

HEROSCAPE - Figurentafeln

DRACHEN				Punkte
MIMRING				150
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●
Gattung Drache	Typ Bestie	Wesen Grimmig		
BEW 6	RW 1	AW 4	VW 3	LP 5 Riesig 9 °°
Feuerodem-Spezialangriff: RW 8, AW 4. Von jedem Teil seiner Basen aus kann Mimring andere Figuren in gerader Linie DSL treffen (nach vorne hat der Angriff also 1 Feld Breite, zur Seite 2). Der Angriff betrifft alle Figuren unabhängig von ihrer Höhenebene. Getroffene müssen sich separat verteidigen, beginnend mit der Figur mit der kürzesten Entfernung zu Mimring bis zur Figur mit der weitesten Entfernung. (Der Angreifer darf in diesem Fall also nicht die Reihenfolge der Verteidigungen wählen.) Fliegen: Mimring fliegt gemäß Standardregeln.				
NILFHEIM				185
Art Einzigartiger Held		General Jandar		Zahl ●
Gattung Drache	Typ König	Wesen Grimmig		
BEW 6	RW 1	AW 6	VW 4	LP 6 Riesig 12 °°
Eisodem-Spezialangriff: RW 5, AW 4. Nilfheim kann diesen Angriff dreimal pro Zug auf jeweils unterschiedliche Gegner machen. Fliegen: Nilfheim fliegt gemäß Standardregeln.				
ZELRIG				185
Art Einzigartiger Held		General Einar		Zahl ●
Gattung Drache	Typ Kaiser	Wesen Diszipliniert		
BEW 6	RW 1	AW 4	VW 4	LP 6 Riesig 11 °°
Majestätisches Feuer - Spezialangriff: RW 7, AW 3. Der Angriff betrifft die Zielfigur und alle zu ihr benachbarten Figuren (außer Zelrig selbst). Getroffene müssen sich separat verteidigen, gewöhnliche Gruppenfiguren erhalten dabei -2 VW. Fliegen: Zelrig fliegt gemäß Standardregeln.				
BRAXAS				210
Art Einzigartiger Held		General Vydar		Zahl ●
Gattung Drache	Typ Königin	Wesen Wild		
BEW 6	RW 1	AW 5	VW 3	LP 8 Riesig 13 °°
Giftodem-Spezialangriff: Statt normal anzugreifen, kann Braxas bis zu 3 kleine oder mittlere Gegner in RW 4 KSL auswählen und für jeden von ihnen 1W20 würfeln. Bei 8+ wird der Gegner zerstört, wenn er eine Gruppenfigur ist, bei 17+, wenn er ein Held ist. Fliegen: Braxas fliegt gemäß Standardregeln.				
CHAROS				210
Art Einzigartiger Held		General Ullar		Zahl ●
Gattung Drache	Typ König	Wesen Tapfer		
BEW 5	RW 1	AW 5	VW 5	LP 9 Riesig 9 °°
Gegenschlag: Beim Verteidigen eines normalen Angriffs eines benachbarten Gegners erhält der Gegner pro überzähligen Schild 1 Wunde. Fliegen: Charos fliegt gemäß Standardregeln.				

ELFEN				Punkte
KYNTELA GWYN				20
Art Einzigartiger Held		General Ullar		Zahl ●
Gattung Elf	Typ Magier	Wesen Tapfer		
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 2	LP 2 Mittel 4
Aura des Eichenbaumes: Verbündete, benachbarte Elfen erhalten +1 VW.				
ARKMER				50
Art Einzigartiger Held		General Ullar		Zahl ●
Gattung Elf	Typ Magier	Wesen Trickreich		
BEW 5	RW 5	AW 4	VW 2	LP 3 Mittel 5
Stab des Lerkintin: +1 VW pro verbündeten, benachbarten Elfen. Heißer Empfang: Bewegt sich ein kleiner oder mittlerer Gegner auf ein benachbartes Feld, darf Arkmer 1W20 würfeln. Bei 13+ erhält dieser Gegner 1 Wunde.				
KRIEGERINNEN VON ASHRA				50
Art Gewöhnliche Gruppe		General Ullar		Zahl ●●●
Gattung Elf	Typ Krieger	Wesen Trickreich		
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1 Mittel 4
Flinke Verteidigung: Bei normalen Angriffen benachbarter Gegner verhindert 1 Schild allen Schaden.				
BOGENSCHÜTZEN VON AUBRIEN				70
Art Gewöhnliche Gruppe		General Ullar		Zahl ●●●
Gattung Elf	Typ Schütze	Wesen Präzise		
BEW 5	RW 7	AW 2	VW 2	LP 1 Mittel 4
Kampfrausch: Nach ihrem Zug dürfen die Bogenschützen 1W20 würfeln. Bei 16+ können sie sofort einen weiteren Zug machen und den Kampfrausch solange wiederholen, bis der W20-Wurf mißlingt.				
EMIRROON				80
Art Einzigartiger Held		General Ullar		Zahl ●
Gattung Elf	Typ Magier	Wesen Trickreich		
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 3	LP 5 Mittel 5
Elfenbeschwörung: Zwischen Bewegung und Angriff darf Emirroon 1W20 würfeln und die Anzahl der verbündeten, benachbarten Elfen zum Ergebnis addieren. Bei 5-11 darf Emirroon einen verbündeten, nicht benachbarten Elfen, der sich im Spiel befindet, auf ein freies Feld neben sich stellen, bei 12-17 deren 2, bei 18-20 deren 3. (Gegnerische GA werden dabei ignoriert.)				
CHARDRIS				90
Art Einzigartiger Held		General Ullar		Zahl ●
Gattung Elf	Typ Magier	Wesen Tapfer		
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 2	LP 6 Mittel 5
Feuerstoß-Spezialangriff: RW 6, AW 2 + 1 pro verbündeten Elfenmagier in RW 3 KSL (max. +3 AW). Trefferzonen-Ausnahmen: Stab, Feuerball				
JORHDAWN				100
Art Einzigartiger Held		General Ullar		Zahl ●
Gattung Elf	Typ Magier	Wesen Tapfer		
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 2	LP 6 Mittel 4
Flammenregen-Spezialangriff: RW 7, AW 1 + 1 AW pro Elfenmagier in RW 3 KSL (max. +3 AW). Der Angriff betrifft die Zielfigur und alle zu ihr benachbarten Figuren (außer Jorhdawn selbst). Getroffene müssen sich separat verteidigen. Trefferzonen-Ausnahmen: Stab, Feuerball				
MORSBANE				100
Art Einzigartiger Held		General Ullar		Zahl ●
Gattung Elf	Typ Magier	Wesen Trickreich		
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 2	LP 6 Mittel 5
Stab der Verhandlung: Morsbane erhält zu Spielbeginn 3 schwarze Verhandlungsmarker auf diese Karte. Wenn am Ende seines Zuges noch mind. 1 dieser Marker auf der Karte liegt, darf Morsbane einen einzigartigen Gegner in RW 6 KSL auswählen und 1W20 würfeln. Bei 16-19 erhält die Karte der Figur 1 Verhandlungsmarker, der ihre Spezialkräfte (außer den Spezialangriffen) in diesem Spiel blockiert, bei 20 wird die Figur zerstört.				

SYVARRIS					Punkte 100
Art Einzigtiger Held		General Ullar			Zahl ●
Gattung Elf		Typ Schütze		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 9	AW 3	VW 2	LP 4	Mittel 5
Doppelangriff: Syvarris darf zweimal pro Zug angreifen.					
ACOLARH (Standartenträger)					Punkte 110
Art Einzigtiger Held		General Ullar			Zahl ●
Gattung Elf		Typ Magier		Wesen Tapfer	
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 2	LP 5	Mittel 5
Aura des Heimatbaumblattes: Erhält ein verbündeter Elf in RW 8 KSL so viele Wunden, daß er dadurch zerstört werden würde, werden 10 Ullar-Walkürenwürfel geworfen. Bei 3+ Ullar-Symbolen werden die soeben erhaltenen Wunden ignoriert.					
Ullars Amulett: Verbündete Ullar-Figuren, die ihre Bewegung benachbart zu Acolarh beginnen, erhalten +2 BEW.					
ULGINESH					Punkte 150
Art Einzigtiger Held		General Ullar			Zahl ●
Gattung Elf		Typ Magier		Wesen Trickreich	
BEW 7	RW 6	AW 3	VW 3	LP 5	Groß 6^{oo}
Gedankenband: Statt seines Zuges dürfen bis zu 2 andere, verbündete Elfenmagier in RW 6 KSL einen freien Zug machen.					
Fliegen: Ulginesh fliegt gemäß Standardregeln.					
SONLEN					Punkte 160
Art Einzigtiger Held		General Ullar			Zahl ●
Gattung Elf		Typ Erzmagier		Wesen Trickreich	
BEW 5	RW 6	AW 4	VW 3	LP 6	Mittel 5
Drachenheilung: Vor seinem Zug darf Sonlen einen Helden in RW 4 KSL oder auch sich selbst mit 1W20 heilen. Bei 15+ wird 1 Wunde geheilt.					
Drachensturzflug: Zwischen Bewegung und Angriff darf Sonlen einen Gegner in RW 4 KSL auswählen und 1W20 würfeln. Bei 15+ erhält dieser Gegner 1 Wunde.					

KÜREN					Punkte 80
Art Einzigtiger Held		General Jandar			Zahl ●
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Tapfer	
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 4	LP 5	Mittel 5
Verbesserung der Ritter und Schildwachen: Verbündete, benachbarte Ritter und Schildwachen erhalten +1 KW.					
Fliegen: Concan fliegt gemäß Standardregeln.					
KELDA					Punkte 80
Art Einzigtiger Held		General Jandar			Zahl ●
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Gnädig	
BEW 6	RW 1	AW 2	VW 3	LP 5	Mittel 5
Heilende Hand: Zwischen Bewegung und Angriff kann Kelda einen benachbarten Helden mit 1W20 heilen. Bei 1 erhält er 2 Wunden, bei 2-5 heilt er 1 Wunde, bei 6-17 2 Wunden und bei 18-20 alle Wunden.					
Fliegen: Kelda fliegt gemäß Standardregeln.					
RAELIN I					Punkte 80
Art Einzigtiger Held		General Jandar			Zahl ●
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Gnädig	
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 5	Mittel 5
Defensive Aura: Verbündete in RW 4 KSL erhalten +2 VW.					
Fliegen: Raelin fliegt gemäß Standardregeln.					
SAYLIND					Punkte 80
Art Einzigtiger Held		General Ullar			Zahl ●
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Tapfer	
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 5	Mittel 5
Speer der Beschwörung: Zwischen Bewegung und Angriff darf Saylind einen beliebigen Verbündeten auswählen und 1W20 würfeln. Bei 9+ darf dieser Verbündete auf ein freies, benachbartes Feld gestellt werden. (Gegnerische GA werden dabei ignoriert.)					
Fliegen: Saylind fliegt gemäß Standardregeln.					
ATLAGA					Punkte 90
Art Einzigtiger Held		General Ullar			Zahl ●
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Selbstsicher	
BEW 5	RW 5	AW 4	VW 3	LP 4	Mittel 6
Küren-Führerschaft: Alle verbündeten Küren erhalten +1 BEW.					
Ullars Bolzen des Verdorrens (nur einmal pro Spiel): Zwischen Bewegung und Angriff darf Atlaga einen Gegner in RW 5 KSL auswählen und 1W20 würfeln. Bei 16+ wird der Gegner zerstört.					
Fliegen: Atlaga fliegt gemäß Standardregeln.					
KAISERIN KIOVA					Punkte 90
Art Einzigtiger Held		General Einar			Zahl ●
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Diszipliniert	
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 4	LP 5	Mittel 6
Aura des Kaiserinnengiftes: Verbündete Küren des Einar in RW 5 KSL dürfen nach ihrem ersten Verteidigungswurf alle VW ohne Schilde noch einmal würfeln.					
Lautloses Fliegen: Kiova fliegt gemäß Standardregeln und ignoriert dabei gegnerische GA.					
GÜNSTLINGE DES UTGAR					Punkte 110
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar			Zahl ●●●
Gattung Küre		Typ Günstling		Wesen Unbarmherzig	
BEW 4	RW 1	AW 2	VW 6	LP 1	Mittel 6
Utgars Befehle: Statt des Zuges der Günstlinge kann ein verbündeter Utgar-Kürenkrieger einen freien Zug machen.					
Tödlicher Schlag: Jeder Schädel beim Angreifen zählt doppelt.					
Fliegen: Die Günstlinge fliegen gemäß Standardregeln.					

