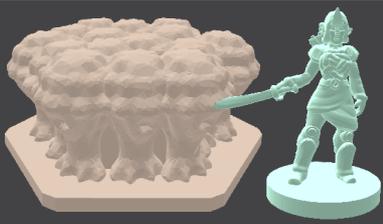





**Lichtungs Läufer (7)**



Elf, Soldat, lebend

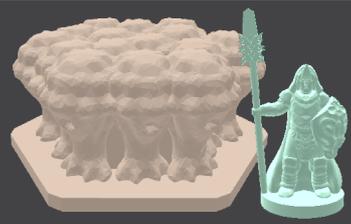
**Späher**

Der Lichtungs Läufer darf direkt auf jeder nicht besetzten Fliese stationiert werden, die neben einem Merkmal ist.

 +1

 +1
 

**Wächter des Reichs (7)**



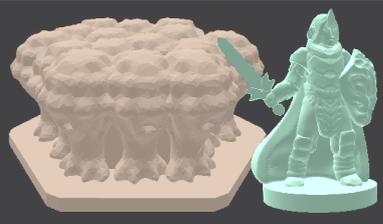
Elf, Soldat, lebend

**Blutsbrüderschaft**

Der Wächter kann sich auf jede freie Fliese neben einem Elf bewegen, unabhängig der Entfernung.




**Starfall Silverleaf Champion (7)**



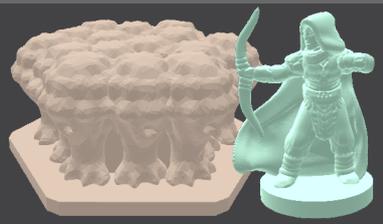
Elf, Ritter, lebend, \*Arkan

**Zauberschwert**

Während eines Angriffs auf eine Einheit, die nicht den Typ Arkan, Konstrukt oder Magier besitzt erhält der Silberglanz Champion einen +2 Bonus wahlweise auf OFF oder DEF (wird nach der Würfelphase bestimmt)




**Starfall Wachposten (7)**



Elf, Soldat, lebend

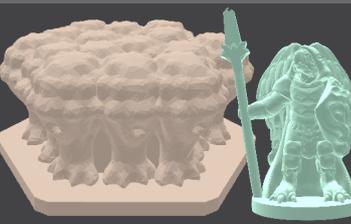
**Baumlinien Scharfschütze**

Der Starfall Wachposten darf nur eine entfernte Attacke initiieren, wenn er auf oder neben seinem favorisierten Terrain steht. Wenn er dies allerdings tut bekommt er einen +1 DEF Bonus.

 +1

 +1 +1
 

**Enklaven Aufseher (14)**



Gryphlok, Soldat, lebend

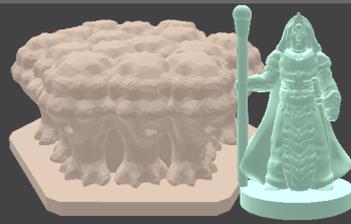
**Tod von Oben**

Der Enklaven Aufseher darf direkt nach einer Bewegung angreifen. Wenn er sich dazu entscheidet erhält er jedoch +1 Bonus OFF und darf nur zwei DEF Würfel benutzen.

 +1

 +1
 

**Enklaven Kriegsmagier (8)**



Elf, lebend, \*Magier

**Der Wille der Alten**

Als Zusatzaktion kann der Kriegsmagier einen nicht besetzten Wald in eine freie benachbarte Fliese versetzen oder einen Feind, der neben einem Wald steht, zu einem 5 DEF Test zwingen, der stirbt wenn er nicht besteht.

**Wald**



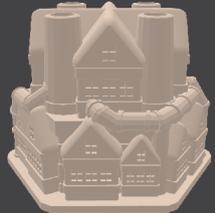
**Uralter Wuchs**

Einheiten, die einen Wald besetzen erhalten einen +2 DEF Bonus gegen entfernte Angriffe.

**Unterholz**

Einheiten, die sich auf oder durch einen Wald bewegen werden gestoppt, unabhängig von Bewegungs Bonis. Ausnahme: sie können Fliegen oder der Wald ist ihr bevorzugtes Terrain.

**Stadt**



**Industrielle Stärke**

Einheiten, die eine Stadt besetzen, erhalten einen +2 DEF Bonus bei Kämpfen.

**Industrie**

Der Spieler kann am Ende jedes Zuges eine Einheit aus der Reserve mit Typ Konstrukt oder Mechanisch, wenn vorhanden, neben einer besetzten Stadt stationieren.

