

DARK RIDERS

Relikte, Ausrüstungsgegenstände, Domänen

Relikte

R-041 Gorgons Blade (Klinge des Gorgon)

Wenn der Träger gegen eine einzelne feindliche Zielfigur einen kritischen Treffer bei einem Nahkampfangriff erzielt, wird dem Ziel kein Schaden verursacht, sondern es bekommt drei Aktionsmarken. Dem Ziel wird kein Überanstressschaden verursacht. Von einer Figur mit drei Aktionsmarken darf nur eine Aktionsmarke zu Beginn der Endphase ihres kontrollierenden Spielers entfernt werden.

Punkte: 39

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +2

Schaden: -1, Festhalten

R-042 Dragonfly (Libelle)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6 und einen Blickwinkel von 360 Grad.

(Optional) Führt der Träger einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Zielfigur aus, so wird dem Ziel Schaden in Höhe des Schadenswertes des Trägers verursacht.

Punkte: 31

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: +2

Angriff: Angriffsart Schwert +1

R-043 Vermillion Crown (Schalachrote Krone)

(Optional) Wähle zu Beginn deiner Befehlsphase eine einzelne feindliche Zielfigur in Basenkontakt mit dem Träger aus. Das Ziel zählt bis zum Beginn deiner Endphase als freundlich dir gegenüber. Wenn der Punktwert des Ziels größer oder gleich dem des Trägers ist, können dem Ziel nur Bewegungsaktionen gegeben werden.

Punkte: 72

Voraussetzung: Fraktion Dunkle Kreuzritter, Verteidigungsart Schild

Angriff: -1

Schaden: Anführer, Befehlshaber

R-044 Book of Nightmares (Buch der Alpträume)

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Der Träger ignoriert bei der Ermittlung der Schusslinie Gelände und Figurenbasen. Das Ziel behandelt für diesen Angriff alles Gelände als freies Gelände. Gelingt der Angriff, so wird dem Ziel Schaden in Höhe der Anzahl in seinem Sichtfenster sichtbarer Spezialfähigkeiten anstatt dem Schadenswert des Trägers verursacht.

Punkte: 39

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Angriff: Angriffsart Zauberstab +1

Verteidigung: Schrecken

R-045 Elven Dueling Blade (Elfische Duellklinge)

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion und wähle eine einzelne feindliche Figur aus, die sich in Basenkontakt mit dem Blickwinkel des Trägers befindet. Wirf einen Würfel und addiere den Angriffsbonus des Trägers (falls vorhanden). Der kontrollierende Spieler des Ziels wirft ebenfalls einen Würfel. Die Figur mit dem höheren Ergebnis verursacht der anderen Figur Überanstressschaden in Höhe des Würfelwurfes (ohne Bonus) anstatt ihres Schadenswertes.

Punkte: 49

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +2

Verteidigung: -2

R-046 Monk's Blade (Mönchsklinge)

Wenn der Träger das Ziel eines Fernkampfangriffes mit der Angriffsart Bogen ist, wirf einen Würfel und ziehe 2 vom Ergebnis ab. Ist das Ergebnis kleiner als 1, so wird es 1. Reduziere den Angriffswert des Angreifers für diesen Angriff um das Ergebnis.

Punkte: 37

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +1

Verteidigung: +2

R-047 Threadcutter (Fadenschneider)

Der Träger bekommt einen Schadenswert von 2.

Wähle zu Beginn der ersten Befehlsphase in der dieser Krieger dieses Relikt trägt eine einzelne feindliche nicht-einzigartige Figur aus. Wenn der Träger im Laufe des Spieles einer Figur mit dem selben Namen wie das Ziel Schaden verursacht, wird allen feindlichen Figuren mit dem selben Namen, die sich im Spiel befinden, der gleiche Schaden verursacht. Wird der Träger ausgeschaltet, so werden alle Figuren mit dem selben Namen wie das Ziel bis zu ihrer Startmarkierung geheilt,

Punkte: 25

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: -2

Angriff: Angriffsart Schwert +3

R-048 Crown of Khamsin (Krone von Khamsin)

Alle Figuren der Schwarzpulver-Revolutionäre, die freundlich zum Träger sind, bekommen +1 auf ihren Angriffs-, Schadens- und Fernkampfschadenswert. Alle feindlichen Figuren der Schwarzpulver-Revolutionäre bekommen +1 auf ihren Angriffs-, Schadens- und Fernkampfschadenswert, wenn sie den Träger zum Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes haben.

Punkte: 31

Voraussetzung: Fraktion Schwarzpulver Revolutionäre, Angriffsart Schwert

Angriff: +1

Schaden: +1

R-049 Tome of Shadow (Buch des Schattens)

Reiter können das Buch der Schatten nicht tragen.

(Optional) Gib dem dem Träger eine Fernkampffraktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel, die kein Reittier, kein Titan, keine Großfigur und keine Figur mit der Bewegungsart Hufeisen ist. Der Träger ignoriert bei der Ermittlung der Schusslinie Gelände und Figurenbasen. Das Ziel behandelt für diesen Angriff alles Gelände als freies Gelände. Wenn der Angriff gelingt, wird nach der Abwicklung des Angriffes die Position des Ziels und des Trägers auf dem Schlachtfeld ausgetauscht. Der kontrollierende Spieler des Ziels bestimmt dessen Ausrichtung nach dem Austausch.

Punkte: 44

Voraussetzung: Bewegungsart Stiefel, Angriffsart Zauberstab

Angriff: Angriffsart Zauberstab +1

Verteidigung: +1, Geistergestalt

R-050 Solonavi Soulbinder (Solonavi-Seelenbinder)

(Optional) Nachdem der Träger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine oder mehrere Ziel-Figuren abgewickelt hat wird jedes Ziel, gegen das der Angriff um 3 oder mehr Punkte erfolgreich war, bis zum Beginn deiner Endphase freundlich dir gegenüber. Wenn das Ziel aufgrund eines kritischen Treffers freundlich zu dir wird, entferne den Solonavi-Seelenbinder aus dem Spiel. Das Ziel ist freundlich, bis es ausgeschaltet wird.

Punkte: 44

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +1, Rundumschlag

R-051 Heartsinger (Herzsinger)

Wenn ein feindlicher Krieger den Träger zum Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes nimmt, muss der kontrollierende Spieler des feindlichen Kriegers einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 kann der Krieger den Angriff nicht ausführen. Der misslungene Angriff zählt als Aktion. Der feindliche Krieger bekommt eine Aktionsmarke und zählt als überanstrengt, falls er dadurch seine zweite Aktionsmarke bekommt.

Punkte: 31

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +2

Verteidigung: -1

R-052 Gatekeeper (Torwächter)

Wenn der Träger in Basenkontakt mit einer Missionsmarke zieht, muss der Träger mit dieser Missionsmarke in Basenkontakt bleiben, bis er entweder ausgeschaltet wird oder den Torwächter nicht mehr trägt. Wenn der Träger in Basenkontakt mit einer Missionsmarke ist, die von dem Spieler kontrolliert wird, der den Träger kontrolliert, so bekommt der Träger die Spezialfähigkeiten Gegenangriff und Unverwundbarkeit.