PROTEKTOREN DES ULLAR					Punkte 110
Art Gewöhnliche Gruppe		General Ullar		Zahl ●●●	
Gattung Küre		Typ Protector		Wesen Selbstsicher	
BEW 4	RW 5	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 6
Kombinierte Armbrüste: +1 AW pro Wunde des Gegners, die ihm in diesem Zug ein verbündeter Protector des Ullar bereits zugefügt hat.					
Fliegen: Die Protektoren des Ullar fliegen gemäß Standardregeln.					
SCHILDWACHEN DES JANDAR					Punkte 110
Art Gewöhnliche Gruppe		General Jandar		Zahl ●●●	
Gattung Küre		Typ Schildwache		Wesen Tapfer	
BEW 4	RW 1	AW 3	VW 4	LP 1	Mittel 6
Tapferkeitsschild: Jeder Schild beim Verteidigen zählt doppelt.					
Fliegen: Schildwachen fliegen gemäß Standardregeln.					
RAELIN II					Punkte 120
Art Einzigartiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Entschlossen	
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 5	Mittel 5
Wirbelwindattacke: Raelin kann jeden benachbarten Gegner mit einem separaten Angriff angreifen.					
Starke Defensivaura: Verbündete in RW 6 KSL erhalten +1 VW.					
Fliegen: Raelin fliegt gemäß Standardregeln.					
RUNA					Punkte 120
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Trickreich	
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 5	Mittel 5
Helm der Aura Mitonsouls: Zwischen Bewegung und Angriff darf Runa den Helm benutzen und muß dann für jede andere Figur in RW 3 KSL 1W20 würfeln. Bei 20 wird die Figur zerstört.					
Fliegen: Runa fliegt gemäß Standardregeln.					
IMPERIALE DES EINAR					Punkte 140
Art Gewöhnliche Gruppe		General Einar		Zahl ●●●	
Gattung Küre		Typ Soldat		Wesen Diszipliniert	
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 5
Doppelangriff: Jeder Imperiale darf zweimal pro Zug angreifen.					
Lautloses Fliegen: Die Imperialen fliegen gemäß Standardregeln und ignorieren dabei gegnerische GA.					
TAE LORD					Punkte 180
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Küre		Typ Krieger		Wesen Unbarmherzig	
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 3	LP 5	Mittel 5
Angriffsaura: Verbündete in RW 4 KSL erhalten +1 AW.					
Lautloses Fliegen: Taelord fliegt gemäß Standardregeln und ignoriert dabei gegnerische GA.					

MARRO / NAGRUBS / WULSINU					Punkte 30
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●	
Gattung Nagrub		Typ Gardist		Wesen Loyal	
BEW 6	RW 1	AW 2	VW 2	LP 1	Klein 3
Schwarmlord-Lebensbände: Vor dem Zug der Nagrubs darf ein verbündeter Schwarmlord einen freien Zug machen. Vor seiner Bewegung darf er dann 1 verbündeten, zu ihm benachbarten Nagrub zerstören und heilt, sofern er verletzt ist, dadurch 1 Wunde.					
Klettern/Springen: Beim Ebenenwechsel zählt die Höhe der Nagrubs doppelt.					
MARRO AUFKLÄRER					Punkte 50
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●	
Gattung Marro		Typ Jäger		Wesen Wild	
BEW 5	RW 5	AW 2	VW 2	LP 1	Mittel 4
Sumpfstärke: +1 KW auf Sumpffeldern.					
Sumpftunnel: Beendet ein Aufklärer seine normale Bewegung auf einem Sumpfwasserfeld, darf er sofort auf ein anderes Sumpfwasserfeld in RW 5 derselben Ebene gesetzt werden. (Gegnerisch GA werden dabei ignoriert.)					
MARRO DROHNEN					Punkte 50
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●	
Gattung Marro		Typ Drohne		Wesen Wild	
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 5
Drohenschwarm: Vor ihrem Zug dürfen die Drohnen 1W20 würfeln. Bei 1-12 dürfen sich bis zu 3 verbündete Drohnen bewegen und angreifen, bei 13-16 bis zu 6, bei 17+ bis zu 9.					
MARRO KRIEGER					Punkte 50
Art Einzigartige Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●●	
Gattung Marro		Typ Krieger		Wesen Wild	
BEW 6	RW 6	AW 2	VW 3	LP 1	Mittel 4
Wasserklonen: Statt des Angriffs aller Marrokrieger darf jeder von ihnen nach seiner Bewegung 1W20 würfeln. Bei 15+ (im Wasser 10+) wird ein vorher zerstörter Marrokrieger auf ein Feld derselben Ebene neben den erfolgreich würfelnden Marrokrieger gesetzt.					
MARRO TEILER					Punkte 50
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●	
Gattung Marro		Typ Teiler		Wesen Wild	
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 4
Zellteilung: Erhält ein Teiler eine oder mehrere Wunden vom normalen oder Spezialangriff eines Gegners, darf er 1W20 würfeln. Bei 17+ ignoriert er alle soeben erhaltenen Wunden und darf einen verbündeten, bereits zerstörten Teiler auf ein benachbartes, freies Feld derselben Ebene stellen.					
Selbstreplikation: Teiler können nicht durch die Brutstätte eines Schwarmstocks wieder ins Spiel gebracht werden.					
ME-BURQ-SA					Punkte 50
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Marro		Typ Kriegsherr		Wesen Wild	
BEW 8	RW 6	AW 3	VW 3	LP 3	Groß 7 °
Paralyseblick: Zwischen Bewegung und Angriff darf Me-Burq-Sa einen kleinen oder mittleren Gegner in RW 6 KSL auswählen und 1W20 würfeln. Bei 16+ darf dieser Gegner bei einem Angriff Me-Burq-Sas in diesem Zug keine VW würfeln.					
MARRO STACHELN					Punkte 60
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●	
Gattung Marro		Typ Stachel		Wesen Wild	
BEW 5	RW 5	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 4
Stachelentladung: Zwischen Bewegung und Angriff dürfen die Stacheln 1W20 würfeln. Bei 1-4 wird 1 verbündeter Marrostachel zerstört, und die Marrostacheln dürfen in diesem Zug nicht angreifen, bei 10+ erhalten die Marrostacheln für diesen Zug +1 AW.					

MARRDEN JAGDHUNDE					Punkte 90
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●	
Gattung Wulsinu		Typ Jäger		Wesen Wild	
BEW 1	RW 1	AW 3	VW 5	LP 1	Groß 4 °°
Wildes Rudel: Vor ihrem Zug dürfen die Jagdhunde 1W20 würfeln. Bei 1-3 erhalten sie für diesen Zug +1 BEW, bei 4-6 +3 und bei 7+ +7 BEW. Marroplage: Zwischen Bewegung und Angriff muß pro Figur, die neben einem oder mehreren Jagdhunden steht, 1W20 gewürfelt werden. Bei 16+ erhält sie 1 Wunde (außer Wulsinu, Soulborgs).					

NE-GOK-SA					Punkte 90
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Marro		Typ Kriegsherr		Wesen Trickreich	
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 6	LP 5	Mittel 5
Gedankenfessel: Zwischen Bewegung und Angriff kann Ne-Gok-Sa einen benachbarten, einzigtigen Gegner wählen und 1W20 würfeln. Bei 20 übernimmt er den Gegner mitsamt seiner Karte und allen ihr zugehörigen Figuren. (Befehlsanzeiger werden vorher von ihr entfernt.) Wird Ne-Gok-Sa zerstört, geht die Kontrolle aller von ihm gefesselten Figuren und Karten wieder an deren ursprüngliche Besitzer zurück.					

KEE-MO-SHI					Punkte 130
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Marro		Typ Kriegshexe		Wesen Trickreich	
BEW 6	RW 1	AW 4	VW 4	LP 4	Mittel 6
Gedankenkette: Zwischen Bewegung und Angriff darf Kee-Mo-Shi 1W20 würfeln, wenn ein einzigtiger Gegner benachbart zu ihr steht. Bei 19+ dieser Gegner mitsamt seiner Karte und allen ihr zugehörigen Figuren übernommen. (Befehlsanzeiger werden vorher von ihr entfernt.) Wird Kee-Mo-Shi zerstört, geht die Kontrolle aller von ihr gefesselten Figuren und Karten wieder an deren ursprüngliche Besitzer zurück. Giftige Haut: Nach ihrem Zug muß Kee-Mo-Shi pro benachbarter Figur 1W20 würfeln. Bei 17+ erhält die Figur 1 Wunde (außer Soulborgs).					

MARRO GROKREITER					Punkte 130
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●	
Gattung Wulsinu		Typ Jäger		Wesen Bedrohlich	
BEW 7	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1	Groß 5 °°
Kriegsherrenbande: Vor dem Zug der Grokreiter darf ein verbündeter Marro-Kriegsherr einen freien Zug machen. Im Zeichen des Kriegsherrn: +2 AW gegen Gegner, die benachbart zu einem oder mehreren verbündeten Marro-Kriegsherrn stehen. Grok-Training: Grokreiter können nicht durch die Brutstätte eines Schwarmstocks wieder ins Spiel gebracht werden.					

