Dieser Charakter erhält +3 Energie, +1 Nahkampfwert, +1 Arkanawert und +1 Schaden bis zum Ende der Runde.

Ran ziehen (1) 3"

2, 2 oder 2" Bewege das Ziel 2" auf direktem Wege auf diesen Charakter zu.

Katastrophe: Dieses Modell erhält 3 Wunden. Wurde dieser Charakter nicht erschlagen werden alle Modelle innerhalb 3" auf direktem Wege um 2" auf ihn zu bewegt.

Einziger Stil auf *Mittelhau*.

Base:
40mm



Umschlingen

Verbesserung von *Mittelhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

⊗

Oberhau

2

Stoß

0

Mittelhau

0

Unterhau

2

Untere Deckung

⊗

Ist der Gegner innerhalb von 1" kann dieser keine Schlussphasen Effekte spielen.

Schlussphase: Ist der Gegner innerhalb von 1" erleidet dieser 2 Wunden, verliert 2 Energie und erhält -2 Nahkampfwert bis zum Ende der Runde.

Boris, der Kaninchenbeschwörer

Faun, Zauberer

Nahkampf Reichweite

2

2''

Arkana Ausweichen

4

0

Herden Meister: Dieser Charakter erhält +1 Energie in der Auffrischungsphase für jedes *Killer-Karnickel* im Spiel.

Hirtenstab: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf 0. Verursacht er *stumpfen* Schaden erhöhe ihn um 1.

Beschwöre ein Killer-Karnickel (3)

2 **2** oder **2**: Platziere ein befreundetes *Killer-Karnickel* in Basenkontakt mit diesem Charakter.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Beschwöre einen Hasenbock (5)

Nur mögliche wenn sich kein befreundeter Hasenbock im Spiel befindet.

3 **3** oder **3**: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden. Platziere ein befreundeten *Hasenbock* in Basenkontakt mit diesem Charakter. Er hat keine Energie, zählt aber ab sofort als normaler Charakter in deiner Truppe und kann aktiviert werden.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden. Platziere ein befreundetes *Killer-Karnickel* in Basenkontakt.

Einzigartiger Stil auf *Stoß*



Base:

30mm

Rammeler Rumppler

Verbesserung von *Stoß*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

0

Oberhau

1

Stoß

1

Mittelhau

0

Unterhau

1

Untere Deckung

1

Dieses Manöver teilt +1 Schaden für jedes *Tier* innerhalb von 4" aus.

Killer Karnickel v.2

Tier

Nahkampf Reichweite

2

1''

Arkana Ausweichen

0

-1

Knecht [Boris, der Kaninchenbeschwörer]: Dieser Charakter kann nur durch den benannten befreundeten Charakter auf das Spielfeld beschworen werden. Er aktiviert nie und kann keine Energie erhalten. Dafür kann es während der Aktivierung des benannten befreundeten Charakters Aktionen ausführen, inklusive Sprinten. Energiekosten werden vom benannten befreundeten Charakter abgelegt. Gilt auch für *Reaktionen* und *Draufanlegen*.

Zurück in den Bau: Du kannst bis zu 3 Killer-Karnickel im Spiel haben. Beschwörst du ein viertes, musst du ein befreundetes vom Spielfeld entfernen. Wird *Boris, der Kaninchenbeschwörer* erschlagen gilt auch dieser Charakter als erschlagen.

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Rasiermesserscharfe Hasenzähne: Spielt dieser Charakter einen Unterhau, erhöhe den Schaden um 2.

Hüppeldi: Du kannst dich frei über Hindernisse während einer *Sprinten* Aktion bewegen, solange die Base am Ende der

Bewegung nicht überlappt.



Base:

30mm

Kein einzigartiger Stil

Killer Karnickel v.2

Tier

Nahkampf Reichweite

2

1''

Arkana Ausweichen

0

-1

Knecht [Boris, der Kaninchenbeschwörer]: Dieser Charakter kann nur durch den benannten befreundeten Charakter auf das Spielfeld beschworen werden. Er aktiviert nie und kann keine Energie erhalten. Dafür kann es während der Aktivierung des benannten befreundeten Charakters Aktionen ausführen, inklusive Sprinten. Energiekosten werden vom benannten befreundeten Charakter abgelegt. Gilt auch für *Reaktionen* und *Draufanlegen*.

