

THE EXALTED ONES



DRAKO

BEW	5	MR	4
FK	9	RST	4
AGIL	3	FK-Effekt: Brennen	

Immun gegen Statuseffekte / kann kritisch treffen

Leben



LEYLA



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	6	5					

Leben



Erfahrung



R

W

Q (LVL 1) **Festnageln** (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

Effekt Kann kritisch treffen

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 (Basisangriffe und Fähigkeiten gegen Monster & Kreaturen heilen Leyla um die abgerundete Hälfte des verursachten Schadens)



LUCINA



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

Leben



Erfahrung



R

W



LUCINA

Q (LVL 1) **Blendgranate** (2 Mana)
RW 5 (3")
S WK > MR
Effekt Blenden

W (LVL 2) **Biogranate** (3 Mana)
RW 6
S WK+1 > MR
Effekt Betäubt

R (LVL 4) **Lifehack** (2 Mana)
Töte ein Modell auf der Karte mit weniger als 5 LP. Wirf einen W6, misslingt bei 1 oder 6

PASSIV: Schwer zu töten (Einmal pro Runde: Falls LP auf 0 fallen: Wirf einen W6. Bei einer 1 oder 6 überlebt sie mit 1 LP)



TIAN FENG



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

Leben



Erfahrung



R

W



TIAN FENG

Q (LVL 1) **Streuschuss** (2 Mana)
RW T2
S FK-1 > RST

W (LVL 2) **Qi Meister** (2 Mana)
Effekt Führe eine FK Attacke aus, Tian Feng heilt sich um die abgerundete Hälfte des verursachten Schadens

R (LVL 4) **Großkalibrig** (3 Mana)
RW T1
S FK+1 > RST

PASSIV: Imposante Erscheinung
(Basisattacken und Fähigkeiten gegen Tian Feng erleiden -2 NK/FK)



NIAN MINGLI

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

Leben



Erfahrung



NIAN MINGLI

Q (LVL 1) **Lederhauttinktur/ Säurekapsel** (2 Mana)

RW 6

Wähle Lederhauttinktur: Ein Modell in RW erhält +1 RST bis Ende der Runde

Säurekapsel: WK > MR

Effekt: -1 RST bis Ende der Runde

W (LVL 2) **Mohnblütensaft** (2 Mana)

RW 4

S WK > MR

Effekt Betäubt

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

RW 4

Effekt Ein Modell in RW erhält +2* FK Reichweite und +2 FK bis Ende der Runde

PASSIV: Gelehrter (Heilt sich zu Beginn der Runde um 2 L.P)

The Exalted Ones - FAQ Januar 2024

Wie funktioniert Elmar's Schildblock?

Der Schildblock kann nur als Reaktion eingesetzt werden. Anders als bei allen übrigen Reaktionen erhält Elmar durch den Schildblock die Priorität. In dem Fall wird also die Reaktion abgehandelt, bevor die Aktion abgehandelt wird. Elmar wird zum attackierten Modell platziert und dann auch zum neuen Ziel der Aktion.

Wieviele Reaktionen auf Majvi's „Die Jagd beginnt“ und Baron von Grim's „Hetzjagd“?

Mit „Die Jagd beginnt“ und „Hetzjagd“ werden mit einer Aktion zwei Attacken abgehandelt, trotzdem kann nur eine Reaktion ausgeführt werden. Es handelt sich bei den beiden Fähigkeiten je um nur eine Aktion. Greift also z.B. Majvi mit „Die Jagd beginnt“ den Drachen an, so dürfte ein gegnerisches Modell in Sichtweite, nachdem Majvi beide Attacken gewürfelt hat, eine Reaktion ausführen und dann der Drache eine Reaktion ausführen. Gleiches gilt bei Baron von Grim's Hetzjagd.

Hat das Passiv von Baron von Grim Einfluss auf die Hetzjagd?

Das Passiv gewährt Baron von Grim +1 NK je drei fehlender Lebenspunkte des Ziels. Da die beiden Attacken von Hetzjagd aufeinander folgen, wird vor der zweiten Attacke erneut die Anzahl der NK Würfel ermittelt. Somit kann Baron von Grim bei entsprechendem Erfolg des ersten Angriffs, mit der zweiten Attacke mehr Würfel haben als mit der ersten.

The Exalted Ones – Errata Januar 2024

Dieses Errata beinhaltet sämtliche vorhergehenden Erratierungen.

Regelwerk Ergänzungen:

Seite 26:

Türme

Nach: „Ein Turm kann erst angegriffen werden, wenn kein Golem mehr vor ihm steht.“ wird folgender Absatz eingefügt:

Ein innerer Turm kann erst angegriffen werden, wenn der äußere Turm desselben Weges bereits zerstört wurde. Um den inneren Turm angreifen zu können, dürfen sich keine gegnerischen Golems mehr auf dem entsprechenden Weg befinden.

Das Kapitel Türme wird um folgenden Satz erweitert:
Der AGIL Wert von Türmen kann nicht manipuliert werden.

Seite 27:

Artefakt

wird um folgendes ergänzt:

Das Artefakt kann erst angegriffen werden, wenn auf einem der drei Wege beide Türme zerstört wurden. Der AGIL Wert des Artefaktes kann nicht manipuliert werden.

Seite 29:

Platzieren

wird um folgenden Satz ergänzt:

Wird ein Modell platziert, darf zwischen Ausgangspunkt und Zielpunkt der Base des Modells maximal die angegebene Distanz in Zoll liegen.

Seite 30:

Fliegend

wird wie folgt angepasst:

Fliegende Modelle lösen die gleichen Bewegungsreaktionen aus wie nichtfliegende Modelle.

Auch beim Fliegen wird nur die horizontale Entfernung gemessen.

Anders als nichtfliegende Modelle können sich fliegende Modelle auch über Gebirge und sämtliche Modelle hinwegbewegen. Dabei darf eine Bewegung nicht auf einem Gebirge oder der Base eines anderen Modells enden.

(Anmerkung: Vorher konnten fliegende Modelle nicht über SÄMTLICHE Modelle hinweg fliegen)