

MAGE KNIGHT

Stand: 15.06.2005

Spezialfähigkeiten: Bewegung

- Grün**  **STURMANGRIFF** (optional) Dieser Krieger kann das Talent Vorstürmen nicht benutzen. Gib diesem Krieger eine Nahkampfaction, wenn er sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Dieser Krieger kann sich bis zu seinem Bewegungswert bewegen und danach einen Nahkampfangriff ausführen. Dieser Angriff erfordert keine zusätzliche Aktion.
- Rot**  **FLINKEIT** (optional) Dieser Krieger kann nicht Teil einer Bewegungsformation sein. Er kann eine Bewegungsaktion ausführen ohne eine Aktion zu verbrauchen. Er wird allerdings so behandelt, als wäre ihm eine Bewegungsaktion gegeben worden und bekommt eine Aktionsmarke.
- Blau**  **MAGISCHE LEVITATION** (optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion. Wähle eine Zielfigur aus die in diesem Spielzug noch keine Aktion bekommen hat und in Basenkontakt mit diesem Krieger ist. Bewege das Ziel 10 Zoll in eine beliebige Richtung und ignoriere dabei Gelände und Figurenbasen. Das Ziel muss sich nicht lösen und du kannst die Ausrichtung bestimmen. Das Ziel kann seine Bewegung nicht in blockierendem Gelände beenden. Das Ziel kann in diesem Spielzug keine Aktion mehr bekommen.
- Orange**  **FLIEGEN** Dieser Krieger kann nicht Teil einer Bewegungsformation sein. Dieser Krieger kann das Talent Sprinten nicht benutzen. Dieser Krieger kann Gelände und Figurenbasen während der Bewegung ignorieren. Dieser Krieger kann seine Bewegung nicht in blockierendem Gelände oder auf einer anderen Figurenbasis beenden. Der Lösungsversuch dieses Kriegers scheitert nur bei einer 1.
- Gelb**  **SCHWIMMEN** Dieser Krieger behandelt für die Bewegung alles Wassergelände wie freies Gelände. Dieser Krieger kann das Talent Sprinten nicht benutzen. Wenn dieser Krieger sich in beliebigem Wassergelände aufhält bekommt er +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe die ihn zum Ziel haben oder betreffen.
- Schwarz**  **TARNUNG** (optional) Jede Schusslinie zu diesem Krieger, die durch schwieriges oder verbergendes Gelände führt, ist blockiert.
- Grau**  **SCHNELLSCHUSS** (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaction wenn er nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur ist. Er kann sich bis zu seinem Bewegungswert bewegen und danach einen Fernkampfangriff ausführen. Dieser Angriff erfordert keine zusätzliche Aktion.
- Braun**  **PFADFINDER** (optional) Die Bewegung dieses Kriegers wird nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst. Alle Figuren in einer Bewegungsformation mit ihm bekommen die Spezialfähigkeit Pfadfinder.



Copyright 2003, WizKids, LLC. Mage Knight und WizKids sind Warenzeichen von WizKids, LLC.
Deutsche Übersetzung Copyright 2003-2004, Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Spezialfähigkeiten: Bewegung


(Fortsetzung)

