

LYSSA REVENYA

Klingenmeister, Mensch, Soldat, Aschefalls Retter

Größe: Groß



WAFFENAKTION

TYP

WÜRFEL

SCHADEN

Wurfseil und Enterhaken (1+)

Flexibel



1/3

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

Meisterdiebin (2+): Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Führe eine zusätzliche Aktion **Suchen** aus. Wird eine Krisenkarte gezogen, wirf . Ist der Wurf erfolgreich, tritt die Krise nicht ein. Du kannst jene Krisenkarte ablegen und eine zweite Karte ziehen. Ist jene Karte wieder eine Krisenkarte, muss sie abgehandelt werden.

Enterhaken (6+): Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Platziere diesen Helden in einem beliebigen leeren Feld auf demselben Spielplansegment.

PFAD DES RUHMS

Allein in den Schatten: Du erhältst jedes Mal 1 Inspirationspunkt, wenn dieser Held eine Bewegung auf einem anderen Spielplansegment beendet, auf dem sich kein anderer Held befindet.



MIT-
GEFÜHRTER
GEGENSTAND

LYSSA REVENYA

Klingenmeister, Mensch, Soldat, Aschefalls Retter, Inspiriert

Größe: Groß



WAFFENAKTION

TYP

WÜRFEL

SCHADEN

Wurfseil und Enterhaken (1+)

Flexibel



2/3

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

Meisterdiebin (2+): Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Führe eine zusätzliche Aktion **Suchen** aus. Wird eine Krisenkarte gezogen, wirf . Ist der Wurf erfolgreich, tritt die Krise nicht ein. Du kannst jene Krisenkarte ablegen und eine zweite Karte ziehen. Ist jene Karte wieder eine Krisenkarte, muss sie abgehandelt werden.

Enterhaken (6+): Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Platziere diesen Helden in einem beliebigen leeren Feld auf demselben Spielplansegment.

Mit den Schatten verschmelzen: Wiederhole in jedem Zug den ersten fehlgeschlagenen Beweglichkeitswurf für diesen Helden.



MIT-
GEFÜHRTER
GEGENSTAND



HANNIVER TOLL

Henker, Mensch, Orden von Azyr, Aschefalls Retter

Größe: Groß



WAFFENAKTION

TYP

WÜRFEL

SCHADEN

Steinschlosspistole (4+)¹

Fernkampf



2/3

Klinge aus Azyr (1+)

Nahkampf



1/3

Aqshianische Feuerholzpflocke (3+)

Nahkampf



1/5

¹Nachladen: Diese Waffenaktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

Das richtige Werkzeug (6+): Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Addiere für den Rest des Zugs 2 zum Schaden, den Waffenaktionen **Aqshianische Feuerholzpflocke** verursacht, die dieser Held ausführt. Ist das Ziel ein feindlicher Champion und enthält jene Waffenaktion mindestens einen kritischen Erfolg, verdopple stattdessen den Schaden jener Waffenaktion.

PFAD DES RUHMS

Grimmige Entschlossenheit: Du erhältst jedes Mal 1 Inspirationspunkt, wenn eine Waffenaktion dieses Helden einen Feind auf demselben Spielplansegment tötet.

MIT-
GEFÜHRTER
GEGENSTAND





HANNIVER TOLL

Henker, Mensch, Orden von Azyr, Aschefalls Retter, Inspiriert

Größe: Groß



WAFFENAKTION

TYP

WÜRFEL

SCHADEN

Steinschlosspistole (4+)¹

Fernkampf



2/3

Klinge aus Azyr (1+)

Nahkampf



2/4

Aqshianische Feuerholzpflocke (3+)

Nahkampf



1/5

¹Nachladen: Diese Waffenaktion kann nicht mehr als zweimal pro Zug ausgeführt werden.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

Das richtige Werkzeug (1+): Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Addiere für den Rest des Zugs 2 zum Schaden, den Waffenaktionen **Aqshianische Feuerholzpflocke** verursachen, die dieser Held ausführt. Enthält jene Waffenaktion mindestens einen kritischen Erfolg, verdopple stattdessen den Schaden jener Waffenaktion.

