

KREATUR: HÖLLENREITER

Level 1 Kreatur

- Bewegung:** Bis zu 3 Felder
Rückzug: 2 Felder/ Flagge. Einheit ist mutig
Waffenart: Nahkampf
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 3W
Bonusschlag : Ja, auch auf Kavallerie

Spezial: Möglicher zweiter Angriff, wenn gegnerisches Feld im Angriff geräumt wurde (=Kavallerie).

Kann im Kampf Machtplättchen sammeln und statt zu ziehen und/oder zu kämpfen bei Aktivierung diese eintauschen um eine bereits besiegte gegnerische Einheit wieder auferstehen zu lassen. Dazu wirft der Höllenreiter für jedes eingetauschte Machtplättchen 1W, jedes geworfene Machtsymbol ist eine Figur der wieder auferstandenen Einheit. Die Einheit wird von der Siegleiste genommen und mit eigener Fahne und entsprechender Stärke auf einem beliebigen freien Feld neben der Figur des Höllenreiters aufgestellt und zählt von nun an nicht mehr als Siegpunkt. Die wieder auferstandene Einheit kann in dieser Runde nicht mehr ziehen oder kämpfen. Eine Beschwörung nach einem geglückten ersten Angriff ist nicht möglich. Pro Runde kann nur eine Einheit wieder auferstehen. Mehr als die normale Anzahl an Figuren (Infanterie 4, Kavallerie 3) ist nicht möglich. Kreaturen können nicht wieder auferstehen.