TUL-BAK-RA					Punkte 130
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Marro		Typ Hochlord		Wesen Schrecklich	
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 4	LP 6	Mittel 5
Gedankenschlag-Spezialangriff: RW 3, AW 3, keine SL nötig. Teleportation: Statt seiner normalen Bewegung kann sich Tul-Bak-Ra in RW 10 auf ein freies Feld derselben Ebene teleportieren und ignoriert dabei gegnerische GA. Verstärkungen teleportieren: Erhält Tul-Bak-Ra eine oder mehrere Wunden von einem normalen oder Spezialangriff und wird dadurch nicht zerstört, darf er pro soeben erhaltener Wunde 1 verbündete Marro Gruppenfigur auf ein benachbartes, freies Feld teleportieren. (Gegnerische GA werden dabei ignoriert.)					

WO-SA-GA					Punkte 135
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Marro		Typ Schwarmlord		Wesen Schrecklich	
BEW 6	RW 1	AW 6	VW 4	LP 4	Riesig 10 °°
Zerquetschen: Macht Wo-Sa-Ga einem kleinen bis großen Gegner mind. 2 Wunden, darf er 1W20 würfeln und zerstört diesen Gegner bei 15+. Schlingeln: Wasser behindert die Bewegung Wo-Sa-Gas nicht.					

SU-BAK-NA					Punkte 160
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Marro		Typ Schwarmlord		Wesen Trickreich	
BEW 6	RW 1	AW 7	VW 3	LP 5	Riesig 12 °°
Schwarmübermacht: Verbündete Marros und Wulsinu erhalten +1 zu jedem ihrer W20-Würfe. Fliegen: Su-Bak-Na fliegt gemäß Standardregeln.					

MARRO SCHWARMSTOCK					Punkte 160
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Marro		Typ Schwarm		Wesen Schrecklich	
BEW 0	RW 1	AW 1	VW 2	LP 6	Riesig 17
Schwarmbewußtsein: Vor dem Zug des Schwarmstocks darf ein freier Zug mit einer kleinen oder mittleren, verbündeten, gewöhnlichen Marrogruppe gemacht werden. Jede Figur dieser Gruppe muß zum Aktivieren in RW 12 KSL des Schwarmstocks sein. Brutstätte: Nach dem Zug des Schwarmstocks darf 1W20 gewürfelt werden. Bei 13+ darf eine verbündete, gewöhnliche, bereits zerstörte Marrofigur auf ein freies Feld neben den Schwarmstock gestellt werden. Zielpunkt: Oberste Spitze					

TOR-KUL-NA					Punkte 220
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Marro		Typ Schwarmlord		Wesen Schrecklich	
BEW 6	RW 1	AW 6	VW 5	LP 6	Riesig 11 °°
Stampfender Ansturm: Jederzeit während seiner Bewegung kann Tor-Kul-Na, sofern er seine Bewegung auf seinen aktuellen Feldern regulär beenden dürfte, einen kleinen oder mittleren, benachbarten Gegner auf derselben Ebene auswählen und 1W20 würfeln. Bei 1-7 endet nur seine Bewegung, bei 8+ erhält der Gegner 1 Wunde. Wird er dadurch zerstört, muß sich Tor-Kul-Na auf dessen Feld bewegen und darf seine Bewegung fortsetzen und auch erneut stampfen, falls er noch genügend BEW übrig hat.					

MENSCHEN

Römer und Griechen

HEILIGE SCHAR

Punkte
50

Art	Gewöhnliche Gruppe		General	Einar		Zahl	●●●●
Gattung	Mensch	Typ	Soldat	Wesen	Diszipliniert		
BEW	4	RW	1	AW	3	VW	2
LP	1		Mittel	5			

Kriegsherrenbände des Einar: Vor dem Zug der Heiligen Schar darf ein verbündeter Einar-Kriegsherr einen freien Zug machen.

Disziplinierte Defensive: +1 VW, wenn jede verbündete Armeekarte "Diszipliniert" ist.

RÖMISCHE LEGIONÄRE

Punkte
50

Art	Gewöhnliche Gruppe		General	Einar		Zahl	●●●●
Gattung	Mensch	Typ	Soldat	Wesen	Diszipliniert		
BEW	4	RW	1	AW	3	VW	2
LP	1		Mittel	5			

Kriegsherrenbände: Vor dem Zug der Legionäre darf ein verbündeter Kriegsherr einen freien Zug machen.

Schildwall: +1 VW pro verbündeten, benachbarten Legionär (max. +2 VW).

RÖMISCHE BOGENSCHÜTZEN

Punkte
55

Art	Gewöhnliche Gruppe		General	Einar		Zahl	●●●
Gattung	Mensch	Typ	Schütze	Wesen	Diszipliniert		
BEW	4	RW	6	AW	2	VW	1
LP	1		Mittel	5			

Pfeilhagel-Spezialangriff: RW 6, AW 6. Dieser Angriff kann gemeinsam von 3 benachbarten, nicht kampfbundenen Bogenschützen auf gleicher Ebene unternommen werden, sofern alle eine KSL zur Zielfigur haben.

CAPUANISCHE GLADIATOREN

Punkte
70

Art	Gewöhnliche Gruppe		General	Einar		Zahl	●●●
Gattung	Mensch	Typ	Gladiator	Wesen	Rebellisch		
BEW	5	RW	1	AW	3	VW	3
LP	1		Mittel	5			

Gladiatorenbände: Vor dem Zug der Capuanischen Gladiatoren darf ein verbündeter, menschlicher Gladiatorenheld einen freien Zug machen.

Vorteil der Initiative: Werden alle Befehlsanzeiger auf verbündeten Gladiatorenkarten plaziert, erhöht jeder Befehlsanzeiger auf dieser Karte den Initiativewurf um +1 (max. +3).

CRIXUS

Punkte
90

Art	Einzigartiger Held		General	Einar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Gladiator	Wesen	Rebellisch		
BEW	5	RW	1	AW	5	VW	3
LP	5		Mittel	4			

Schildparade: Würfelt Crixus VW gegen einen Angriff und mind. 1 Schild, kann er durch diesen Angriff max. 1 Wunde erhalten.

RETIARIUS

Punkte
90

Art	Einzigartiger Held		General	Einar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Gladiator	Wesen	Rebellisch		
BEW	5	RW	1	AW	5	VW	3
LP	4		Mittel	5			

Netzwurf: Zwischen Bewegung und Angriff darf Retarius 1W20 würfeln. Bei 14+ hat jeder kleine oder mittlere Gegner in diesem Zug nur 1 VW gegen einen Angriff von Retarius.

PARMENIO

Punkte
90

Art	Einzigartiger Held		General	Einar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Kriegsherr	Wesen	Diszipliniert		
BEW	5	RW	1	AW	3	VW	3
LP	5		Mittel	5			

Disziplin einfluss: Die Figuren einer beliebigen verbündeten, einzigartigen Armeekarte gelten für das gesamte Spiel als "Diszipliniert".

Todestrotz der Heiligen Schar: Erhält ein benachbarter Verbündeter von der Heiligen Schar eine oder mehrere Wunden, darf er 1W20 würfeln und sie bei 15+ ignorieren.

MARCUS DECIMUS GALLUS

Punkte
100

Art	Einzigartiger Held		General	Einar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Kriegsherr	Wesen	Diszipliniert		
BEW	5	RW	1	AW	3	VW	3
LP	6		Mittel	5			

Führungsqualität: Verbündete Soldaten erhalten +1 BEW.

Angriffsmotivation: Verbündete, benachbarte Soldaten erhalten +1 AW.

SPARTACUS

Punkte
200

Art	Einzigartiger Held		General	Einar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Gladiator	Wesen	Rebellisch		
BEW	5	RW	1	AW	6	VW	4
LP	5		Mittel	5			

Inspiration der Gladiatoren: Werden alle Befehlsanzeiger auf verbündeten Gladiatorenkarten plaziert und mind. einer davon auf Spartacus, erhalten verbündete Gladiatoren für die Runde +1 BEW, AW und VW. (Dies gilt auch noch, wenn während der Runde Befehlsanzeiger entfernt werden.)

Wikinger

ELDGRIM

Punkte
30

Art	Einzigartiger Held		General	Jandar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Champion	Wesen	Tapfer		
BEW	5	RW	1	AW	2	VW	2
LP	3		Mittel	4			

Überanstrengender Angriff: Einmal pro Runde darf Eldgrim nach seinem Zug eine Wunde nehmen, um sofort einen weiteren Zug zu machen.

Geist der Schnelligkeit: Wird Eldgrim zerstört, darf er auf eine beliebige einzigartige Armeekarte gesetzt werden und gibt dieser Karte dauerhaft +1 BEW.

TARN KRIEGER

Punkte
50

Art	Einzigartige Gruppe		General	Jandar		Zahl	●●●●
Gattung	Mensch	Typ	Krieger	Wesen	Wild		
BEW	4	RW	1	AW	3	VW	4
LP	1		Mittel	5			

Berserkerangriff: Zwischen Bewegung und Angriff dürfen die Tarn Krieger 1W20 würfeln. Bei 15+ können sie sich sofort noch einmal bewegen und den Berserkerangriff solange wiederholen, bis der W20-Wurf mißlingt.

FINN

Punkte
80

Art	Einzigartiger Held		General	Jandar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Champion	Wesen	Tapfer		
BEW	5	RW	1	AW	3	VW	4
LP	4		Mittel	5			

Offensive Aura: Benachbarte Verbündete mit RW 1 erhalten +1 AW.

Geist des Angriffs: Wird Finn zerstört, darf er auf eine beliebige einzigartige Armeekarte gesetzt werden und gibt dieser Karte dauerhaft +1 AW für normale Angriffe.

THORGRIM

Punkte
80

Art	Einzigartiger Held		General	Jandar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Champion	Wesen	Tapfer		
BEW	5	RW	1	AW	3	VW	4
LP	4		Mittel	5			

Defensive Aura: Benachbarte Verbündete erhalten +1 VW.

Geist der Seelenrüstung: Wird Thorgrim zerstört, darf er auf eine beliebige einzigartige Armeekarte gesetzt werden und gibt dieser Karte dauerhaft +1 VW.

VALGUARD

Punkte
110

Art	Einzigartiger Held		General	Einar		Zahl	●
Gattung	Mensch	Typ	Kriegsherr	Wesen	Wild		
BEW	5	RW	1	AW	2	VW	4
LP	7		Mittel	5			

Erstschlag: +3 AW, wenn der Gegner zu Beginn von Valguards Zug nicht benachbart war.

Berserkermotivation: Verbündete erhalten +1 zu ihren W20-Berserkerangriffswürfen.

Ritter

RITTER VON WESTON

Punkte
70

Art	Gewöhnliche Gruppe		General	Jandar		Zahl	●●●●
Gattung	Mensch	Typ	Ritter	Wesen	Tapfer		
BEW	4	RW	1	AW	3	VW	4
LP	1		Mittel	5			

Championbände: Vor dem Zug der Ritter darf ein verbündeter menschlicher Champion einen freien Zug machen.

Lohn des Feiglings: +1 AW bei GA.

