



DICKICHTJÄGER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Waldläufer



4/4



4/4





DICKICHTJÄGER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Biss

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Waldläufer



4/4



4/4





BAUMHÜTER

KREATUR - STUFE 1



2



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Ebenholzklinge

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Wachstum



4/4



4/4





BAUMHÜTER

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Ebenholzklinge

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Wachstum



4/4



4/4





SETZLING

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Dornenranken

NK 2

BK

Giftig (1)



SPEZIAL

Wuchern (0 AP), Primitiv, Umschlingen



4/4



4/4





SETZLING

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Dornenranken

NK 2

BK

Giftig (1)



SPEZIAL

Wuchern (0 AP), Primitiv, Umschlingen



4/4



4/4





ALISAR WALDLÄUFERIN

KREATUR - STUFE 1



AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Dolch

NK 1

BK

—

Bogen

FK 2

10"

—



SPEZIAL

Waldläufer



5/4



5/4





ALISAR WALDLÄUFERIN

KREATUR - STUFE 1



AP



BW



R



W



G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Dolch

NK 1

BK

—

Bogen

FK 2

10"

—



SPEZIAL

Waldläufer



5/4



5/4





SICHELMANTIS

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/8

BW

5

R

1

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Fangarme

NK 3

BK

Erstschlag



SPEZIAL

Flieger



5/4





SICHELMANTIS

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

5/8

BW

5

R

1

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Fangarme

NK 3

BK

Erstschlag



SPEZIAL

Flieger



5/4





SPORENWERFER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

2

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Sporenschlag

NK 2

BK

Korrosion (1)

Sporenwolke

FK 2

12"

Korrosion (1)



SPEZIAL

Regeneration (2)



5/5





SPORENWERFER

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

4

R

2

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Sporenschlag

NK 2

BK

Korrosion (1)

Sporenwolke

FK 2

12"

Korrosion (1)



SPEZIAL

Regeneration (2)



5/5





DRYADE

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

5

R

1

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Reinigung

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Heilen (1 AP), Heilende Aura, Wachstum



5/5





DRYADE

KREATUR - STUFE 2



2/1



2

AP

4/7

BW

5

R

1

W

3

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Reinigung

NK 2

BK

—



SPEZIAL

Heilen (1 AP), Heilende Aura, Wachstum



5/5





SPLITTER DES TANMUR

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

4/7

4

3

4

AP

BW

R

W

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Hieb

NK 3

BK

—



SPEZIAL

Wachstum



7/7





SCHIMMERDRACHE

KREATUR - STUFE 3



3/2



3

AP

6/9

BW

5

R

2

W

4

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Schimmerschlag

NK 2

BK

—

Säurestoß

FK 2

10"

Korrosion (1)



