

Aggressiv

Dieses Monster kann in seinem Zug 2 Aktionen für Angriffe verwenden

Aura X

Jedes Mal wenn ein Held ein Nachbarfeld dieses Monsters betritt, erleidet er X Schaden

Behäbig

Dieses Monster kann höchstens eine Bewegungsaktion pro Zug ausführen.

Beherrschung

Baron Zachareth legt eine Willenskraft-Probe ab. Wenn sie gelingt kann er einen Helden in seiner Sichtlinie beliebig bis zu 2 Felder weit bewegen. Danach legt der Held eine Willenskraft-Probe ab. Wenn sie misslingt ist der Held gelähmt.

Beförderung

Sling legt eine Willenskraft-Probe ab. Wenn sie gelingt, kann er ein normales Monster auf einen Nachbar Feld durch ein Elitemonster desselben Typs aus dem Vorrat ersetzen. Dabei muss die Gruppengröße eingehalten werden.

Betäubung

Wenn dieser Angriff mindestens 1 Schaden zufügt (nach Verrechnung der Schild), wird das Ziel betäubt.

Bezwingen

Wenn dieser Angriff mindesten 1 Schaden zufügt(Nach Abzug der Schildsymbole), wähle 1 Zustand, den das Ziel sofort erhält.

Blutsauger

Wähle einen benachbarten Helden. Der Held legt eine Stärke-Probe ab. Wenn sie Misslingt, wirf einen gelben Machtwürfel. Der Held erleidet 1 Ausdauerschaden pro er würfelten Herz, und dieses Monster gewinnt pro erlittenen ausdauerschaden ein Lebenspunkt zurück.

Blutzoll

Lady Eliza gewinnt so viele Lebenspunkte zurück, wie sie mit diesem Angriff Schaden zugefügt hat. (Nach Abzug der Schildsymbole)

Brand

Wenn dieser Angriff mindestens 1 Schaden zufügt (nach Verrechnung der Schilde), brennt das Ziel.

Dunkles Gebet

Alle Helden innerhalb von 3 Feldern zu diesem Monster legen eine Willenskraft-Probe ab. Jeder Held dessen Probe misslingt, erleidet 1 Ausdauerschaden

Durchbohren X

Dieser Angriff ignoriert bis zu X Schilder des Verteidigers

Eisenhaut

Dieses Monster ist immun gegen Durchbohren und sämtliche Zustände.

Eiskalt

Jedes Mal wenn ein Held ein Nachbarfeld dieses Monsters betritt erleidet er 1 Ausdauerschaden

Erde

Alle zu diesem Monster benachbarten Helden legen eine Geistesgegenwarts-Probe ab. Jeder Held dessen Probe misslingt wird gelähmt.

Explosion

Dieser Angriff betrifft auch alle zum Ziel Feld benachbarten Figuren.

Feige

Dieses Monster kann Energie nur dann einsetzen, wenn es innerhalb von 3 Feldern zu einem beliebigen elite-Monster oder Hauptmann steht.

Felsenfest

Dieses Monster kann Effekte ignorieren die es bewegen würden.

Feuer

Führe einen Angriff gegen alle zu diesem Monster benachbarten Figuren durch. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel.

Feueratem

Ziehe vom Ziel Feld aus einem Pfad von 4 Feldern(inklusive Ziel Feld) in beliebiger Richtung (die Felder müssen nicht in grader Linie sein). Alle Figuren auf diesen 4 Feldern sind von Angriff betroffen. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel.

Feuerodem

Ziehe vom Ziel Feld aus einem Pfad von 4 Feldern(inklusive Ziel Feld) in beliebiger Richtung. Alle Figuren auf diesen 4 Feldern sind von Angriff betroffen. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel.

Flammengestalt

Dieses Monster ignoriert alle Effekte von Lava. Wenn dieses Monster seine Aktivierung auf einem Lava Feld beendet, gewinnt es 1 Lebenspunkt zurück. Außerdem erhält es nie Schaden durch Brand

Flammenaura

Wenn ein benachbarter Held Lord Merick Farrow angreift, legt der Held nach dem Angriff eine Willenskraft-Probe ab. Wenn sie misslingt, erleidet er 1 Ausdauerschaden.