SIR HAWTHORNE					Punkte 90
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Mensch	Typ Champion	Wesen Unbarmherzig			
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 4	LP 6	Mittel 5
Blinde Wut - Spezialangriff: RW 1, AW 3. Solange Hawthorne mind. 2 Schädel würfelt, darf er diesen Angriff gegen einen beliebigen Gegner wiederholen.					
Meuchelmord: Nach seinem Zug würfelt Hawthorne 1W20. Bei 1 wird jeder Befehlsanzeiger von dieser Karte entfernt und die Karte fortan von einem der Gegner kontrolliert.					
SIR DENRICK					Punkte 100
Art Einzigartiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Mensch	Typ Champion	Wesen Tapfer			
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 4	LP 5	Mittel 5
Riesentöter: +2 AW gegen riesige Gegner.					
Lohn des Feiglings: +1 AW bei GA.					
SIR GILBERT (Standartenträger)					Punkte 105
Art Einzigartiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Mensch	Typ Champion	Wesen Tapfer			
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 4	LP 6	Mittel 5
Jandars Versetzung: Nach seinem Zug darf Gilbert 12 Jandar-Walkürenwürfel werfen. Für jedes Jandar-Symbol dürfen bis zu 4 verbündete Jandar-Gruppenfiguren in RW 8 KSL je 1 BEW ausgeben.					
Angriffsaura: Benachbarte Verbündete, die RW 1 haben, erhalten für ihre normalen Angriffe +1 AW.					
TEMPELRITTER					Punkte 120
Art Gewöhnliche Gruppe		General Jandar		Zahl ●●●	
Gattung Mensch	Typ Ritter	Wesen Tapfer			
BEW 8	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1	Groß 6 °
Sturmgalopp: Jeder Tempelritter erhält +2 AW, wenn er einen Gegner angreift, der zu seinem Zugbeginn mind. in RW 4 KSL zu ihm stand.					
Gerechter Schlag: +2 AW gegen Utgar-Gegner.					
Kratzer ignorieren: +1 VW gegen kleine oder mittlere, benachbarte Gruppenfiguren.					
SIR DUPUIS					Punkte 150
Art Einzigartiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Mensch	Typ Ritter	Wesen Tapfer			
BEW 8	RW 1	AW 4	VW 3	LP 6	Groß 6 °
Mut des Ritters: +1 AW pro verbündeten Ritter in RW 4 KSL (max. +3 AW).					
Entrinnen: Erhält Dupuis eine oder mehrere Wunden durch einen GA, darf er 1W20 würfeln und die Wunden bei 7+ ignorieren.					
Kelch der Tapferkeit: +1 VW, wenn Dupuis 4+ Wunden hat.					

Schotten

MacDIRK KRIEGER					Punkte 80
Art Gewöhnliche Gruppe		General Jandar		Zahl ●●●●	
Gattung Mensch	Typ Krieger	Wesen Wild			
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 2	LP 1	Mittel 5
Championbände: Vor dem Zug der MacDirk Krieger darf ein verbündeter menschlicher Champion einen freien Zug machen.					
Highlanderwut: Zu Spielbeginn darf ein verbündeter menschlicher Champion ausgewählt werden. Solange er im Spiel ist, erhalten alle verbündeten MacDirk Krieger +1 AW für jede seiner Wunden. (Die MacDirk Krieger dürfen ihren Champion nicht selbst angreifen!)					
ALASTAIR MacDIRK					Punkte 110
Art Einzigartiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Mensch	Typ Champion	Wesen Tapfer			
BEW 5	RW 1	AW 5	VW 3	LP 6	Mittel 5
Überanstrengender Angriff: Einmal pro Runde darf Alastair nach seinem Zug eine Wunde nehmen, um sofort einen weiteren Zug zu machen.					

Samurai, Ninjas und Mönche

ISAMU					Punkte 10
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Mensch	Typ Ninja	Wesen Diszipliniert			
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 1	LP 1	Mittel 4
Verschwinden: Wird Isamu angegriffen und dabei mind. 1 Schädel gewürfelt, darf er 1W20 würfeln. Bei 1-8 muß er sich normal verteidigen, bei 9+ erhält er keinen Schaden und darf max. 4 BEW ausgeben. Er darf dabei nicht benachbart zu Gegnern stehenbleiben.					
Unehrenhaft: +2 AW gegen Jandar-Gegner.					
Phantomwandeln: Isamu kann durch alle Figuren hindurchgehen und ignoriert gegnerische GA.					
OTONASHI					Punkte 10
Art Einzigartiger Held		General Vydar		Zahl ●	
Gattung Mensch	Typ Ninja	Wesen Trickreich			
BEW 6	RW 1	AW 2	VW 3	LP 1	Mittel 4
Listige Schnelligkeit: +4 BEW, wenn Otonashi ihren Zug neben einem oder mehreren trickreichen Verbündeten beginnt.					
Erzfeinde: +2 AW gegen Figuren mit der Wesensart "Wild".					
Phantomwandeln: Otonashi kann durch alle Figuren hindurchgehen und ignoriert gegnerische GA.					
Trefferzonen-Ausnahmen: Waffe, Pferdeschwanz					
ASHIGARU YARI					Punkte 40
Art Gewöhnliche Gruppe		General Einar		Zahl ●●●●	
Gattung Mensch	Typ Ashigaru	Wesen Diszipliniert			
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 1	LP 1	Mittel 5
Einkreisen-Spezialangriff: RW 1, AW 6. 3 Yari können gemeinsam denselben zu ihnen allen benachbarten Gegner angreifen, aber dann darf der 4. Yari in diesem Zug nicht angreifen. Der Gegner erhält gegen diesen Angriff den Höhenbonus (sofern vorhanden) gegenüber dem tiefststehenden Yari.					
ASHIGARU ARKEBUSIERE					Punkte 60
Art Gewöhnliche Gruppe		General Einar		Zahl ●●●●	
Gattung Mensch	Typ Ashigaru	Wesen Diszipliniert			
BEW 5	RW 6	AW 2	VW 1	LP 1	Mittel 5
Warten & Feuern: +1 AW, wenn sich in diesem Zug kein Arkebusier dieser Karte bewegt hat.					
IZUMI SAMURAI					Punkte 60
Art Einzigartige Gruppe		General Einar		Zahl ●●●	
Gattung Mensch	Typ Samurai	Wesen Diszipliniert			
BEW 6	RW 1	AW 2	VW 5	LP 1	Mittel 5
Gegenschlag: Beim Verteidigen eines normalen Angriffs eines benachbarten Gegners erhält der Gegner pro überzähligen Schild 1 Wunde (außer Samurai).					
SHIORI					Punkte 60
Art Einzigartiger Held		General Einar		Zahl ●	
Gattung Mensch	Typ Ninja	Wesen Trickreich			
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 3	Mittel 4
Willenskraft: Solange Shiori (noch) genau 1 verdeckten Befehlsanzeiger hat, erhält sie +1 KW.					
Phantomwandeln: Shiori kann durch alle Figuren hindurchgehen und ignoriert gegnerische GA.					
Shuriken-Spezialangriff: RW 5, AW 3 gg. kleine und mittlere Gegner, AW 2 gg. Gegner anderer Größe und zerstörbare Objekte.					
TAGAWA BOGENSCHÜTZEN					Punkte 65
Art Gewöhnliche Gruppe		General Einar		Zahl ●●●	
Gattung Mensch	Typ Samurai	Wesen Diszipliniert			
BEW 5	RW 6	AW 2	VW 3	LP 1	Mittel 5
Gegenschlag: Beim Verteidigen eines normalen Angriffs eines benachbarten Gegners erhält der Gegner pro überzähligen Schild 1 Wunde (außer Samurai).					

KUMIKO					Punkte 80
Art Einzigartiger Held		General Jandar			Zahl ●
Gattung Mensch		Typ Ninja	Wesen Trickreich		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 5	LP 3	Mittel 4
Ninjutsu Barriere - Spezialangriff: RW 1, AW 3. Statt sich normal zu bewegen, darf Kumiko bis zu 3 BEW ausgeben und vor, während und/oder nach dieser Bewegung bis zu dreimal mit diesem Angriff jeweils unterschiedliche Gegner angreifen. Jeder Angriff muß von einem Feld erfolgen, auf dem Kumiko ihre Bewegung regulär beenden dürfte. Phantomwandeln: Kumiko kann durch alle Figuren hindurchgehen und ignoriert gegnerische GA.					

SHAOLIN MÖNCHE					Punkte 80
Art Gewöhnliche Gruppe		General Ullar			Zahl ●●●
Gattung Mensch		Typ Mönch	Wesen Diszipliniert		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 5
Shaolinangriff: Jeder Mönch darf alle benachbarten Gegner separat angreifen. Lautloser Sprung: Statt seiner normalen Bewegung darf ein Mönch bis zu 3 Felder weit und pro Feld bis zu 12 Ebenen hoch, runter, über Hindernisse und Terrain springen und ignoriert dabei gegnerische GA.					

KOZUKE SAMURAI					Punkte 100
Art Einzigartige Gruppe		General Einar			Zahl ●●●
Gattung Mensch		Typ Samurai	Wesen Diszipliniert		
BEW 5	RW 1	AW 5	VW 3	LP 1	Mittel 4
Gegenschlag: Beim Verteidigen eines normalen Angriffs eines benachbarten Gegners erhält der Gegner pro überzähligen Schild 1 Wunde (außer Samurai). Sturmangriff: Jeder nicht kampfbundene Kozuke Samurai erhält +3 BEW, wenn er seine Bewegung benachbart zu einem Gegner beendet.					

MORIKO					Punkte 110
Art Einzigartiger Held		General Ullar			Zahl ●
Gattung Mensch		Typ Ninja	Wesen Diszipliniert		
BEW 6	RW 1	AW 4	VW 4	LP 4	Mittel 4
Säbelsturm-Spezialangriff: RW 1, AW 1-3. Moriko startet mit einem Pool aus 6 AW und kann solange einen oder mehrere beliebige Gegner mit 1-3 AW attackieren, bis der Pool leer ist. Phantomwandeln: Moriko kann durch alle Figuren hindurchgehen und ignoriert gegnerische GA.					

NINJAS DES NORDWINDES					Punkte 110
Art Einzigartige Gruppe		General Einar			Zahl ●●●
Gattung Mensch		Typ Ninja	Wesen Diszipliniert		
BEW 6	RW 1	AW 4	VW 3	LP 1	Mittel 4
Verschwinden: Wird ein Ninja normal angegriffen und dabei mind. 1 Schädel gewürfelt, darf der Ninja 1W20 würfeln. Bei 1-11 muß er sich normal verteidigen, bei 12+ erhält er keinen Schaden und darf max. 4 BEW ausgeben. Er darf dabei nicht benachbart zu Gegnern stehenbleiben. Geisterwandeln: Die Nordwind-Ninjas können durch Figuren hindurchgehen. Lösen: Die Nordwind-Ninjas ignorieren gegnerische GA.					

KAEMON AWA					Punkte 120
Art Einzigartiger Held		General Einar			Zahl ●
Gattung Mensch		Typ Samurai	Wesen Diszipliniert		
BEW 5	RW 7	AW 4	VW 4	LP 4	Mittel 5
Schnellladen-Spezialangriff: RW 4, AW 4. Awa darf diesen Angriff zweimal pro Zug gegen einen beliebigen Gegner machen. Gegenschlag: Beim Verteidigen eines normalen Angriffs eines benachbarten Gegners erhält der Gegner pro überzähligen Schild 1 Wunde (außer Samurai).					

