



VERDORBENER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel



ATTACKEN

Klingenwaffe

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Widerspenstig



5/5



5/5



VERDORBENER

KREATUR - STUFE 1



1

2

AP

4/6

BW

4

R

3

W

2

G

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel



ATTACKEN

Klingenwaffe

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Widerspenstig



5/5



5/5



IFRIT

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Giftwolke

NK 1

BK

Giftig (1)

Giftball

FK 2

10"

Giftig (1)



SPEZIAL

Flieger, Widerspenstig



4/4



4/4





IFRIT

KREATUR - STUFE 1



2

AP

5/7

BW

5

R

2

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Giftwolke

NK 1

BK

Giftig (1)

Giftball

FK 2

10"

Giftig (1)



SPEZIAL

Flieger, Widerspenstig



4/4



4/4





HETZER

KREATUR - STUFE 1



AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Rudeljäger, Widerspenstig



5/4



5/4





HETZER

KREATUR - STUFE 1



AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Rudeljäger, Widerspenstig



5/4



5/4





PESTBOTE

KREATUR - STUFE 1



AP

BW

R

W

G

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel



ATTACKEN

Pestilenzklinge

NK 2

1

Kampfbereich,
Giftig (2)



SPEZIAL

Widerspenstig



6/5



6/5



PESTBOTE

KREATUR - STUFE 1

 **2**

2

4/7

4

2

2

AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Pestilenzklinge

NK **2**

1

Kampfbereich,
Giftig (2)



SPEZIAL

Widerspenstig



6/5



6/5



SCHLÄCHTER

KREATUR - STUFE 2



2 / 1



2

AP

4/5

BW

5

R

1

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Zweihänder

NK 3

1"

Kampfbereich



SPEZIAL

Widerspenstig



8/7





SCHLÄCHTER

KREATUR - STUFE 2



2 / 1



2

AP

4/5

BW

5

R

1

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Zweihänder

NK 3

1"

Kampfbereich



SPEZIAL

Widerspenstig



8/7



V 1.0.0



SEUCHENFEE

KREATUR - STUFE 2



2 / 1



2

AP

5/8

BW

5

R

1

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Fangzunge

NK 2

BK

Giftig (1)



SPEZIAL

Flieger, Widerspenstig



6/6





SEUCHENFEE

KREATUR - STUFE 2



2 / 1



2

AP

5/8

BW

5

R

1

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Fangzunge

NK 2

BK

Giftig (1)



SPEZIAL

Flieger, Widerspenstig



6/6





VERGIFTERIN

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/6

BW

4

R

2

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Pestaxt

NK 2

BK

Giftig (2)



SPEZIAL

Giftwelle (0 AP), Widerspenstig



8/7



V 1.1.0



VERGIFTERIN

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/6

BW

4

R

2

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Pestaxt

NK 2

BK

Giftig (2)



SPEZIAL

Giftwelle (0 AP), Widerspenstig



8/7



V 1.1.0



MOLOCH

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

4/6

4

3

3

AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Tentakel

NK 3

BK

Mächtig (1)



SPEZIAL

Kampfrausch (1), Widerspenstig



7/7



V 1.1.0



SEHER

KREATUR - STUFE 3

 **3/2** 

3 4/6 4 2 4
AP BW R W G



ATTACKEN

Kampfwert Reichweite Sonderregel

Tentakel	NK 2	BK	Giftig (1)
Gedankenschlag	FK 3	10"	Mächtig (1)



SPEZIAL

Blick in die Zukunft, Manipulation (1 AP), Widerspenstig



8/8

Health bar: 14 diamonds, 10 are filled (red), 4 are empty (white).



BLUTWURM

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

AP

5/8

BW

5

R

3

W

4

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Bodenloser Schlund

NK 3

BK

—



SPEZIAL

Ansturm (2), Widerspenstig



8/7





VERDERBER

BESCHWÖRER



3

AP

4/7

BW

4

R

2

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Fäuste

⚡ NK 2

BK

—



SPEZIAL

Kontrollelixir



11/11



V 1.0.0



VERZEHRER

BESCHWÖRER



3

AP

4/7

BW

5

R

2

W

2

G

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel



ATTACKEN

Pestkolben

⚡ NK 2

BK

Giftig (2)



SPEZIAL

Verzehren







10/10




ZAUBERKARTE VERDERBER

 RW MG 

<p>Verkommenes Geschenk</p>	<p>Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 8 Zoll. Ihre Attacken erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel Giftig (+2). Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.</p>	<p>8" </p>	<p>1</p>
<p>Beschleunigter Ablauf</p>	<p>Markiert einen Punkt innerhalb von 12 Zoll um den Beschwörer. Jedes gegnerische Modell, das sich innerhalb von 3 Zoll um diesen Punkt befindet, erleidet sofort 1 Schadenspunkt für jeden seiner Giftmarker.</p>	<p>12" </p>	<p>2</p>
<p>Heftiger Ausbruch</p>	<p>Magische Fernkampfattacke mit FK 3. Falls das Ziel stirbt, erhalten alle Einheiten innerhalb von 2 Zoll 2 Giftmarker.</p>	<p>12" </p>	<p>3</p>
<p>Virulenz</p>	<p>Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 15 Zoll. Die Einheit wird vernichtet und alle Einheiten innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit erleiden eine Attacke mit 2 Trefferwürfeln und der Sonderregel Giftig (2), auf die sie nicht reagieren können.</p>	<p>15" </p>	<p>3</p>