- Rot**  **GEWALTMARSCH** (optional) Alle Figuren in einer Bewegungsformation mit diesem Krieger benutzen dessen Bewegungswert anstatt ihres eigenen.
- Blau**  **LEICHTFÜSSIGKEIT** (optional) Dieser Krieger kann seine Ausrichtung während deines Zuges beliebig verändern ohne dass ihm eine Aktion gegeben werden muss. Dieser Krieger kann diese Fähigkeit nicht nutzen während ein Nah- oder Fernkampf oder eine Spezialfähigkeit abgewickelt wird.
- Orange**  **RASEREI** Dieser Krieger kann nicht Teil einer Formation sein. Wenn dieser Krieger keine oder eine Aktionsmarke hat, musst du während deines Spielzuges diesem Krieger eine Aktion geben, bevor du Kriegern ohne Raserei eine Aktion gibst, auch wenn dies zur Überanstrengung führt. Hast du mehr Krieger mit Raserei als dir Aktionen zur Verfügung stehen, kannst du auswählen, welche der Krieger mit Raserei eine Aktion bekommen. Ein Krieger mit Raserei kann weder gefangen nehmen noch gefangen genommen werden. Bekommt dieser Krieger Raserei wenn er ein Wächter ist, so wird sein Gefangener ausgeschaltet.
- Schwarz**  **RAMMEN** (optional) Dieser Krieger kann nicht Teil einer Bewegungsformation sein und verursacht keinen Abschüttelschaden. Ist der Blickwinkel des Kriegers nach seiner Bewegung in Basenkontakt mit einer oder mehreren feindlichen Figuren, verursacht er diesen Figuren 1 Schadensclick, nachdem diese die Möglichkeit zur Gratisdrehung hatten.
- Grau**  **BESCHWÖRUNG** (optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion, wenn er sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet. Reanimiere eine deiner ausgeschalteten Mage Spawn-Figuren, deren Punktwert nicht größer sein darf als der Punktwert dieses Kriegers. Drehe die Kampfscheibe der Figur auf die Startmarkierung und platziere sie in Basenkontakt mit diesem Krieger.
- Dunkelblau**  **STARKER FLIEGER** (optional) Gib diesem Krieger eine Bewegungsaktion. Wenn dieser Krieger sich bewegt und nicht auf hochfliegendem Niveau ist, wähle eine freundliche Figur als Ziel aus, die in diesem Spielzug noch keine Aktion bekommen hat und sich in Basenkontakt mit ihm befindet. Das Ziel bewegt sich mit diesem Krieger und beendet ihre Bewegung in Basenkontakt mit ihm. Gib dem Ziel eine Aktionsmarke, wenn es keine oder eine Aktionsmarke hat. Dem Ziel kann in diesem Spielzug keine Aktion gegeben werden.
- Lila**  **UNTERGETAUCHT** Während des Schlachtfeldaufbaus wird dieser Krieger erst platziert, nachdem alle Spieler ihre Figuren ohne Untergetaucht platziert haben. Er kann in jedem Wassergelände platziert werden, allerdings nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur.

Spezialfähigkeiten: Angriff

Grün



HEILUNG (optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur ohne die  Schadensart als Ziel. Weder der Krieger noch das Ziel darf sich in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden. Ignoriere alle Modifikatoren für den Nahkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich, so wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Dem Ziel wird Schaden entsprechend dem Schadenswert des Kriegers geheilt oder ein Würfel geworfen und Schaden entsprechend des Wurfes geheilt.

Rot



WAFFENMEISTER (optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion. Ist der Angriff erfolgreich, wirf einen Würfel. Benutze das Ergebnis anstatt des Schadenswertes des Kriegers.

Hellblau



MAGISCHER SCHUSS (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Dieser Krieger behandelt alles Gelände wie freies Gelände und ignoriert Figurenbasen wenn er die Schusslinie für diesen Angriff ermittelt. Für das Ziel kommen keine Geländemodifikatoren zur Anwendung. Ist der Angriff erfolgreich, wirf einen Würfel. Benutze das Ergebnis anstatt des Schadenswertes dieses Kriegers.

Orange



FEUER/BLITZ (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion. Ist der Angriff erfolgreich vergleiche das Angriffsergebnis mit allen Figuren in Basenkontakt zum Ziel / zu den Zielen. Dieser Krieger verursacht jeder Figur die getroffen wurde 1 Schadensclick.

Gelb



SCHOCKWELLE (optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion. Reduziere seine Fernkampfreichweite um die Hälfte (aufgerundet); dies ist der Wirkungskreis dieses Kriegers. Führe einen Angriffswurf durch und vergleiche das Angriffsergebnis mit jeder freundlichen und feindlichen Figur im Wirkungskreis dieses Kriegers. Verursache jeder getroffenen Figur 1 Klick Überanstressungsschaden. Befindet sich nur eine einzelne freundliche oder feindliche Figur im Wirkungskreis dieses Kriegers gegen die der Angriff erfolgreich ist so verursache dieser Schaden in Höhe des Schadenswertes dieses Kriegers.