TAGAWA SAMURAI					Punkte 120
Art Einzigartige Gruppe		General Einar			Zahl ●●●
Gattung Mensch		Typ Samurai	Wesen Diszipliniert		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 5	LP 1	Mittel 5
Gegenschlag: Beim Verteidigen eines normalen Angriffs eines benachbarten Gegners erhält der Gegner pro überzähligen Schild 1 Wunde (außer Samurai). Blutdurst: Jeder (auch durch Gegenschlag) zerstörte Gegner gibt den Tagawa Samurai 1 Erfahrungsmarker (max. 3). Pro Marker erhalten sie +1 AW.					

HATAMOTO TARO (Standartenträger)					Punkte 130
Art Einzigartiger Held		General Einar			Zahl ●
Gattung Mensch		Typ Samurai	Wesen Diszipliniert		
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 2	LP 5	Mittel 5
Defensive Aura: Verbündete Samurai und Ashigaru in RW 8 KSL dürfen Einar-Walkürenwürfel werfen, wenn sie sich gegen normale Angriffe benachbarter Gegner verteidigen. Jedes Einar-Symbol zählt als zusätzlicher Schild. Zähe Nähe: +1 Schild, wenn Taro benachbart zu mind. einer verbündeten Einar-Figur steht.					

MEISTER WIN CHIU WOO					Punkte 140
Art Einzigartiger Held		General Aquilla			Zahl ●
Gattung Mensch		Typ Mönch	Wesen Diszipliniert		
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 4	LP 5	Mittel 5
Angriff des Meisters: Woo darf alle benachbarten Gegner separat angreifen. Einfluß des Meisters: Verbündete Mönche in RW 2 KSL erhalten +1 KW. Verbündete Mönchsgruppen dürfen bei ihrem Lautlosen Sprung +13 Ebenen überbrücken. Lautloser Sprung: Statt seiner normalen Bewegung darf Woo bis zu 3 Felder weit und pro Feld bis zu 25 Ebenen hoch, runter, über Hindernisse und Terrain springen und ignoriert dabei gegnerische GA.					

KATO KATSURO					Punkte 200
Art Einzigartiger Held		General Einar			Zahl ●
Gattung Mensch		Typ Daimyo	Wesen Diszipliniert		
BEW 6	RW 1	AW 4	VW 4	LP 5	Mittel 5
Kommando: Statt Katos Zug darf mit folgender/n verbündeter/n Figur/en ein freier Zug gemacht werden, wenn sie in Katos KSL stehen: 1 Samuraidheld ODER 1 Samuraigruppe ODER 1 Gruppe Ashigaru Yari und Ashigaru Arkebusiere (Reihenfolge beliebig).					

Soldaten der Frühen Neuzeit

4. MASSACHUSETTS LINIE					Punkte 70
Art Gewöhnliche Gruppe		General Jandar			Zahl ●●●●
Gattung Mensch		Typ Soldat	Wesen Tapfer		
BEW 5	RW 6	AW 2	VW 2	LP 1	Mittel 5
Defensivbonus der Tapferkeit: Ist jede verbündete Armeekarte "Tapfer", erhält jeder Liniensoldat +1 VW. Warten & Feuern: +1 AW, wenn sich in diesem Zug kein Soldat dieser Karte bewegt hat.					
Trefferzonen-Ausnahmen: Waffen, Dreispitze					

10. INFANTERIEREGIMENT					Punkte 75
Art Gewöhnliche Gruppe		General Einar			Zahl ●●●●
Gattung Mensch		Typ Soldat	Wesen Diszipliniert		
BEW 5	RW 6	AW 2	VW 2	LP 1	Mittel 5
Nahkampfabwehr: +1 VW gegen normale Angriffe benachbarter Figuren. Bajonettangriff: Wenn er sich vorher mind. 1 Feld weit bewegt hat, erhält jeder Infanteriesoldat +1 AW gegen einen benachbarten Gegner. Warten & Feuern: +1 AW, wenn sich in diesem Zug kein Soldat dieser Karte bewegt hat.					
Trefferzonen-Ausnahmen: Waffen, Dreispitze					

Westerner

GUILTY McCREECH					Punkte 30
Art Einzigartiger Held		General Einar			Zahl ●
Gattung Mensch		Typ Sheriff	Wesen Wild		
BEW 5	RW 7	AW 2	VW 2	LP 2	Mittel 4
Doppelangriff: McCreech darf zweimal pro Zug angreifen.					

JOHNNY "SHOTGUN" SULLIVAN				Punkte 65	
Art Einzigtiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Mensch		Typ Sheriff		Wesen Trickreich	
BEW 5	RW 7	AW 2	VW 2	LP 5	Mittel 5
Schrotflinten-Spezialangriff: RW 5, AW 3. Der Angriff trifft die Zielfigur in KSL und alle zu ihr benachbarten Figuren (außer Johnny selbst). Getroffene müssen sich separat verteidigen.					

DEADEYE DAN				Punkte 75	
Art Einzigtiger Held		General Ullar		Zahl ●	
Gattung Mensch		Typ Sniper		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 10	AW 1	VW 2	LP 3	Mittel 5

Dan darf sich nicht bewegen, um 1 seiner Fähigkeiten zu nutzen.
Scharfschützengewehr-Spezialangriff: Ein kleiner oder mittlerer, nicht benachbarter Gegner darf keine VW gegen diesen Angriff würfeln.
Scharfschütze: Jeder nicht benachbarte Gegner in RW 10 KSL muß nach Dans Wahl 1W20 würfeln und wird bei 19+ zerstört.

JAMES MURPHY				Punkte 75	
Art Einzigtiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Mensch		Typ Sheriff		Wesen Diszipliniert	
BEW 5	RW 7	AW 2	VW 2	LP 5	Mittel 4

Schrotflinten-Spezialangriff: RW 5, AW 3. Der Angriff trifft die Zielfigur in KSL und alle zu ihr benachbarten Figuren (außer James selbst). Getroffene müssen sich separat verteidigen.
Peitsche: Zwischen Bewegung und Angriff darf James 1W20 würfeln. Bei 12+ hat ein kleiner oder mittlerer, benachbarter Gegner in diesem Zug keine VW gegen James' Angriff.

Indianer

MUTIGER PFEIL				Punkte 50	
Art Einzigtiger Held		General Aquila		Zahl ●	
Gattung Mensch		Typ Wilder		Wesen Fürchterlich	
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 3	LP 4	Mittel 5

Spurensuchen: Mutiger Pfeil darf +2 BEW pro Zug nehmen, gibt dafür aber seinen jeweiligen Angriff auf.
Verbesserung der Späherangriffe: Verbündete, benachbarte Späher erhalten +1 AW, wenn sie einen benachbarten Gegner angreifen.
Tarnung: Erhält Mutiger Pfeil eine oder mehrere Wunden von einem nicht benachbarten Gegner, darf er 1W20 würfeln und addiert die kürzeste RW zum Angreifer. Bei 10+ ignoriert er alle soeben erhaltenen Wunden.

FLUSSTAMM DER MOHIKANER				Punkte 70	
Art Gewöhnliche Gruppe		General Aquila		Zahl ●●●	
Gattung Mensch		Typ Späher		Wesen Fürchterlich	
BEW 5	RW 6	AW 2	VW 1	LP 1	Mittel 5

Schlachtwut: Ein kampfbundener Mohikaner erhält +1 AW und +2 VW.
Kriegsgebrüll: Sind am Ende ihres Zuges mind. 2 verbündete Mohikaner kampfbunden, darf ein verbündeter, einzigtiger Wilder-Held einen freien Zug machen.
Tarnung: Erhält ein Mohikaner eine oder mehrere Wunden von einem nicht benachbarten Gegner, darf er 1W20 würfeln und addiert die kürzeste RW zum Angreifer. Bei 19+ ignoriert er alle soeben erhaltenen Wunden.

Moderne Soldaten

ELITE LUFTLANDETRUPPEN				Punkte 110	
Art Einzigtige Gruppe		General Jandar		Zahl ●●●●	
Gattung Mensch		Typ Soldat		Wesen Diszipliniert	
BEW 4	RW 8	AW 3	VW 2	LP 1	Mittel 5

Absprung: Die Luftlandetruppen kommen anfangs nicht auf das Spielfeld, sondern würfeln zu Beginn jeder Runde 1W20. Bei 13+ können alle 4 Figuren auf beliebige freie Felder gesetzt werden, aber nicht benachbart zu sich selbst, zu anderen Figuren oder auf Glyphen.
Granaten-Spezialangriff (nur einmal pro Spiel): RW 5, AW 2, Wurfhöhe max. 12, SL nicht nötig. Jede Figur dieser Karte darf für diesen einen Angriff jeweils einen Gegner in Angriffsreichweite/-höhe auswählen. Alle zur jeweiligen Zielfigur benachbarten Figuren werden ebenfalls vom selben Angriffswurf betroffen und müssen sich separat verteidigen.

SGT. DRAKE ALEXANDER I				Punkte 110	
Art Einzigtiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Mensch		Typ Soldat		Wesen Tapfer	
BEW 5	RW 1	AW 6	VW 3	LP 5	Mittel 5

Thorianische Geschwindigkeit: Nur benachbarte Gegner können Drake mit normalen Angriffen treffen.
Entergewehr: Statt sich normal zu bewegen, kann Drake sich nur 1 Feld weit bewegen, aber dieses Feld darf bis zu 25 Ebenen höher liegen.

SGT. DRAKE ALEXANDER II				Punkte 170	
Art Einzigtiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Mensch		Typ Soldat		Wesen Tapfer	
BEW 6	RW 1	AW 6	VW 4	LP 6	Mittel 5

Thorianische Geschwindigkeit: Nur benachbarte Gegner können Drake mit normalen Angriffen treffen.
Entergewehr: Statt sich normal zu bewegen, kann Drake sich bis zu 4 Felder weit und pro Feld bis zu 45 Ebenen hoch und runter bewegen. Wenn er die Ebene wechselt, ignoriert er Terrain, Höhenunterschiede, andere Figuren und Hindernisse.
Pistolen-Spezialangriff: RW 5, AW 3. Drake kann mit diesem Angriff keine Jandar-Gefolgsleute angreifen.

Cyberpunk-Agenten

AGENT CARR				Punkte 100	
Art Einzigtiger Held		General Vydar		Zahl ●	
Gattung Mensch		Typ Agent		Wesen Trickreich	
BEW 5	RW 6	AW 2	VW 4	LP 4	Mittel 5

Geisterwandeln: Carr kann durch alle Figuren hindurchgehen.
Schwert der Abrechnung: +4 AW gegen benachbarte Gegner.
Lösen: Carr ignoriert gegnerische GA.

