

**VERDORBENER**  
KREATUR - STUFE 1


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

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Klingenswaffe NK 2 BK -

**SPEZIAL**  
Widerspenstig

5/5

V 1.0.0



**VERDORBENER**  
KREATUR - STUFE 1


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

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Klingenswaffe NK 2 BK -

**SPEZIAL**  
Widerspenstig

5/5

V 1.0.1



**IFRIT**  
KREATUR - STUFE 1


2 5/7 5 2 2  
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

V 1.0.0



**IFRIT**  
KREATUR - STUFE 1


2 5/7 5 2 2  
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

V 1.0.1



**HETZER**  
KREATUR - STUFE 1


2 5/8 5 1 1  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Biss NK 2 BK -

**SPEZIAL**  
Rudeljäger, Widerspenstig

5/4

V 1.0.0



**HETZER**  
KREATUR - STUFE 1


2 5/8 5 1 1  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Biss NK 2 BK -

**SPEZIAL**  
Rudeljäger, Widerspenstig

5/4

V 1.0.1



**PESTBOTE**  
KREATUR - STUFE 1


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

V 1.0.0



**PESTBOTE**  
KREATUR - STUFE 1

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

V 1.0.1



**SCHLÄCHTER**  
KREATUR - STUFE 2

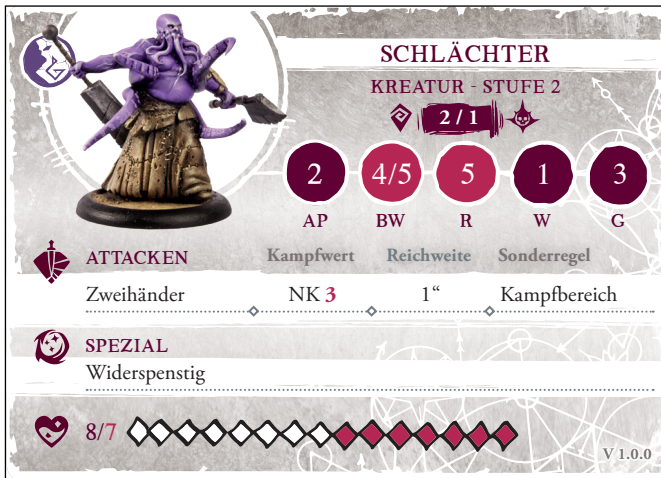
2 4/5 5 1 3  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Zweihänder NK 3 1" Kampfbereich

**SPEZIAL**  
Widerspenstig

8/7

V 1.0.1



**SCHLÄCHTER**  
KREATUR - STUFE 2  
2/1

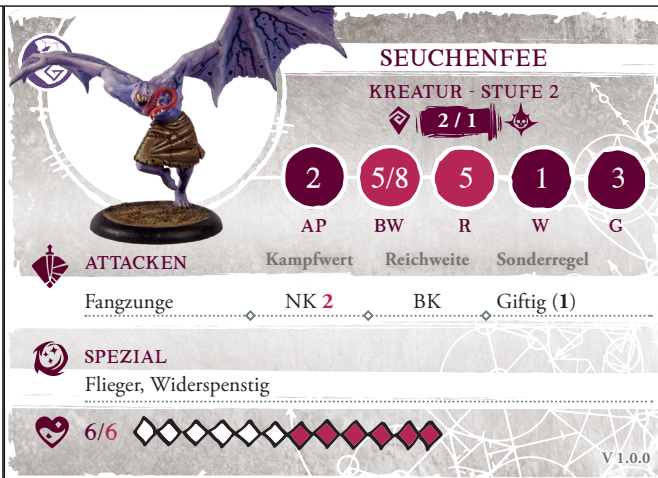
2 4/5 5 1 3  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Zweihänder NK 3 1" Kampfbereich

**SPEZIAL**  
Widerspenstig

8/7

V 1.0.0



**SEUCHENFEE**  
KREATUR - STUFE 2  
2/1

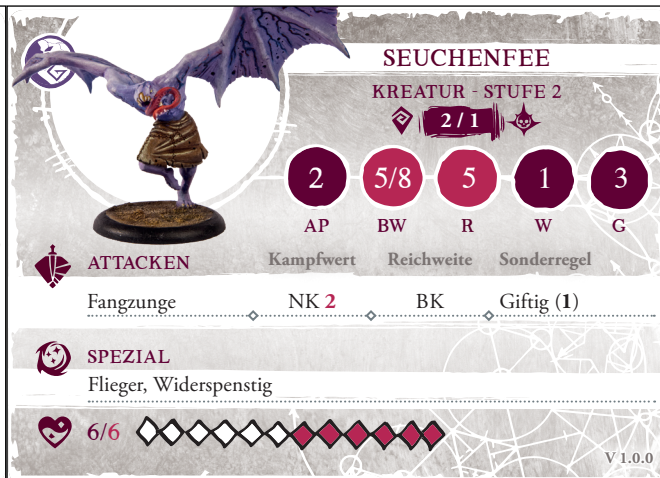
2 5/8 5 1 3  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Fangzunge NK 2 BK Giftig (1)