„Erledigt das!“ Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Zug eingesetzt werden. Jeder andere für diesen Helden sichtbare Held kann sofort einen einzelnen Aktivierungswürfel auf seiner Charakterkarte wiederholen.



MIT-
GEFÜHRTER
GEGENSTAND

HERRIN VERENTIA, DIE FLÜSTERWEBERIN

Wissenshüter, Mensch, Orden von Azyr, Aschefalls Retter

Größe: Groß



WAFFENAKTION

TYP

WÜRFEL

SCHADEN

Gehstockpistole (6+)¹

Fernkampf



2/4

Perfekt ausbalancierter Säbel (1+)

Nahkampf



1/1

¹Nachladen: Diese Waffenaktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

Mit Wissen gewappnet: Am Ende der Aktivierung jedes anderen Helden kannst du diesem Hilfe anbieten. Wenn jener Held annimmt, wähle einen Aktivierungswürfel auf deiner Charakterkarte. Jener Held erhält einen Reaktionswürfel mit dem gleichen Wert wie der gewählte Aktivierungswürfel, dann ändere den Wert jenes Aktivierungswürfels zu 1.

Spionagenetz: Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Zug eingesetzt werden. Wähle in der Aktivierungsphase eine feindliche Karte, die in der Kampfreihe rechts von der Karte dieses Helden liegt. Zähle die Anzahl der Karten zwischen den beiden Karten. Tausche die Initiativekarte dieses Helden und die gewählte feindliche Karte. Dann kannst du den Wert eines Aktivierungswürfels auf deiner Charakterkarte um 1 für jede gezählte Karte erhöhen.

PFAD DES RUHMS

Geheimnisse aus den Schatten: Du erhältst jedes Mal 1 Inspirationspunkt, wenn ein Held Hilfe annimmt und der von dir gewählte Würfel einen Wert von 6 hat.



MIT-
GEFÜHRTER
GEGENSTAND

HERRIN VERENTIA, DIE FLÜSTERWEBERIN

Wissenshüter, Mensch, Orden von Azyr, Aschefalls Retter, Inspiriert

Größe: Groß



WAFFENAKTION

TYP

WÜRFEL

SCHADEN

Gehstockpistole (3+)¹

Fernkampf



2/4

Perfekt ausbalancierter Säbel (1+)

Nahkampf



1/2

¹Nachladen: Diese Waffenaktion kann nicht mehr als zweimal pro Zug ausgeführt werden.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

Mit Wissen gewappnet: Am Ende der Aktivierung jedes anderen Helden kannst du diesem Hilfe anbieten. Wenn jener Held annimmt, wähle einen Aktivierungswürfel auf deiner Charakterkarte. Jener Held erhält einen Reaktionswürfel mit dem gleichen Wert wie der gewählte Aktivierungswürfel, dann ändere den Wert jenes Aktivierungswürfels zu 4.

Spionagenetz: Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Zug eingesetzt werden. Wähle in der Aktivierungsphase eine feindliche Karte, die in der Kampfreihe rechts von der Karte dieses Helden liegt. Zähle die Anzahl der Karten zwischen den beiden Karten. Tausche die Initiativekarte dieses Helden und die gewählte feindliche Karte. Dann kannst du den Wert eines Aktivierungswürfels auf deiner Charakterkarte um 1 für jede gezählte Karte erhöhen.

Handel mit Informationen: Nachdem dieser Held einen Schicksalswürfel eingesetzt hat, lege diesen nicht ab. Stattdessen wirfst du ihn und legst ihn auf den Platz für verfügbare Schicksalswürfel. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, wenn dieser Held als letzter Held im Zug aktiviert wird.