KRAV MAGA AGENTEN				Punkte 100	
Art Einzigtige Gruppe		General Vydar		Zahl ●●●	
Gattung Mensch		Typ Agent		Wesen Trickreich	
BEW 6	RW 7	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 4

Tarnkappe: Bei Angriffen nicht benachbarter Gegner verhindert 1 Schild allen Schaden.

MICROCORP AGENTEN				Punkte 100	
Art Gewöhnliche Gruppe		General Vydar		Zahl ●●●	
Gattung Mensch		Typ Agent		Wesen Trickreich	
BEW 5	RW 7	AW 2	VW 3	LP 1	Mittel 5

Tarnrüstung: Erhält ein Agent eine oder mehrere Wunden, darf er sofort 1W20 würfeln und die Wunden bei 15+ ignorieren.
Wassersuit: Wasser behindert die Bewegung der Agenten nicht und gibt ihnen +2 VW.
Zielvisier: Agenten mit Höhenvorteil erhalten +1 AW zusätzlich.

AGENT SKAHEN				Punkte 120	
Art Einzigtiger Held		General Vydar		Zahl ●	
Gattung Mensch		Typ Agent		Wesen Trickreich	
BEW 6	RW 7	AW 3	VW 3	LP 3	Mittel 4

Doppelangriff: Skahen darf zweimal pro Zug angreifen.
Deckungsfeuer: Macht Skahen einem Gegner mind. 1 Wunde, darf ein trickreicher Vydar-Verbündeter in RW 8 KSL bis zu 4 BEW ausgeben.
Lautloses Ausweichen: Bei Angriffen nicht benachbarter Figuren verhindert 1 Schild allen Schaden.

NAKITA AGENTEN				Punkte 120	
Art Einzigtige Gruppe		General Vydar		Zahl ●●●	
Gattung Mensch		Typ Agent		Wesen Trickreich	
BEW 5	RW 6	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 4

Gorillanatorenbande: Vor dem Zug der Nakitas dürfen bis zu 3 verbündete Gorillanatoren je max. 7 BEW ausgeben.
Rauchbombe: Wird eine Nakita oder eine verbündete, benachbarte Figur von einem nicht benachbarten Gegner angegriffen, darf 1W20 gewürfelt werden. Bei 13+ können alle Nakitas und alle verbündeten, benachbarten Figuren bis zum Ende des Angreiferzuges nicht mehr getroffen werden.
Kampfbindungsschlag: Bewegt sich ein kleiner oder mittlerer Gegner auf ein benachbartes Feld, darf eine Nakita 1W20 würfeln. Bei 15+ erhält dieser Gegner eine Wunde.

ORKS / OGER / TROLLE				
SWOGREITER				Punkte 25
Art Gewöhnlicher Held		General Utgar		Zahl ●
Gattung Ork		Typ Bestie	Wesen Wild	
BEW 8	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1 Groß 6 °°
Verbesserung der Orkbogenschützen: Verbündete, benachbarte Orkbogenschützen erhalten +1 KW.				
Lösen: Swogreiter ignoriert gegnerische GA.				
KLINGENGRUTS				Punkte 40
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●●
Gattung Ork		Typ Krieger	Wesen Wild	
BEW 6	RW 1	AW 2	VW 2	LP 1 Mittel 4
Orkchampionbande: Vor dem Zug der Klingengruts darf ein verbündeter Orkchampion einen freien Zug machen.				
Lösen: Klingengruts ignorieren gegnerische GA.				
PFEILGRUTS				Punkte 40
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●●
Gattung Ork		Typ Schütze	Wesen Wild	
BEW 6	RW 6	AW 1	VW 1	LP 1 Mittel 4
Bestienbande: Vor dem Zug der Pfeilgruts darf eine verbündete Bestie einen freien Zug machen.				
Lösen: Pfeilgruts ignorieren gegnerische GA.				
NERAK DER EISSWOGREITER				Punkte 50
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●
Gattung Ork		Typ Champion	Wesen Wild	
BEW 8	RW 1	AW 3	VW 3	LP 3 Groß 6 °°
Schutzaura der Orks: Verbündete Orks in RW 4 KSL erhalten +1 VW.				
Schneestärke: +1 KW, wenn Nerak mind. auf 1 Schneefeld steht.				
Lösen: Nerak ignoriert gegnerische GA.				
SCHWERE GRUTS				Punkte 70
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●●
Gattung Ork		Typ Krieger	Wesen Wild	
BEW 5	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1 Mittel 4
Orkchampionbande: Vor dem Zug der Schwere Gruts darf ein verbündeter Orkchampion einen freien Zug machen.				
Lösen: Schwere Gruts ignorieren gegnerische GA.				
ORNAK (Standartenträger)				Punkte 100
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●
Gattung Ork		Typ Champion	Wesen Wild	
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 4 Mittel 5
Aura der Roten Flagge der Wut: Hat Ornak den Befehlsanzeiger 1, darf er statt seines Zuges mit bis zu 2 verbündeten, einzigartigen Utgar-Helden in RW 8 KSL einen freien Zug machen.				
Aura des Orkischen Schlachtrufs: Verbündete Orkkrieger in RW 2 KSL dürfen bei Angriffen zusätzlich Utgar-Walkürenwürfel würfeln; jedes Utgar-Symbol zählt als Schädel.				
TORNAK				Punkte 100
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●
Gattung Ork		Typ Champion	Wesen Trickreich	
BEW 7	RW 1	AW 4	VW 5	LP 3 Groß 6 °°
Verbesserung der Orkkrieger: Verbündete, benachbarte Orkkrieger erhalten +1 KW.				
Lösen: Tornak ignoriert gegnerische GA.				

GRIMNAK					Punkte 120
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Ork		Typ Champion	Wesen Grimmig		
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 4	LP 5 Riesig 11 °°	
Verbesserung der Orkkrieger: Verbündete, benachbarte Orkkrieger erhalten +1 KW.					
Zermalmen: Zwischen Bewegung und Angriff kann Grimnak eine kleine oder mittlere, benachbarte Gruppenfigur automatisch zerstören oder einen Helden dieser Größe bei 16+ auf 1W20.					
Zielpunkt: Reittierkopf					
GUREI-ONI				Punkte 100	
Art Einzigtiger Held		General Einar		Zahl ●	
Gattung Oger		Typ Gardist	Wesen Quälend		
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 4	LP 4 Groß 7 °°	
Verteidigung des Bösen Auges: Beim Verteidigen eines normalen Angriffs eines nicht benachbarten Gegners erhält der Gegner pro überzähligen Schild 1 Wunde.					
Tetsubo-Spezialangriff: RW 1, AW 3. Der Angriff betrifft den Gegner und eine weitere zu ihm benachbarte Figur nach Wahl Gureis. Beide Zielfiguren müssen sich separat verteidigen.					
KRUG				Punkte 120	
Art Einzigtiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Troll		Typ Bestie	Wesen Unbarmherzig		
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 3	LP 8 Riesig 8 °°	
Wundzerschmettern: +1 AW pro eigener Wunde.					
Doppelangriff: Krug darf zweimal pro Zug angreifen.					

SOULBORGS					Punkte
DEATHREEVERS					40
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●●	
Gattung Soulborg		Typ Deathreaver		Wesen Trickreich	
BEW 6	RW 1	AW 1	VW 4	LP 1	Klein 3
Auseinanderstreuen: Nachdem ein Deathreaver VW gegen einen normalen, gegnerischen Angriff gewürfelt hat, dürfen 2 beliebige verbündete Deathreaver je max. 4 BEW ausgeben.					
Lösen: Deathreavers ignorieren gegnerische GA.					
Klettern/Springen: Beim Ebenenwechsel zählt die Höhe der Deathreavers doppelt.					
OMNICRON REPULSOREN					40
Art Gewöhnliche Gruppe		General Jandar		Zahl ●●●	
Gattung Soulborg		Typ Repulsor		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 7	AW 1	VW 3	LP 1	Klein 3
Elektronik-Überlastung: Zwischen Bewegung und Angriff der Repulsoren müssen alle benachbarten Soulborgs 1W20 würfeln (außer Omnicron Repulsoren). Bei 13+ wird die jeweilige Figur zerstört, wenn sie eine Gruppenfigur ist, bei 16+ erhält die Figur 1 Wunde, wenn sie ein Held ist.					
Ziellitstrahl: Beim Angriff auf einen nicht benachbarten Gegner erhalten alle verbündeten Jandar-Soulborgs +1 AW, wenn mind. 1 Repulsor neben diesem Gegner steht.					
EMP-Reaktion: Verteidigt sich ein Repulsor erfolgreich gegen einen Soulborg-Angriff, muß er 1W20 würfeln. Bei 14+ endet der Zug dieses Soulborg-Gegners sofort, und alle Befehlsanzeiger werden von dessen Karte entfernt (bzw. von den Karten, falls es mehrere namensgleiche beim Gegner gibt).					
BLASTATRONS					60
Art Gewöhnliche Gruppe		General Vydar		Zahl ●●●●	
Gattung Soulborg		Typ Gardist		Wesen Diszipliniert	
BEW 5	RW 7	AW 1	VW 2	LP 1	Mittel 4
Gladiator-Bewegungsbande: Vor dem Zug der Blastatrons dürfen bis zu 4 verbündete Gladiatrons je max. 5 BEW ausgeben.					
Zielsuchgerät: Beim Angriff auf einen nicht benachbarten Gegner erhalten Blastatrons +1 AW pro verbündeten Vydar-Soulborg neben diesem Gegner.					
ZETACRON					60
Art Einzigartiger Held		General Jandar		Zahl ●	
Gattung Soulborg		Typ Späher		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 8	AW 2	VW 4	LP 2	Groß 7 °
Tödlicher Schuß: Jeder Schädel beim Angreifen zählt doppelt.					
ZETTIANISCHE GARDEN					70
Art Einzigartige Gruppe		General Utgar		Zahl ●●	
Gattung Soulborg		Typ Gardist		Wesen Präzise	
BEW 4	RW 7	AW 2	VW 7	LP 1	Mittel 5
Zettianisches Zielen: Geift der zweite Zettianische Gardist denselben Gegner an wie der erste, erhält er +1 AW.					
GLADIATRONS					80
Art Gewöhnliche Gruppe		General Vydar		Zahl ●●●●	
Gattung Soulborg		Typ Jäger		Wesen Diszipliniert	
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 3	LP 1	Mittel 5
Cyberklaue: Kleine und mittlere Gegner, die zu einem Gladiator benachbart sind oder seine Nachbarschaft oder sein Feld selbst passieren, dürfen festgehalten werden. Sie können sich nicht weiter bewegen und weder durch Glyphen noch Spezialfähigkeiten bewegt werden.					
Nahkampfverteidigung: +1 VW gegen normale Angriffe benachbarter Gegner.					
WÄCHTER 816					90
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Soulborg		Typ Wächter		Wesen Trickreich	
BEW 5	RW 7	AW 3	VW 6	LP 2	Mittel 4
Eviskeraxt-Spezialangriff: RW 1, AW 5, Gegner mind. mittel.					
Gardistenführer: Verbündete Gardisten erhalten +1 BEW.					