ZAUBERKARTE VERZEHRER

© RW MG 

<p>Keim der Verderbnis</p>	<p>Wählt zwei befreundete Einheiten innerhalb von 8 Zoll. Ihre Attacken erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel Giftig (+2). Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.</p>	<p>8" </p>	<p>1</p>
<p>Transmutation</p>	<p>Der Beschwörer darf beliebig viele Giftmarker von Einheiten innerhalb von 6 Zoll entfernen, und für jeden so entfernten Marker einen zuvor verlorenen Lebenspunkt bei sich heilen.</p>	<p>6"</p>	<p>1</p>
<p>Dunkle Macht</p>	<p>Der Beschwörer erhält bis zum Ende der Runde einen Bonus von +2 auf seinen NK-Wert. Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.</p>	<p>–</p>	<p>2</p>
<p>Totem des Verzehrens</p>	<p>Platziert ein Totem des Verzehrens innerhalb von 8 Zoll um den Beschwörer. Jedes Mal, wenn ein gegnerischer Beschwörer eine Kreatur opfert, die sich innerhalb von 3" um das Totem des Verzehrens befindet, erleidet er sofort 3 Schadenspunkte.</p>	<p>8"</p>	<p>3</p>

SONDERREGELN VERDERBNIS 1

Ansturm (X)

Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten nach einem Sturmangriff X weitere Bonuswürfel für ihre Attacke (zusätzlich zum üblichen Bonuswürfel für einen Sturmangriff).

Blick in die Zukunft

Wenn der Seher aktiviert wird, darf der ihn kontrollierende Spieler die oberste Karte eines gegnerischen Aktivierungstapels anschauen.

Flieger

Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinwegbewegen und ignoriert diese dabei vollständig. Sie muss ihre Bewegung aber auf passierbarem Gelände beenden.

Giftig (X)

Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich X Giftmarker (max. 3 Giftmarker pro Einheit). Vergiftete Einheiten erleiden in der Endphase jeder Runde einen automatischen Schadenspunkt für jeden Giftmarker. Im Anschluss wird einer ihrer Giftmarker entfernt.

Kampfbereich

Die Nahkampfattacke der Kreatur hat eine Reichweite und erfordert keinen direkten Basekontakt. Es gelten alle Sonderregeln, die im Regelbuch unter *Kampfbereich* erklärt sind.

SONDERREGELN VERDERBNIS 2

Kampfrausch (X)	Die Einheit lebt für den Kampf. In jeder Runde erhält sie X zusätzliche Aktionspunkte, die ausschließlich für Nahkampfattacken ausgegeben werden dürfen.
Kontrollelixier	Der Beschwörer darf in der Startphase der Runde einen Giftmarker auf sich nehmen, um die Regel <i>Widerspenstig</i> bis zum Ende der Runde zu ignorieren.
Mächtig (X)	Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Schadenswürfe.
Rudeljäger	Im Nahkampf erhält diese Einheit durch den Überzahlmodifikator nicht +1, sondern +2 Würfel.
Spezialaktion (0 AP) Giftwelle	Führt eine Attacke mit NK3 gegen jeden Gegner innerhalb von 3 Zoll um die Vergifterin durch. Auf diese Attacke darf nicht reagiert werden und es kommen keinerlei Modifikatoren zum Tragen. Getroffene Ziele erleiden keine Schadenswürfe, erhalten aber für jeden Treffer einen Giftmarker (bis zu einem Maximum von 3).

SONDERREGELN VERDERBNIS 3

Spezialaktion (1 AP): Manipulation

Der Seher darf die oberste Karte eines gegnerischen Aktivierungstapels an die unterste Stelle des Stapels legen.

Totem

Totems haben einen Basedurchmesser von 30mm und sind unpassierbare, statische Objekte. Sie haben 4 Lebenspunkte, einen Reflexwert von 0 und Widerstand 2. In Bezug auf die Sonderregel *Überlegen* gelten sie als Kreaturen der Stufe 1. Ein Magier kann nie zwei Totems desselben Typs gleichzeitig im Spiel halten. Sollte er dasselbe Totem noch ein zweites Mal herbeirufen, verschwindet das zuvor platzierte sofort.

Verzehren

Giftmarker, die von Einheiten des Verzehrers verursacht werden, verursachen keinen Schaden, aber wann immer gegnerische Kreaturen, die Giftmarker tragen, für eine Beschwörung geopfert werden, erhält der Verzehrer für jeden auf diese Weise aus dem Spiel entfernten Giftmarker 1 Mg. In der Endphase einer Runde wird von allen vergifteten Einheiten wie üblich 1 Giftmarker entfernt.

Widerspenstig

Alle Kontrollwürfe für diese Kreatur werden um 1 erschwert (der Zielwert steigt um 1).



VERDERBER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Zauber wirken	1 AP
Beschwören	1 AP
Interagieren	1 AP



VERZEHRER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Zauber wirken	1 AP
Beschwören	1 AP
Interagieren	1 AP



VERDORBENER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



IFRIT

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Fernkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



HETZER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



PESTBOTE

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



SCHLÄCHTER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



SEUCHENFEE

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



VERGIFTERIN

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Giftwelle	0 AP
Interagieren	1 AP



MOLOCH

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP



DER SEHER

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Fernkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Manipulation	1 AP
Interagieren	1 AP



BLUTWURM

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Interagieren	1 AP