Schwarz



VAMPIRISMUS Führt dieser Krieger einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine Zielfigur aus und verursacht mindestens einen Schaden, so wird ihm 1 Schadensclick geheilt.

Grau



MAGISCHE HEILUNG (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur ohne die  Schadensart als Ziel. Das Ziel darf sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden, kann allerdings in Basenkontakt mit dem heilenden Krieger sein. Ignoriere alle Modifikatoren für den Fernkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich, wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Wirf einen Würfel und heile dem Ziel Schaden entsprechend des Wurfes.

Lila



DONNERSCHLAG (optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, so kann dieser Krieger das Ziel weiter angreifen, bis ein Angriff scheitert. Dieser Krieger bekommt -1 auf seinen Angriffswert für jeden weiteren Angriff. Dieser Krieger bekommt +1 auf seinen Schadenswert für jeden erfolgreichen Angriff über den ersten hinaus.





Grün




PARIEREN (optional) Ist dieser Krieger das einzige Ziel eines Nahkampfangriffes, wirf einen Würfel und ziehe 2 vom Ergebnis ab. Ist das Ergebnis niedriger als 1 so wird es 1. Reduziere den Angriffswert des Angreifers um das Ergebnis des Würfelwurfes für die Dauer dieses Angriffes.


Spezialfähigkeiten: Angriff


(Fortsetzung)

- Rot  **GIFT** Zu Beginn deiner Befehlsphase verursacht dieser Krieger jeder feindlichen Figur, die sich in Basenkontakt mit seinem Blickwinkel befindet, 1 Schadensclick.
- Hellblau  **ÜBERRASCHUNGSANGRIFF** (optional) Wenn dieser Krieger eine Bewegungsaktion bekommt und sich am Ende der Bewegung mit einer feindlichen Figur in Basenkontakt befindet bekommt die feindliche Figur keine Möglichkeit zur Gratsdrehung. Wenn dieser Krieger eine Nahkampfaktion bekommt und sich in Basenkontakt mit dem toten Winkel einer Zielfigur befindet wenn der Angriffswurf ausgeführt wird, verdoppele seinen Schadenswert.
- Schwarz  **RUNDUMSCHLAG** (optional) Dieser Krieger kann keine Figuren gefangen nehmen. Führt dieser Krieger einen Nahkampfangriff durch, ist jede feindliche Figur, die sich mit seinem Blickwinkel in Basenkontakt befindet, ein Ziel. Führe einen Angriffswurf durch und vergleiche das Ergebnis mit den Verteidigungswerten aller Ziele. Dieser Krieger verursacht allen Figuren Schaden entsprechend seines Schadenswertes gegen die dieser Angriff erfolgreich ist.
- Braun  **GEGENANGRIFF** (optional) Ist dieser Krieger das Ziel eines misslungenen Nahkampfangriffes einer feindlichen Zielfigur die sich in seinem Blickwinkel befindet, kann er sofort einen Nahkampfangriff gegen dieses Ziel ausführen. Dieser Krieger kann eine einzelne Spezialfähigkeit benutzen die eine Nahkampfaktion voraussetzt (außer Sturmangriff) bekommt aber keine Aktionsmarke, wenn er den Gegenangriff benutzt.
- Lila  **ZERSCHMETTERN** (optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, vergleiche das Ergebnis auch mit den Verteidigungswerten aller feindlichen Figuren in Basenkontakt mit dem Ziel, um festzustellen, ob der Angriff auch gegen sie erfolgreich ist. Verursache jeder Figur, gegen die der Angriff erfolgreich ist, Schaden entsprechend dem Schadenswert dieses Kriegers. Ist die Angriffsaktion abgeschlossen, verursache dem Krieger 1 Klick Überanstressschaden.


Spezialfähigkeiten: Angriff



Grün  **BALLISTISCHER SCHUSS** (optional) Dieser Krieger ignoriert Figurenbasen bei der Ermittlung der Schusslinie.


Braun  **BOMBARDIERUNG** (optional) Bombardierungsregeln werden in den Spielregeln genauer beschrieben.