Zurück in den Bau: Du kannst bis zu 3 Killer-Karnickel im Spiel haben. Beschwörst du ein viertes, muss du ein befreundetes vom Spielfeld entfernen. Wird *Boris, der Kaninchenbeschwörer* erschlagen gilt auch dieser Charakter als erschlagen.

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Rasiermesserscharfe Hasenzähne: Spielt dieser Charakter einen Unterhau, erhöhe den Schaden um 2.

Hüppeldi: Du kannst dich frei über Hindernisse während einer *Sprinten* Aktion bewegen, solange die Base am Ende der Bewegung nicht überlappt.



Base:

30mm

Kein einzigartiger Stil

Killer Karnickel v.2

Tier

Nahkampf Reichweite

2

1''

Arkana Ausweichen

0

-1

Knecht [Boris, der Kaninchenbeschwörer]: Dieser Charakter kann nur durch den benannten befreundeten Charakter auf das Spielfeld beschworen werden. Er aktiviert nie und kann keine Energie erhalten. Dafür kann es während der Aktivierung des benannten befreundeten Charakters Aktionen ausführen, inklusive Sprinten. Energiekosten werden vom benannten befreundeten Charakter abgelegt. Gilt auch für *Reaktionen* und *Draufanlegen*.

Zurück in den Bau: Du kannst bis zu 3 Killer-Karnickel im Spiel haben. Beschwörst du ein viertes, muss du ein befreundetes vom Spielfeld entfernen. Wird *Boris, der Kaninchenbeschwörer* erschlagen gilt auch dieser Charakter als erschlagen.

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Rasiermesserscharfe Hasenzähne: Spielt dieser Charakter einen Unterhau, erhöhe den Schaden um 2.

Hüppeldi: Du kannst dich frei über Hindernisse während einer *Sprinten* Aktion bewegen, solange die Base am Ende der Bewegung nicht überlappt.



Base:

30mm

Kein einzigartiger Stil

Zonya, Morgendämmerungshexe

Geist

Nahkampf Reichweite / Arkana Ausweichen

4

1"

2

-1

Verbindung zum Hier und Jetzt: Wenn eine befreundete *Antonia, Mittagshexe* im Spiel ist, erhält dieser Charakter +1 Energie in der Auffrischungsphase.

Bezaubernd: Von diesem Charakter gebundene Modelle müssen 1 Energie abgeben, bevor sie eine *Sprint*, *Schritt* oder *Reaktion* Aktion ausführen können.

Flink: Wenn ein *Schritt* als Reaktion ausgeführt wird, während das Modell gebunden ist, bewege es 2" anstatt der üblichen 1".
Einmal pro Runde

Visionen der Zukunft (2) 8" – *Einmal pro Runde*
Ein anderes befreundetes Modell erleidet eine aufgedruckte Katastrophe seiner Charakterkarte. Wenn ein Ziel benötigt wird, wähle ein der Fähigkeit entsprechendes Ziel.

Gewalttätiger Impuls (1)

X: Nahkampfschaden dieses Charakters wird um +X bis zum Ende der Runde erhöht.

Katastrophe: Alle Charaktere innerhalb von 4" erhöhen ihren Schaden um +1 bis zum Ende der Runde.

Einziger Stil auf Obere Deckung



Base:

30mm

Verrat

Verbesserung von *Obere Deckung*

Schadensart:

Stumpf, schneidend oder stechend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

2

Oberhau

1

Stoß

1

Mittelhau

2

Unterhau

1

Untere Deckung

⊗

Schlussphase: Bewege diese Spielfigur 1" auf eine gegnerische Spielfigur zu.

Antonia, Mittagshexe v.2

Geist

Nahkampf Reichweite / Arkana Ausweichen

3

1"

4

0

Verbindung mit der Vergangenheit: Wenn eine befreundete *Danica, Abenddämmerungshexe* im Spiel ist, erhält dieser Charakter +1 Arkanawert.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frischt X+1 Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Kandierte Äpfel (3) 8"

X: Bewege ein Ziel 2X" auf direktem Wege auf diesen Charakter zu. Ist das Ziel danach innerhalb von 2" erleidet es 4 Wunden.

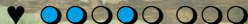
Katastrophe: Alle Spielfiguren innerhalb von 4" erleiden 2 *magischen* Schaden.

Visionen der Gegenwart (3) 6"

3 oder **3:** Ziel erleidet Wunden in Höhe seiner bereits erlittenen Wunden.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet Wunden in Höhe der bereits erlittenen Wunden.