**SPEZIAL**  
Flieger, Widerspenstig

6/6

V 1.0.0



**SEUCHENFEE**  
KREATUR - STUFE 2  
2/1

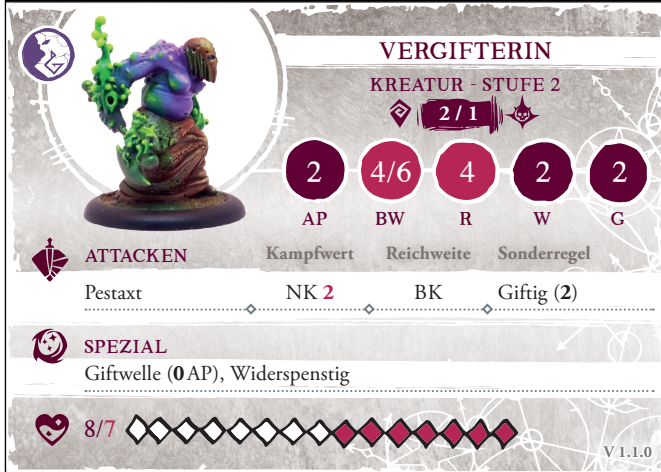
2 5/8 5 1 3  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Fangzunge NK 2 BK Giftig (1)

**SPEZIAL**  
Flieger, Widerspenstig

6/6

V 1.0.0



**VERGIFTERIN**  
KREATUR - STUFE 2  
2/1

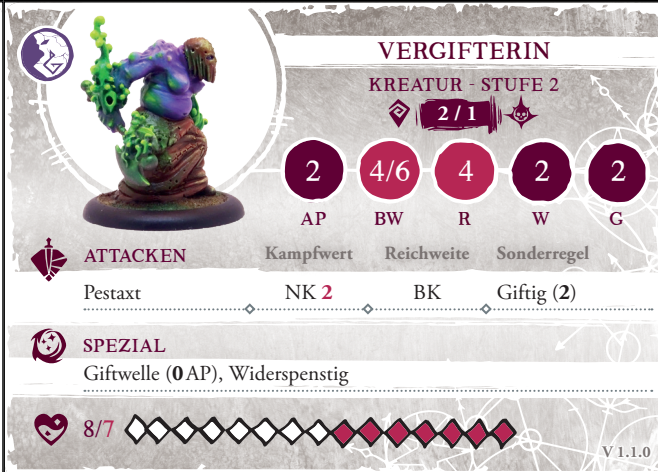
2 4/6 4 2 2  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Pestaxt NK 2 BK Giftig (2)

**SPEZIAL**  
Giftwelle (0AP), Widerspenstig

8/7

V 1.1.0



**VERGIFTERIN**  
KREATUR - STUFE 2  
2/1

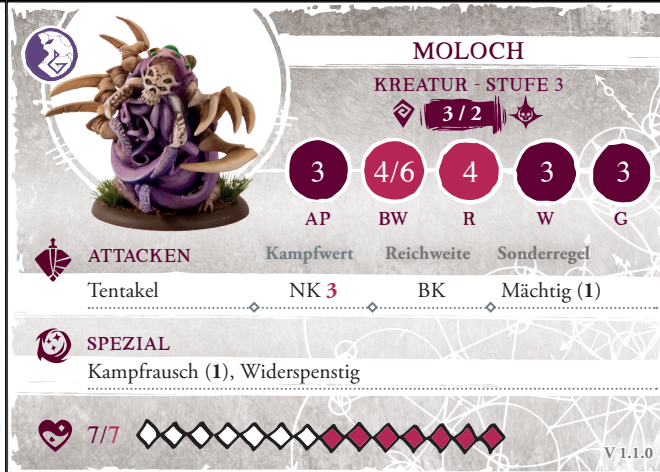
2 4/6 4 2 2  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Pestaxt NK 2 BK Giftig (2)