Punkte: 48

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +2

R-053 Helm of Alliance (Helm der Allianz)

Mage Spawn können den Helm der Allianz nicht tragen. Wähle zu Beginn der ersten Befehlsphase, in der dieser Krieger dieses Relikt trägt, zwei Fraktionen aus. Eine dieser Fraktionen muss die Fraktion des Trägers sein. Alle freundlichen Figuren dieser Fraktionen können Formationen bilden, als würden sie über das selbe Fraktionssymbol verfügen. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden. Wird der Träger ausgeschaltet, wird jeder freundlichen Figur, die sich in Basenkontakt zum Träger befindet, 1 Klick Überanstrengungsschaden verursacht.

Punkte: 31

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: -2

Schaden: Anführer

R-054 Tezla's Manual (Tezlas Handbuch)

Der Träger bekommt die Unterfraktionsfähigkeit Feldreparatur. Feindliche Figuren mit der Golem-Schadesart können den Träger nicht zum Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes haben.

Punkte: 27

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Bewegung: -1

Schaden: +2, Tüftler

R-055 Blade of Shadows (Schattenklinge)

Der Träger und alle anderen Figuren ignorieren alle Fraktions- und Unterfraktionssymbole auf der Basis des Trägers.

Punkte: 45

Voraussetzung: Bewegungsart Stiefel, Angriffsart Schwert

Bewegung: Pfadfinder

Angriff: Angriffsart Schwert, Vampirismus

Verteidigung: Geistergestalt

R-056 Cursed Betrayer (Verfluchter Betrüger)

Der Träger kann den Verfluchten Betrüger nicht ablegen.

Wenn der Träger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Zielfigur, die ein Relikt trägt, durchführt und dabei Schaden verursacht, wird das Relikt des Zieles aus dem Spiel entfernt. Nachdem die Aktion abgeschlossen ist, wird das Ziel zum Träger des Verfluchten Betrügers, dies kostet keine Aktion.

Punkte: 13

Angriff: -3

Verteidigung: -3, Fluch

R-057 Giant's Wrath (Zorn des Riesen)

Gib dem Träger eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Gelingt der Angriff, so wird jeder feindlichen Figur in einem Wirkungsradius von 3 Zoll um das Ziel ein Schadensclick verursacht.

Punkte: 40

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +3

Verteidigung: +1

R-058 Mask of Mysteries (Geheimnis-Maske)

Gib dem Träger eine Spezialaktion. Bewege den Träger und alle freundlichen Figuren in Basenkontakt mit dem Träger, so dass sie sich in einem schwierigen oder verbergenden Geländeteil befinden. Freundliche Figuren, die sich mit dem Träger in Basenkontakt befinden, wenn er die Spezialaktion bekommt müssen sich nach dem Abwickeln der Aktion wieder in Basenkontakt mit dem Träger befinden und dürfen sich nicht

in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden.

Punkte: 40

Voraussetzung: Fraktion Elementare Freifesten

Bewegung: +2, Tarnung

Schaden: Festhalten

R-059 Book of Souls (Buch der Seelen)

Der Träger bekommt die Unterfraktionsfähigkeit Zurückholen. Feindliche Elementare Freifesten-Figuren bekommen +2 auf ihren Angriffswert, wenn sie den Träger zum Ziel haben. Wird eine Figur (außer dem Träger) ausgeschaltet, bekommt der Träger einen Schadensclick geheilt. Wird eine Figur (außer dem Träger) aus dem Spiel entfernt, erleidet der Träger 1 Klick Überanstressschaden.

Punkte: 35

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Schadensart Stern

Angriff: Angriffsart Zauberstab +1

R-060 Gutripper (Darmschneider)

Setzt der Träger die Spezialfähigkeit Waffenmeister ein und wirft bei der Ermittlung des Schadens eine „1“, so wird das Ziel sofort ausgeschaltet. Wirft er eine „6“ und schaltet das Ziel damit nicht aus, so bekommt es außerdem, wenn es eine oder keine Aktionsmarke hat, eine Aktionsmarke, erleidet jedoch keinen Überanstressschaden.

Punkte: 41

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert, Waffenmeister

Schaden: -1, Festhalten

R-061 Griffon's Lance (Greifenlanze)

Nur Krieger, die Reiter werden können, dürfen die Greifenlanze tragen.

(Optional) Ist der Träger ein Reiter, gib seiner Kavallerieeinheit eine Nahkampffraktion mit einer einzelnen feindlichen Kavallerieeinheit als Ziel. Benutze die Kampfscheibe des Trägers und die Kampfscheibe des Ziel-Reiters, um den Angriff anzuwickeln. Gelingt der Angriff, so sitzt der Ziel-Reiter ab.

Punkte: 26

Bewegung: -1

Angriff: +1

Schaden: Vernichtender Schlag

R-062 Minotaur Hook (Minotaurenspeer)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6. Der Träger bekommt eine Anzahl an Fernkampftielen von 1. Der Träger bekommt einen Fernkampfschaden von 2. Der Träger bekommt das Talent Präzision.

(Optional) Wenn dem Träger ein Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Ziel-Figur gelingt, wird dem Ziel kein Schaden verursacht, stattdessen zählt es bis zum Beginn deiner Endphase freundlich dir gegenüber. Du kannst dem Ziel keine Aktion geben.

Punkte: 28

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +1

R-063 Khamita's Shield (Khamitas Schild)

Figuren der Ork Khan-Fraktion bekommen +1 auf ihren Angriffswert, wenn sie den Träger zum Ziel eines Nahkampfangriffes haben. Solange Khamitas Schild getragen wird, müssen alle Fernkampfangriffe von Ork Khan-Figuren den Träger zum Ziel haben.

Punkte: 38

Voraussetzung: Fraktion Schwarzpulver-Revolutionäre

Verteidigung: Ausweichen

R-064 Rage Hammer (Hammer des Zorns)

Reiter und Krieger die zu Reitern werden können dürfen den Hammer des Zorns nicht tragen.

Wenn der Hammer des Zorns getragen wird, ignorieren alle Figuren die Spezialfähigkeiten Anführer und Befehlshaber.

(Optional) Der Träger bekommt einen Schadenswert von 3. Gelingt dem Träger ein Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Ziel-Figur, so kann er einen zweiten Nahkampfangriff gegen das Ziel ausführen, nachdem der erste abgewickelt wurde. Dieser zweite Angriff kostet keine Aktion und gibt dem Träger auch keine weitere Aktionsmarke. Der Träger kann während der Abwicklung des zweiten Angriffs keine Spezialfähigkeiten anwenden.

R-065 Dragonplate (Drachenpanzer)

Figuren der Elementaren Freifesten können den Drachenpanzer nicht tragen.
Der Träger bekommt sowohl die Verteidigungsart Magische Immunität als auch Schild. Figuren der Elementaren Freifesten bekommen +2 auf ihren Angriffs-, Schadens- und Fernkampfschadenswert, wenn sie den Träger zum Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes haben.

Punkte: 34

Voraussetzung: Verteidigungsart Schild, Angriffsart Schwert

Bewegung: +1

Angriff: Angriffsart Schwert +2, Heilung

R-066 Frostlance (Frostlanze)

Nur Krieger, die Reiter werden können, dürfen die Frostlanze tragen.