Einzigerartiger Stil auf **Oberhau**



Base:

30mm

Täuschung

Verbesserung von **Oberhau**

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Austeilen

Reduziere erlittenen Schaden um -2.

Danica, Abenddämmerungshexe

Geist

Nahkampf Reichweite

2

1"

Arkana Ausweichen

5

0

Verbindung in die Zukunft: Wenn eine befreundete Zorya, Morgendämmerungshexe im Spiel ist, frischt dieser Charakter 2 Wunden in der Auffrischungsphase auf.

Spiel mit dem Schicksal (3) – Einmal pro Spiel ○.

Ziehe 3 Karten vom Arkana Deck für jeden Geist im Spiel. Du kannst bis zu 3 Karten neben diesen Charakter legen. Für jede behaltene Karte erleidet der Charakter 2 Wunden.

Übriggebliebene Karten werden in das Arkana Deck eingemischt. Wird der Charakter erschlagen werden die abgelegten Karten wieder in das Arkana Deck gemischt.

Marionettenspieler (2) 6"

2 oder **2**: Ziel erhält [Marionette: Wenn Dancia, Abenddämmerungshexe aktiv, in 8" und Sichtlinie ist, kann Sie 1 Energie abgeben um diesen Charakter Aktionen, ausgenommen Sprint, ausführen zu lassen] bis zum Ende der Runde. Das Ziel zählt als befreundet während der Aktion.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 4 Wunden. Das Ziel erhält +2 Energie.

Visionen der Vergangenheit (2) 6"

3 oder **3**: Ziel frischt alle Wunden und Energie wieder auf. Katastrophe: Alle Spielfiguren innerhalb von 4" erleiden 2 Wunden und erhalten +1 Energie.

Einziger Stil auf Stoß



Base:

30mm

Illusionen

Verbesserung von Stoß

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Reduziere erlittenen Schaden auf ○.

Schlussphase: Tausche den Platz mit einem befreundeten Geist in 8".

Chubs

Faun

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana Ausweichen

3

-1

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Erregen (3) 6"

Ziel *Faun* oder *Tier* erhält +2 Energie.

Irreführung (4) 6"

Bewege eine gegnerische Spielfigur 3".

Bogenschießen (3) 10"

X: Ziel erleidet X+1 *stechenden* Schaden.

Katastrophe: Die Fähigkeit kann in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

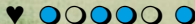
Kann nicht ausgeführt werden wenn das Modell gebunden ist.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frischt X+1 Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden

Einziger Stil auf *Untere Deckung*



Base:

30mm

Liebestrank

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung



Oberhau



Stoß



Mittelhau



Unterhau



Untere Deckung



Reduziere erlitten Schaden um -1.

Schlussphase: Wähle einen befreundeten Charakter. Bewege die gegnerische Spielfigur 3" auf diesen Charakter zu. Die gegnerische Spielfigur kann diesen Charakter nicht als Ziel einer Aktion bis zum Ende der Runde auswählen.

Wendigo

Faun, Geist

Nahkampf Reichweite

4

1"

Arkana Ausweichen

0

0

Reißende Klauen: Wenn dieser Charakter Nahkampfschaden verursacht, erhöhe den Schaden um 1. Jeder verursachte Nahkampfschaden gilt als *magisch*.

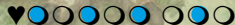
Sicherer Tritt: Dieser Charakter kann über Wasserflächen und Wäldchen *sprinten* und muss 1 Energie weniger für *Überqueren* abgeben.

Ziemlich Angsteinflößend: Immer wenn ein *nicht-Troll* oder *nicht-Riese* zum ersten Mal in dieser Runde, seine Bewegung in Reichweite dieses Charakters beendet muss dieser 1 Energie abgeben.

Gedankenkontrolle (3) 6"

Ein Ziel führt sofort eine für es zulässige Aktion mit Energiekosten (1) aus. Die Aktion wird von dir kontrolliert, auch von gegnerischen Modellen. (Das Ziel zählt als befreundet während der Aktion)

Einzigerartiger Stil auf **Unterhau**



Base:

40mm

Unstillbarer Hunger

Verbesserung von **Unterhau**

Schadensart:

Magisch

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

2

Oberhau

3

Stoß

3

Mittelhau

2

Unterhau

1

Untere Deckung

⊖

Schlussphase: Wurde die gegnerische Spielfigur erschlagen und dieser Charakter nicht, frische alle Wunden und Energie wieder auf.