Dunkelblau  **ÜBERWACHUNG** (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaktion, aber wähle keine Ziele aus, ermittle keine Schusslinie und führe den Angriff nicht aus. Gib diesem Krieger eine Aktionsmarke und eine Overwatch-Marke. Entferne die Überwachungsmarke zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase; der Krieger kann die Fernkampfaktion nun ausführen, die ihm letzte Runde gegeben wurde.

Spezialfähigkeiten: Angriff

Grün  **VERHEXEN** (optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion und eine Hex-Marke. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase kannst du einmalig eine freundliche oder feindliche Zielfigur auswählen, die einen Angriffswurf innerhalb 18 Zoll zu diesem Krieger ausgeführt hat. Das Ziel muss den Angriffswurf wiederholen. Benutze den wiederholten Angriffswurf anstatt dem ursprünglichen. Entferne die Hex-Marke, wenn das Ziel einen Angriffswurf wiederholt hat bzw. zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase.

Grau  **MAGISCHE HEILUNG** (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur ohne die  Schadensart als Ziel. Das Ziel darf sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden, kann allerdings in Basenkontakt mit dem heilenden Krieger sein. Ignoriere alle Modifikatoren für den Fernkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich, wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Wirf einen Würfel und heile dem Ziel Schaden entsprechend des Wurfes.

Dunkelblau  **STURMFUEHER** (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, vergleiche das Angriffsergebnis auch mit den Verteidigungswerten aller feindlichen Figuren die sich in Basenkontakt mit dem Ziel befinden, um festzustellen, ob der Angriff auch gegen sie erfolgreich ist. Verursache dem Ziel Schaden in Höhe des Fernkampfschadens dieses Kriegers und jeder anderen Figur, gegen die der Angriff erfolgreich ist, 1 Schadensclick.









Dunkelblau  **ZAUBERSCHUSS** (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, wirf einen Würfel. Benutze das Ergebnis anstatt des Fernkampfschadens dieses Kriegers.

Spezialfähigkeiten: Verteidigung

- Grün  **PANZERUNG** Dieser Krieger bekommt +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe die ihn zum Ziel haben oder betreffen.
- Rot  **STANGENWAFFE** Wenn eine feindliche Figur sich bewegt und nach der Möglichkeit zur Gratsdrehung mit dem Sichtwinkel dieses Kriegers in Basenkontakt befindet so verursacht dieser Krieger der feindlichen Figur einen Schadensclick. Die Aktion der feindlichen Figur ist beendet.
- Hellblau  **MAGISCHE RESISTENZ** Dieser Krieger kann nicht von Spezialfähigkeiten mit dem Wort MAGISCH betroffen werden und kann nicht das Ziel eines Fernkampfangriffes sein.
- Orange  **ZÄHIGKEIT** Verringere jeden Schaden (außer Überanstrengungsschaden), der diesem Krieger verursacht wird, um 1.
- Gelb  **LEIBWÄCHTER** (optional) Freundliche Figuren in Basenkontakt mit diesem Krieger können den unmodifizierten Verteidigungswert dieses Kriegers anstatt ihres eigenen benutzen.
- Schwarz  **REGENERATION** (optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion. Wirf einen Würfel und ziehe 2 vom Ergebnis ab. Ist das Ergebnis niedriger als 1, so wird es 1. Heile diesem Krieger Schadensclicks entsprechend dem Ergebnis.
- Grau  **UNVERWUNDBARKEIT** (optional) Dieser Krieger bekommt +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe, die ihn zum Ziel haben oder ihn betreffen. Reduziere den Schaden, der diesem Krieger verursacht wird, um 2. Dieser Krieger kann nicht geheilt werden.
- Braun  **GEISTERGESTALT** Dieser Krieger kann nicht Ziel von Fernkampfangriffen sein. Die Basis dieses Kriegers blockiert nicht die Schusslinie. Der Lösungsversuch dieses Kriegers scheitert nur bei einer 1.
- Grün  **INFILTRATION** (optional) Während des Schlachtfeldaufbaus wird dieser Krieger platziert, nachdem alle Spieler ihre Figuren platziert haben (bis auf Infiltration und Untergetaucht). Der Krieger kann bis zu seinem Bewegungswert weit von seiner Aufstellungszone entfernt in jedem schwierigen oder verbergenden Gelände platziert werden. Wird dieser Krieger außerhalb seiner Aufstellungszone aufgestellt, so gib ihm eine Aktionsmarke.