SPEZIAL

Flieger, Regeneration (2), Verschwimmen, Zauberer



6/5





BEWAHRERIN

BESCHWÖRERIN



3

AP

5/7

BW

5

R

1

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Wächterstab

⚡ NK 2

BK

—



SPEZIAL

Eulensegen (1 AP), Waldläufer



10/10





ALISAR SCHAMANE

BESCHWÖRER

3

AP

4/7

BW

4

R

3

W

2

G



ATTACKEN

Kampfwert

Reichweite

Sonderregel

Hornstab

⚡ NK 3

BK

—



SPEZIAL

Waldläufer, Wildwuchs




10/10






ZAUBERKARTE BEWAHRERIN

© RW MG 


Überwuchern	Wählt eine Manaquelle innerhalb von 10 Zoll. Die nächste gegnerische Interaktion mit dieser Quelle kostet 2 AP.	10“ 	1
Totem des Wachstums	Platziert ein <i>Totem</i> des Wachstums innerhalb von 12 Zoll um den Beschwörer. Befreundete Kreaturen mit der Sonderregel Wachstum, die sich in der Endphase einer Runde innerhalb von 6 Zoll um das Totem befinden, erhalten sofort einen zusätzlichen Wachstumsmarker.	12“	1
Totem der Regeneration	Platziert ein <i>Totem</i> der Regeneration innerhalb von 8 Zoll um den Beschwörer. Befreundete Lebenskreaturen, die ihre Aktivierung innerhalb von 6 Zoll um das Totem beenden, erhalten für diese Runde noch bevor andere Effekte abgehandelt werden die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	8“	2
Totem der Todesranken	Platziert ein <i>Totem</i> der Todesranken innerhalb von 8 Zoll um den Beschwörer. Das Gebiet innerhalb von 3 Zoll um das Totem gilt für gegnerische Einheiten als schwieriges Gelände und alle befreundeten Einheiten gelten bei Nahkämpfen innerhalb dieses Gebiets automatisch als in <i>Überzahl</i> .	8“	3

ZAUBERKARTE ALISAR SCHAMANE 1

© RW MG 

Geister des Waldes	Wählt ein kleines Geländestück oder ein Missionsziel, zu dem der Beschwörer eine Sichtlinie besitzt. Kontrollwürfe für verbündete Lebewesen innerhalb von 3 Zoll um das gewählte Objekt werden um 1 erleichtert (der Zielwert sinkt um 1). Der Zauber endet erst, wenn er auf ein anderes Objekt erneut gewirkt wird.	12" 	1
Geister der Rache	Wählt ein kleines Geländestück oder ein Missionsziel, zu dem der Beschwörer eine Sichtlinie besitzt. Gegnerische Kontrollwürfe für Kreaturen innerhalb von 3 Zoll um das gewählte Objekt werden um 1 erschwert (der Zielwert steigt um 1). Der Zauber endet erst, wenn er auf ein anderes Objekt erneut gewirkt wird.	12" 	1
Totem der Kraft	Platziert ein <i>Totem</i> der Kraft innerhalb von 8 Zoll um den Beschwörer. Befreundete Kreaturen erhalten die Sonderregel <i>Mächtig +1</i> , solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um das Totem befinden.	8"	2

ZAUBERKARTE ALISAR SCHAMANE 2

© RW MG 

Trommel der Ahnen

Fernkampfattacke mit FK 2. Wenn mindestens 1 Treffer erzielt wird, verursacht die Attacke keinen Schaden, stattdessen darf der Beschwörer sofort eine kostenlose Aktion im Wert von 1 AP mit dem Ziel durchführen, für die es als Kreatur unter seiner Kontrolle gilt.

Auf diese Weise durchgeführte Bewegungen zählen nicht zum Limit der Kreatur für diese Runde.

Gegen Beschwörer hat dieser Zauber keine Wirkung.

Wenn die Attacke gegen verbündete Kreaturen gerichtet wird, trifft sie automatisch.

8"

3



ZAUBERKARTE SCHIMMERDRACHE



© RW MG



Schimmerfeld	Bis zum Ende der Runde erhalten der Schimmerdrache und alle befreundeten Einheiten, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um ihn befinden, die Sonderregel <i>Verstohlen</i> . Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	3"	1
Reinigender Glanz	Wähle insgesamt bis zu 3 Effektmarker von Einheiten innerhalb von 6 Zoll um den Schimmerdrachen und entferne sie aus dem Spiel. Eventuelle Effekte der Marker verfallen dabei und werden nicht ausgelöst.	6"	2

SONDERREGELN LEBEN 1

Erstschlag

Attacken mit dieser Sonderregel werden vor den Attacken aller anderen an diesem Nahkampf beteiligten Einheiten abgehandelt. Wenn eine Attacke mit dieser Sonderregel als Gegenschlag genutzt wird, wird sie ebenfalls zuerst abgehandelt. Sollte eine gegnerische Einheit als Folge einer Erstschlag-Attacke schwer verletzt sein, erleidet sie sofort die entsprechenden Abzüge; sollte sie ausgeschaltet werden, verfällt ihre Attacke. Gegen die kostenlose Attacke im Anschluss an einen Sturmangriff hat diese Sonderregel keine Wirkung.

Flieger

Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinweg bewegen 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.

