















PANTHA

BEW	4	MR	1
NK	5	RST	0
AGIL	4		

Leben



IGU

BEW	3	MR	0
NK	4	RST	1
AGIL	3		

Leben



DRAKO

BEW	4	MR	3
FK	9	RST	2
AGIL	3	FK-Effekt: Brennen	

Immun gegen Statuseffekte
Leben



CYDRA

BEW	4	MR	3
NK	8	RST	2
AGIL	4	NK-Effekt: Bluten	

Immun gegen Statuseffekte
Leben



MAJVI



LVL	5	4	3	2	1	BEW	8	4
MANA	5	5	4			RST	0	
MREG	4	3	2			MR	1	
WK	-	-	-			AGIL	5	
FK	7	6	6					

Leben



Erfahrung



LINNEA



LVL	5	4	3	2	1	BEW	8	4
MANA	9	7	6			RST	0	
MREG	6	4	4			MR	2	
WK	7	7	6			AGIL	4	
FK	4	4	4					

Leben



Erfahrung



MAJVI

Q (LVL 1) **Salve** (2 Mana)
RW T2
S FK -1 ▶ RST

W (LVL 2) **Schlingpfeil** (2 Mana)
 Bis zum Ende der Runde +1 FK
 und FK Angriffe halten fest

R (LVL 4) **Die Jagd beginnt**
 (3 Mana)
RW 8
S FK ▶ RST
Effekt Führe 2 FK Angriffe gegen ein
 beliebiges Ziel in RW aus

PASSIV: Jägerin
 (bewegt sich Majvi auf ein verletztes Ziel zu, erhält sie +2 BEW)



LINNEA

Q (LVL 1) **Wilde Ranke** (2 Mana)
RW 6
S WK ▶ MR
Effekt Trifft das erste Ziel in gerader
 Linie, hält fest

W (LVL 2) **Fleischfresser** (2 Mana)
RW 6
S WK +1 ▶ MR
Effekt Linnea heilt sich um die abgerundete
 Hälfte des verursachten Schadens

R (LVL 4) **Bilsenkraut** (3 Mana)
RW 5 (3*)
S WK ▶ MR
Effekt Betäubt

PASSIV: Rankhilfe (Ist das Ziel einer Fähigkeit festgehalten, +2 WK)



ELMAR



LVL	5	4	3	2	1	BEW	6	3
MANA	5	4	2			RST	2	
MREG	3	2	2			MR	2	
WK	7	6	6			AGIL	3	
NK	5	5	4					

Leben



Erfahrung



ELMAR

Q (LVL 1) **Urgewalt** (2 Mana)
RW 4
S WK > MR
Effekt betäubt

W (LVL 2) **Schildblock** (0 Mana)
 Einmal pro Runde kann Elmar sich in eine gegen einen befreundeten Helden in 4° gerichtete Attacke werfen. Platziere Elmar in Basenkontakt mit dem befreundeten Helden. Die Attacke gilt als gegen Elmar ausgeführt. (Gilt für Basisangriffe und Fähigkeiten)

R (LVL 4) **Druidenmacht** (3 Mana)
 Elmar erhält bis Ende der Runde +1 MR, +1 RST, +2 NK

PASSIV: Stur (Immun gegen Statuseffekte)



YLVIE



LVL	5	4	3	2	1	BEW	8	4
MANA	6	6	5			RST	0	
MREG	4	4	3			MR	2	
WK	6	5	4			AGIL	5	
FK	5	4	4					

Leben



Erfahrung



YLVIE

Q (LVL 1) **Heilen** (2 Mana)
RW 4
Effekt Heilt sich selbst oder einen verbündeten Helden um WK > AGIL-1

W (LVL 2) **Handeln** (2 Mana)
RW 4
Wähle Auf gegnerisches Modell:
S WK > MR
Effekt -2 Mana
 Auf befreundetes Modell: +2 Mana

R (LVL 4) **Rhythmus der Reinheit** (2 Mana)
 Entferne alle negativen Effekte von allen befreundeten Modellen

PASSIV: Reine Seele (Kann nicht kritisch getroffen werden)



LEANDROS

LVL	5	4	3	2	1	BEW	9	5
MANA	6	5	4			RST	1	
MREG	4	3	2			MR	1	
WK	-	-	-			AGIL	3	
NK	6	5	5					

Leben



Erfahrung



R

W



LEANDROS

Q (LVL 1) **Festnageln** (2 Mana)

RW 5

S NK ▶ RST

Effekt Hält fest

W (LVL 2) **Ansturm** (2 Mana)