MAJOR X17					Punkte
MAJOR X17					100
Art Einzigartiger Held		General Vydar		Zahl ●	
Gattung Soulborg		Typ Major		Wesen Diszipliniert	
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 3	LP 5	Mittel 5
Verbesserte Cyberklaue: Kleine bis große Gegner, die zu X17 benachbart sind oder seine Nachbarschaft oder sein Feld selbst passieren, dürfen festgehalten werden. Sie können sich nicht weiter bewegen und weder durch Glyphen noch Spezialfähigkeiten bewegt werden.					
Nahkampfverteidigung: +4 VW gegen normale Angriffe benachbarter Gegner.					
OMNICRON SCHARFSCHÜTZEN					100
Art Gewöhnliche Gruppe		General Jandar		Zahl ●●●	
Gattung Soulborg		Typ Sniper		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 7	AW 1	VW 3	LP 1	Mittel 5
Tödlicher Schuß: Jeder Schädel beim Angreifen zählt doppelt.					
DEATHSTALKERS					100
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●	
Gattung Soulborg		Typ Deathstalker		Wesen Wild	
BEW 7	RW 1	AW 3	VW 5	LP 1	Groß 5 °
Zerfleischen: Wirft ein Deathstalker beim Angriff auf einen kleinen oder mittleren Gegner nur Schädel, darf der Gegner keine VW werfen.					
DEATHWALKER 7000					100
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Soulborg		Typ Deathwalker		Wesen Trickreich	
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 7	LP 1	Mittel 5
Lautloses Ausweichen: Bei Angriffen nicht benachbarter Figuren verhindert 1 Schild allen Schaden.					
Selbstzerstörung: Zwischen Bewegung und Angriff darf sich 7000 mit 1W20 selbst zerstören. Bei 4-15 erhält jede benachbarte Figur 2 Wunden, bei 16-19 4 Wunden und bei 20 8 Wunden.					
DEATHWALKER 8000					130
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Soulborg		Typ Deathwalker		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 7	AW 3	VW 8	LP 1	Groß 7
Schnellfeuer-Spezialangriff: RW 7, AW 3. Verursacht 8000 mind. 1 Wunde, darf er ein beliebiges Ziel ein weiteres Mal mit dem Spezialangriff attackieren, bis er keine Wunde mehr macht.					
DEATHWALKER 9000					140
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●	
Gattung Soulborg		Typ Deathwalker		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 7	AW 4	VW 9	LP 1	Groß 7
Explosions-Spezialangriff: RW 7, AW 3. Der Angriff betrifft die Zielfigur in KSL und alle zu ihr benachbarten Figuren (inkl. 9000 selbst). Getroffene müssen sich separat verteidigen.					
Reichweitenerweiterung: Benachbarte Soulborg-Gardisten mit RW 4+ erhalten +2 RW.					
MAJOR Q10					150
Art Einzigartiger Held		General Vydar		Zahl ●	
Gattung Soulborg		Typ Major		Wesen Gnädig	
BEW 5	RW 8	AW 4	VW 5	LP 4	Groß 6 °
Maschinenpistolen-Spezialangriff: RW 7, AW 2. Q10 kann diesen Angriff viermal pro Zug gegen einen oder mehrere beliebige Gegner machen.					
Armraketen-Spezialangriff: RW 4, AW 4. Q10 kann diesen Angriff zweimal pro Zug gegen einen oder mehrere beliebige Gegner machen.					
MAJOR Q9					180
Art Einzigartiger Held		General Vydar		Zahl ●	
Gattung Soulborg		Typ Major		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 8	AW 4	VW 7	LP 4	Groß 7 °
Quegligewehr-Spezialangriff: RW 6, AW 1-3. Q9 startet mit einem Pool aus 9 AW und kann solange einen oder mehrere beliebige Gegner mit 1-3 AW attackieren, bis der Pool leer ist.					

UNTOTE						Punkte
MARCU ESENWEIN						20
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●		
Gattung Untot		Typ Verschlinger		Wesen Schrecklich		
BEW 7	RW 1	AW 4	VW 1	LP 6	Mittel 4	
Lebenszug: Zerstört Marcu eine Figur, heilt er 1 Wunde. Ewiger Haß: Vor seinem Zug muß Marcu 1W20 würfeln. Bei 17+ kontrolliert ihn ein beliebiger Gegner für diesen Zug, aber dieser Gegner darf sich weitere Befehlsanzeiger auf dieser Karte nicht ansehen. Fliegen: Marcu fliegt gemäß Standardregeln.						
SONYA ESENWEIN						45
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●		
Gattung Untot		Typ Lady		Wesen Schrecklich		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 3	Mittel 4	
Lebenszug: Zerstört Sonya eine Figur, heilt sie 1 Wunde. Ewige Stärke: Cyprien erhält +2 auf seine W20-Schreckensgriffwürfe, falls er mit Sonya verbündet ist. Ewige Leidenschaft: Sonya erhält 2 Wunden, falls Cyprien mit ihr verbündet ist und zerstört wird. Fliegen: Sonya fliegt gemäß Standardregeln.						
ISKRA ESENWEIN						50
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●		
Gattung Untot		Typ Herzogin		Wesen Schrecklich		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 4	Mittel 4	
Lebenszug: Zerstört Iskra eine Figur, heilt sie 1 Wunde. Rechets beschwören (nach Erfolg nur einmal pro Spiel): Nach ihrem Zug darf Iskra 1W20 würfeln. Bei 14+ werden alle 3 verbündeten Rechets von deren Armeekarte auf freie Felder in RW 6 KSL gestellt. Kann ein Rechet dabei nicht aufgestellt werden, wird er zerstört. Die Rechets können nach ihrer Beschwörung sofort einen Zug machen. Fliegen: Iskra fliegt gemäß Standardregeln.						
RECHETS VON BOGDAN						50
Art Einzigartige Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●		
Gattung Untot		Typ Verschlinger		Wesen Schrecklich		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1	Mittel 4	
Iskras Beschwörung: Rechets beginnen das Spiel nicht auf dem Spielfeld, sondern müssen von Iskra erst beschworen werden. Tödlicher Stachel: Rechets zerstören kleine und mittlere Gegner sofort, wenn sie bei einem Angriff nur Schädel würfeln. Fliegen: Rechets fliegen gemäß Standardregeln.						
ZOMBIES VON MORINDAN						60
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●		
Gattung Untot		Typ Primitiver		Wesen Schrecklich		
BEW 4	RW 1	AW 2	VW 3	LP 1	Mittel 5	
Hordenbewegung: Es dürfen pro Zug bis zu 6 verbündete Zombies bewegt werden, aber nur 3 beliebige Zombies angreifen. Ansturm-Spezialangriff: RW 1, AW 6. 3 Zombies auf derselben Ebene müssen für diesen Angriff denselben Gegner angreifen. Wiederauferstehung: Zerstört ein Zombie einen kleinen oder mittleren, nicht untoten Gegner, darf dieser sofort durch einen verbündeten, bereits zerstörten Zombie auf demselben Feld ersetzt werden; dieser darf ab der nächsten Runde handeln. Trefferzonen-Ausnahmen: Alles außer Kopf						
SCHATTEN VON DÜSTERWALDE						100
Art Gewöhnliche Gruppe		General Utgar		Zahl ●●●		
Gattung Untot		Typ Verschlinger		Wesen Schrecklich		
BEW 7	RW 1	AW 2	VW 4	LP 1	Mittel 5	
Seelenfresser: Vor seiner Bewegung darf ein Schatten einen benachbarten, einzigartigen Helden auswählen und 1W20 würfeln. Bei 19+ wird der Schatten zerstört und der Held mitsamt seiner Armeekarte übernommen. (Alle Befehlsanzeiger werden vorher von ihr entfernt.) Lautloses Fliegen: Schatten fliegen gemäß Standardregeln und ignorieren dabei gegnerische GA.						

SUDEMA						Punkte
						140
Art Einzigartiger Held		General Vydar		Zahl ●		
Gattung Untot		Typ Königin		Wesen Wild		
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 3	LP 4	Mittel 5	
Versteinerungsblick: Statt eines Angriffs kann Sudema einen Gegner in RW 4 KSL auswählen und 1W20 würfeln. Bei 7+ wird dieser Gegner zerstört, wenn er eine Gruppenfigur ist, bei 17+, wenn er ein Held ist.						
CYPRIEN ESENWEIN						150
Art Einzigartiger Held		General Utgar		Zahl ●		
Gattung Untot		Typ Lord		Wesen Schrecklich		
BEW 8	RW 1	AW 3	VW 4	LP 6	Mittel 4	
Lebenszug: Zerstört Cyprien eine Figur, heilt er 1 Wunde. Schreckensgriff: Zwischen Bewegung und Angriff darf Cyprien für eine benachbarte Figur 1W20 würfeln (außer Soulborgs). Bei 13-15 erhält dieser Gegner 1 Wunde, bei 16-17 2 Wunden, bei 18-19 3 Wunden und bei 20 6 Wunden. Lautloses Fliegen: Cyprien fliegt gemäß Standardregeln und ignoriert dabei gegnerische GA.						

VIPERN

VENOC VIPERN

Punkte
40

Art Gewöhnliche Gruppe		General Ullar		Zahl ●●●
Gattung Viper	Typ Späher	Wesen Unbarmherzig		
BEW 7	RW 1	AW 3	VW 0	LP 1
Mittel 5				

Kampfrausch: Nach ihrem Zug dürfen die Venocs 1W20 würfeln. Bei 16+ können sie sofort einen weiteren Zug machen und den Kampfrausch solange wiederholen, bis der W20-Wurf mißlingt.

Schlängeln: Wasser behindert die Bewegung der Venocs nicht.

ARMOC VIPERN

Punkte
65

Art Gewöhnliche Gruppe		General Ullar		Zahl ●●●
Gattung Viper	Typ Protector	Wesen Unbarmherzig		
BEW 7	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1
Mittel 5				

Kriegsherrenbände des Ullar: Vor dem Zug der Armocs darf ein verbündeter Ullar-Kriegsherr einen freien Zug machen.

Schlängeln: Wasser behindert die Bewegung der Armocs nicht.

ELITE ONYX VIPERN

Punkte
100

Art Einzigartige Gruppe		General Ullar		Zahl ●●●
Gattung Viper	Typ Späher	Wesen Präzise		
BEW 7	RW 1	AW 3	VW 2	LP 1
Mittel 5				

Kampfrausch: Nach ihrem Zug dürfen die Onyx 1W20 würfeln. Bei 16+ können sie sofort einen weiteren Zug machen und den Kampfrausch solange wiederholen, bis der W20-Wurf mißlingt.

Entrinnen: +8 VW gegen Angriffe nicht benachbarter Gegner.

Schlängeln: Wasser behindert die Bewegung der Onyx nicht.

VENOC KRIEGSHERR

Punkte
120

Art Einzigartiger Held		General Ullar		Zahl ●
Gattung Viper	Typ Kriegsherr	Wesen Unbarmherzig		
BEW 7	RW 1	AW 4	VW 3	LP 6
Mittel 6				

Kampfrausch-Verbesserung: Verbündete erhalten +1 zu ihren W20-Kampfrauschwürfen.