(Optional) Führt der Träger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Ziel-Figur durch und hat das Ziel keine oder eine Aktionsmarke, so wird die Anzahl der Aktionsmarken des Ziels auf zwei erhöht. Dem Ziel wird kein Überanstressschaden verursacht.

Punkte: 40

Angriff: +2

R-067 Smoke (Rauch)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 8, eine Anzahl an Fernkampfzielen von 1 und einen Fernkampfschaden von 0.

(Optional) Führt der Träger einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Zielfigur aus, so wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Statt dessen bekommen das Ziel und alle Figuren in einem Wirkungsradius von 6 Zoll um das Ziel eine Aktionsmarke, wenn sie über keine oder eine Aktionsmarke verfügen. Wenn eine Figur auf diese Weise ihre zweite Aktionsmarke bekommt, zählt sie als Überanstress. Nach diesem Angriff wird Rauch aus dem Spiel genommen.

Punkte: 28

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: +1

Verteidigung: +1

R-068 Inferno (Inferno)

Nur feindliche Figuren mit der Angriffsart Zauberstab können den Träger zum Ziel von Fernkampfangriffen haben. Zu Beginn deiner Befehlsphase erleiden alle Figuren, die sich in Basenkontakt mit dem Träger befinden, einen Klick Überanstressschaden.

Punkte: 35

Voraussetzung: Verteidigungsart Schild

Angriff: +1

Verteidigung: +1

R-069 Storm Maul (Sturmhammer)

(Optional) Gib dem Träger zu Beginn deiner Befehlsphase eine Spezialaktion und wähle eine der folgenden Auswirkungen:

- Jeder Figur, die sich in Wassergelände befindet, wird ein Klick Schaden verursacht.
- Verursache einer einzelnen feindlichen Figur in Basenkontakt zum Träger 3 Schaden.
- Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase können nur Zauberstab-Fernkampfangriffe durchgeführt werden.

Punkte: 79

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +2

R-070 Mountain's Heart (Bergherz)

Jede feindliche Figur, die den Träger zum Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes nimmt, kann die Spezialfähigkeiten Vernichtender Schlag oder Durchschlagskraft für diesen Angriff nicht benutzen. Der Träger ignoriert die Spezialfähigkeit Rammen anderer Figuren.

Punkte: 40

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: -3

Verteidigung: +3

R-071 Longhaft (Titanenlanze)

Nur Krieger, die Reiter werden können, dürfen die Titanenlanze tragen.

Führt der Träger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Figur mit der Schadensart Titan aus, so wirf zwei Würfel. Verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Wurfresultates anstatt des Schadenswerts des Trägers.

Punkte: 22

Bewegung: -2
Angriff: +2

R-072 Forgebreaker (Golembrecher)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6. Der Träger bekommt eine Anzahl an Fernkampfzielen von 1.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen feindlichen Figur mit der Schadensart Golem als Ziel. Der Angriff gelingt ohne einen Angriffswurf. Verursache dem Ziel 4 Schadensclicks.

Punkte: 37

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: +1

Angriff: Angriffsart Schwert +2

R-073 Fang Shield (Greifschild)

Ist der Träger ein Wächter, so bekommt er die Spezialfähigkeit Schrecken.

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion und wähle eine einzelne feindliche Figur als Ziel aus, die sich in Basenkontakt mit dem Träger befindet. Wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4-6 wird das Ziel zum Gefangenen des Trägers.

(Optional) Gib dem Träger, wenn er ein Wächter ist, zu Beginn deiner Befehlsphase eine Spezialaktion. Er schaltet seinen Gefangenen aus, ohne dafür einen Nahkampfangriff ausführen zu müssen.

Punkte: 34

Voraussetzung: Verteidigungsart Schild, Angriffsart Bogen

Bewegung: -1

Verteidigung: +2

R-074 Relicbreaker (Reliktbrecher)

Misslingt dem Träger ein Nahkampfangriff gegen eine feindliche Figur, die ein Relikt trägt, wird das Relikt des Zieles aus dem Spiel genommen.

Punkte: 25

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: -1

Angriff: Angriffsart Schwert +2

R-075 Magestone Armor (Magestone-Rüstung)

Währe zu Beginn deiner Befehlsphase eine der folgenden Auswirkungen:

- Der Träger ersetzt bis zum Beginn deiner Endphase seine normale Fernkampf-Angriffsart durch die Fernkampf-Angriffsart Zauberstab. Außerdem bekommt er die Spezialfähigkeit Zauberschuss, eine Fernkampfreichweite von 8 und einen Fernkampfschaden von 0.
- Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase die Spezialfähigkeit Unverwundbarkeit.
- Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner nächsten Endphase die Spezialfähigkeit Befehlshaber.

Punkte: 72

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: +3

Angriff: +1

R-076 Lance of Light (Lanze des Lichts)

Nur Krieger, die Reiter werden können, dürfen die Lanze des Lichtes tragen.

Der Träger bekommt +2 auf seinen Angriffswert, wenn er Figuren der Dunklen Kreuzritter zum Ziel hat.

(Optional) Der Träger kann das Talent Aufspießen nicht benutzen. Wenn dem Träger einen Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Figur mit der Spezialfähigkeit Lebensraub, Nekromantie oder Vampirismus oder den Unterfraktionsfähigkeiten Vampirismus oder Zurückholen gelingt, wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis höher als der Schadenswert des Trägers, verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Ergebnisses anstelle des Schadenswertes des Trägers.

Punkte: 18

R-077 Thunder Javelin (Donnerspeer)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6, eine Anzahl an Fernkampfzielen von 2 und einen Fernkampfschaden von 0.

(Optional) Gelingt dem Träger ein Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Ziel-Figur, so wird dem Ziel und alle feindlichen Figuren in einem Wirkungsradius von 3 Zoll um das Ziel 2 Schaden verursacht.

(Optional) Gelingt dem Träger ein Fernkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Ziel-Kavallerie-Einheit, so wird dem Ziel kein Schaden verursacht; statt dessen muss sein Reiter absitzen.

Punkte: 45

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: -1, Schnellschuss
Angriff: +1
Verteidigung: -2

R-078 Shield of the Elven Gods (Schild der Elfengötter)

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion. Jede Figur in einem Wirkungsradius von 8 Zoll um den Träger mit dem Wort Lich, Revenant, Shade, Skeleton, Specter, Wraith oder Zombie im Namen wird aus dem Spiel genommen. Der Träger wird ausgeschaltet, nachdem die Aktion abgewickelt wurde, anschließend wird das Schild der Elfengötter aus dem Spiel genommen.

Punkte: 37
Voraussetzung: Unterfraktion Tempelmeister
Angriff: +1
Verteidigung: +2

R-079 Black Sledge (Schwarzer Schmiedehammer)

Gelingt dem Träger ein Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Figur mit der Schadensart Golem, so wird das Ziel ausgeschaltet.