Flammentod

Wenn dieses Monster besiegt wird, erleidet jeder zu ihm benachbarte Held 1 Schaden.

Fliegen

Diese Figur kann während seiner Bewegung feindliche Figuren und Terrain ignorieren. Es muss seine Bewegung nach den normalen Regeln auf einem leeren Feld beenden

Fluch

Wenn dieser Angriff mindestens 1 Schaden zufügt (nach Verrechnung der Schild), wird das Ziel verflucht.

Flugangriff

Belthir führt eine Bewegungsaktion und dann eine Angriffsaktion aus. Der Angriff zielt auf alle Figuren, durch die er sich mit dieser Aktion bewegt.

Furcht einflößen

Wähle einen benachbarten Helden. Der Held legt eine Willenskraft-Probe ab. Wenn sie misslingt, kannst du ihn bis zu 2 Felder weit bewegen und lähmen.

Fluchwelle

Führe einen Angriff durch, der auf alle verfluchten Helden in Ariads Sichtlinie zielt. Wenn die gewürfelte Reichweite für mindestens 1 Ziel nicht reicht, schlägt der ganze Angriff fehl.

Geheul

Alle Helden innerhalb von 3 Feldern zu diesem Monster legen eine Willenskraft- Probe ab. Jeder Held dessen Probe misslingt, erleidet 1 Ausdauerschaden.

Gift

Wenn dieser Angriff mindestens 1 Schaden zufügt (nach Verrechnung der Schild), wird das Ziel vergiftet

Graben

Nimm diese Spielfigur vom Spielplan und stelle sie auf ein leeres oder besetztes Feld in bis zu 3 Feldern Entfernung. Jede Figur, die auf einem Ziel Feld steht, wird auf das nächste leere Feld deiner Wahl bewegt und erleidet 1 Ausdauerschaden. Höchstens ein Mal pro Monster pro Zug.

Habsucht

Wenn ein Held eine Suchaktion ausführt, kann Valyndra eine Geistesgegenwarts-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, kann sie sich sofort um bis 2 Felder bewegen. Dann setzt der Held seinen Zu fort.

Heilen

Wähle ein Monster innerhalb von 3 Feldern zu diesem Monster und wirf einen roten Machtwürfel. Das Monster gewinnt die gewürfelten Herzen zurück.

Hexerei X

Nach einem seiner Angriffswürfe kann dieses Monster bis zu X Reichweite in Schaden oder bis zu X Schaden in Reichweite umwandeln.

Kommando

Jedes normale Monster innerhalb von 3 Felder dieses Monsters kann beim Angriff 1 Würfel neu werfen. Jedes normale Monster kann nur einmal pro angriff von der Fähigkeit Kommando profitieren.

Kokon

Alle zu diesem Monster benachbarten Helden legen eine Geistesgegenwarts-Probe ab. Jeder Held dessen Probe misslingt, wird gelähmt.

Krankheit

Wenn dieser Angriff mindestens 1 Schaden zufügt (nach Verrechnung der Schild), erkrankt das Ziel

Langfinger

Wenn Raythen auf einen Nachbarfeld eines Suchmarkers steht, darf der Overlord sie die Oberste Karte des Suchstapels ansehen. Er darf sie dann auf oder unter den Stapel legen.

Lähmung

Wenn dieser Angriff mindestens 1 Schaden zufügt (nach Verrechnung der Schild), wird das Ziel gelähmt.

Luft

Bis zum Beginn deines nächsten Zuges wird dieses Monster von keinem Angriff betroffen und Helden können sich durch es hindurch bewegen.

Nachwachsend X

Dieses Monster gewinnt X Lebenspunkte zurück.

Netz

Um sich von einem Nachbarfeld dieses Monsters weg zu bewegen, muss der Held 1 ausdauernden Schaden erleiden (zusätzlich zu anderen Ausdauernden Schaden, die der Held für Bewegungspunkte erleidet).

Nicht auf mich!

Jedes Mal, wenn Spring angegriffen wird, kann er, bevor gewürfelt wird, eine Geistesgegenwärtprobe ablegen. Wenn sie gelingt, wählt der Overlord ein Monster auf einem Nachbarfeld als Ziel des Angriffs. Reichweite und Sichtlinie werden weiterhin von Spring's Feld gemessen.