**Hochland**



**Tödliche Aussicht**

Einheiten, die ein Hochland besetzen, erhalten einen +2 OFF Bonus gegen Einheiten, die kein Hochland besetzen.

**Steile Besteigung**

Eine Einheit die ein Hochland besetzen möchte muss erst einen 5 DEF Test bestehen oder sie muss ihre Besteigung abbrechen.

  +1 

**Zwergenclan Bondi (5)**



**Zwerg, Lakai, lebend**

**Heimstätten**  
Der Zwergenclan Bondi erhält einen +1 OFF Bonus wenn er von einer benachbarten Fliese aus angegriffen wird.

  +1 

**Zwergenclan Schütze (6)**



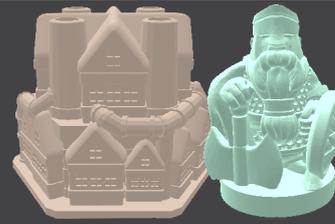
**Zwerg, Soldat, lebend**

**Nachladen**  
Der gleiche Zwergenclan Schütze darf zweimal hintereinander für eine entfernte Attacke aktiviert werden.

 +1

  +1 

**Zwergenclan Wächter (7)**

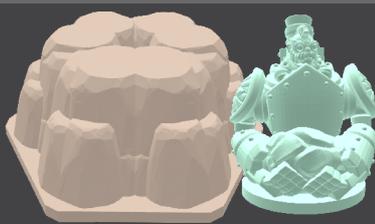


**Zwerg, Soldat, lebend**

**Verteidigungshaltung**  
Während eines Kampfes mit einer benachbarten Einheit darf der Wächter nach dem Würfeln ein einziges OFF Würfelergebnis zu den DEF Ergebnissen tauschen.

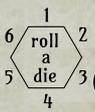
 +3  +2 

**Zwergenclan Steinwerfer (17)**



**Zwerg, Soldat, lebend, \*Mechanisch, \*Konstrukt**

**Felslupfen**  
Vor jedem Angriff würfelt der Steinwerfer: Bei einer 4-6 trifft er das Ziel, bei einer 1-3 nicht. Würfele erneut, um die stattdessen getroffene Fliese zu bestimmen.

  +2

  +1 

**Zwergenclan Meisterschmied (6)**



**Zwerg, Ingenieur, lebend, \*Magier**

**Göttlicher Atem des Schmieds**  
Als Zusatzaktion kann sich der Meisterschmied einem 5 OFF Test stellen, um einen Gefangenen aus der Eroberung zurück in die eigene Reserve zu holen.

  +1 

**Zwergenclan Adel (9)**



**Zwerg, Soldat, lebend, \*Nobel**

**Zwergenbräu**  
Verbündete mit Typ 'lebend' und 'Zwerg' neben dem Adel können sich vor der Würfelphase dazu entscheiden einen +1 OFF Bonus zu bekommen, müssen dafür aber ein DEF Ergebnis um 1 reduzieren.

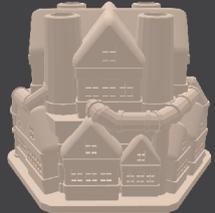
**Wald**



**Uralter Wuchs**  
Einheiten, die einen Wald besetzen erhalten einen +2 DEF Bonus gegen entfernte Angriffe.

**Unterholz**  
Einheiten, die sich auf oder durch einen Wald bewegen werden gestoppt, unabhängig von Bewegungs Bonis. Ausnahme: sie können Fliegen oder der Wald ist ihr bevorzugtes Terrain.

**Stadt**



**Industrielle Stärke**  
Einheiten, die eine Stadt besetzen, erhalten einen +2 DEF Bonus bei Kämpfen.

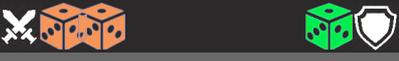
**Industrie**  
Der Spieler kann am Ende jedes Zuges eine Einheit aus der Reserve mit Typ Konstrukt oder Mechanisch, wenn vorhanden, neben einer besetzten Stadt stationieren.

**Hochland**

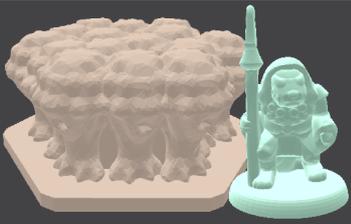


**Tödliche Aussicht**  
Einheiten, die ein Hochland besetzen, erhalten einen +2 OFF Bonus gegen Einheiten, die kein Hochland besetzen.