Punkte: 25
Voraussetzung: Angriffsart Schwert
Bewegung: -2
Angriff: Angriffsart Schwert +2

R-080 Spirit Armor (Geisterpanzer)

Alle freundlichen Figuren mit einer Fernkampfreichweite größer 0 bekommen +2 auf ihre Fernkampfreichweite. Alle freundlichen Elfen Lords-Figuren bekommen +1 auf ihren Schadens- und Fernkampfschadenswert. Wähle zu Beginn deiner ersten Befehlsphase, in der dieser Träger dieses Relikt trägt, eine einzelne feindliche Figur aus. Wird der Träger von einer gegnerischen Figur ausgeschaltet bevor das Ziel ausgeschaltet wird, schalte das Ziel ebenfalls aus.

Punkte: 40
Voraussetzung: Verteidigungsart Schild, Fraktion Elfen Lords

R-081 Phoenix Lance (Phönix-Lanze)

Nur Krieger, die Reiter werden können, dürfen die Phönix-Lanze tragen.

Wird der Träger ausgeschaltet, so drehe seine Kampfscheibe auf die Starteinstellung. Entferne danach die Phönix-Lanze aus dem Spiel.

Punkte: 42

R-082 Obsidian Lance (Obsidian-Lanze)

Nur Krieger, die Reiter werden können, dürfen die Obsidian-Lanze tragen.

(Optional) Gib dem Träger eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen gegnerischen Kavallerie-Einheit als Ziel. Mache einen Angriffswurf und vergleiche das Angriffsergebnis sowohl mit dem Verteidigungswert des Reiters als auch mit dem des Reittieres. Verursache jeder Kampfscheibe gegen die dieser Angriff gelingt 2 Schaden anstatt den Schadenswert des Trägers zu benutzen.

Punkte: 26
Voraussetzung: Angriffsart Schwert
Schaden: Vernichtender Schlag

R-083 Shadow Lance (Schatten-Lanze)

Nur Krieger, die Reiter werden können, dürfen die Schatten-Lanze tragen.

Der Träger und das Reittier des Trägers ignorieren bei der Bewegung Gelände, doch sie müssen ihre Bewegung in freiem Gelände beenden.

Punkte: 37
Voraussetzung: Bewegungsart Stiefel, Angriffsart Schwert
Bewegung: Pfadfinder
Verteidigung: +1

R-084 Magestone Lance (Magestone-Lanze)

Nur Krieger, die Reiter werden können, dürfen die Magestone-Lanze tragen.

Wenn der Träger einen Fernkampfangriff mit der Spezialfähigkeit Sturmfeuer ausführt wird den anderen getroffenen Figuren nicht ein Schaden verursacht. Verursache stattdessen dem Ziel und jeder getroffenen Figur den Fernkampfschaden des Trägers.

Punkte: 41
Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab
Angriff: Zauberschuss, Sturmfeuer
Verteidigung: Spruch Resistenz

R-085 Eagle's Talon (Adlerkrallen)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6, eine Anzahl an Fernkampfzielen von 2 und einen Fernkampfschaden von 2.

Wenn der Träger der Fraktion der Ork Khans angehört bekommt er die Spezialfähigkeit Befehlshaber.

Punkte: 75

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: +1

Verteidigung: +1

Schaden: Anführer

R-086 Agony (Agonie)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6, eine Anzahl an Fernkampfzielen von 1 und einen Fernkampfschaden von 2.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfkation mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Nachdem der Angriff abgehandelt wurde entferne Agonie aus dem Spiel. Wenn der Angriff erfolgreich war verursache dem Ziel keinen Schaden. Stattdessen ignorieren das Ziel und alle anderen Figuren für den Rest des Spiels alle Spezialfähigkeiten des Ziels.

Punkte: 30

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: -1

R-087 Vengeance (Rache)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6 und einen Fernkampfschaden von 2.

Wenn der Träger das Ziel eines misslungenen Fernkampfangriffes einer feindlichen Zielfigur ist wirf zwei Würfel und addiere das Ergebnis zum unmodifizierten Angriffswert des Trägers. Addiere den Angriffsbonus des Trägers nicht zu diesem Ergebnis. Wenn das Ergebnis gleich oder größer dem unmodifizierten Verteidigungswert des Zieles ist verursache dem Ziel 2 Schaden. Wenn das Ziel ein Reiter ist muss dieser absitzen.

Punkte: 37

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: +1

R-088 Temanor's Wrath (Temanors Zorn)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 10 und einen Fernkampfschaden von 1.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfkation mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Nachdem der Angriff angehandelt wurde wird Temanors Zorn aus dem Spiel entfernt. Wenn der Angriff erfolgreich war wird dem Ziel 6 und jeder Figur innerhalb eines Wirkungsradius von 8 Zoll um das Ziel 3 Schaden verursacht.

Punkte: 46

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: -3

Verteidigung: -1

Schaden: -1

R-089 Rabahn's Shield (Rabahns Schild)

Wenn der Träger das Ziel eines erfolgreichen Nah- oder Fernkampfangriffes ist wirf einen Würfel. Wenn der Träger keine Aktionsmarke hat ist der Angriff bei einer 3-6 fehlgeschlagen. Wenn der Träger eine Aktionsmarke hat ist der Angriff bei einer 4-6 fehlgeschlagen. Wenn der Träger zwei Aktionsmarken hat ist der Angriff bei einer 5 oder 6 fehlgeschlagen.

Punkte: 29

Vorraussetzung: Verteidigungsart Schild

Angriff: -2

Verteidigung: +1

R-090 Lightning Shield (Blitzschild)

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfkation mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Wenn der Angriff erfolgreich ist verursache 2 Schaden anstatt den normalen Schadenswert des Trägers zu verwenden und entferne alle Aktionsmarken vom Träger. Der Träger erhält keine Aktionsmarke für diese Aktion.

Punkte: 47

Vorraussetzung: Angriffsart Bogen

Verteidigung: +1

Schaden: -1

R-091 Screaming Shield (Schreiendes Schild)

Alle Figuren innerhalb von 12 Zoll zum Blickwinkel des Trägers können keine Fernkampfgriffe ausführen.

Punkte: 31

Vorraussetzung: Verteidigungsart Schild

Angriff: +1

Verteidigung: +1

R-092 Shield of the Dwarven King (Schild des Zwergenkönigs)

Der Träger kann nicht zum Ziel von Angriffen werden die die Spezialfähigkeiten Lebensraub oder Vampirismus oder die Unterfraktionsfähigkeit Vampirismus nutzen.

Punkte: 39

Vorraussetzung: Fraktion Schwarzpulver Revolutionäre, Angriffsart Schwert

Angriff: +1, Heilen

Verteidigung: +1

R-093 Forgehammer (Schmiedehammer)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 8 und eine Anzahl an Fernkampfzielen von 1.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampffraktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Wenn der Angriff erfolgreich war vergleiche das Angriffsergebnis mit den Verteidigungswerten aller feindlichen Figuren in einem Wirkungsradius von 3 Zoll um das Ziel um zu ermitteln ob der Angriff auch gegen sie erfolgreich ist. Verursache jeder Figur gegen die der Angriff gelingt Schaden in Höhe des Schadenswert des Trägers.