Spezialfähigkeiten: Verteidigung

(Fortsetzung)

- Rot  **AUSWEICHEN** (optional) Immer wenn dieser Krieger von einem Nah- oder Fernkampfangriff betroffen wird, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4-6 ist der Angriff gegen diesen Krieger misslungen.
- Hellblau  **MAGISCHE RACHE** Wenn diesem Krieger Schaden > 0 von einem Nah- oder Fernkampfangriff verursacht wird verursacht er dem Angreifer (oder Hauptangreifer wenn ihm von einer Formation Schaden verursacht wurde) 1 Schadensclick.
- Schwarz  **UNSICHTBARKEIT** (optional) Dieser Krieger kann nicht das Ziel von Fernkampfangriffen sein.
- Grau  **SCHRECKEN** (optional) Bewegt ein feindlicher Spieler eine nicht-Held Figur so, dass sie in Basenkontakt mit diesem Krieger kommt, muss dieser Spieler einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 kann die Figur sich in diesem Spielzug nicht in Basenkontakt mit diesem Krieger bewegen. Krieger mit Schrecken werden von anderen Figuren mit Schrecken nicht betroffen.
- Orange  **FLUCH** Wird dieser Krieger von einer Aktion einer Figur mit der  Angriffsart betroffen, so verursache diesem Krieger 1 Schadensclick, nachdem die Aktion abgewickelt wurde.
- Dunkelblau  **SPRUCHRESISTENZ** (optional) Ist dieser Krieger das Ziel eines  Angriffes, dann reduziere den Angriffswert des Angreifers um 3.

Spezialfähigkeiten: Schaden



STARTPOSITION Ein Krieger mit dieser Spezialfähigkeit muss so aufgestellt werden das diese Spezialfähigkeit ihm Sichtfenster zu sehen ist. Diese Spezialfähigkeit kann geteilt mit einer anderen Spezialfähigkeit dargestellt werden, welche dann ebenfalls Gültigkeit hat. Wenn diesem Krieger Schaden geheilt wird so darf seine Kampfscheibe nicht über diese Spezialfähigkeit hinaus gedreht werden. Wenn dieser Krieger mit den Spezialfähigkeiten Nekromantie oder Beschwören bzw. der Unterfraktionsfähigkeit Zurückholen reanimiert wurde ersetze alle Angaben von Startmarkierung mit Startposition in den Beschreibungen dieser Fähigkeiten für die Dauer dieser Aktion.

Rot



BERSERKER Diesem Krieger kann keine Fernkampfaction gegeben werden, er kann nicht gefangen nehmen und nicht gefangen genommen werden. Hat dieser Krieger einen Gefangenen wenn er Berserker bekommt wird der Gefangene ausgeschaltet.

Hellblau



MAGISCHE VERSTÄRKUNG (optional) Jede freundliche Figur die sich in Basenkontakt mit diesem Krieger befindet wenn sie einen Fernkampfangriff ausführt, bekommt +1 auf ihren Fernkampfschaden für diesen Angriff. Magische Verstärkung kann nicht benutzt werden um Heilung zu verstärken.

Orange



WILDHEIT Dieser Krieger kann nicht gefangen nehmen und nicht gefangen genommen werden. Hat dieser Krieger einen Gefangenen wenn er Wildheit bekommt wird der Gefangene befreit.

Gelb



DEMORALISIERT Diesem Krieger können nur Bewegungs- und Spezialaktionen gegeben werden. Er kann sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur bewegen und kein Missionsziel kontrollieren. Der Lösungsversuch feindlicher Figuren von diesem Krieger misslingt nur bei einer 1.

