Omens Domänen

D-041 Citadel of Rokos - Domain – Terrain (Location) (Zitadelle von Rokos – Domäne – Gelände (Ort))
Zu Beginn des Spiels wählt der Spieler der diese Zitadelle von Rokos ins Spiel gebracht hat eine Missionsmarke als Ziel aus.
Nicht-Solonavi Krieger ohne die Bewegungsart Flügel dürfen sich nicht in Basenkontakt mit diesem Ziel bewegen. Solonavi Krieger mit einer Fernkampfreichweiter größer 0 die sich in Basenkontakt mit dem Ziel befinden bekommen +4 auf ihre Fernkampfreichweite.
Zitadelle von Rokos wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

D-042 The Fist - Domain – Terrain (Location) (Die Faust – Domäne – Gelände (Ort))
Alles freie Gelände wird zu verbergendem Gelände. Alle Ork Khan Krieger die sich innerhalb von 6 Zoll zu einem feindlichen Krieger befinden bekommen Tarnung.
Die Faust kontert die Fen Sumpf, Flusstal und Wylden Wald Geländedomänen und die Pest Katastrophendomäne und wird von allen Ortdomänen gekontert.

D-043 Kuttar Depth - Domain – Terrain (Location) (Kuttar Tiefen – Domäne – Gelände (Ort))
Alle Krieger der Schwarzpulver Revolutionäre bekommen Tarnung und +2 auf ihren Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe.
Kuttar Tiefen wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

D-044 City of Fairhaven - Domain – Terrain (Location) (Stadt Fairhaven– Domäne – Gelände (Ort))
Wenn ein Krieger des Atlantischen Imperiums einen Nahkampfangriff gegen ein Ziel mit einem höheren Punktewert durchführt bekommt er +1 auf seinen Angriffs- und Schadenswert für diesen Angriff. Alle Krieger des Atlantischen Imperiums mit der Angriffsart Zauberstab bekommen das Talent Vorstürmen.
Stadt Fairhaven wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.
D-045 Vurgra Divide - Domain – Terrain (Location) (Vurgra Trennlinie– Domäne – Gelände (Ort))
Alle Krieger der Dunklen Kreuzritter mit der Bewegungsart Flügel bekommen das Talent Sprinten und bekommen keinen Überanstrengungsschaden für die Benutzung des Talentes Sprinten.
Vurgra Trennlinie wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

D-046 Dragons Gate - Domain – Terrain (Location) (Drachentor– Domäne – Gelände (Ort))
Alle Krieger der Drakonier bekommen Raserei, Schrecken und Vampirismus sowie +2 auf ihren Angriffswert.
Drachentor wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

D-047 Wylden Deeps - Domain – Terrain (Location) (Tiefster Wylden– Domäne – Gelände (Ort))
Alle Krieger der Elementaristen bekommen Pfadfinder. Alles freie Gelände wird zu schwierigem Gelände.
Tiefster Wylden kontert die Fen Sumpf, Flusstal und Wylden Wald Geländedomänen und die Pest Katastrophendomäne und wird von allen Ortdomänen gekontert.

D-048 Stonekeep - Domain – Terrain (Location) (Stonekeep– Domäne – Gelände (Ort))
Alle Krieger der Elfen Lords die freundlich zu dem Spieler sind der dieses Stonekeep ins Spiel gebracht hat bekommen Infiltration. Alle Krieger die freundlich zu dem Spieler sind der dieses Stonekeep ins Spiel gebracht hat ignorieren Demoralisiert.
Stonekeep wird von jeder anderen Ortdomäne gekontert.

D-049 Ley Drain - Domain – Prophecy (Leyenergie Entzug – Domäne – Prophezeiung)
Alle Relikte werden ignoriert.

Leyenergie Entzug wird gekontert wenn ein gegnerischer Spieler zwei Missionsziele kontrolliert.

Dein Stahl tot wie Stein, dein Holz beraubt allen Lebens;
Die Magie ist verschwunden, die Not wirst erleben.