Punkte: 45

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: -2

Angriff: Angriffsart Schwert +1

R-094 Paragons Sledge (Paragons Fäustel)

Wenn dem Träger ein Nahkampfgriff gegen eine Zielfigur der Elfen Lords gelingt ziehe den Verteidigungswert vom Angriffsergebnis ab. Verursache dem Ziel Schaden in Höhe dieses Ergebnisses anstatt den Schadenswert des Trägers zu benutzen.

Punkte: 34

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +2

Schaden: +1

R-095 Lodgebreaker (Abreißer)

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion. Schalte ein konstruiertes Geländeteil mit dem sich der Träger in Basenkontakt befindet aus.

Punkte: 27

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Bewegung: -2

Angriff: +1, Rundumschlag

R-096 Pain (Schmerz)

Der Träger bekommt einen Blickwinkel von 360 Grad.

Wenn dem Träger ein Nahkampfgriff gelingt wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis größer als der Schadenswert des Träger ist verursache dem Ziel / den Zielen Schaden in Höhe des Wurfes anstatt den Schadenswert des Trägers zu verwenden.

Punkte: 50

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Rundumschlag

R-097 Ranger's Plate (Plattenpanzer des Waldläufers)

Wähle zu Beginn deiner Befehlsphase einen der folgenden Effekte aus:

- Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase die Spezialfähigkeit Tarnung.
- Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase die Spezialfähigkeit Geistform.
- Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase die Spezialfähigkeit Parrieren.

Punkte: 26

Vorraussetzung: Bewegungsart Stiefel, Angriffsart Schwert

Verteidigung: +1

R-098 Feather Plate (Plattenpanzer aus Federn)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6 und einen Fernkampfschaden von 2.

Der Träger bekommt sowohl die Verteidigungsart Schild, also auch die Verteidigungsart magische Immunität. Der Träger bekommt die Bewegungsart Flügel. Der Träger kann das Talent Hochfliegen nicht nutzen.

Punkte: 33

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert, Verteidigungsart Schild

Angriff: +1

Verteidigung: +1

R-099 Blackstone Plate (Plattenpanzer aus Schwarzstein)

Wenn der Träger das Ziel eines erfolgreichen Fernkampfangriffes der Art Zauberstab ist wirf einen Würfel. Wenn der Träger keine Aktionsmarke hat ist der Angriff bei einer 3-6 fehlgeschlagen. Wenn der Träger eine Aktionsmarke hat ist der Angriff bei einer 4-6 fehlgeschlagen. Wenn der Träger zwei Aktionsmarken hat ist der Angriff bei einer 5 oder 6 fehlgeschlagen.

Punkte: 32

Vorraussetzung: Verteidigungsart Schild

Angriff: +1

Verteidigung: +1

R-100 Wave Plate (Wellen-Plattenpanzer)

Der Träger bekommt die Bewegungsart Welle anstatt seiner normalen Bewegungsart. Wenn der Träger ein Wächter ist bekommt er nicht die Bewegungsart Stiefel und sein Gefangener kann sich in Wassergelände aufhalten.

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion wenn sowohl er als auch sein Gefangener sich in Wassergelände aufhält. Schalte den Gefangenen aus ohne einen Nahkampfangriff auszuführen.

Punkte: 19

Vorraussetzung: Verteidigungsart Schild

Angriff: +1

Verteidigung: +1

R-101 Ruby Lance (Rubinlanze)

Nur Krieger die Reiter werden können, dürfen die Rubinlanze tragen.

Wenn einer gegnerische Figur ein Fernkampfangriff der Art Zauberstab gegen den Träger gelingt wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 ist der Angriff misslungen wenn die Punktekosten der gegnerischen Figur über 70 liegen. Bei einem Ergebnis von 3-6 ist der Angriff misslungen wenn die Punktekosten der gegnerischen Figur 70 sind oder darunter liegen.

Punkte: 38

Vorraussetzung: Fraktion Atlantisches Imperium, Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +1, Waffenmeister

R-102 Spellbreaker (Spruchbrecher)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 6 und einen Fernkampfschaden von 1.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen gegnerischen Figur mit der Angriffsart Zauberstab als Ziel. Nachdem der Angriff abgehandelt wurde entferne Spruchbrecher aus dem Spiel. Ist der Angriff erfolgreich verursache dem Ziel keinen Schaden. Stattdessen ignoriert das Ziel und alle anderen Figuren für den Rest des Spieles die Angriffsart oder Angriffsarten und Spezialfähigkeiten des Zieles.

Punkte: 54

Vorraussetzung: Fraktion Schwarzpulver Revolutionäre, Angriffsart Schwert

Bewegung: Bewegungsart Stiefel +1, Flinkheit

Verteidigung: Verteidigungsart Schild, Spruch Resistenz

R-103 Shield of the Pyre (Schild des Scheiterhaufens)

Der Träger bekommt die Unterfraktionsfähigkeit Zurückholen.

Wenn der Träger die Unterfraktionsfähigkeit Zurückholen benutzt und die Punktekosten der zurückgeholten Figur gleich oder größer den Punktekosten des Trägers ist wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4-6 wird allen Figuren im Wirkungsradius um den Träger 1 Überanstrengungsschaden verursacht sowie der Träger, die zurückgeholte Figur und Schild des Scheiterhaufens aus dem Spiel entfernt.

Punkte: 34

Vorraussetzung: Fraktion Dunkle Kreuzritter, Verteidigungsart Schild

Verteidigung: Verteidigungsart Schild, Leibwächter

R-104 Scorch Hammer (Brandhammer)

Verursache zu Beginn deiner Befehlsphase jeder Figur die sich in Basenkontakt mit dem Träger befindet 1 Schaden.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Die Fernkampfreichweite des Trägers für diesen Angriff ist 8. Nachdem der Angriff abgewickelt wurde wird Brandhammer aus dem Spiel entfernt. Wenn der Angriff gelingt vergleiche das Angriffsergebnis auch mit allen Figuren die sich in Basenkontakt zum Ziel befinden. Verursache dem Ziel und allen anderen so getroffenen Figuren Schaden in Höhe des doppelten des Schadenswerts des Trägers.

Punkte: 30

Vorraussetzung: Fraktion Solonavi, Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +1, Rundumschlag

R-105 Disruptor (Unterbrecher)

Keine Figur mit der Angriffsart Zauberstab oder der Schadensart Golem kann innerhalb des Wirkungsradius von 8 Zoll um den Träger einen Fernkampfangriff ausführen.

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion. Alle Figuren auf hochfliegendem Niveau befinden sich nun auf Bodenniveau. Entferne die Flugzylinder vom Schlachtfeld und platziere die Figuren an der selben stelle wo die Flugzylinder waren. Wenn der Mittelpunkt einer solchen Figur sich in einem Geländeteil befindet muss diese Figur sich in diesem Geländeteil auf Bodenniveau aufhalten. Kann sie dies nicht wird sie ausgeschaltet.

Punkte: 23

Vorraussetzung: Fraktion Elementare Freifesten, Verteidigungsart Schild

Bewegung: -2

Verteidigung: +1

R-106 Magma Lance (Magma Lanze)

Nur Krieger die Reiter werden können, dürfen die Magma Lanze tragen.