1. Bewegen 5"

2. Führe NK Attacke aus

R (LVL 4) **Schwinger** (3 Mana)

RW T2

S NK +1 ▶ RST

PASSIV: Erhöhte Reichweite (hat eine NK Reichweite von 2")



YASSIR

LVL	5	4	3	2	1	BEW	8	4
MANA	6	6	4			RST	1	
MREG	4	3	2			MR	0	
WK	-	-	-			AGIL	4	
FK	7	7	6					

Leben



Erfahrung



R

W



YASSIR

Q (LVL 1) **Chakram** (2 Mana)

Trifft alle gegnerische Modelle in gerader Linie

RW 6

S FK ▶ RST

W (LVL 2) **Mal des Falken** (2 Mana)

RW 6

Markiert ein Modell bis Ende der Runde. Basisattacken gegen markierte Modelle erhalten +1 NK/FK

R (LVL 4) **Chakram-Sturm**

(3 Mana)

RW T2

S FK ▶ RST

Effekt Stoß 2

PASSIV: Wüstengeboren (Kann nicht geblendet werden)



DJAMILA

LVL	5	4	3	2	-1	BEW	8	4
MANA	9	7	6			RST	0	
MREG	6	4	4			MR	1	
WK	7	7	6			AGIL	5	
FK	5	4	4					

Leben



Erfahrung



DJAMILA

Q (LVL 1) **Flammenlanze** (2 Mana)
 Trifft alle gegnerischen Modelle in gerader Linie
RW 6
S WK ▶ MR
Effekt Brennen

W (LVL 2) **Betörendes Lodern**
 (2 Mana)
RW 6
S WK +1 ▶ MR
Effekt Betören 3

R (LVL 4) **Flammenregen** (3 Mana)
RW 5 (3°)
S WK ▶ MR
Effekt Brennen

PASSIV: Lodern (+2 WK gegen brennende Ziele)



ZAHIT

LVL	5	4	3	2	-1	BEW	8	4
MANA	5	4	4			RST	1	
MREG	3	2	2			MR	2	
WK	-	-	-			AGIL	3	
NK	6	5	5					

Leben



Erfahrung



ZAHIT

Q (LVL 1) **Ansturm** (2 Mana)
 1. Bewege dich 3° auf ein Ziel zu
 2. Führe eine NK Attacke aus
S NK +1 ▶ RST

W (LVL 2) **Verteidiger** (2 Mana)
RW 4
Effekt Modelle in RW können bis zum Ende der nächsten Aktivierung nur Zahit angreifen

R (LVL 4) **Schwinger** (3 Mana)
RW T2
S NK +1 ▶ RST

PASSIV: Rage (+1 NK je 4 fehlende LP)



HALEF



LVL	5	4	3	2	1	BEW	6	3
MANA	6	6	5			RST	1	
MREG	4	4	3			MR	1	
WK	6	5	4			AGIL	3	
NK	5	5	4					

Leben



Erfahrung



HALEF

Q (LVL 1) **Blendpulver** (2 Mana)

RW 5

S WK ► MR

Effekt Blenden

W (LVL 2) **Heiltrank/Molotov**
(2 Mana)

RW 4

Wähle Heiltrank: Heile Halef oder einen
Helden in RW um WK ► (AGIL-1)

Molotov: S: WK+1 ► MR

Effekt: brennen

R (LVL 4) **Zusatzwaffe** (3 Mana)

RW 4

Effekt Ein Verbündeter erhält +2 NK/FK
bis zum Ende der Runde

PASSIV: Standhaft (Kann nicht betäubt werden)



LEYLA



LVL	5	4	3	2	1	BEW	9	5
MANA	6	5	4			RST	0	
MREG	4	3	2			MR	1	
WK	-	-	-			AGIL	4	
NK	6	5	5					

Leben



Erfahrung



LEYLA

Q (LVL 1) **Festnägeln** (2 Mana)

RW 5

S NK ► RST

Effekt Hält fest

W (LVL 2) **Speerstoß** (1 Mana)

RW 4

Führe eine NK Attacke gegen ein
Ziel in RW aus. NK ► RST

R (LVL 4) **Stabweitsprung** (4 Mana)

RW 12

S NK +1 ► RST

Effekt Platziere Leyla innerhalb von 12 Zoll
und führe dann die Attacke aus.

PASSIV: Wildniserprobt (Angriffe gegen neutrale Kreaturen heilen Leyla
um die abgerundete Hälfte des verursachten Schadens)