

Wild Troll

Troll

Kämpfer Ugars

90

Ungewöhnlich / Held

Troll

Jäger

Grausam

7

Groß

Blutige Raserei

Wenn du mit diesem Troll angreifst, darfst du für jeden Wundmarker den die zu verteidigende Figur hat einen zusätzlichen Angriffswürfel werfen. Bis zu einem Maximum von 3 zusätzlichen Würfeln

Regeneration

Nach jedem Zug mit diesem Wilden Troll, darfst du einen Wundmarker entfernen...

8 Lebenspunkte

Bewegung 5

Reichweite 1

Angriff 3

Verteidigung 1

Battle for the Underdark 5/10

Darrak Ambershard

Troll

Kämpfer Aquillas

60

Einzigartig / Held

Zwerg

Gauner

Listig

4

Mittel

Hinterhältiger Angriff (+2)

Wenn du mit Darrak Ambershard eine gegnerische Figur angreifst darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen, sofern diese benachbart zu einer zusätzlich Figur unter deiner Kontrolle steht.

Fallen entschärfen

Wenn Darrak einen W20 zum Fallen entschärfen von Schatz-Glyphen wirft, zähle +4 zu deinem Ergebnis.

Verborgeneheit

Wenn Darrak mit einem normalen Angriff angegriffen wird und mindestens ein Schädler wird geworfen.

Wirf einen W20.

Steht Darrak auf einem Dungeon-Feld zähle +3 hinzu

Steht Darrak auf einem Schatten-Feld zähle +6 hinzu

1 - 15 : Darrak muß sich ganz normal verteidigen

16 - 20 : Darrak wehrt jeden Schaden ab

4 Lebenspunkte

Bewegung 5

Reichweite 1

Angriff 4

Verteidigung 2

Battle for the Underdark 10/10

Ana Karithon

Troll

Kämpfer Einars

100

Einzigartig / Held

Mensch

Kleriker

Barmherzig

5

Mittel

Gegen die Toten (Spezialangriff)

Reichweite 4, Angriff 4

Der Spezialangriff "Gegen die Toten" kann nur gegen Untote benutzt werden.

Schutzengel

Eine kleine oder mittelgroße Figur in 3 Felder freier Sichtweite zu Ana Karithon erhält einen zusätzlichen Verteidigungswurfel, sofern sie von einem Kämpfer Ugars angegriffen wird.

Heilende Worte

Nur nachdem du einen Initiative Marker und bevor von einem verwundeten kleinen oder mittelgroßen Helden unter deiner Kontrolle aufgedeckt hast und er sich neben Ana Karithon befindet, kannst du versuchen ihn zu heilen.

Wirf dazu einen W20:

1 - 12 : Nichts passiert

13 - 20 : Entferne bis zu 2 Wundmarker

5 Lebenspunkte

Bewegung 5

Reichweite 4

Angriff 2

Verteidigung 3

Battle for the Underdark 7/10

Tandros Krel

Troll

Kämpfer Einars

120

Einzigartig / Held

Mensch

Kämpfer

Diszipliniert

5

Mittel

Breitschwert +2

Wenn Tandros Krel eine benachbarte Figur angreift darfst du 2 zusätzliche Angriffswürfel benutzen.

Wunden zufügen

Wenn Tandros Krel eine benachbarte Figur angreift, darfst du eine weitere Gruppenfigur wählen die zu Tandros benachbart ist, diese erhält auch automatisch eine Wunde wenn die verteidigende Figur eine Wunde erhält.

Herausforderung

Ist eine gegnerische Figur benachbart zu Tandros, so muß sie Tandros Krel mit einem normalen oder einen Spezialangriff angreifen.

7 Lebenspunkte

Bewegung 5

Reichweite 5

Angriff 2

Verteidigung 4

Battle for the Underdark 9/10

Othkurik the Black Dragon

Troll

Kämpfer Ugars

140

Einzigartig / Held

Drache

Jung

Listig

6

Groß

Säure sprühen (Spezialangriff)

Reichweite 4, Angriff 4

Wähle eine Figur aus die angegriffen wird. Zusätzlich können zwei benachbarte Figuren vom Säure-Angriff betroffen sein. Würfle einmal für den Säure-Angriff. Aber jede Betroffene Figur verteidigt sich einzeln.