Opfer

Lady Eliza fügt einem benachbarten Monster bis zu 5 Schaden zu, um ebensoviele Lebenspunkte zurück zu gewinnen.

Opportunist

Jeder Angriff Raythens hat pro gelähmten Helden auf einen Nachbarfeld +1 Energie und pro betäubten Helden auf einen Nachbar Feld +2Energie.

Peitschenarme

Dieses Monster kann mit einem Angriff 2 verschiedene Helden angreifen. Das Monster macht nur einen Angriffswurf, aber jeder Held seinen eigenen Verteidigungswurf.

Pestilenz

Jeder Held der seinen Zug auf einem Nachbarfeld dieses Monsters beginnt, muss eine Willenskraft- Probe ablegen. Jeder Held, dessen Probe misslingt, erkrankt.

Pesthauch

Jeder Held innerhalb von 3 Feldern zu Serena legt eine Willenskraft-Probe ab. Jeder Held dessen Probe misslingt erleidet einen Schaden und einen Ausdauernden Schaden.

Prügeln

Wähle einen benachbarten Helden. Der Held legt eine Geistesgegenwärt- Probe ab. Wenn sie misslingt erleidet er 3 Schaden

Pulk

Jedes normale Monster dieser Gruppe innerhalb von 5 Feldern zu diesem Monster darf sich sofort um bis zu 2 Felder bewegen.

Regeneration X

Zu Beginn des Overlordzuges regeneriert das Monster/Hauptmann X Lebenspunkt

Robust

Wirf zu Beginn des Overlordzuges 1 Zustandsmarker ab.

Rundumschlag

Führe einen Angriff durch. Er zielt auf alle Figuren innerhalb deiner Reichweite dieses Angriffes. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel.

Schatten

Wenn ein Held dieses Monster von einem Nachbarfeld aus angreift muss er 1 Energie einsetzen oder der Angriff schlägt fehl.

Schattenblitz

Zachareth führt einen Fernkampfangriff durch: *Würfel auf Karte abgebildet*

Schemen

Gegen einen Angriff von einem nicht benachbarten Feld darf dieses Monster 1 zusätzlichen braunen Verteidigungswürfel werfen.

Schrei

Jeder Held innerhalb von 3 Feldern zu Lady Eliza legt eine Willenskraft-Probe ab. Jeder Held, dessen Probe misslingt erleidet 2 Ausdauerschaden.

Schwarm

Dieses Monster fügt pro anderem zum Ziel benachbarten Monster plus 1 Schaden zu

Schwächung

Wenn dieser Angriff mindestens 1 Schaden zufügt (nach Verrechnung der Schild), wird das Ziel geschwächt.

Sie sollen leiden

Jeder angriff dieses Monsters auf einen Helden mit höchstens 2 Stärke erhält plus 1 Schaden

Sprungangriff

Monster kann sich gemäß seiner Geschwindigkeit bewegen und dabei feindliche Figuren ignorieren. Am Ende der Bewegung führt es einen Angriff durch, der auf alle Figuren zielt, durch die es sich bewegt hat. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel.(Höchstens einmal pro Zug.)

Starker Geist

Serena kann weder verflucht werden noch erkranken.

Stichflamme

Lord Merick Farrow erleidet ein Schaden, um einen Angriff durchzuführen, der auf alle Benachbarten Figuren zielt. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel. Lord Merick kann diese Aktion nicht ausführen wenn er durch den erlittenen Schaden besiegt würde.

Tarnung

Jeder Angriff, der auf dieses Monster zielt muss 3 Reichweite mehr haben als normal, sonst gilt er als Fehlschlag.

Todesfluch

Wenn dieses Monster besiegt wird, legen alle Helden auf seinen Nachbarfeldern eine Willenskraft-Probe ab. Jeder Held, dessen Probe misslingt, wird verflucht.