(Optional) Wenn der Träger Teil einer Kavallerie-Einheit ist die das Talent Trampeln einsetzt bekommt jede Figur auf Bodenniveau über die der Bewegungspfad führt 2 Schaden anstatt 1 Schaden.

Punkte: 32

Vorraussetzung: Fraktion Elfen Lords, Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert, Zerschmettern

Schaden: Vernichtender Schlag

R-107 Sunfire Javelin (Sonnenfeuer Speer)

Der Träger bekommt eine Fernkampfreichweite von 8 und einen Fernkampfschaden von 1.

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfaction mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Nachdem der Angriff abgehandelt wurde wird der Sonnenfeuer Speer aus dem Spiel entfernt. Gelingt der Angriff verursache dem Ziel 4 Schaden anstatt des Fernkampfschadens des Trägers und verursache dann allen Figuren in einem Wirkungsradius von 6 Zoll um das Ziel 2 Schaden. Markiere das Ziel so das es zwei Aktionsmarken hat.

Punkte: 23

Vorraussetzung: Fraktion Ork Khans, Angriffsart Schwert

Angriff: +1

R-108 Star Shield (Sternenschild)

Solonavi Figuren können den Träger nicht zum Ziel von Fernkampfangriffen nehmen. Der Träger bekommt die Verteidigungsarten Magische Immunität und Schild.

Punkte: 73

Vorraussetzung: Fraktion Drakonier, Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert, Parieren

Verteidigung: +2, Ausweichen

R-109 Stick Horse (Steckenpferd)

(Optional) Wenn der Träger in Basenkontakt mit dem Träger der Kokosnusshälften ist bekommt der Träger:

- die Spezialfähigkeiten Sturmangriff und Geisterform
- die Bewegungsart Hufeisen anstatt der Bewegungsart Stiefel
- einen Bewegungswert von 8 anstatt seines unmodifizierten Bewegungswertes

Immer wenn der Träger sich bewegt muss der Träger der Kokosnusshälften am Ende der Bewegung in Basenkontakt zum Träger platziert werden. Gib dem Träger der Kokosnusshälften eine Aktionsmarke nach dieser Bewegung. Dem Träger der Kokosnusshälften kann eine Aktion in dem Spielzug gegeben werden in dem er mit dem Träger bewegt wurde.

Punkte: 38

Vorraussetzung: Bewegungsart Stiefel, Angriffsart Schwert

Angriff: +1

R-110 Coconut Halves (Kokosnusshälften)

Wenn der Träger in Basenkontakt mit dem Träger des Steckenpferdes ist:

- bekommt der Träger die Spezialfähigkeiten Regeneration
- bekommt der Träger -2 auf seinen Verteidigungswert wenn er das Ziel eines Fernkampfangriffes ist
- kann der Träger die Spezialfähigkeiten Sturmangriff, Schnellschuss und Rammen nicht benutzen
- kann der Träger das Talent Vorstürmen nicht benutzen
- kann der Träger keine Bewegungsaktion bekommen, es sei denn die Bewegungsaktion dient dazu

den Basenkontakt mit dem Träger des Steckenpferdes zu verlassen.

Punkte: 9

Vorraussetzung: Bewegungsart Stiefel, Verteidigungsart Schild

Angriff: -1

R-111 Shadowplate of the Realms (Schattenpanzer der Realms)

Der Träger kann ein zweites Relikt tragen wenn das zweite Relikt der Hammer der Realms ist.

(Optional) Wenn ein Nahkampfangriff gegen den Träger ohne Erfolg durchgeführt wird bewege den Träger so das sein Blickwinkel in Basenkontakt mit dem Toten Winkel des Angreifers ist sofern dies möglich ist. Der Träger darf während dieser Bewegung keine Bewegungsspezialausrüstungen benutzen und ihm wird keine Aktionsmarke gegeben. Der Angreifers bekommt für diese Bewegung keine Gratisdrehung.

Punkte: 29

Vorraussetzung: Bewegungsart Stiefel

Bewegung: +2

Verteidigung: -1, Geisterform

R-112 Hammer of the Realms (Hammer der Realms)

Wenn dem Träger eine Nahkampffaktion gegeben wurde würfle für diesen Angriffswurf mit drei Würfeln anstatt zwei. Benutze die beiden höchsten Ergebnisse für den Angriffswurf.

Punkte: 54

Vorraussetzung: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert, Parieren

Schaden: Vernichtender Schlag

Domänen

D-021 Earthquake - Domain (Erdbeben – Domäne (Katastrophen))

Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers wirft dieser zwei Würfel. Ist das Ergebnis 2, so erleidet jeder Krieger ohne die Bewegungsart Flügel 2 Klicks Überanstrengungsschaden und alle konstruierten Geländeteile werden aus die Spiel entfernt. Anschließend wird das Erdbeben aus dem Spiel entfernt. Erdbeben wird von allen Glauben-Domänen gekontert.

D-022 Wave of Water - Domain (Wasserwelle – Domäne (Katastrophen))

Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers wirft dieser zwei Würfel. Ist das Ergebnis 2, so erleidet jeder Krieger ohne die Bewegungsart Welle, der sich nicht in Basenkontakt mit einer Missionsmarke befindet, 2 Klicks Überanstrengungsschaden und alle konstruierten Geländeteile werden aus dem Spiel entfernt. Anschließend wird die Wasserwelle aus dem Spiel entfernt. Wasserwelle wird von allen Glauben-Domänen gekontert.

D-023 Inferno - Domain (Inferno – Domäne (Katastrophen))

Alle Krieger mit einer Fernkampfreichweite größer als 6 bekommen stattdessen eine Fernkampfreichweite von 6.

Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers erleidet jeder Krieger, der sich in verbergendem, konstruiertem oder schwierigem Gelände aufhält, 1 Klick Überanstrengungsschaden. Zudem wirft der Spieler, der am Zug ist, einem Würfel; jedem konstruiertem Geländeteil wird Schaden in Höhe des Ergebnisses verursacht. Inferno kontert die Rauch und Nebel Wetter-Domäne und wird von allen Glauben-Domänen gekontert.

D-024 Ley Burn - Domain (Ley Brand – Domäne (Katastrophen))

Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers wirft dieser einen Würfel. Ist das Ergebnis 1 oder 2, so wirf einen weiteren Würfel. Jeder Krieger, der in diesem Spielzug einen Fernkampfangriff der Zauberstab-Art durchführt, erleidet Schaden in Höhe des zweiten Wurfresultates. Ley Brand wird von allen Glauben-Domänen gekontert.

D-025 Twister - Domain (Wirbelsturm – Domäne (Katastrophen))

Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers wirft dieser einen Würfel. Ist das Ergebnis 1, so wählt der Spieler zur Linken dieses Spielers einen Krieger im Spiel aus. Dieser Krieger und alle Krieger in Basenkontakt mit ihm erleiden 2 Klicks Überanstrengungsschaden. Danach bewegt der Spieler den oder die Krieger einen nach dem anderen mindestens 6 - 10 Zoll weit an einen anderen Ort auf dem Schlachtfeld, an dem sie sich aufhalten dürfen, dabei darf die Höhe nicht verändert werden. Die Krieger dürfen nicht in Basenkontakt mit anderen Krieger bewegt werden.