Schwarz



NEKROMANTIE (optional) Gib diesem Krieger eine Spezialaktion. Er darf sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden. Reanimiere eine deiner ausgeschalteten Figuren (außer einer Großfigur oder einem Titanen) und drehe ihre Kampfscheibe auf die Startmarkierung. Wirf einen Würfel: Bei einer 1-3 wird die Kampfscheibe der reanimierten Figur eine Anzahl Klicks im Uhrzeigersinn gedreht, die dem Wurf entspricht. Wenn keine drei Schädel im Sichtfenster erscheinen, platziere die Figur in Basenkontakt mit diesem Krieger. Bei einer 4-6 wird die Figur aus dem Spiel entfernt. Bei Figuren mit dem Wort Zombie oder Skeleton im Namen wird die Kampfscheibe nicht im Uhrzeigersinn gedreht. Sie kehren auf der Startmarkierung auf das Schlachtfeld zurück.

Grau



ANFÜHRER Dieser Krieger kann nicht gefangen genommen werden. Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase einen Würfel: Bei einer 6 wird eine Aktion zu deiner Gesamtaktionenzahl für diesen Spielzug addiert. Zusätzlich wird zu Beginn deiner Befehlsphase jeder freundlichen Figur mit der Spezialfähigkeit Demoralisiert, die sich in Basenkontakt mit diesem Krieger befindet, 2 Schadensclicks geheilt.

Lila



VERNICHTENDER SCHLAG Wenn dieser Krieger einen Nahkampfangriff durchführt, ignoriert er die Verteidigungsspezialfähigkeiten aller Zielfiguren für die Dauer des Angriffes.

Spezialfähigkeiten: Schaden

(Fortsetzung)


Dunkelblau



LEBENSRAUB (optional) Wenn dieser Krieger einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen eine Zielfigur durchführt und mindestens 1 Schadensclick verursacht, so wird ihm 1 Schaden geheilt.

Grün



TÜFTLER (optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur mit der  Schadensart als Ziel. Weder der Krieger noch das Ziel darf sich in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befinden. Ignoriere alle Modifikatoren für den Nahkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich, wird dem Ziel kein Schaden verursacht, stattdessen wird Schaden entsprechend dem Schadenswert dieses Kriegers geheilt. Das Ziel kann nicht weiter geheilt werden, sobald ein Reparaturmarker oder die Startmarkierung im Sichtfenster erscheint.

Rot



DURCHSCHLAGSKRAFT Wenn dieser Krieger einen Fernkampfangriff durchführt, ignoriert er die Verteidigungsspezialfähigkeiten aller Zielfiguren für die Dauer des Angriffes.

Blau



MAGISCHER FROST (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion. Ist der Angriff gegen ein oder mehrere Ziele mit keiner oder einer Aktionsmarke erfolgreich, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4-6 gib allen Zielen eine Aktionsmarke. Wenn einem Ziel so eine 2. Aktionsmarke gegeben wird zählt es als überanstrengt.

Schwarz



MAGISCHE VERWIRRUNG (optional) Gib diesem Krieger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, wird dem Ziel kein Schaden verursacht. Behandle das Ziel als wäre ihm eine Bewegungsaktion gegeben worden, aber du kontrollierst die Aktion. Das Ziel darf sich nicht in Basenkontakt mit einer Figur bewegen, die dir gegenüber freundlich ist. Keine der optionalen Spezialfähigkeiten des Zieles dürfen ausgeschaltet werden, während du die Aktion machst. Gib dem Ziel keine Aktionsmarke und verursache keinen Überanstrengungsschaden.

Grau



BEFEHLSHABER (optional) Wenn dieser Krieger keine Aktionsmarke hat und einer freundlichen Figur innerhalb von 10 Zoll, zu der eine freie Schusslinie besteht, eine Aktion gegeben wird, so kann dieser Krieger die Aktionsmarke bekommen anstatt der freundlichen Figur.

Lila



FESTHALTEN (optional) Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, verursache dem Ziel keinen Schaden. Hat das Ziel keine oder eine Aktionsmarke, so gib ihm eine Aktionsmarke. Wird dem Ziel eine zweite Aktionsmarke gegeben, wird es überanstrengt.