Im Hinterhalt lauern

Wenn Othkurik nicht benachbart zu einer gegnerischen Figur seinen Zug beginnt und dabei mindestens auf einen Schatten oder Sunnfeld steht zähle +1 zu Bewegung und +3 zu seinem Angriff.

Fliegen

Beim Feldwechseln für die Bewegung zählen Höhen nicht mit. Othkurik kann über Hindernisse fliegen, sowie über Wasser ohne anzuhalten. Er kann über feindliche Figuren fliegen ohne in einen Nahkampf verwickelt zu werden. Verläßt Othkurik einen Nahkampf so muss er einen Strafangriff hinnehmen den er nicht abwehren kann.

5 Lebenspunkte

Bewegung 6

Reichweite 1

Angriff 4

Verteidigung 3

Battle for the Underdark 4/10

Pelloth

Troll

Kämpfer Ugars

100

Einzigartig / Held

Dunkelfelf

Arachnomancer

Gläubig

5

Mittel

Lolth's Zorn (Spezialangriff)

Reichweite Spezial, Angriff 3

Wähle eine Dunkelfelf Figur unter deiner Kontrolle in 5 Felder freier Sichtlinie zu Pelloth und wirf 3 Angriffswürfel. Für jeden gewordenen Schädler erhält jede kleine oder mittelgroße Figur in 2 Feldern freier Sichtlinie zum gewählten Dunkelfelf eine Wunde. Erhält eine einzelne Figur mehr als zwei Wunden, so kann sie sich nicht gegen Lolth's Zorn verteidigen. Nach dem Spezialangriff zerstört die gewählte Dunkelfelf-Figur.

Im Schatten lauern

Wenn Pelloth sich auf einen Schattenfeld befindet müssen gegnerische Figuren benachbart zu ihm sein um ihn angreifen zu können. Pelloth kann nur mit einem normalen Angriff angegriffen werden solange er sich im Schatten befindet.

4 Lebenspunkte

Bewegung 6

Reichweite 5

Angriff 3

Verteidigung 3

Battle for the Underdark 4/10

Erevan Sunshadow

Troll

Kämpfer Jandars

80

Einzigartig / Held

Eladrin

Zauberer

Präzise

5

Mittel

Feuerball (Spezialangriff)

Reichweite 5, Angriff Spezial

Immer wenn du den Spezialangriff-Feuerball benutzt darfst du auswählen ob du 2, 3 oder 4 Angriffswürfel benutzen willst. Solange alle Würfel einen Schädler anzeigen die du benutzt hast, darfst du einen weiteren Angriff mit dem Feuerball-Spezialangriff machen

Teleportation

Einmal im Spiel darf sich Erevan Sunshadow 5 Felder weit auf ein laeres Feld teleportieren. Höhenunterschiede werden ignoriert. Verläßt Erevan einen Nahkampf mit Teleportation muß er keinen Strafwurf hinnehmen

5 Lebenspunkte

Bewegung 6

Reichweite 1

Angriff 2

Verteidigung 2

Battle for the Underdark 8/10

Deepwurm Dunkelfelfen

Troll

Kämpfer Ugars

70

Gewöhnlich / Gruppe

Dunkelfelf

Krieger

Listig

5

Mittel

Vergiftete Waffen

Immer wenn die Deepwurm Dunkelfelfen einen kleinen, mittelgroßen oder großen Helden angreifen oder der Held einen Nahkampf verliert und eine Wunde erhält, wirf einen W20.

1 - 11 : Nichts passiert

12 - 20 : Der Held erhält eine zusätzliche Wunde

Versteck in der Dunkelheit

Wenn die Deepwurm Dunkelfelfen mit einem normalen Angriff angegriffen werden und mindestens ein Schädler wird geworfen, wirf einen W20.

Stehen die Dunkelfelfen auf einem Dungeon-Feld zähle +3 hinzu

Stehen die Dunkelfelfen auf einem Schatten-Feld zähle +6 hinzu

1 - 15 : Die Dunkelfelfen müssen sich ganz normal verteidigen

16 - 20 : Die Dunkelfelfen wehren jeden Schaden ab

1 Lebenspunkt

Bewegung 6

Reichweite 1

Angriff 3

Verteidigung 3

Battle for the Underdark 1-3/10