Tobsucht

Bol´Goreth führt eine Bewegungsaktion und anschließend eine Angriffs Aktion aus. Dieser Angriff betrifft jede Figur innerhalb von 2 Felder jedes Feldes, das er während seiner Bewegung betritt. Nach diesem Angriff ist Bol´Goreth betäubt und geschwächt

Unsterblich

Wenn dieses Monster besiegt wird, ersetze es durch ein normales Monsters desselben Typs(Gruppengröße wird ignoriert).

Uralter Fluch

Jeder Held innerhalb von 3 Feldern zu Ariad legt eine Willenskraft-Probe ab, Jeder Held, dessen Probe misslingt, wird verflucht.

Überwältigen

Sir Alric Farrow führt eine Bewegungsaktion aus. Jedes mal, wenn er ein Nachbarfeld eines Helden betritt, kann er eine Stärke-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, kann er mit den Helden den Platz tauschen; wenn er das tut erleidet der Held einen Ausdauerschaden.

Verdorben

Für jeden verfluchten Helden auf den Ariad zielt, fügt sie ihrem Angriffswurf 1 gelben Machtwürfel hinzu

Verführung

Lady Eliza wählt einen Helden innerhalb von 3 Feldern zu ihr und legt eine Willenskraft-Probe ab. Wenn sie gelingt, kannst du den Helden beliebig um 1 Feld bewegen. Wenn du ihn bewegst, ist er betäubt.

Verwandlung

Wenn dieses Monster angreift, nimmst du dazu die Angriffswürfel einer beliebigen Figur in seiner Sichtlinie. Wenn du einen Helden wählst entscheidest du, welche Waffe in der Ausrüstung des Helden du benutzen willst. Das Monster kann keine Fähigkeiten dieser Figur nutzen, nur die Angriffswürfel.

Verwelken

Das Ziel erleidet 1 Ausdauerschaden

Verschlingen

Wenn ein Held von diesem Monster besiegt wird, wird sein Heldenmarker nicht auf sein Feld, sondern auf die Basis dieser Figur gelegt. Der Held kann erst wiederbelebt werden, wenn dieses Monster besiegt ist. Dann legt er den Heldenmarker auf ein Feld des Monsters seiner Wahl.

Verseucht

Wenn ein Held auf einen Nachbarfeld dieses Monsters eine Vergiftet- oder Erkrankt- Zustandskarte abwerfen würde, behält er sie stattdessen.

Verzaubert

Bewege jeden Helden auf Nachbarfeldern dieses Monsters um bis zu 2 Felder in beliebiger Richtung.

Vorstoß

Dieses Monster kann sich 3 Felder weit bewegen und dann einen Angriff durchführen

Wasser

Alle zu diesem Monster benachbarten Helden legen eine Willenskraft-Probe ab. Jeder Held dessen Probe misslingt, erleidet 2 Ausdauerschaden.

Wendig

Dieses Monster kann sich durch Felder bewegen, auf den Helden stehen.

Weitreichend

Das Monster kann mit seinem Nahkampfangriff bis zu 2 Felder weit angreifen

Werfen

Wähle einen benachbarten Helden. Der Held legt eine Stärke-Probe ab. Wenn sie Misslingt, nimm ihn vom Spielplan und stelle ihn auf ein leeres Feld innerhalb von 3 Feldern seines ursprünglichen Felds. Der Held betritt dieses Feld, Dann erleidet der Held 1 Schaden.

Würgegriff

Wähle einen benachbarten Helden. Der Held legt eine Stärke-Probe ab. Wenn sie misslingt, wird er gelähmt.

Zangenangriff

Führe einen Angriff gegen bis zu 2 zu diesem Monster benachbarte Helden durch. Du machst nur 1 Angriffswurf, aber jeder Held seinen eigenen Verteidigungswurf. Jeder Held, der durch diesen Angriff mindesten 1 Schaden erleidet (nach Verrechnung der Schilde), wird gelähmt.

Zu mir!

Wähle ein normales Monster innerhalb von 3 Feldern zu diesem Monster. Stelle das gewählte Monster auf ein leeres Nachbarfeld dieses Monsters.

Zurückstoßen

Nimm das Ziel vom Spielplan und stelle es auf ein leeres Feld innerhalb von 3 Feldern seines ursprünglichen Feldes. Der Held betritt damit dieses Feld.