D-050 Time of Mist - Domain – Prophecy (Zeit des Nebels – Domäne – Prophezeiung)
Alle anderen Domänen werden ignoriert.
Zeit des Nebels wird gekontert wenn ein gegnerischer Spieler den Krieger mit der höchsten Punktezahl der freundlich zu dir ist ausschaltet.

Begann der Angriff im Morgen oder am Abend? Sind die Formen dort im Schatten Felsen oder Feinde die uns auflauern? War das Regen oder war der Nebel so dicht? Der Ork wusste nicht mehr was er glauben sollte.

D-051 Clouded Mind - Domain – Prophecy (Benebelter Geist – Domäne – Prophezeiung)
(Optional) Gib zu Beginn jeder deiner Befehlsphase der gegnerischen Figur mit dem höchsten Punktewert eine Aktionsmarke wenn sie noch keine hat.

Verwirrter Geist wird gekontert wenn gegnerische Krieger in einem Spielzug drei Nahkampfangriffe durchführen.

Ihre Anführerin saß regungslos da und schaute auf etwas das nur sie sehen konnte. Der Leutnant schaute über die heranstürmende feindliche Armee und gab dann den Befehl den die Anführerin nicht aussprechen konnte. „Angriff!“.

D-052 Spell Stasis- Domain – Prophecy (Spruch Stasis– Domäne – Prophezeiung)
Sprüche dürfen nicht gesprochen werden.

Spruch Stasis wird gekontert wenn ein gegnerischer Zauberer der sich in Basenkontakt mit einer kontrollierten Missionsmarke befindet eine Spezialaktion bekommt um einen Zauberspruch aus seinem Spruchbuch zu entfernen.

Gefangen in den Schlingen deiner Bestimmung verknoten sich die Seiten deiner Sprüche.

Omens Spruchbücher

IS-001 Apprentice Folio (Fibel des Lehrlings)
Punkte: 12
Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab
Kapazität: 9 Seiten
Bewegung: -1

RS-021 Book of Control (Buch der Kontrolle)
Punkte: 40
Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab, Fraktion Shyft
Kapazität: 27 Seiten
Verteidigung: +1

Omens Spruchtexte

S-091 Bonestrike (Knochenschlag)
Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung	Dunkle Kreuzritter
Seitenanzahl	12 ODER Apokalypse 8
Nachschlagekosten	1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel bekommt Gegenangriff.

Wenn dem Ziel durch einen Nahkampfangriff Schaden verursacht würde verursache keinen Schaden; Knochenschlag endet.

S-092 Mage Wall (Zauberwand)
Rune

Spruchelement	Kontrollmarke
Fraktionsvoraussetzung	Keine
Seitenanzahl	12 ODER Solonavi 6
Nachschlagekosten	1

Wähle eine einzelne Missionsmarke die du kontrollierst und sich innerhalb von 6“ zum sprechenden Zauberer befindet als Ziel aus.

Der sprechende Zauberer bekommt Geisterform. Gegnerische Schusslinien gelten als blockiert wenn sie eine Linie zwischen dem Zauberwand Spruchelement und dem Ziel durchqueren.

S-093 Archer’s Eye (Augen des Bogenschützen)
Verzauberung

Spruchelement	Anhänger
Fraktionsvoraussetzung	Keine
Seitenanzahl	8 ODER Elfen Lords 6
Nachschlagekosten	1

Nehme den sprechenden Zauberer oder eine einzelne freundliche Figur mit der Angriffsart Zauberstab in Basenkontakt mit dem sprechenden Zauberer als Ziel. Das Ziel kann die Talente Präzision und Kernschuss benutzen.

Wirf immer wenn das Ziel einen erfolgreichen Fernkampfangriff durchführt einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 endet Augen des Bogenschützen.

S-094 Circle of Sacrifices (Opferkreis)
Rune

Spruchelement	Kontrollmarke
Fraktionsvoraussetzung	Apokalypse
Seitenanzahl	6
Nachschlagekosten	2

Wenn der sprechenden Zauberer oder eine freundliche Figur in Basenkontakt mit dem Spruchelement eine feindliche Figur ausschaltet wirf einen Würfel und ziehe 3 vom Ergebnis ab mit einem Mindestergebnis von 1. Heile allen freundlichen Figuren die sich in Basenkontakt mit dem Spruchelement befinden entsprechend dem Ergebnis.