Gloom v.2

Faun, Zauberer

Nahkampf Reichweite

2

2"

Arkana Ausweichen

4

0

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Langsam: Sprinten ist auf 2" reduziert.

Knorriger Stab: Wenn dieser Charakter *stechenden* oder *schneidenden* Schaden verursacht, reduziere den Schaden auf 0. Verursacht er *stumpfen* Schaden erhöhe ihn um 1.

Flüster mit den wilden Tieren (2) 8"

Bewege ein *Tier* bis zu 3".

Schattenlauf (2)

X: Platziere diese Spielfigur irgendwo innerhalb von 2X".

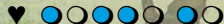
Katastrophe: Die Gegner:in darf dieses Spielfigur innerhalb von 6" platzieren.

Erdrückende Dunkeheit (3) 6"

X: Ziel erleidet X+1 *magischen* Schaden und -1 Ausweichen bis zum Ende der Runde.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 1 Wunde und das Ziel erhält Ausweichen -2 bis zum Ende der Runde.

Einzigtartiger Stil auf *Untere Deckung*.



Base:

30mm

In die Schatten schlüpfen

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Platziere die Spielfigur innerhalb von 4".

Hasenbock v.2

Tier

Nahkampf Reichweite

3

2"

Arkana

Ausweichen

0

+1

Rasiermesserscharfes Geweih: Wenn dieser Charakter *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 2.

Buddel Krallen: Die erste *Ernten* Aktion dieses Charakters reduziert die *Tiefe* um 2, anstatt 1.

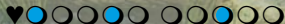
Fluffig: Reduziere erlittenen *stumpfen* Schaden um 1.

Hüppeldi: Du kannst dich frei über Hindernisse während einer *Sprinten* Aktion bewegen, solange die Base am Ende der Bewegung nicht überlappt.

Hop (2) – Einmal pro Runde.

Bewege diese Spielfigur 4". Du kannst dich dabei frei über Hindernisse und andere Spielfiguren bewegen, solange die Base am Ende der Bewegung nicht überlappt.

Einziger Stil auf **Unterhau**



Base:

40mm

Durchbohren

Verbesserung von **Unterhau**

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

2

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

1

Unterhau

2

Untere Deckung

0

Dieser Angriff verursacht ☉ Schaden gegen Spielfiguren die weiter als 1" entfernt sind.

Schlussphase: Bewege die gegnerische Spielfigur 1".

Der Wiedergänger

Mensch, Adelig, Geist

Nahkampf Reichweite

3

1"

Arkana

Ausweichen

4

0

Unsterblich: Immer wenn der Charakter erschlagen wäre, fülle alle Wunden wieder auf.

Alles schon mal gesehen: Wenn dieser Charakter an einem Nahkampf beteiligt ist muss der Gegner vor Auswahl der Karten seine Hand zeigen.

Visionen der Zukunft (2) 8" – *Einmal pro Runde*
Ein anderes befreundetes Modell erleidet eine aufgedruckte Katastrophe seiner Charakterkarte. Wähle ein der Fähigkeit entsprechendes Ziel.

Ewige Kälte (2) 6"

X: Ziel erleidet X magischen Schaden und erhält **Langsam** bis zum Ende der Runde.

Katastrophe: Dieser Charakter füllt 1 Wunde wieder und das Ziel füllt 2 Wunden wieder auf.

Einzigerartiger Stil auf **Stoß**.



Base:
30mm

Schicksal Erfüllt

Verbesserung von **Stoß**

Schadensart:

Stechend

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

1

Oberhau

3

Stoß

4

Mittelhau

⊙

Unterhau

3

Untere Deckung

2

Schlussphase: Wurde die gegnerische Spielfigur erschlagen entferne diesen Charakter aus dem Spiel.

Das Biest

Mensch, Adelig, Tier

Nahkampf Reichweite

5

2"

Arkana

Ausweichen

0

+1

Rasiermesserscharfe Krallen: Wenn dieser Charakter *schneidenden* Schaden verursacht erhöhe ihn um 2. Wenn dieser Charakter *stumpfen* oder *stechenden* Schaden verursacht, erhöhe ihn um 1.

Erwecke das Biest: Wenn dieser Charakter das erste mal in einer Runde als Ziel einer Nahkampf oder Arkana-Aktion ausgewählt wurde, fülle eine Wunde wieder auf und erhalte 2 Energie.