**Steile Besteigung**  
Eine Einheit die ein Hochland besetzen möchte muss erst einen 5 DEF Test bestehen oder sie muss ihre Besteigung abbrechen.



**Schwarzholz Pirschjäger (5)**

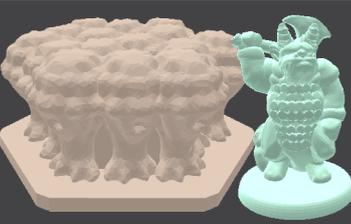


**Wildervolk, Lakai, lebend**

**Unterholz Eindringling**  
 Der Schwarzholz Pirschjäger kann direkt in jede freie Fliese gesetzt werden, die einen Wald enthält oder neben einem Wald ist.



**Schwarzholz Marodeur (9)**



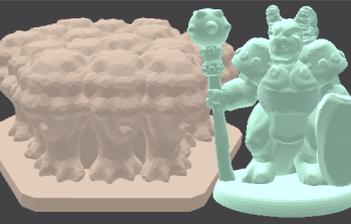
**Wildervolk, Krieger, lebend**

**Rache der Bestie**  
 Nach der Würfelphase kann der Marodeur entscheiden, ob er alle seine OFF Würfel neu würfeln möchte.

 +1

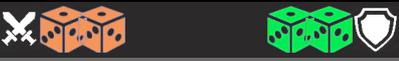


**Schwarzholz Juggernaut (9)**



**Wildervolk, Krieger, lebend**

**Eisen Versteck**  
 Wenn der Juggernaut einen DEF Test bestehen muss, kann er sich nach der Würfelphase für ein Neu-Würfeln aller DEF Würfel entscheiden.



**Schwarzholz Wald Hexe (8)**



**Mensch, lebend, \*Magier**

**Fluch der Wildniss**  
 Wenn die Wald Hexe einen lebenden Gegner besiegt, darf der Spieler eine eigene Einheit aus feindlichen Gefangenschaft zurückholen und auf die Fliese des Besiegten stellen.

 +1

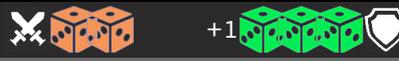


**Schwarzholz Druiden (10)**

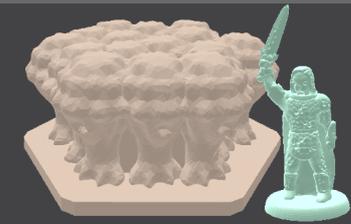


**Mensch, lebend, \*Magier**

**Waldläufer**  
 Der Druiden darf sich direkt in einen unbesetzten Wald bewegen. Falls auf einer benachbarten Fliese ein Gegner steht, darf er sofort einen Angriff starten.



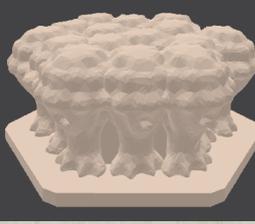
**Verfluchter Ranger (9)**



**Mensch, Soldat, untot**

**Untoter**  
 Immer wenn der Verfluchte Ranger von einem Gegner oder einem Hindernis ohne Arkan oder Magier Typ besiegt würde, kann er einen DEF 6 Test starten um die Niederlage zu verhindern.

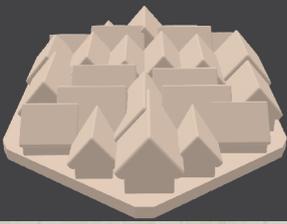
**Wald**



**Uralter Wuchs**  
 Einheiten, die einen Wald besetzen erhalten einen +2 DEF Bonus gegen entfernte Angriffe.

**Unterholz**  
 Einheiten, die sich auf oder durch einen Wald bewegen werden gestoppt, unabhängig von Bewegungs Bonis. Ausnahme: sie können Fliegen oder der Wald ist ihr bevorzugtes Terrain.

**Dorf**



**Plünderung**  
 Wenn eine Einheit besiegt wird, die ein Dorf besetzt, darf eine gefangene Einheit zurück in die Reserven geholt werden.

**Rekrutierung**  
 Der Spieler kann am Ende jeden Zuges einen Lakaien aus den Reserven neben einem Dorf stationieren.

**Dorf Verteidigung**  
 Einheiten die ein Dorf besetzen erhalten einen +1 DEF Bonus bei Kämpfen.

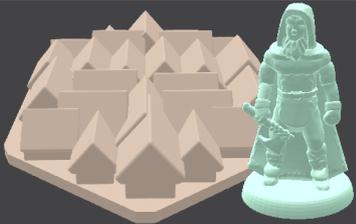
**Hochland**



**Tödliche Aussicht**  
 Einheiten, die ein Hochland besetzen, erhalten einen +2 OFF Bonus gegen Einheiten, die kein Hochland besetzen.