SONDERREGELN LEBEN 2

Heilende Aura

Befreundete Lebenskreaturen, die ihre Aktivierung innerhalb von 3 Zoll um die Dryade beenden, erhalten für diese Runde noch bevor andere Effekte abgehandelt werden die Sonderregel **Regeneration (+2)**.
Die Effekte mehrerer Heilender Auren sind nicht kumulativ.

Korrosion (X)

Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich X Korrosionsmarker (max. 3 Korrosionsmarker pro Einheit). Jeder Korrosionsmarker senkt den Widerstandswert einer Einheit um 1. Der Widerstand kann dadurch nicht unter 0 fallen.

Mächtig (X)

Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Schadenswürfe.

Primitiv

Die Einheit kann nicht mit Objekten wie Manaquellen interagieren. Außerdem kann sie keine Relikte halten oder zur Kontrolle eines Relikts beitragen.

Regeneration (X)

Die Einheit regeneriert am Ende ihrer Aktivierung X zuvor verlorene Lebenspunkte.

SONDERREGELN LEBEN 3

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.

Wachstum

Die Kreatur erhält am Ende jeder Runde einen Wachstumsmarker (max. 3 Wachstumsmarker pro Einheit). Abhängig von der Zahl ihrer Wachstumsmarker erhält die Kreatur verschiedene Boni (kumulativ):

- 1 Wachstumsmarker: +1 W
- 2 Wachstumsmarker: +1 NK (alle Attacken)
- 3 Wachstumsmarker: *Mächtig (+1)*

Waldläufer

Die Einheit ignoriert Bewegungsabzüge durch schwieriges Gelände.

Umschlingen

Einheiten, die sich in Kontakt mit dieser Einheit befinden, werfen bei ihrer Lösen-Probe einen Würfel weniger.

SONDERREGELN LEBEN 4

Spezialaktion (1 AP): Eulensegen

Wählt eine verbündete Kreatur innerhalb von 10 Zoll. Sie heilt sofort bis zu 3 zuvor verlorene LP und falls sie die Sonderregel *Wachstum* besitzt, erhält sie einen Wachstumsmarker.

Spezialaktion (1 AP): Heilen

Wähle eine befreundete Lebenskreatur innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit. Sie heilt sofort bis zu 4 zuvor verlorene Lebenspunkte.

Spezialaktion (0 AP): Wuchern

Jeder Setzling darf **einmal pro Spiel** einen weiteren Setzling innerhalb von 6 Zoll platzieren. Der neue Setzling kommt mit 0 AP ins Spiel und kann in dieser Runde nicht mehr aktiviert werden.

Verschwimmen

Nahkampfattacken gegen ein Ziel mit dieser Sonderregel verlieren einen Würfel (bis zu einem Minimum von 1).

Verstohlen

Fernkampfattacken gegen ein Ziel mit dieser Sonderregel verlieren einen Würfel (bis zu einem Minimum von 1).

SONDERREGELN LEBEN 5

Wildwuchs

Nach Ende der Szenariovorbereitung und vor der Startphase der ersten Runde darf diese Einheit ein zusätzliches kleines Geländestück auf dem Schlachtfeld platzieren. Dabei gelten alle üblichen Regeln für das Platzieren von Gelände. Falls das Geländestück nicht regelkonform platziert werden kann (z.B. weil der Mindestsstand zu anderen Geländestücken nicht eingehalten werden kann), entfällt diese Sonderregel.

Zauberer

Die Kreatur ist ein Magieanwender mit eigenen Zaubersprüchen. Die Zauber, die der Kreatur zur Verfügung stehen, findet Ihr auf der individuellen Zauberkarte der Kreatur. Die Manakosten dieser Zauber werden aus dem Manapool des Beschwörers bezahlt.



BEWAHRERIN

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



ALISAR SCHAMANE

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



DICKICHTJÄGER

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



BAUMHÜTER

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



SETZLING

Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Wuchern	0 AP



ALISAR WALDLÄUFERIN

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



SICHELMANTIS

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



SPORENWERFER

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



DRYADE

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



SPLITTER DES TANMUR

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



SCHIMMERDRACHE

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