S-095 Morass (Morast)
Illusion

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung	Keine
Seitenanzahl	8 ODER Sturm Druiden 6

Nachschlagekosten	2

Die Talente Sprinten und Vorstürmen können nicht benutzt werden.

Wenn einem Krieger eine Bewegungsaktion gegeben wird wirf zwei Würfel. Bei einem Ergebnis von 2-4 endet Morast.

S-096 Firestorm (Feuersturm)
Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung	Elfen Lords
Seitenanzahl	8 ODER Orden der Zauberei 6
Nachschlagekosten	1

Jedem gegnerischen Krieger mit einer oder zwei Aktionsmarken der sich in der seiner Aufstellungszone aufhält wird 2 Überanstrengungsschaden verursacht.

S-097 Tranquility (Entspannung)
Illusion

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung	Shyft
Seitenanzahl	8
Nachschlagekosten	2

Alle Krieger ignorieren Raserei

Wirf zu Begin der Befehlsphase eines jeden Spielers zwei Würfel. Bei einem Ergebnis von 2-4 endet Entspannung.

S-098 Fumble (Ungeschick)
Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung	Keine
Seitenanzahl	12 ODER Meister der Schmiede 6
Nachschlagekosten	2

Platziere diesen Spruch mit der Oberseite nach unten auf den Stapel des sprechenden Zauberers wenn er gesprochen wurde.

Alle Figuren (außer dem sprechenden Zauberer) die ein Relikt tragen werfen einen Würfel und addieren ihren Angriffsbonus (soweit vorhanden) zu dem Ergebnis. Wenn das Ergebnis einer Figur 6 oder weniger ist lässt sie das Relikt fallen.

S-099 Song of Freedom (Lied der Freiheit)
Illusion

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung	Keine
Seitenanzahl	8 ODER Orden des neunten Kreises 6
Nachschlagekosten	1

Lösungsversuche misslingen nur bei einem Ergebnis von 1.

Lied der Freiheit endet wenn bei einem Lösungsversuch eine 1 gewürfelt wird.

S-100 Erase (Löschen)
Direktzauber

Spruchelement	Keins
Fraktionsvoraussetzung	Delphana
Seitenanzahl	14
Nachschlagekosten	2

Wähle ein Spruchbuch einer einzelnen gegnerischen Figur. Entferne den untersten Spruch des Stapels in diesem Spruchbuch aus dem Spiel.

Nachdem Löschen gesprochen wurde entferne ihn aus dem Spiel.

Omens Relikte

R-114 Fen Blade (Fen Klinge)
(Optional) Wenn der Träger einen erfolgreichen Nachkampfangriff ausführt verursache allen gegnerischen Figuren in Basenkontakt mit seinem toten Winkel 1 Schaden.

Punkte: 31
Voraussetzung: Fraktion Shyft
Schaden: +1, Magische Verwirrung

Wir wurden in unserer waren Gestallt wiedergeboren und nun können unsere Krieger erneut die uralte Klinge des Fen schwingen. Nur wir können den Pfad für die ebnen die kommen werden.
- Domina Vo'kara

R-115 Mageblight (Magieplage)
Wenn Magieplage fallen gelassen oder abgelegt wurde kann innerhalb von 6“ um seine Ausrüstungsmarke kein Zauberspruch gesprochen werden.

(Optional) Wenn der Träger das Talent Zauberbann benutzt bekommt er +3 auf seinen Zauberbann Wurf und 1 Klick Überanstrengungsschaden.

Punkte: 43
Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab
Angriff: -1
Schaden: +2, Spruch Resistenz

Die Legenden der Delphana erzählen davon das der Magie schluckende, schwarze Magestone an der Spitze von Magieplage vom Geist des Demi-Magus Ravann besessen ist, ein junger, mächtiger Magier der schon sehr früh starb.

R-116 Madness Totem (Totem des Wahnsinns)
(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion. Bis zum Begin deiner nächsten Befehlsphase bekommen alle Figuren im Umkreis von 6“ zum Träger (bis auf den Träger selbst) Raserei. Verursache dem Träger 1 Klick Überanstrengungsschaden.

