

**Paladin** (4 AP) 20/20/8 +6/+6  
(beritten)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), verbündete Elemente zu Fuss in gleicher/gegenteiliger Ausrichtung, sowie alle verbündeten fliegenden Einheiten (nNK)

(++) +  
(+) + Drachen, Helden, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Bestien, Schützen, Magier, Festung; Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(=) #/+ Magier (ungrader Würfelwurf)  
(-) # im Nahkampf  
(--) #

**Bestien** (2 AP) 16/16/16 +3/+4  
(beritten)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), verbündete Elemente zu Fuss in gleicher/gegenteiliger Ausrichtung, sowie alle verbündeten fliegenden Einheiten (nNK)

(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Bestien, Schützen, Festung; Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) # Berittenen (NK); sonst Zurückweichen  
(--) #

**Gigant** (4 AP) 16/12/8 +4/+5  
(beritten)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), verbündete Elemente zu Fuss in gleicher/gegenteiliger Ausrichtung, sowie alle verbündeten fliegenden Einheiten (nNK)

(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter, Reiter (SG), Bestien, Schützen, Kriegerbanden, Festung; Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) Flieht vor Magiern, Drachen oder Artillerie; sonst Zurückweichen  
(--) #

**Festung** (0 AP) -/-/ - +6/+6  
(Festung)

(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine (NK), Artillerie (NK), Ritter (SG), Reiter (SG); Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Helden und Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) # zu Fuss oder Beritten; # Fliegend (wenn von nicht fliegenden Element unterstützt)  
(--) #

**Held** (4 AP) 20/20/8 +5/+5  
(beritten)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), verbündete Elemente zu Fuss in gleicher/gegenteiliger Ausrichtung, sowie alle verbündeten fliegenden Einheiten (nNK)

(++) +  
(+) + Drachen, Helden, Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Bestien, Schützen, Magier, Festung; Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(=) #/+ Held (ungrader Würfelwurf)  
(-) # Helden, Paladine und Artillerie; Verflucht von Magiern; Flucht vor Festungen; sonst Zurückweichen  
(--) #

**Held** (6 AP) 48/48/48 +5/+5  
(fliegend)

Alle berittenen und Elemente zu Fuss (nicht beim Zurückweichen)

(++) +  
(+) + Drachen, Helden, Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Magier, Festung (unterstützt); Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(=) #/+ Held (ungrader Würfelwurf)  
(-) # Helden, Paladine und Artillerie; Verflucht von Magiern; Flucht vor Festungen; sonst Zurückweichen  
(--) #

**Ritter** (2 AP) 16/12/8 +3/+4  
(beritten)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), verbündete Elemente zu Fuss in gleicher/gegenteiliger Ausrichtung, sowie alle verbündeten fliegenden Einheiten (nNK)

(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Bestien, Schützen, Speerträger (OG), Horden (OG), Kleriker (OG), Kriegerbanden (OG), Festung; Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) # Giganten, Schützen (1. NK), Artillerie (1. NK) oder Magier (1. NK); # Schwerem Gelände; sonst Zurückweichen  
(--) #

**Gott** (4 AP) 48/48/48 +6/+6  
(fliegend)

Alle Elemente

(++) +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Magier, Festung (unterstützt); Götter, Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen  
(-) Flucht vom Schlachtfeld vs. Gott, Magier oder Kleriker; sonst ... nichts  
(--) #

**Reiter** (2 AP) 20/20/8 +3/+3  
(beritten)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), verbündete Elemente zu Fuss in gleicher/gegenteiliger Ausrichtung, sowie alle verbündeten fliegenden Einheiten (nNK)

(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Bestien, Schützen, Festung; Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) # Schwerem Gelände; sonst Zurückweichen  
(--) #

**Drachen** (4 AP) 48/48/48 +6/+6  
(fliegend)

Alle berittenen und Elemente zu Fuss (nicht beim Zurückweichen)

(++) +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Magier, Festung (unterstützt); Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Giganten und Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) # Helden und Paladine; sonst Flucht vom Schlachtfeld  
(--) #

**Luftschiff** (3 AP)                      20/20/20                      **+5/+3**  
(fliegend)

Alle berittlenen und Elemente zu Fuss (nicht beim Zurückweichen)  
(++) +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Festung (unterstützt);  
Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst  
zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) Fliehen vor Magiern; sonst zurückweichen  
(--) #