**SPEZIAL**  
Giftwelle (0AP), Widerspenstig

8/7

V 1.1.0



**MOLOCH**  
KREATUR - STUFE 3  
3/2

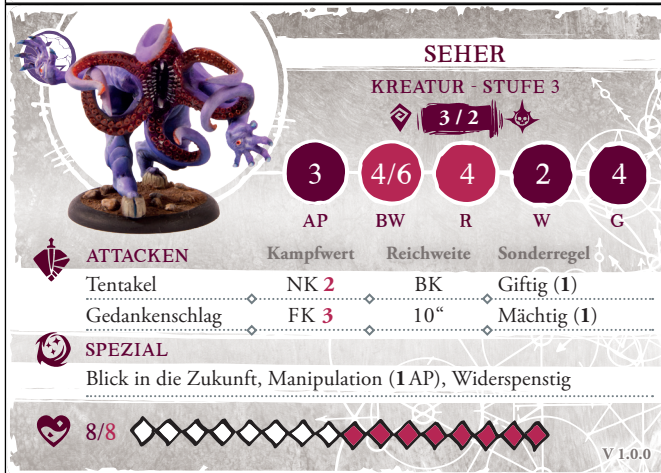
3 4/6 4 3 3  
AP BW R W G

**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 (1AP), Widerspenstig

8/8

V 1.0.0



**BLUTWURM**  
KREATUR - STUFE 3  
3/2

3 5/8 5 3 4  
AP BW R W G

**ATTACKEN** Kampfwert Reichweite Sonderregel  
Bodenloser Schlund NK 3 BK -

**SPEZIAL**  
Ansturm (2), Widerspenstig

8/7

V 1.0.0



**VERDERBER**  
BESCHWÖRER


3 4/7 4 2 2  
AP BW R W 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

V 1.0.0

### ZAUBERKARTE VERDERBER 2

Ⓞ RW MG

<b>Verkommenes Geschenk</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 8 Zoll. Ihre Attacken erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel <b>Giftig (+2)</b> . Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	8"	1
<b>Beschleunigter Ablauf</b>	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.	12"	2
<b>Heftiger Ausbruch</b>	Magische Fernkampfatte mit FK 3. Falls das Ziel stirbt, erhalten alle Einheiten innerhalb von 2 Zoll 2 Giftmarker.	12"	3
<b>Virulenz</b>	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 <b>Giftig (2)</b> , auf die sie nicht reagieren können.	15"	3

V 1.0.1

### ZAUBERKARTE VERZEHRER 2

Ⓞ RW MG

<b>Keim der Verderbnis</b>	Wählt zwei befreundete Einheiten innerhalb von 8 Zoll. Ihre Attacken erhalten bis zum Ende der Runde die Sonderregel <b>Giftig (+2)</b> . Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg kanalisiert werden.	8"	1
<b>Transmutation</b>	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.	6"	1
<b>Dunkle Macht</b>	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.	-	2
<b>Totem des Verzehrens</b>	Platziert ein <b>Totem</b> 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.	8"	3

V 1.0.0

### SONDERREGELN VERDERBNIS 1 2

<b>Ansturm (X)</b>	Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten nach einem Sturmangriff X weitere Bonuswürfel für ihre Attacke (zusätzlich zum üblichen Bonuswürfel für einen Sturmangriff).
<b>Blick in die Zukunft</b>	Wenn der Seher aktiviert wird, darf der ihn kontrollierende Spieler die oberste Karte eines gegnerischen Aktivierungstapels anschauen.
<b>Flieger</b>	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.
<b>Giftig (X)</b>	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.
<b>Kampfbereich</b>	Die Nahkampfatte der Kreatur hat eine Reichweite und erfordert keinen direkten Basekontakt. Es gelten alle Sonderregeln, die im Regelbuch unter <b>Kampfbereich</b> erklärt sind.

V 1.1.0

### SONDERREGELN VERDERBNIS 2 2

<b>Kampfrausch (X)</b>	Die Einheit lebt für den Kampf. In jeder Runde erhält sie X zusätzliche Aktionspunkte, die ausschließlich für Nahkampfatte ausgegeben werden dürfen.
<b>Kontrollelixier</b>	Der Beschwörer darf in der Startphase der Runde einen Giftmarker auf sich nehmen, um die Regel <b>Widerspenstig</b> bis zum Ende der Runde zu ignorieren.
<b>Mächtig (X)</b>	Attacken mit dieser Sonderregel erhalten einen Bonus von +X auf jeden Würfel ihrer Schadenswürfe.
<b>Rudeljäger</b>	Im Nahkampf erhält diese Einheit durch den Überzahlmodifikator nicht +1, sondern +2 Würfel.
<b>Spezialaktion (0 AP) Giftwelle</b>	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).

V 1.1.0

### SONDERREGELN VERDERBNIS 3 2

<b>Spezialaktion (1 AP): Manipulation</b>	Der Seher darf die oberste Karte eines gegnerischen Aktivierungstapels an die unterste Stelle des Stapels legen.
<b>Totem</b>	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 <b>Überlegen</b> 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.
<b>Verzehren</b>	Giftmarker, die von Einheiten des Verzehrs verursacht werden, verursachen keinen Schaden, aber wenn 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.
<b>Widerspenstig</b>	Alle Kontrollwürfe für diese Kreatur werden um 1 erschwert (der Zielwert steigt um 1).

V 1.1.0

### VERDERBER

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

V 1.0.0

### VERZEHRER

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

V 1.0.0

### VERDORBENER

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

V 1.0.0



### IFRIT

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

V 1.0.0



### HETZER

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

V 1.0.0



### PESTBOTE

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

V 1.0.0



### SCHLÄCHTER

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

V 1.0.0



### SEUCHENFEE

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

V 1.0.0



### VERGIFTERIN

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

V 1.1.0



### MOLOCH

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

V 1.0.0



### 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

V 1.0.0



### BLUTWURM

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

V 1.0.0