Punkte: 36

Voraussetzung: Unterfraktion Chaosschamanen
Angriff: +2
Verteidigung: -2
Schaden: +1

Der Schamane hielt das Totem hoch über seinen Kopf, der Wind heulte durch die ausgetrocknete Haut wie der Schrei eines Wahnsinnigen und alle die auf das Totem schauten wurden in eine wilde Raserei getrieben.

R-117 Bloodhook (Bluthaken)
(Optional) Nachdem der Träger eine Gratisdrehung ausgeführt hat verursacht er jeder Figur in Basenkontakt mit seinem Blickwinkel 1 Klick Schaden.

Punkte: 28
Voraussetzung: Angriffsart Schwert, Fraktion Dunkle Kreuzritter
Angriff: -1, Vampirismus
Verteidigung: -1
Schaden: +1

Der Durst der Klinge wurde mit einem Zischen gestillt als der Sprecher der Toten sie in die dunkelrote Pfütze hielt welche kleiner wurde als das Schwert das Blut aufsog. Schon wieder hungerte es.

R-118 Wind Weaver (Wind Weber)
(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion. Platziere alle Figuren die sich innerhalb von 10“ um den Träger auf hochfliegendem Niveau befinden auf Bodenniveau. Entferne den Flugzylinder von betroffenen Figuren und platziere die Figuren dort auf dem Schlachtfeld wo sich ihr Flugzylinder befand. Wenn eine betroffene Figur sich auf hochfliegendem Niveau in einem Geländeteil aufgehalten hätte so hält sie sich in diesem Geländeteil auf Bodenniveau auf. Ist dies nicht möglich so wird die betroffene Figur vom Schlachtfeld entfernt.

Punkte: 43
Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab
Angriff: +1
Verteidigung: +1

Wirbelwinde tanzten über das Schlachtfeld und zwangen die Drachen zu Boden was den Orks erlaubte die volle Macht ihrer Schwerter und Speere einzusetzten.

R-119 Valor (Tapferkeit)
Der Träger ignoriert die Spezialfähigkeit Hex anderer Figuren. Der Träger und alle freundlichen Figuren ignorieren die Spezialfähigkeit Schrecken anderer Figuren. Zu Beginn deiner Befehlsphase werden allen freundlichen Figuren die Demoralisiert sind und sich in Basenkontakt zum Träger befinden 1 Klick Schaden geheilt.

Punkte: 44
Voraussetzung: Elfen Lords
Bewegung: -1, Pfadfinder
Verteidigung: +3

Dieses Schild wurde einstmals vom Kriegerprinz der Windstones getragen, eine adlige Elfen Familie die bei einer schrecklichen Katastrophe im Zeitalter der Nebel.

R-120 Quavaran Deathblade (Quavaran Todesklinge)
(Optional) Gib dem Träger eine Nahkampfaktion. Wirf einen Würfel und ziehe 3 von dem Ergebnis ab mit einem Mindestergebnis von 0. Verursache allen Figuren die sich in Basenkontakt mit dem Sichtwinkel des Trägers

befinden Überanstrengungsschaden in Höhe des Ergebnisses, dann verursache dem Träger einen Klick Schaden.

Punkte: 36
Voraussetzung: Angriffsart Schwert, Fraktion Apokalypse
Angriff: +2

Die Quavaran Todesklinge entzieht allem um sich die Lebensenergie und bindet sie in die leuchtenden Runen die über das ganze Schwert verteilt sind, sie erwartet Blut sowohl von den Opfern als auch vom Träger.

R-121 Staff of the Silent Citadel (Stab der stillen Zitadelle)
Der Träger bekommt einen Fernkampfschaden von 3. Wenn der Träger einen Fernkampfangriff ausführt ignoriert er die Verteidigungsspezialfähigkeiten aller Ziele für diesen Angriff.

(Optional) Gib dem Träger eine Spezialaktion. Bis zum Begin deiner nächsten Befehlsphase bekommen alle freundlichen Figuren innerhalb von 8“ um den Träger die Verteidigungsart Magische Immunität zusätzlich zu ihrer eigentlichen Verteidigungsart.