Wirbelsturm wird von allen Glauben-Domänen gekontert.

D-026 Pestilence - Domain (Seuche – Domäne (Katastrophen))

Entferne alle verbergenden und schwierigen Geländeteile aus dem Spiel. Zu Beginn der Befehlsphase jedes

Spielers darf dieser bis zu drei feindliche Krieger als Ziel auswählen. Die Seuche verursacht jedem dieser Ziele 1 Klick Schaden. Zu Beginn der Endphase jedes Spielers werden alle Krieger mit der Spezialfähigkeit Demoralisiert ausgeschaltet.

Die Seuche kontert die Grasland und Wylden Wald Gelände-Domänen und wird von der Herren der Apokalypse Glauben-Domäne gekontert.

D-027 Famine - Domain (Hungersnot – Domäne (Katastrophen))

Bei der Aufstellung wird **jedem Krieger** 1 Klick Überanstrengungsschaden verursacht, nachdem die Kampfscheiben auf die Starteinstellung gedreht wurden. Die Krieger können nicht geheilt werden.

Die Hungersnot kontert die Ödnis Gelände-Domäne und wird von der Herren der Apokalypse Glauben-Domäne gekontert.

D-028 Death - Domain (Tod – Domäne (Katastrophen))

Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers wirft dieser einen Würfel. Ist das Ergebnis 1, so wird der Krieger mit den niedrigsten Punktekosten auf dem Schlachtfeld ausgeschaltet. Wenn zwei oder mehr Krieger die niedrigsten Punktekosten haben, werden alle diese Krieger ausgeschaltet.

Der Tod wird von der Herren der Apokalypse Glauben-Domäne gekontert.

D-029 War - Domain (Krieg – Domäne (Katastrophen))

Die Krieger können keine Formationen bilden. Krieger ohne einen Angriffsbonus bekommen einen Angriffsbonus von +1. Der Bonus eines Kriegers zählt für alle Angriffe, die dieser Krieger ausführt.

Der Krieg wird von der Herren der Apokalypse Glauben-Domäne gekontert.

D-030 Eye of the Storm - Domain (Auge des Sturms – Domäne (Katastrophen))

Kontere alle anderen Katastrophen-Domänen, die im Spiel sind. Auge des Sturms kann eine Katastrophen-Domäne nicht kontern, wenn sich mehr als ein Exemplar dieser Domäne im Spiel befindet.

D-031 Tezla's Avatar - Domain (Tezlas Avatar – Domäne (Glaube))

Alle Krieger des Atlantischen Imperiums, die freundlich zu dem Spieler sind, der Tezlas Avatar ins Spiel gebracht hat, bekommen +1 auf ihren Schaden- und Fernkampfschadenswert und -1 auf ihren Verteidigungswert.

Tezlas Avatar wird von den Katastrophen-Domänen Tod, Hungersnot, Pest und Krieg gekontert.

D-032 Tezla's Spirit - Domain (Tezlas Geist – Domäne (Glaube))

Alle Krieger der Elementaren Freifesten, die freundlich zu dem Spieler sind, der Tezlas Geist ins Spiel gebracht hat, bekommen die Spezialfähigkeit Gegenangriff, solange sie sich in Basenkontakt mit einer Befehlsmarke befinden.

Tezlas Geist wird von den Katastrophen-Domänen Tod, Hungersnot, Pest und Krieg gekontert.

D-033 Dark Tezla - Domain (Dunkler Tezla – Domäne (Glaube))

Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers, der freundlich zu dem Spieler ist, der den Dunklen Tezla ins Spiel gebracht hat, darf dieser einem Ziel-Wächter der Dunklen Kreuzritter eine Spezialaktion geben, um den Gefangenen des Ziels auszuschalten.

Der Dunkle Tezla wird von den Katastrophen-Domänen Tod, Hungersnot, Pest und Krieg gekontert.

D-034 Tezla's Shade - Domain (Tezlas Schatten – Domäne (Glaube))

Wenn der Spieler, der den Schatten des Tezla ins Spiel gebracht hat, zu Beginn der Endphase eines beliebigen Spielers keinen Krieger der Solonavi Fraktion kontrolliert, wird der Schatten des Tezla aus dem Spiel entfernt.

Wenn der Spieler, der den Schatten des Tezla ins Spiel gebracht hat, zu Beginn seiner Endphase keinen Krieger kontrolliert, der das Spiel in der Armee eines Gegners begonnen hat wirft er einen Würfel. Ist das Ergebnis 6, so wird der feindliche Krieger mit den niedrigsten Punktekosten freundlich gegenüber dem Spieler, der den Schatten des Tezla ins Spiel gebracht hat.

Tezlas Schatten wird von den Katastrophen-Domänen Tod, Hungersnot, Pest und Krieg gekontert.

D-035 Cause of Freedom - Domain (Sache der Freiheit – Domäne (Glaube))

Wenn die Sache der Freiheit ins Spiel gebracht wird, wählt der Spieler, der sie ins Spiel gebracht hat, eine der folgenden Fraktionen aus: Atlantisches Imperium, Dunkle Kreuzritter oder Elfen-Lords. Alle Krieger der Schwarzpulver-Revolutionäre, die freundlich gegenüber dem Spieler sind, bekommen +1 auf ihre Schadens- und Fernkampfschadenswerte gegen feindliche Krieger der ausgewählten Fraktion.

Sache der Freiheit wird von den Katastrophen-Domänen Tod, Hungersnot, Pest und Krieg gekontert.

D-036 Code of the Raiders - Domain (Räuberehre – Domäne (Glaube))

Der Ork Khan-Krieger mit dem höchsten Punktwert im Spiel bekommt die Spezialfähigkeit Schrecken. Alle Ork Khan-Krieger, die freundlich zu diesem Krieger sind, bekommen +1 auf ihren Angriffswert und dürfen

keine anderen Krieger gefangen nehmen.

Regeln der Räuber wird von den Katastrophen-Domänen Tod, Hungersnot, Pest und Krieg gekontert.

D-037 Dragon Gods - Domain (Drachengötter – Domäne (Glaube))

Der Spieler, der die Drachengötter ins Spiel gebracht hat, und alle Spieler die freundlich zu diesem Spieler sind, können das Spiel nur gewinnen, wenn sich bei Spielende keine aktiven feindlichen Krieger auf dem Schlachtfeld befinden. Alle Krieger, die freundlich zu dem Spieler sind, der die Drachengötter ins Spiel gebracht hat, können keine Missionsmarken kontrollieren, sie können sie allerdings umkämpfen, wenn sie aktiv sind. Krieger der Drakonier, die freundlich zu dem Spieler sind, der die Drachengötter ins Spiel gebracht hat, bekommen nach dem Abwickeln eines Nahkampfangriffs keine Aktionsmarke, wenn sie den Spielzug in Basenkontakt mit ihren Zielen begonnen haben.

Drachengötter wird von den Katastrophen-Domänen Tod, Hungersnot, Pest und Krieg gekontert.