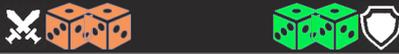
**Steile Besteigung**  
 Eine Einheit die ein Hochland besetzen möchte muss erst einen 5 DEF Test bestehen oder sie muss ihre Besteigung abbrechen.

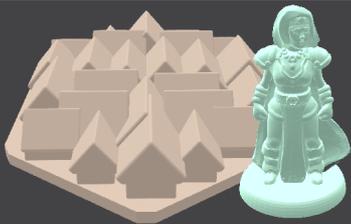
 **Rekrut des Hohen Königs (4)**



**Mensch, Lakai, lebend**

**Überzahl**  
Verbündete Einheiten neben dem Rekruten erhalten zwei Unterstützungs Neu-Würfelungen anstatt einer.

 **Magier des Hohen Königs (11)**



**Mensch, lebend, \*Magierin**

**Schicksalsflechter**  
Immer wenn eine Spielfigur neben dem Magier einen Test bestehen muss, darf der Magier einen OFF oder DEF Würfel wählen, der zum Start der Neu-Würfelphase neu gewürfelt werden muss.

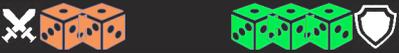
 +1

 **Schildmaid des Hohen Königs (10)**



**Mensch, Kriegerin, lebend**

**Wächter**  
Die Schildmaid kann die Stelle mit einer angegriffenen Einheit tauschen und so das Ziel des Angriffs werden.

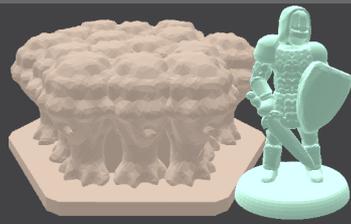
 **Speerkrieger des Hohen Königs (9)**



**Mensch, Soldat, lebend**

**Phalanx**  
Wenn sich eine andere eigene Einheit bewegt, darf der Speerkrieger mitziehen, vorausgesetzt beide beenden ihre Bewegung neben einer eigenen Einheit.

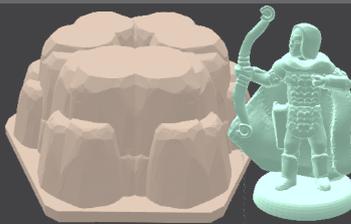
 **Schwertmeister des Hohen Königs (8)**



**Mensch, Soldat, lebend**

**Duelist**  
Wenn der Schwertmeister gegen einen Gegner kämpft, der nicht von Unterstützung profitiert, darf er sich ein gegnerisches Würfelergebnis (OFF oder DEF) aussuchen und es für ihn neu würfeln zum Start der Neu-Würfelphase.

 **Bogenschütze des Hohen Königs (8)**



**Mensch, Soldat, lebend**

**Abprallen**  
Der Bogenschütze darf Hindernisse und Gegner bei entfernten Attacken ignorieren, muss dabei aber einen OFF Würfel weniger nutzen.

 +1

**Wald**



**Uralter Wuchs**  
Einheiten, die einen Wald besetzen erhalten einen +2 DEF Bonus gegen entfernte Angriffe.

**Unterholz**  
Einheiten, die sich auf oder durch einen Wald bewegen werden gestoppt, unabhängig von Bewegungs Bonis. Ausnahme: sie können Fliegen oder der Wald ist ihr bevorzugtes Terrain.

**Dorf**



**Plünderung**  
Wenn eine Einheit besiegt wird, die ein Dorf besetzt, darf eine gefangene Einheit zurück in die Reserven geholt werden.

**Rekrutierung**  
Der Spieler kann am Ende jeden Zuges einen Lakaien aus den Reserven neben einem Dorf stationieren.

**Dorf Verteidigung**  
Einheiten die ein Dorf besetzen erhalten einen +1 DEF Bonus bei Kämpfen.

**Hochland**



**Tödliche Aussicht**  
Einheiten, die ein Hochland besetzen, erhalten einen +2 OFF Bonus gegen Einheiten, die kein Hochland besetzen.

**Steile Besteigung**  
Eine Einheit die ein Hochland besetzen möchte muss erst einen 5 DEF Test bestehen oder sie muss ihre Besteigung abbrechen.