Punkte: 41
Voraussetzung: Angriffsart Zauberstab
Schaden: -1

Dieser Stab der von Beutesuchern nach der Schlacht um den Turm gefunden wurde ist nun so begehrt das viele Zauberer sich darum duellieren um sich in ihrn neuen Sprüche und Macht zu üben.

R-122 Gate Shield (Torschild)
(Optional) Wenn der Träger seine Bewegung in Basenkontakt mit einer einzelnen freundlichen Zielfigur beendet die keine oder eine Aktionsmarke hat, platziere das Ziel in Basenkontakt mit einer Missionsmarke die vom kontrollierenden Spieler des Trägers kontrolliert wird. Gib dem Ziel eine Aktionsmarke. Wenn dem Ziel somit eine zweite Aktionsmarke gegeben wird verursache um 1 Klick Überanstrengungsschaden.

Punkte: 35
Voraussetzung: Bewegungsart Stiefel
Bewegung: +2
Verteidigung: +2

Die Symbole auf diesem Schild können oft an den Wänden von Drachentor gesehen werden, doch ihre wahre Bedeutung ist schon lange verloren gegangen.

R-123 Prieskan Clansword (Prieskanisches Klanschwert)
(Optional) Der Träger darf nicht Teil einer Kavallerie-Einheit sein. Wenn der Träger Teil einer Bewegungsformation ist bewegen sich alle Mitglieder mit seinen Bewegungswert.

Punkte: 22
Voraussetzung: Bewegungsart Stiefel, Angriffsart Schwert
Angriff: +1
Verteidigung: +1

Prieskanische Anführer haben Blutschwüre geleistet das sie ihre Auseinandersetzungen vergessen würden und sich zusammenschließen wenn der Träger des Klanschwertes sie ruft.

R-124 Wyrmfire (Wyrmfeuer)
(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampfaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur als Ziel. Wenn der Angriff gelingt darf der Träger das Ziel weiter angreifen bis ein Angriff misslingt. Der Träger bekommt für jeden weiteren

erfolgreichen Angriff –1 auf seinen Angriffswert und +1 auf seinen Fernkampfschaden für die Dauer dieser Fernkampfaktion.

Punkte: 47
Voraussetzung: Bewegungsart Stiefel, Angriffsart Zauberstab
Angriff: -1

Man sagt das Wyrmfeuer der Stab eines mächtigen Zauberers im Zeitalter der Nebel war, geformt aus den Knochen des größten Ungeheuers das je erlegt wurde.

R-125 Wylden Shield (Wylden Schild)
Wenn der Träger das Ziel eines erfolgreichen Nahkampfangriffes einer Figur ist die ein Relikt trägt wird einen Würfel nachdem der Angriff abgewickelt wurde. Bei einem Ergebnis von 1-3 lässt der Angreifer das Relikt fallen.

Punkte: 39
Voraussetzung: Verteidigungsart Magische Immunität
Angriff: Wenn Angriffsart Schwert -> Heilung, Wenn Angriffsart Zauberstab -> Hex
Verteidigung: +2

Die sorgsam geflochtenen Ranken lebenden Eisenefeus die das Schild umgeben wurden von dem selben Efeu geschnitten das die fliehenden Elementaren Zauberer aus Atlantis in der Nacht der Feuer mitnahmen. In seiner natürlichen Form ist das Eisenefeu so auf magische Energien eingestimmt das es gierig nach nahen Relikten greift.

Omens Abenteurergruppen

AC-001 Dragenslayers (Drachentöter)
Wenn ein Mitglied eine gegnerische Figur mit einem höheren Punktewert als der Punktwert des Mitglieds mit dem höchsten Punktewert angreift bekommt der Angreifer +2 auf seinen Schadenswert für diesen Angriff.