Ziemlich Angsteinflößend: Immer wenn ein nicht-Troll oder nicht-Riese zum ersten Mal in dieser Runde, seine Bewegung in Reichweite dieses Charakters beendet, muss dieser 1 Energie abgeben.

Einschüchtern (1) 4"

Ziel *Mensch* oder *Goblin* erhält Arkana -2 und

[**Vorhersehbarer Kämpfer:** Während der Kampfphase, bevor die Spieler:innen ihre Kampfkarten auswählen, muss die Spieler:in ihre Kartenhand offen zeigen.] bis zum Ende der Runde.

Einzigtartiger Stil auf **Obere Deckung**



Base:

30mm

Brüllen

Verbesserung von **Obere Deckung**

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Bewege die gegnerische Spielfigur 2" auf direktem Wege weg.

Anya Bartol

Mensch, Adelig

Nahkampf Reichweite

2

1"

Arkana Ausweichen

4

-1

Schwächling: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 1. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Unschuldiges Aussehen: Gegnerische Modelle müssen 1 Energie ablegen um dieses Modell als Ziel auszuwählen.

Flink: Wenn ein Schritt als Reaktion ausgeführt wird, während das Modell gebunden ist, bewege es 2" anstatt der üblichen 1". *Einmal pro Runde*

Halskette ablegen (4)

Dieser Charakter wird aus dem Spiel entfernt und durch *Striga Anya* ersetzt. *Striga Anya* erhält +2 Energie und übernimmt alle Moonstones im Besitz und alle Wunden von *Anya Bartol*.

Heilen (2) 8"

X: Ziel frischt X+1 Wunden wieder auf.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 3 Wunden.

Einzigtartiger Stil auf **Obere Deckung**



Base:

30mm

Kontrolle verlieren

Verbesserung von **Obere Deckung**

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Wurde dieser Charakter nicht erschlagen, wird er aus dem Spiel entfernt und durch *Striga Anya* ersetzt. *Striga Anya* übernimmt alle Energie, alle Moonstones im Besitz und alle Wunden von *Anya Bartol*.

Striga Anya

Geist

Nahkampf Reichweite

5

1"

Arkana

Ausweichen

0

+1

Beschworenes Geschöpf: Dieser Charakter kann nicht für eine Truppe ausgewählt werden.

Übernatürliche Stärke: Erhöhe jeden Nahkampfschaden um 2. Jeder verursachte Nahkampfschaden zählt als *magisch*, unabhängig der aufgeführten Schadensart.

Blutsauger: Wurde diese Runde ein Model von diesem Charakter im Nahkampf erschlagen, erhält dieser Charakter +3 Energie.

Halskette anlegen (4)

Dieser Charakter wird aus dem Spiel entfernt und durch Anya Bartol ersetzt. Anya Bartol erhält +2 Energie und übernimmt alle Moonstones im Besitz und alle Wunden von Striga Anya.

Einzigartige Stil auf *Untere Deckung*



Base:

30mm

Kontrolle gewinnen

Verbesserung von *Untere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Wurde dieser Charakter nicht erschlagen, wird er aus dem Spiel entfernt und durch Anya Bartol ersetzt. Anya Bartol übernimmt alle Energie, alle Moonstones im Besitz und alle Wunden von Striga Anya.

Klaus

Faun, Kultist

Nahkampf Reichweite

3

2''

Arkana Ausweichen

0

0

Flegel: Wenn dieser Charakter *schneidenden* oder *stechenden* Schaden verursacht reduziere ihn auf 0. Verursacht dieser Charakter *stumpfen* Schaden erhöhe ihn um 2. Spielt dieser Charakter eine *Obere* oder *Untere Deckung* diese Runde, erleidet dieser Charakter 2 Wunden in der Schlussphase.

Angestachelt: Dieser Charakter erhält Nahkampf +1 für jeden befreundeten Kultisten in 6'.

Beschützt [Raegan, Leshavult Priesterin]: Ist der genannte befreundete Charakter im Spiel, erhält dieser Charakter [Schutz: Das erste mal wenn dieser Charakter Schaden in einer Runde erhält, reduziere ihn auf 0].