Atlantisches Imperium



GOLEMKERN

Feldreparatur: Gib diesem Krieger eine Nahkampffaktion mit einer einzelnen freundlichen Figur mit der Golem Schadensart als Ziel. Ignoriere alle Modifikatoren für den Nahkampfangriff. Ist der Angriff erfolgreich und das Ziel nicht auf der Startmarkierung, so wird ihm 1 Schadensclick geheilt. Alle Reparaturmarker auf der Kampfscheibe des Zieles werden für diese Heilung ignoriert.



IMPERIALE LEGION

Zusammenrufen: Ist dieser Krieger zu Beginn Deiner Befehlsphase demoralisiert, heile ihm 2 Schaden. Hat dieser Krieger zu Beginn deiner Befehlsphase einen Gefangenen, kann er ihn ausschalten, ohne dass ihm eine Nahkampffaktion gegeben werden muss. Der Angriff gelingt automatisch.



DELPHANA

Fokus: Der Krieger erhält +1 auf Zauberbann-Würfe.

Apokalypse



DUNKLE REITER

Dunkle Einheit (optional): Verursache zu Beginn deiner Befehlsphase dem Reiter dieser Einheit einen Klick Überanstressschaden, um dem Reittier einen Klick Schaden zu heilen. Diese Fähigkeit kann nur einmal in jeder Befehlsphase genutzt werden.



LAKAIEN DER APOKALYPSE

Verwirrung: Keine Figur in einem Radius von 10 Zoll um diesen Krieger darf Zusammenrotten einsetzen.

(optional) Bekommt er eine Nah- oder Fernkampffaktion, so darf dieser Krieger den unmodifizierten Angriffswert einer beliebigen Lakaian der Apokalypse Figur auf dem Schlachtfeld anstelle seines eigenen verwenden.

Drakonier



DRACHENMYSTIKER

Spruchmeisterschaft: Der Krieger darf jeden Zauberspruch mit den Vertrautheits-Seitenanzahl verwenden, unabhängig von der Fraktions-Voraussetzung. Der Krieger verwendet für alle Zaubersprüche in den Spruchbüchern, die er trägt, die Vertrautheits-Seitenanzahl.

Dunkle Kreuzritter



SPRECHER DER TOTEN

Zurückholen (optional): Wenn dieser Krieger zu Beginn deiner Befehlsphase nicht demoralisiert ist, kannst du ihm in dieser Befehlsphase eine Spezialaktion geben. Reanimiere eine beliebige ausgeschaltete Figur (ausgenommen Großfiguren und Titanen). Drehe ihre Kampfscheibe auf die Startmarkierung und platziere sie innerhalb von 10 Zoll zu diesem Krieger auf Bodenniveau. Die reanimierte Figur zählt als freundlich gegenüber deiner Armee, solange sie sich auf dem Schlachtfeld befindet. Zu Beginn deiner Endphase wird sie aus dem Spiel entfernt.



ORDEN DES VLADD

Vampirismus: Macht dieser Krieger einen erfolgreichen Nahkampfangriff und verursacht mindestens 1 Schaden, so wird ihm 1 Schaden geheilt.



BLUTKULTISTEN

Energieraub (optional): Befindet sich eine freundlicher Figur zu Beginn deiner Befehlsphase in Basiskontakt mit diesem Krieger, so verursache dieser Figur einmalig 1 Überanstressschaden und entferne eine Aktionsmarke von diesem Krieger.

Elementaristen



WYLDEN HERRSCHER




Naturverbundenheit: Die Schusslinie dieses Kriegers wird nicht von schwierigem oder verbergendem Gelände beeinflusst. Ziele von Fernkampfangriffen dieses Kriegers behandeln schwieriges und verbergendes Gelände für diesen Angriff wie freies Gelände. Hält sich dieser Krieger in schwierigem Gelände auf, bekommt er +1 auf seinen Verteidigungswert.




STRUMDRUIDEN

Zorn der Natur: Gibst du diesem Krieger eine Nah- oder Fernkampffaktion, so wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich seinem unmodifizierten Schadenswert, so addiere seinen Angriffsbonus (falls vorhanden) zum Angriffswurf.