Punkte: 40
Kohortenrabatt: 10
Kohorten: Kaznak, Lord Valantis, Syrthyn, Tovak Wyrmstalker

Und als der böse Drache getötet ward
Wurden sie in goldene Särge gebahrt
Falls das Ungeheuer erneut ersteht
Ihre Wacht ist ewig

AC-002 Troupe Vigilant (Tapfere Truppe)
Jedes Mitglied bekommt +1 auf seinen Verteidigungswert wenn es von einer feindlichen Figur angegriffen wird die sich in Basenkontakt mit seinem toten Winkel befindet oder falls es das Ziel eines Fernkampfangriffes ist dessen Schusslinie durch seinen toten Winkel führt.

Punkte: 20
Kohortenrabatt: 4
Kohorten: Amazon Scout, Arcane Apprentice, Empire Veteran, Solonavi Oathsworn, Wisp Freeblade, Wylden Bandit

Die Belohnung für eine epische Suche wird nicht in getöteten Feinden gezählt oder in gefundenen Schätzen, sondern in Geschichten die man von den Schlachten erzählen kann. Wenn die Jahren vergehen sind sie mehr wert als die wertvollsten Metalle.
- Wisp Freeblade

AC-003 Vurga Riders (Vugra Banditen)
Ein scheues Reittier ohne Reiter wind nicht aus dem Spiel entfernt wenn ein anderes Mitglied sich innerhalb von 8“ befindet.

Punkte: 20
Kohortenrabatt: 5
Kohorten: Darkfen Blade, Khamsin Surgeon, Orc Wolfkin, Steppe Dragoon, Talon Warrior, Wolfhawk

Die Vurga Banditen sind Tierbändiger die jede Kreatur zähmen und trainieren können und so ihren Reittieren eine Ruhe selbst in der blutigsten Schlacht geben können.

AC-004 Midnight Watch (Mitternachts Wache)
Mitglieder können Figuren mit Raserei gefangen nehmen, bekommen +2 auf ihren Angriffswert wenn sie versuchen eine Figur gefangen zu nehmen und dürfen nicht die Unterfraktionsfähigkeit Zusammenrufen benutzen um einen Gefangenen auszuschalten.

Punkte: 25
Kohortenrabatt: 5
Kohorten: Dwarven Forgemage, Eagle Shaman, Elven Vindicator, Gora Stormblade, Oak Warrior, Sunborn Nomad

Die Krieger der Mitternachts Wache bewachen die schwarze Pyramide und sie reisen über das ganze Land um die dunklen Kreaturen gefangen zu nehmen die entkommen konnten.

AC-005 Vagabond Brotherhood (Bruderschaft der Vagabunden)
(Optional) Gib zu Begin deiner Befehlsphase einem einzelnen Mitglied eine Bewegungsaktion; diese Aktion verbraucht keine deiner Aktionen für diesen Spielzug. Die Bewegungsaktion darf nicht dazu führen das dieses Mitglied in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur platziert wird. Ansonsten wird das Mitglied so behandelt als wäre ihm eine Bewegungsaktion gegeben worden.

Punkte: 30
Kohortenrabatt: 10
Kohorten: Gryn Wanderer, High Elven Disciple, Nal-Khan Witch, Palm Magus, Rage Paladin, Venthian Assassin

Die Mitglieder der Bruderschaft der Vagabunden überlassen ihr Schicksal dem Wind, sie wandern alleine durch das Land und vertrauen darauf das ihre Bestimmung sie wieder zusammen bringt wenn sie gebraucht werden.

AC-006 Black Blades (Schwarze Klingen)
(Optional) Wirf einen Würfel wenn ein Mitglied in Basenkontakt mit einer beliebigen Anzahl an gegnerischen Figuren bewegt wurde und ziehe 3 von dem Ergebnis ab mit einem Minimalergebnis von 1. Verursache jeder der gegnerischen Figuren mit deren Toten Winkel sich das Mitglied nach der Möglichkeit der Gratisdrehung in Basenkontakt befindet Schaden in Höhe des Ergebnisses. Jedes Mitglied kann diese Fähigkeit nur einmal pro Spielzug verwenden.

Punkte: 40
Kohortenrabatt: 10
Kohorten: Dwarven Swordsman, Fanged Whelp, Goblin Raider, Judge Blacklock, Leech Troll, Vampiric Archer

Berühmt für die Vernichtung einer atlantischen Himmelsfestung scheuen die Schwarzen Klingen keine Risiken wenn die Belohnung des Sieges hoch genug ist.