Späherführer: Verbündeter Späher erhalten +2 BEW.

Schlängeln: Wasser behindert die Bewegung des Venoc Kriegsherrn nicht.

ZWERGE

AXTSCHLEIFER der Brennenden Schmiede

Punkte
70

Art Gewöhnliche Gruppe		General Aquila		Zahl ●●●●
Gattung Zwerg	Typ Kämpfer	Wesen Furchtlos		
BEW 4	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1
Klein 3				

Strategisches Band der Zwerge: Vor dem Zug der Axtschleifer darf ein verbündeter Zwergenheld einen freien Zug machen. Geschieht das nicht, erhalten die Axtschleifer für ihren Zug +2 BEW.

Vorteil der Furchtlosigkeit: +1 KW gegen große und riesige Gegner.

Klettern/Springen: Beim Ebenenwechsel zählt die Höhe der Axtschleifer doppelt.

MIGOL EISENWILLE

Punkte
110

Art Einzigartiger Held		General Aquila		Zahl ●
Gattung Zwerg	Typ Anführer	Wesen Entschlossen		
BEW 5	RW 1	AW 2	VW 4	LP 5
Klein 3				

Tödlicher Schlag: Jeder Schädel beim Angreifen zählt doppelt.

Schildparade: Würfelt Migol VW gegen einen Angriff und mind. 1 Schild, kann er durch diesen Angriff max. 1 Wunde erhalten.

Klettern/Springen: Beim Ebenenwechsel zählt die Höhe Migols doppelt.

SONSTIGE			
FYORLAG SPINNEN			Punkte 40
Art Gewöhnliche Gruppe	General Aquila	Zahl ●●●	
Gattung Arachnid	Typ Späher	Wesen Wild	
BEW 7	RW 1	AW 2	VW 2
LP 1	Klein 2		
Predatorenbande: Vor dem Zug der Spinnen darf ein verbündeter Predator einen freien Zug machen.			
Netz: Wenn mind. 3 Spinnen denselben Gegner kampfbinden, dürfen sie zwischen Bewegung und Angriff 1W20 würfeln. Bei 16+ wird 1 verdeckter Befehlsanzeiger von der Karte des Gegners entfernt (bzw. von den Karten, falls es mehrere namensgleiche beim Gegner gibt).			
Klettern/Springen: Beim Ebenenwechsel zählt die Höhe der Spinnen dreifach.			
SUJOAH			Punkte 185
Art Einzigartiger Held	General Aquila	Zahl ●	
Gattung Insektoid	Typ Predator	Wesen Unbarmherzig	
BEW 8	RW 1	AW 4	VW 4
LP 6	Riesig 6 °°		
Giftstachel-Spezialangriff: RW 1, AW 4. Erhält der Gegner durch diesen Angriff mind. 1 Wunde, darf Sujoah 1W20 würfeln. Bei 10-19 erhält der Gegner 1 weitere Wunde und der W20 wird erneut gewürfelt, bei 20 wird der Gegner zerstört.			
Fliegen: Sujoah fliegt gemäß Standardregeln.			
DZU-TEH			Punkte 75
Art Gewöhnliche Gruppe	General Jandar	Zahl ●●●	
Gattung Dzu-Teh	Typ Jäger	Wesen Wild	
BEW 5	RW 1	AW 4	VW 3
LP 1	Mittel 6		
Gletscherüberquerung: Statt sich normal zu bewegen, kann ein zu einem Eisberg benachbarter Dzu-Teh pro Zug einmal auf ein anderes freies Feld neben diesem Eisberg gesetzt werden.			
Gletschertarnung: Nur benachbarte Gegner können einen zu einem Eisberg benachbarten Dzu-Teh mit normalen Angriffen angreifen.			
Schnee & Eis: Schnee und Eis behindern die Bewegung der Dzu-Teh nicht.			
THERACUS			Punkte 40
Art Einzigartiger Held	General Ullar	Zahl ●	
Gattung Gryphillin	Typ Späher	Wesen Diszipliniert	
BEW 7	RW 1	AW 3	VW 3
LP 3	Groß 5 °°		
Tragen: Theracus kann vor seiner Bewegung einen kleinen oder mittleren, nicht kampfbundenen, benachbarten Verbündeten auswählen, mit sich mitbewegen und nach Ende der Bewegung wieder auf einem freien, benachbarten Feld abstellen.			
Fliegen: Theracus fliegt gemäß Standardregeln.			
JOTUN			Punkte 225
Art Einzigartiger Held	General Ullar	Zahl ●	
Gattung Gigant	Typ Krieger	Wesen Wild	
BEW 6	RW 1	AW 8	VW 4
LP 7	Riesig 10 °°		
Wilder Schwinger - Spezialangriff: RW 1, AW 4. Dieser Angriff betrifft die Zielfigur und alle zu ihr benachbarten Figuren (außer Jotun selbst). Getroffene müssen sich separat verteidigen.			
Werfen: Zwischen Bewegung und Angriff darf Jotun 1W20 würfeln. Bei 14+ darf er einen kleinen oder mittleren, benachbarten, nicht flugfähigen Gegner bis zu 4 Felder weit in KSL werfen. (Gegnerische GA werden dabei ignoriert.) Dann darf Jotun nochmal 1W20 würfeln. Bei 11+ erhält dieser Gegner 2 Wunden, wenn er nicht bergauf oder ins Wasser geworfen wurde.			
DUMUTEF WÄCHTER			Punkte 25
Art Gewöhnlicher Held	General Utgarr	Zahl ●	
Gattung Fianzahn	Typ Gardist	Wesen Unbarmherzig	
BEW 6	RW 1	AW 4	VW 4
LP 1	Groß 7 °°		
Verbesserung der Verschlingerangriffe: Verbündete, benachbarte Verschlinger erhalten +1 AW.			
Straßenstärke: +1 KW, wenn Dumutef mind. auf 1 Straßenfeld steht.			

ANUBISCHE WÖLFE				Punkte 75
Art Gewöhnliche Gruppe	General Utgarr	Zahl ●●●		
Gattung Wolf	Typ Verschlinger	Wesen Unbarmherzig		
BEW 6	RW 1	AW 1	VW 4	LP 1
Unbändige Wut: Vor ihrem Zug müssen die Wölfe 1W20 würfeln. Bei 1 wird ein beliebiger der Wölfe zerstört, bei 2-6 erhalten sie für diesen Zug +1 AW, bei 7-11 +2 AW, bei 12-15 +3 AW, bei 16-19 +4 AW und bei 20 +8 AW.				
KHOSUMET DER DUNKLE LORD				Punkte 75
Art Einzigartiger Held	General Utgarr	Zahl ●		
Gattung Wolf	Typ Dunkler Lord	Wesen Unbarmherzig		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 3
Verbesserung der Unbändigen Wut: Verbündete erhalten +1 zu ihren W20-Würfen auf Unbändige Wut.				
Unbarmherziger Angriff: Verbündete, benachbarte Figuren, die unbarmherzig sind, erhalten +1 AW.				
WÖLFE VON BADRU				Punkte 80
Art Gewöhnliche Gruppe	General Utgarr	Zahl ●●●		
Gattung Wolf	Typ Jäger	Wesen Unbarmherzig		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 3	LP 1
Bande mit Dunklen Lords: Vor dem Zug der Badruwölfe darf ein verbündeter Dunkler Lord einen freien Zug machen.				
Todessprung-Spezialangriff: RW 3, AW 5. Ein Badruwolf darf einen kleinen oder mittleren, nicht benachbarten Gegner, der nicht mehr als 5 Ebenen über oder unter ihm steht, anspringen. Wird dieser Gegner zerstört, landet der Wolf auf dessen Feld; sonst wird er selbst zerstört.				
Klettern/Springen: Beim Ebenenwechsel zählt die Höhe der Badru-Wölfe doppelt.				
OBSIDIAN WÄCHTER				Punkte 100
Art Gewöhnliche Gruppe	General Utgarr	Zahl ●●●		
Gattung Moltarn	Typ Gardist	Wesen Grimmig		
BEW 4	RW 1	AW 4	VW 4	LP 1
Lavawurf: +2 RW auf Feldern mit geschmolzener Lava.				
Wasserschwäche: -2 VW auf Wasserfeldern.				
Lavaresistenz: Geschmolzene Lava oder Lava behindert die Bewegung der Wächter nicht und macht ihnen keinen Schaden.				
BRUNAK				Punkte 110
Art Einzigartiger Held	General Utgarr	Zahl ●		
Gattung Trollicor	Typ Reittier	Wesen Grimmig		
BEW 6	RW 1	AW 4	VW 7	LP 3
Bluthunger-Spezialangriff: RW 1, AW 4. Zerstört der Angriff den Gegner, darf Brunak mit diesem Angriff weiter angreifen, bis er keinen Gegner mehr zerstört.				
Tragen: Brunak kann vor seiner Bewegung einen kleinen oder mittleren, nicht kampfbundenen, benachbarten Verbündeten auswählen, mit sich mitbewegen und nach Ende der Bewegung wieder auf einem freien, benachbarten Feld abstellen.				
Lavaresistenz: Geschmolzene Lava oder Lava behindert die Bewegung Brunaks nicht und macht ihm keinen Schaden.				
GORILLANATOREN				Punkte 90
Art Gewöhnliche Gruppe	General Vydar	Zahl ●●●		
Gattung Primadon	Typ Agent	Wesen Trickreich		
BEW 7	RW 6	AW 2	VW 1	LP 1
Zäh: +1 Schild, wenn Gorillanatoren gegen normale Angriffe VW würfeln.				
DÜND				Punkte 110
Art Einzigartiger Held	General Vydar	Zahl ●		
Gattung Doggin	Typ Jäger	Wesen Trickreich		
BEW 6	RW 1	AW 3	VW 5	LP 4
Lähmungsblick: Vor seinem Zug darf Dünd einen Gegner in RW 5 KSL auswählen und 1W20 würfeln. Bei 15+ werden alle Befehlsanzeiger von der Karte des Gegners entfernt (bzw. von den Karten, falls es mehrere namensgleiche beim Gegner gibt).				

LAGLOR (Standartenträger)				Punkte 110	
Art Einzigartiger Held		General Vydar		Zahl ●	
Gattung Primadon		Typ Alphallon		Wesen Präzise	
BEW 5	RW 7	AW 3	VW 3	LP 6	Mittel 5
<p>Vydars Aura der Reichweite: Verbündete Vydar-Figuren, die RW 4+ haben und in RW 4 KSL stehen, erhalten +2 RW.</p> <p>Autolader-Spezialangriff: RW 7, AW 3. Bei diesem Angriff darf Laglor auch Vydar-Walkürenwürfel werfen und bei 1+ Vydar-Symbolen einen weiteren Spezialangriff gegen einen beliebigen Gegner machen, und zwar solange, bis er kein Vydar-Symbol mehr würfelt.</p>					