**Flieger** (2 AP)                              48/48/48                      **+2/+2**  
(fliegend)

Alle berittlenen und Elemente zu Fuss (nicht beim Zurückweichen)  
(++) +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Festung (unterstützt);  
Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst  
zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) Fliehen vor Magiern; sonst zurückweichen  
(--) # fliegenden Elementen, Helden, Magiern oder Schützen: ansonsten  
fliehen

**Magier** (4 AP)                              20/20/8                      **+4/+4**  
(zu Fuss)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten  
Elemente  
(++) +  
(+) + Paladine (NK), Artillerie (NK), Ritter (SG oder 1. NK), Reiter (SG),  
Festung; Helden und Magier werden verflucht; Götter, Drachen und Räuber  
fliehen vom Schlachtfeld; Luftschiffe, Flieger, Giganten und Schatten  
fliehen; sonst zurückweichen  
(=) #/+ Paladin (ungrader Würfelwurf)  
(-) # Helden, Paladinen, Drachen und Göttern; Verflucht von Magiern; sonst  
Zurückweichen  
(--) #

**Artillerie** (3 AP)                              12/8/-                      **+4/+4**  
(zu Fuss)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten  
fliegenden Einheiten (nNK)  
(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Helden, Paladine (NK), Ritter (SG oder 1. NK), Reiter (SG), Giganten,  
Festung (NK); Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten  
fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) # im Nahkampf  
(--) #

**Schatten** (3 AP)                              16/12/12                      **+5/+3**  
(zu Fuss)

Alle Elemente  
(++) Flieger (General) fliehen; sonst + (wenn General)  
(+) + Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG) - nur wenn General; + Festung;  
Schatten fliehen; sonst zurückweichen (wenn General); sonst... nichts  
(-) # fliehen  
(--) #

**Kleriker** (3 AP)                              16/8/8                      **+4/+4**  
(zu Fuss)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten  
fliegenden Einheiten (nNK)  
(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Festung; Götter, Drachen  
und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst  
Zurückweichen  
(-) # Ritter (OG), Kriegerbanden; sonst Zurückweichen  
(--) #

**Schwerter** (2 AP)                              16/8/8                      **+5/+3**  
(zu Fuss)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten  
fliegenden Einheiten (nNK)  
(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Festung; Drachen und  
Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen  
(bis auf Götter)  
(-) # Kriegerbanden; sonst Zurückweichen  
(--) #

**Schützen** (2 AP)                              16/8/8                      **+3/+4**  
(zu Fuss)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten  
fliegenden Einheiten (nNK)  
(++) +  
(+) + Paladine (NK), Artillerie (NK), Ritter (SG oder 1. NK), Reiter (SG),  
Festung (NK); Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten  
fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) # Berittlenen (NK); sonst Zurückweichen  
(--) #

**Kriegerbanden** (2 AP)                              16/12/12                      **+3/+3**  
(zu Fuss)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten  
fliegenden Einheiten (nNK)  
(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Schwerter, Speerträger,  
Horden, Kleriker, Festung; Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld;  
Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)  
(-) # Giganten, Ritter (OG); sonst Zurückweichen  
(--) #

**Horden** (1 AP)                              16/8/8                      **+2/+2**  
(zu Fuss)

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten  
fliegenden Einheiten (nNK)  
(++) Flieger fliehen; sonst +  
(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Festung; Drachen und  
Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen  
(bis auf Götter)  
(-) # Ritter (OG), Kriegerbanden; sonst Zurückweichen  
(--) #

**Räuber** (1 AP)  
(zu Fuss)

8/8/8

**+2/+2**

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten fliegenden Einheiten (nNK)

(++) Flieger fliehen; sonst +

(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Festung; Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; sonst zurückweichen (bis auf Götter)

(-) Fliehen vom Schlachtfeld

(--)#

**Speere** (2 AP)  
(zu Fuss)

16/8/8

**+4/+4**

Schatten, Flieger (nNK), fliegende Helden (nNK), sowie alle verbündeten fliegenden Einheiten (nNK)

(++) Flieger fliehen; sonst +

(+) + Paladine, Artillerie, Ritter (SG), Reiter (SG), Festung; Drachen und Räuber fliehen vom Schlachtfeld; Schatten fliehen; sonst zurückweichen (bis auf Götter)

(-) # Ritter (OG), Kriegerbanden; sonst Zurückweichen

(--)#