MIT-
GEFÜHRTER
GEGENSTAND

ARMAND CALLIS

Recke, Mensch, Orden von Azyr, Aschefalls Retter

Größe: Groß



WAFFENAKTION

TYP

WÜRFEL

SCHADEN

Steinschlosspistolen (3+)¹

Flexibel



2/3

Klinge aus Azyr (1+)

Nahkampf



2/3

¹Nachladen: Diese Waffenaktion kann nicht mehr als zweimal pro Zug ausgeführt werden.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

Soldateninstinkte: Wenn dieser Held ein Wagnis eingeht, addiere  zum Beweglichkeitswert dieses Helden.

Mut und Schwarzpulver: +3/+3 auf die Schadenswerte der **Steinschlosspistolen** dieses Helden, wenn das Ziel diesem Helden benachbart ist.

PFAD DES RUHMS

„Ich erledige das.“ Du erhältst jedes Mal 1 Inspirationspunkt, wenn die Initiativekarte dieses Helden nach dem Wagnisschritt an erster Stelle der Kampfreihe liegt.



MIT-
GEFÜHRTER
GEGENSTAND

ARMAND CALLIS

Recke, Mensch, Orden von Azyr, Aschefalls Retter, Inspiriert

Größe: Groß



WAFFENAKTION

TYP

WÜRFEL

SCHADEN

Steinschlosspistolen (3+)¹

Flexibel



2/4

Klinge aus Azyr (1+)

Nahkampf



2/3

¹Nachladen: Diese Waffenaktion kann nicht mehr als zweimal pro Zug ausgeführt werden.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN

Soldateninstikte: Wenn dieser Held ein Wagnis eingeht, addiere  zum Beweglichkeitswert dieses Helden.

Mut und Schwarzpulver: +3/+3 auf die Schadenswerte der **Steinschlosspistolen** dieses Helden, wenn das Ziel diesem Helden benachbart ist.

Schnelles Nachladen (5+): Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Du kannst zwei zusätzliche Waffenaktionen mit den **Steinschlosspistolen** dieses Helden ausführen, auch wenn in diesem Zug bereits zwei Waffenaktionen damit ausgeführt wurden.



MIT-
GEFÜHRTER
GEGENSTAND



VALIUS

AQSHIANISCHER
HÜTER

Die Macht Azys: Diese Fähigkeit kann einmal pro Reise ein beliebiger Held einsetzen. Sie kann nur dann eingesetzt werden, wenn sich auf dem Platz für verfügbare Schicksalswürfel 4 Schicksalswürfel befinden.

Stelle den aqshianischen Hüter Valius in ein leeres Feld auf einem beliebigen Spielplansegment, auf dem sich kein Feind mit Wundenwert 6 oder höher befindet. Jeder Feind auf jenem Spielplansegment wird getötet. Entferne dann 4 Schicksalswürfel vom Platz für verfügbare Schicksalswürfel.

Für den Rest des Zugs wird jeder Feind mit Wundenwert 5 oder niedriger, der eine Bewegung auf jenem Spielplansegment beendet, sofort getötet.

Am Ende des Zugs entferne Valius vom Schlachtfeld.

VERSTÄRKUNG

SPEZIELL

BALTHUS

Jeder Held kann die folgende Aktion ausführen:

Das Böse aufspüren (4+)

Diese Aktion kann nicht ausgeführt werden, solange Balthus auf dem Entdeckungsstapel liegt. Lege Balthus auf den Entdeckungsstapel. Das nächste Mal, wenn eine Karte von jenem Stapel gezogen würde, entferne Balthus, dann decke drei Karten von jenem Stapel auf und wähle eine davon. Lege die anderen zwei Karten unter den Stapel.

Die gewählte Karte ist die gezogene Karte.

Diese Verstärkung kostet nichts und ist weder Rüstung noch Waffe. Stattdessen wird diese Karte neben das Luftschiff-Feld gelegt, wenn jeder gewählte Held ein Retter Aschefalls ist.