Elfen Lords

	FREIE ARMEEN Gewaltmarsch: Jede Freie Armeen Figur in einer Bewegungsformation mit diesem Krieger kann den Bewegungswert dieses Kriegers anstatt seines eigenen benutzen.
	TEMPELMEISTER Tapfere Verteidigung: Jede freundliche Tempelmeister-Figur in Basenkontakt mit diesem Krieger kann dessen unmodifizierten Verteidigungswert anstatt seines eigenen verwenden.
	ORDEN DER ZAUBERREI Ley-Harmonie: Zaubersprüche in Spruchbüchern, die dieser Krieger trägt, mit Nachschlagekosten 3 Balken haben statt dessen Nachschlagekosten 2 Balken.




Mage Spawn

	ORDEN DES NEUNTEN KREISES Pakt: Zusätzlich zu seinem eigenen Fraktionssymbol (falls vorhanden) bekommt der Krieger die Fraktionssymbole aller freundlichen Krieger.
---	--


Ork Khans

	GEBROCHENER HAUER Rücksichtslos: Macht dieser Krieger einen erfolgreichen Nahkampfangriff, so kannst du ihm 1 Klick Überanstressungsschaden geben und damit seinen Schadenswert um 1 erhöhen. Wenn er dadurch nicht demoralisiert oder ausgeschaltet wurde, kannst du ihm erneut Überanstressungsschaden verursachen, um den Schadenswert für diesen Angriff um 1 zu erhöhen.
	SCHATTEN-KHANS Aufbauern: Aller Schaden (außer Überanstressungsschaden), der diesem Krieger verursacht wird, wird um 1 reduziert. Hält sich der Krieger in verbergendem Gelände auf, wird sein Verteidigungswert um 1 erhöht.
	CHAOS-SCHAMANEN Magestone Trance (optional): Gib diesem Krieger in diesem Spielzug eine zweite Aktion. Wirf, nachdem sie abgewickelt wurde, zwei Würfel. Liegt das Ergebnis unter seinem unmodifizierten Angriffswert (ohne seinen Angriffsbonus), würfle erneut. Verursache dem Krieger für jedes Wurfresultat unter dem unmodifizierten Angriffswert 1 Überanstressungsschaden.


Schwarzpulver-Revolutionäre

	BLUTIG DORNEN Scharfschütze: Dieser Krieger kann seine Ausrichtung während deines Zuges beliebig ändern, ohne dass ihm dafür eine Aktion gegeben werden muss. Macht dieser Krieger einen Fernkampfangriff, wird der Verteidigungswert aller Zielfiguren für diesen Angriff um 2 verringert.
	NORDLÄNDER Aufklärung: Wenn mindestens die Hälfte der Gesamtpunktzahl deiner Armee aus Nordländer-Figuren besteht, kannst du beim Aufbau des Schlachtfeldes anstatt einer Geländedomäne zwei Geländedomänen zeigen. Haben alle Spieler ihre Karten gezeigt, wählst du eine deiner Domänen aus, um sie zu benutzen, die andere wird aus dem Spiel entfernt.
	MEISTER DER SCHMIEDE Spruchkraft (optional): Der Krieger darf Magische Resistenz und die Verteidigungsart Magische Immunität anderer Krieger ignorieren.

Shyft

	DUNKELMARSCH Verbesserung (optional): (optional) Hat dieser Krieger keine oder eine Aktionsmarke, so nutzt jede freundliche Figur, die ein Fraktionssymbol mit diesem Krieger gemeinsam hat und einen Angriff durchführt, den unmodifizierten Angriffswert (ohne dessen Angriffsbonus) dieses Kriegers anstelle ihres eigenen. Die freundliche Figur bekommt 1 Überanstressungsschaden, nachdem der Angriff abgewickelt wurde.
---	---

Solonavi

	ORAKEL VON ROKOS Gedankenraub (optional): Zu Beginn deiner Befehlsphase bekommt dieser Krieger eine einzelne Spezialfähigkeit einer einzelnen Ziel-Figur innerhalb seiner Fernkampfreichweite. Der Krieger behält die Spezialfähigkeit bis zum Beginn deiner Endphase.
---	---