

# KRÄHEN SCHAMANE

Eigene Creation

**BLITZSCHLAG, SPRUCH**  
Reichweite 8, Angriff 4. Kann anstatt der Bewegungsphase genutzt werde.

**FERNHEILUNG**  
Der Held wählt nach seiner Bewegungsphase, anstatt seiner Angriffsaktion eine freundliche Figur aus. Diese muss sich innerhalb seiner Fernkampf- reichweite befinden. Dann würfel mit einem W-20:  
Bei einer 1, addiere 1  
Bei einer 2-5, entferne 1  
Bei einer 6-17, entferne 2  
Bei einer 18-20 entferne alle Schadensmarken!

**BONUSANGRIFF FÜR DAS FÜßVOLK**  
Wenn dieser Held sich bewegt oder angreift, werfe 1 W-20. Bei 13 oder höherr, darf ein freundlicher, nicht einzigartiger Held sofort eine Angriffsaktion ausführen.



2  
LIFE

MOVE 6  
SPACES

RANGE 7  
SPACES

ATTACK 3  
DICE

DEFENSE 3  
DICE

130  
POINTS

1  
PIECE(S)

KYRIE

UNIQUE HERO

HEILER

GNÄDIG

MEDIUM 6

# WYVERN

Eigene Creation

## FLIEGEN

Höhen, Figuren, Wasser, Lava u. Hindernisse werden ignoriert. Wenn der Held losfliegt und vorher kampfbereit war, nimmt er jeden Angriff zur Beendigung der Kampfbereitschaft an.



1  
PIECE(S)

DRAGON

UNIQUE HERO

BEAST

GIFTIG

MEDIUM 5

## GIFT,...ANHALTENDES

Wenn diese Figur erfolgreich einer anderen Figur Schaden zufügt, wirft das Ziel einen W-20. Sicherheitswurf. Werden weniger als 13 gewürfelt, erhält diese Figur einen weiteren Schaden. Zusätzlich wird eine Giftmarkierung auf deren Base gelegt. So lange, wie die Markierung bleibt, muß dies Figur einen Sicherheitswurf werfen. Die Giftmarkierung wird entfernt, sobald der Sicherheitswurf gelingt, d.h. eine 13 - 20 gewürfelt wird.

3  
LIFE

MOVE 7  
SPACES

RANGE 4  
SPACES

ATTACK 5  
DICE

DEFENSE 4  
DICE

170  
POINTS

## SOLONAVI SCHWARM

Eigene Creation

### FLIEGEN

Höhen, Figuren, Wasser, Lava u. Hindernisse werden ignoriert. Wenn der Held losfliegt und vorher kampfbereit war, nimmt sie jeden Angriff zur Beendigung der Kampfbereitschaft an.

SOLONAVI

UNIQUE SQUAD

GEIST

WILD

MEDIUM 6

### FÄHIGKEITENRAUB

Nach der Bewegung u. an Stelle des Angriffs, kann ein Mitglied dieser Heldengruppe eine Spezialfähigkeit einer beliebigen Figur, die direkt (d.h. auf gleichem Höhenniveau) neben einer Figur dieser Heldengruppe steht, für diese Runde übernommen und ausgeführt werden.

### TARNKAPPE

Würfelt eine Figur dieser Gruppe Verteidigungswürfel gegen einen Angreifer der nicht neben ihm steht, blockiert ein Schild jeden Schaden.



2  
LIFE

MOVE 6  
SPACES

RANGE 7  
SPACES

ATTACK 3  
DICE

DEFENSE 3  
DICE

140  
POINTS

3  
PIECE(S)