AC-007 Order of the Crescent Sword (Orden des Krummschwertes)
(Optional) Nachdem ein Mitglied ausgeschaltet wurde kannst du für jedes verbleibende Mitglied einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 wird dem gewählten Mitglied ein Klick Schaden geheilt.

Punkte: 35
Kohortenrabatt: 7
Kohorten: Delphana Master, Galeshi Stalker, Harka Orc, Khamsin Pistoleer, Prieskan Warrior, Raydan Marz

Seit er die Schatten Khans aus Prieska vertrieben hat kämpft der Orden des Krummschwertes um alle Länder von ihren Eroberern zu befreien.

AC-008 Children of Kos (Kinder von Kos)
Mitglieder ignorieren Überanstrengungsschaden der durch Kritische Patzer verursacht wird.

Punkte: 32
Kohortenrabatt: 8
Kohorten: Apprentice Forger, Amazon Warrior, Battle Mentor, Cult Enforcer, Harka Prowler, Surok Rider

Aus Mut wird Ehre geboren
Aus Ehre fliest Stärke
Aus Stärke entsteht Sieg
- Aus den Sprüchen von Kos

AC-009 Ribaya Ghosts (Geister von Ribaya)
Lösungsversuche von Mitgliedern misslingen nur bei einem Ergebnis von 1.

Punkte: 30
Kohortenrabatt: 10
Kohorten: Galeshi Sorcerer, Hazna Bez, Moonborn Sorceress, Orc Marauder, Solonavi Shade, Soulbound

Wir sind die Geister der zerschlagenen Stadt. Wir sind die Rache die in der Dunkelheit wartet. Wir sind das was du fürchtest.

AC-010 Deathseekers (Sucher des Todes)
(Optional) Wirf einen Würfel nachdem der Nachkampfangriff eines Mitgliedes gelang, aber noch bevor es Schaden verursacht und ziehe 2 vom Ergebnis ab mit einem Minimalergebnis von 1. Das Mitglied verursacht Schaden in Höhe seines Schadenswertes +X wobei X gleich dem Würfelergebnis ist. Verursache dem Mitglied X Überanstrengungsschaden nachdem der Angriff abgewickelt wurde

Punkte: 48
Kohortenrabatt: 12
Kohorten: Barrow Knight, Fear Priest, Snow Centaur, Troll Beserker, Valot Frehr, Wild Howler

Einige suchen das Überleben, einige Suchen das Abschlachten. Wir wandern durch kalte Lande verhüllt vom Tod und wir sind sowohl seine Diener als auch seine Meister.

AC-011 Steelhands (Stahlhände)
Mitglieder bekommen Tüftler und können Tüftler einsetzten während sich das Ziel in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur befindet.

Punkte: 24
Kohortenrabatt: 8
Kohorten: Brass Assassin, Infantry Golem, Kore Gunner, Redgear Bowblade, Steam Tinker, Technocat

Als die Golems im ganzen Land beginnen wirkliche Intelligenz und Unabhängigkeit zu zeigen machen sich viele von ihnen die nach Abenteuern suchen auf den Weg zu Redgear Bowblade und den Stahlhänden.

AC-012 Fickett's Fifty (Ficketts Fünfzig)
Jedes Mitglied kann ein weiteres Ziel anvisieren wenn es eine Fernkampfaktion erhält. Wenn ein Mitglied mehrere Ziele mit einem Fernkampfangriff angreift bekommt es +1 auf seinen Fernkampfschaden für diesen Angriff und muss jeden Ziel gegen das der Angriff gelingt mindestens 1 Schaden verursachen.

Punkte: 40
Kohortenrabatt: 10
Kohorten: Commander Townley, Dwarven Runelord, Freeholder Warrior, Imperial Disruptor, Orc Hunter, Thorn Commando

Ein Schwertkämpfer braucht einen unglaublich langen Arm um gegen ein waches Auge und eine Pistole zu bestehen.
- Fickett Townley