



DREK'THAR

TYP: ORC



FÄHIGKEITEN

Blutraserei 5

Verleiht Euren Orcs +6 Angriff bis zum Ende des Zuges.
Greift einen zufälligen Feind an.
Verleiht +1 mehr, wenn Ihr Teufelsverderbnis habt.

Geisterführer 5

Kampfschrei: Erhält Gottesschild und Eifer, wenn Ihr Schamanismus habt.

Teufelsverderbnis 5

Fügt allen Feinden 19 Schaden zu.
Fügt Euren anderen Charakteren 5 Schaden zu. (Verwandelt sich in Schamanismus 5, nachdem ein befreundeter Orc gestorben ist.)

Dämonisch

AUSRÜSTUNG

Gletscherklinge 4

Passiv: +6 Angriff.
Friert Charaktere ein, nachdem dieser Söldner sie angegriffen hat.

Drek'Thars Zauberbuch 4

Passiv: Eure Charaktere haben Arkanwiderstand +5.

Schimmerkrauttrank 4

Kampfschrei: Verleiht Euren Charakteren +10 Leben.



TODESSCHWINGE

TYP: DRACHE



FÄHIGKEITEN

7 

Schreckensklauen 5

Greift einen Feind an. Fügt ihm 8 Schaden zu, wenn er in diesem Zug Schaden erlitten hat.

Feuer

1 

Elementumpanzerung 5

Erhält **Spott** in diesem Zug. Ruft einen Elementumschrecken (12/15) mit **Blutung (3)** herbei, nachdem dieser Söldner in diesem Zug angegriffen wurde.

Feuer

1 

8 

Alles Leben auslöschen 5

Fügt allen Charakteren 10 Schaden zu. Wird wiederholt, falls ein Charakter stirbt.

Feuer

AUSRÜSTUNG



Herz des Unlebens 4

Schreckensklauen verursacht 5 Schaden mehr und wirkt sich auf benachbarte Feinde aus.



Unsterblicher Wille 4

Passiv: Stellt bei diesem Söldner 10 Leben wieder her, nachdem ein befreundeter Elementumschrecken vernichtet wurde.



Dämonenseele 4

Passiv: Dämonenschaden +4. Jedes Mal, wenn ein feindlicher Drachendiener herbeigerufen wird, erhaltet Ihr die Kontrolle über ihn.



LEEROY JENKINS

TYP: MENSCH



FÄHIGKEITEN

Wilder Schwung 5

Erhält 2 Züge lang +8 Angriff. Greift einen zufälligen Feind an.

Hühnchen holen 5

Erhält +10 Leben und wird im nächsten Zug immun beim Angriff.

Leeeeerooy Jenkiins! 5

Greift alle Feinde an. Ignoriert Spott. Alle Charaktere führen sofort in zufälliger Reihenfolge ihre Handlung aus.

AUSRÜSTUNG

Noch größeres Schwert 4

Wilder Schwung verleiht +8 Angriff mehr.

Heilung! 4

Passiv: Stellt bei diesem Söldner jedes Mal 8 Leben wieder her, wenn bei einem Eurer anderen Charaktere Leben wiederhergestellt wird.

Beuteklau 4

Passiv: Erhält jedes Mal +6 Angriff, wenn ein Feind stirbt.



VANNDAR STURMLANZE

TYP: ZWERG



FÄHIGKEITEN

Donnerschlag 5

Greift einen Feind an. Fügt ihm und benachbarten Feinden 6 Schaden zu, wenn er überlebt. Seine nächste Fähigkeit ist (1) Tempo langsamer.

Natur

Vorrücken 5

Befreundete Charaktere mit **Spott** erhalten +5 Angriff und **greifen** einen Feind an.

Avatar 5

Erhält +5 Angriff (*wird durch verlorenes Leben erhöht*). **Greift** einen Feind an.

AUSRÜSTUNG

Die unaufhaltbare Macht 4

Passiv: +6 Angriff. Kann nicht eingefroren werden.

Das unbewegliche Objekt 4

Passiv: +7 Leben. **Spott**

SturmLANZES Avatar 4

Avatar stellt außerdem bei befreundeten Zwergen 15 Leben wieder her.



ONYXIA

TYP: DRACHE



FÄHIGKEITEN

Anmaßende Sterbliche 5

Greift einen Feind an. Erhält zuerst +6 Angriff, wenn er Spott hat, und blockt seinen Spott in diesem Zug.

Tiefer Atem 5

Stellt bei diesem Söldner 15 Leben wieder her. Er erhält nur im nächsten Zug ebenso viel Feuerschaden für 1 Zug.

Das Nest säubern 5

Fügt allen Feinden 15 Schaden zu. **Todesstoß:** Ruft einen Welpling von Onyxia (12/12) herbei.

Feuer

AUSRÜSTUNG

Messerscharfe Klauen 4

Anmaßende Sterbliche verleiht +8 Angriff mehr.

Tieferer Atem 4

Tiefer Atem stellt 5 Leben mehr wieder her und ist (1) Tempo langsamer.

Zorn der Brutmutter 4

Passiv: Fügt allen Feinden 7 Schaden zu, nachdem ein befreundeter Drache gestorben ist.



KAZAKUS

TYP: TROLL



FÄHIGKEITEN



AUSRÜSTUNG





KAZAKUSAN

TYP: DRACHE

FÄHIGKEITEN



AUSRÜSTUNG





NEFARIAN

TYP: DRACHE



FÄHIGKEITEN

Drakonidenansturm 5

Greift einen Feind an. Ruft einen Drachen (12/12) herbei, der ihn ebenfalls angreift.

Chromatische Infusion 5

Wählt einen befreundeten Drachen. Er stiehlt jedem anderen Drachen 5 Angriff und stellt ebenso viel Leben wieder her.

Schatten

Schattenflamme 5

Jeder Eurer Drachen fügt den Charakteren direkt gegenüber 15 Schaden zu.

Schatten

AUSRÜSTUNG

Versuchsobjekte 4

Der Drakonide hat +8 Angriff und Gottesschild.

Chromatischer Schwarm 4

Spielbeginn: Verleiht befreundeten Drachen +6 Angriff.

Ersatzteile 4

Passiv: Stellt bei befreundeten Drachen 10 Leben wieder her, nachdem ein Drache gestorben ist.