Schreihals: Wird dieser Charakter erschlagen, bleibt er bis zum Abschluss der Aktion im Spiel und zieht dann eine Arkanakarte. Ist diese eine Katastrophe wurde der Charakter erschlagen. In jedem anderen Fall bleibt er im Spiel und füllt Wunden in Höhe von X wieder auf, wobei X dem gezogenen Kartenwert entspricht. *Einmal pro Runde.*

Halt mein Bier (4) 4" Radius

Alle Charaktere im Radius erleiden ein Katastrophenergebnis von ihrer Charakterkarte. Die Klaus kontrollierende Spieler:in entscheidet bei mehreren Möglichkeiten welches Katastrophenergebnis und ggf. das Ziel und die Reihenfolge.

Einzigerartiger Stil auf *Mittelhau*



Base:

30mm

Wild um sich Dreschen

Verbesserung von *Mittelhau*

Schadensart:

Stumpf

Gegnerisches Manöver

Austeilen

Obere Deckung

0

Oberhau

2

Stoß

2

Mittelhau

1

Unterhau

1

Untere Deckung

0

Schlussphase Dieser Charakter erleidet 1 Wunde. Zählt nicht als Nahkampfschaden.

Raegan, Lesbavult Priesterin

Faun, Kultist, Kleriker

Nahkampf Reichweite

2

1"

Arkana Ausweichen

5

0

Austreiben: Sobald irgendein Charakter eine Katastrophe erleidet, ziehe nach Abschluss der Aktion eine Arkanakarte. Sieh sie dir an und platziere Sie verdeckt neben deiner Charakterkarte. Du kannst zu jeder Zeit diese Karte deinen gezogenen Arkanakarten hinzufügen. Setzt du die Karte ein oder wird dieser Charakter erschlagen wird die Karte wieder in das Arkanadeck gemischt. Dieser Charakter kann auf diese Weise maximal Karten in Höhe der jeweiligen Spielrunde behalten. Wird eine zusätzliche Karte gezogen, wähle eine und mische die zu vielen Karten zurück in das Arkanadeck.

Saftiges Wachstum (2)

X: Platziere ein Wäldchen mit 50mm Durchmesser innerhalb von 4X". Dieses bleibt bis zum Ende des Spieles.
Katastrophe: Dieses Modell erleidet 2 Wunden.

Malachit Ritual (3) 8"

Ignoriere während des Ausführens passive Fähigkeiten

X: Ziel innerhalb 2" eines Baumes oder Wäldchens erhält X Energie

X: Ziel nicht-Geist füllt X+1 Wunden auf.

X: Ziel erleidet X Wunden. Geister erleiden 1 zusätzliche Wunde.

Katastrophe: Dieses Modell und alle Geister innerhalb 6" erleiden 2 Wunden.

Einzigartiger Stil auf **Untere Deckung**



Base:

30mm

Nebelform

Verbesserung von **Untere Deckung**

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Reduziere erlittenen Schaden um 2.

Gwendoline, Leshavult Priesterin v.2

Fee, Kultist

Nahkampf Reichweite

2

1"

Arkana Ausweichen

5

-2

Feingliedrig: Reduziere jeden ausgeteilten Nahkampfschaden dieses Charakters um 2. *Ernten* Aktion kostet dieses Modell +1 Energie.

Spähen (4)

Ziehe die oberste Karte vom Arkanadeck. Sieh sie dir an und platziere sie verdeckt neben deiner Charakterkarte. Du kannst zu jederzeit diese Karte deinen gezogenen Arkanakarten hinzufügen. Setzt du die Karte ein oder wird dieser Charakter erschlagen wird die Karte wieder in das Arkanadeck gemischt.

Verjüngen (3) 8"

X: Ausgewähltes befreundetes Modell frisst X+1 Wunden auf und darf sich X" bewegen.

Katastrophe: Das Ziel erleidet 2 Wunden.

Ätherische Verlockung (3) 8"

X: Bewege das Ziel X+2" auf direktem Wege auf diesen Charakter zu.

Katastrophe: Dieser Charakter erleidet 2 Wunden.

Einzigartiger Stil auf *Obere Deckung*.



Base:
30mm

Zauber der Traumlichtung

Verbesserung von *Obere Deckung*

Gegnerisches Manöver

Obere Deckung

Oberhau

Stoß

Mittelhau

Unterhau

Untere Deckung

Austeilen



Schlussphase: Die gegnerische Spielfigur kann keinen Nahkampf gegen diesen Charakter bis zum Ende der Runde ausführen.