D-038 Heirraman Gods - Domain (Heirraman-Götter – Domäne (Glaube))

Zu Beginn des Spiels wählt der Spieler, der die Heirraman-Götter ins Spiel gebracht hat, eine der folgenden Fraktionen aus: Atlantisches Imperium, Schwarzpulver-Revolutionäre oder Ork Khans. Elfen Lords Krieger, die freundlich zu diesem Spieler sind, bekommen +1 auf ihren Schadens- und Fernkampfschadenswert gegen feindliche Krieger der ausgewählten Fraktion.

Heirraman Götter wird von den Katastrophen-Domänen Tod, Hungersnot, Pest und Krieg gekontert.

D-039 Lords of Apocalypse - Domain (Herren der Apokalypse – Domäne (Glaube))

Alle Krieger, die freundlich zu dem Spieler sind, der die Herren der Apokalypse ins Spiel gebracht hat bekommen anstatt ihrer Fraktionssymbole das Apokalypse-Fraktionssymbol und können Formationen aus drei bis zehn Mitgliedern bilden. Sie ignorieren alle Unterfraktionssymbole auf ihren Basen.

D-040 Conviction - Domain (Überzeugung – Domäne (Glaube))

Kontere alle anderen Glauben-Domänen, die im Spiel sind. Überzeugung kann eine Glauben-Domäne nicht kontern, wenn sich mehr als ein Exemplar dieser Domäne im Spiel befindet.

Ausrüstungsgegenstände

I-001 Potion of Vitality (Heiltrank)

(Optional) Entferne diesen Ausrüstungsgegenstand zu Beginn deiner Befehlsphase aus dem Spiel. Wirf einen Würfel und heile den Träger um das Ergebnis.

Punkte: 20

Voraussetzungen: Schadensart Stern

I-002 Scroll of Storms (Spruchrolle der Stürme)

(Optional) Entferne diesen Ausrüstungsgegenstand zu Beginn deiner Befehlsphase aus dem Spiel. Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner Endphase die Spezialfähigkeit Sturmfeuer und +3 auf seinen Fernkampfschadenswert.

Punkte: 14

Voraussetzungen: Angriffsart Zauberstab

I-003 Bracers of the Archer (Armreifen des Bogenschützen)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Ballistischer Schuss.

Punkte: 18

Voraussetzungen: Angriffsart Bogen

Angriff: Angriffsart Bogen +1

I-004 Wand of Fencing (Stab des Fechtens)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Parrieren.

Punkte: 27

Voraussetzungen: Angriffsart Zauberstab

Angriff: Angriffsart Zauberstab +1

I-005 Cloak of Vipers (Vipermantel)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Gift.

Punkte: 30

Voraussetzungen: Angriffsart Schwert

Angriff: Angriffsart Schwert +1

I-006 Potion of Water Breathing (Trank des Wasseratmens)

Der Träger bekommt die Bewegungsart Welle. Der Träger bekommt +3 auf seinen Bewegungswert, wenn er

sich zu Beginn deiner Befehlsphase in Wassergelände aufhält.

Punkte: 17

Voraussetzungen: Schadensart Stern.

I-007 Scroll of Invocation (Spruchrolle der Herbeirufung)

(Optional) Entferne diesen Ausrüstungsgegenstand zu Beginn deiner Befehlsphase aus dem Spiel. Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner Endphase die Spezialfähigkeit Beschwören.

Punkte: 5

Voraussetzungen: Schadensart Stern

I-008 Bracers of the Ranger (Armreifen des Waldläufers)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Pfadfinder.

Punkte: 14

Voraussetzungen: Angriffsart Schwert

Bewegung: +1

I-009 Wand of Curses (Stab der Flüche)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Verhexen.

Punkte: 27

Voraussetzungen: Angriffsart Zauberstab

Angriff: Angriffsart Zauberstab +1

I-010 Cloak of Shadow (Mantel der Schatten)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Tarnung.

Punkte: 8

Voraussetzungen: Schadensart Stern

Bewegung: +1

I-011 Ghostly Elixir (Geisterelixier)

(Optional) Entferne diesen Ausrüstungsgegenstand zu Beginn deiner Befehlsphase aus dem Spiel. Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase die Spezialfähigkeit Geistergestalt.

Punkte: 10

Voraussetzungen: Schadensart Stern

I-012 Scroll of Shielding (Spruchrolle des Schutzes)

(Optional) Entferne diesen Ausrüstungsgegenstand zu Beginn deiner Befehlsphase aus dem Spiel. Der Träger bekommt +3 auf seinen Verteidigungswert. Dieser neue Verteidigungswert gilt bis zu deiner nächsten Befehlsphase als der unmodifizierte Verteidigungswert des Trägers. Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase die Spezialfähigkeit Leibwächter.

Punkte: 18

Voraussetzungen: Angriffsart Zauberstab

I-013 Magestone Bracers (Magestone-Armreifen)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Spruchresistenz.

Punkte: 10

Voraussetzungen: Schadensart Stern

Verteidigung: +1

I-014 Wand of the Pixie (Stab der Feen)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Magische Verwirrung.

Punkte: 23

Voraussetzungen: Angriffsart Zauberstab

Angriff: Angriffsart Zauberstab +1

I-015 Cloak of the Martyr (Mantel des Märtyrers)

(Optional) Hat der Träger keine Aktionsmarke, wird einer freundlichen Figur innerhalb von 10 Zoll vom Träger eine Aktion gegeben und besteht eine freie Schusslinie zwischen dem Träger und dieser Figur, so verursache dem Träger 1 Klick Überanstrengungsschaden, anstatt der Figur eine Aktionsmarke zu geben.

Punkte: 27

Voraussetzungen: Angriffsart Schwert

Schaden: +1

I-016 Potion of Dueling (Duell-Trank)

(Optional) Entferne diesen Ausrüstungsgegenstand zu Beginn deiner Befehlsphase aus dem Spiel. Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner Endphase +3 auf seinen Angriffswert und die Spezialfähigkeit

Waffenmeister.

Punkte: 6

Voraussetzungen: Angriffsart Schwert

I-017 Scroll of the Grave (Schriftrolle der Gruft)

(Optional) Entferne diesen Ausrüstungsgegenstand zu Beginn deiner Befehlsphase aus dem Spiel. Der Träger bekommt bis zum Beginn deiner Endphase die Spezialfähigkeiten Lebensraub und Vampirismus.

Punkte: 6

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

I-018 Bracers of the Giant (Riesen-Armreifen)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Vernichtender Schlag.

Punkte: 34

Voraussetzung: Schadensart Stern

Schaden: Schadensart Stern +1

I-019 Wand of Reanimation (Stab der Untotenbeschwörung)

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion, während er sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Reanimiere eine deiner ausgeschalteten Figuren mit dem Wort Skeleton oder Zombie im Namen und drehe ihre Kampfscheibe auf die Starteinstellung. Wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1-3 wird die Figur in Basenkontakt zum Träger platziert. Bei einem Ergebnis von 4-6 wird die Figur aus dem Spiel entfernt.

Punkte: 23

Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab

Schaden: +1

I-020 Cloak of the Dervish (Mantel des Derwish)

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Ausweichen.

Punkte: 37

Voraussetzung: Angriffsart Schwert

Verteidigung: +1