

GOthic

Tales



NSC - Buch

Die Menschen & Orks
des Pen-and-Papers der Welt von Gothic

Allgemeines

Wenn du Gothic-Tales spielst, solltest du das NSC-Buch **auszudrucken**. Für den Anfang sollten auch die ersten Seiten reichen. Die Bögen **werden auf dem Spieltisch ausgelegt**, wenn man den entsprechenden Figuren begegnet.

Das Layout für NSC-Bögen ist den Monsterbögen sehr ähnlich. Schau dir am besten zuerst kurz das Monsterbuch an.

Regeln zu NSCs

- ❖ NSCs haben entweder **2 oder 3 Aktionen**. **Generische NSCs**, z.B. eine Horde namenloser Banditen, **haben 2. Wichtige NSCs** hingegen **haben 3 Aktionen**. In **Gegnergruppen** sollte mindestens **1 Figur 3 Aktionen** haben. Wer wichtig und wer generisch ist, legt der SL fest.
- ❖ NSCs, **die zaubern können**, haben **unbegrenzt Mana**.
- ❖ NSCs, **die Talente haben**, haben **5 Anwendungen** pro Kampf. Um diese nachzuverfolgen, findet man auf dem NSC-Bogen unten rechts **5 weiße Kästchen**. Bei Zauberern kann damit auch der Einsatz ihrer mächtigen und sonst manaintensiven Zauber reguliert werden. Handelt es sich um einen **NSC mit 3 Aktionen**, kann der SL ihm auch **10 Anwendungen** geben.
- ❖ **Die Initiative** von NSCs **ist ein fester Wert**. Sie haben keine *Gruppeninitiative*.
- ❖ **NSCs haben ein Inventar**, genau wie Spieler selbst. Dieses Inventar kann man nach dem Kampf plündern. So finden Spieler zum Beispiel neuen Waffen oder bessere Ausrüstung. Die **Rüstungen** erschlagener Feinde kann man jedoch **nicht plündern**.

Varianten

NSCs sind in **zwei** Varianten angegeben: Varianten **A und B**. Diese Varianten **unterscheiden sich** in ihrer **Bewaffnung**, ihren **Talenten** und ihrem **Inventar**. Für jede Figur auf dem Spielfeld **legt der SL fest, um welche Variante es sich handelt** und notiert dafür in dem weißen Feld der ‚Aktuellen TP‘ die jeweilige Variante.

NSCs erstellen oder verändern

Um einen NSC zu **erstellen**, kann man den zum Download verfügbaren **leeren NSC-Bogen** nutzen.

Um einen NSC zu **verändern**, steht es dem SL frei beliebig an einem bestehenden Bogen herumzuschrauben. Um einen Endgegner zu erstellen könnte man also **Waffen, Zauber & Talente hinzufügen**, aber auch die Charakterwerte wie **TP oder RK** verändern und außerdem das Inventar ein wenig auffüllen.

Tipp 1: Gegenstände **ins Inventar zu schreiben** ist eine gute Methode, um den Spielern eine **Aufgabe** zu geben: Wie kommen sie an den Schlüssel der Wache?

Tipp 2: Um das Inventar oder andere Informationen geheim zu halten, kannst du einen post-it Zettel über das Inventar kleben.

Tipp 3: Möchte der SL die Waffe eines NSCs **unverfügbar** machen, kann er die Waffe oder Rune beim Kampf **zu Bruch gehen lassen**, oder ihr zum Ende des Kampfes die **Waffeneigenschaft marode** oder **lüdiert** geben. Letzteres erfordert eine ordentliche Reparatur, welche in einem späteren Abenteuer stattfinden könnte.



Übersicht

#	Figur	Fraktion	#	Figur	Fraktion	#	Figur	Fraktion
1	Buddler	Altes Lager	31	Paladin - Stahl Innos'	Paladin	61	Arbeiter	keine
2	Schatten	Altes Lager	32	Novize des Feuers	Feuermagier	62	Bauer	keine
3	Erfahrener Schatten	Altes Lager	33	Niederer Feuermagier	Feuermagier	63	Händler	keine
4	Gardist	Altes Lager	34	Feuermagier	Feuermagier	64	Jäger	keine
5	Erfahrener Gardist	Altes Lager	35	Hoher Feuermagier	Feuermagier	65	Erfahrener Jäger	keine
6	Elitegardist	Altes Lager	36	Erzmagier des Feuers	Feuermagier	66	Kämpfer	keine
7	Erzbaron	Altes Lager	37	Streiter des Rings	Ring des Wassers	67	Starker Kämpfer	keine
8	Schürfer	Neues Lager	38	Erfahrener Streiter des Rings	Ring des Wassers	68	Schurke	keine
9	Bandit	Neues Lager	39	Streiter des Rings - Elite	Ring des Wassers	69	Schwarzer Novize	keine
10	Erfahrener Bandit	Neues Lager	40	Novize des Wassers	Wassermagier	70	Niederer Schwarzmagier	keine
11	Söldner	Neues Lager	41	Niederer Wassermagier	Wassermagier	71	Schwarzmagier	keine
12	Erfahrener Söldner	Neues Lager	42	Wassermagier	Wassermagier	72	Schwarzer Hochmagier	keine
13	Elitesöldner	Neues Lager	43	Hoher Wassermagier	Wassermagier	73	Belia's Bote - Magier	keine
14	Söldnerführer	Neues Lager	44	Erzmagiers des Wassers	Wassermagier	74	Ork Späher	Ork
15	Drachenjäger	Drachenjäger	45	Nordmarspäher	Nordmar	75	Ork Jäger	Ork
16	Erfahrener Drachenjäger	Drachenjäger	46	Erfahrener Nordmarspäher	Nordmar	76	Ork Krieger	Ork
17	Elitedrachenjäger	Drachenjäger	47	Nordmarkrieger	Nordmar	77	Ork Elite	Ork
18	Anwärter des Schläfers	Sektenlager	48	Erfahrener Nordmarkrieger	Nordmar	78	Ork Kriegsherr	Ork
19	Novize des Schläfers	Sektenlager	49	Ahnenwächter	Nordmar	79	Ork Schamane	Ork
20	Hoher Novize des Schläfers	Sektenlager	50	Wüstenwanderer	Assassinen	80	Hoher Ork Schamane	Ork
21	Templer	Sektenlager	51	Assassine	Assassinen	81	Untoter Ork Schamane	Untot
22	Hoher Templer	Sektenlager	52	Erfahrener Assassine	Assassinen	82	Gorn	Neues Lager
23	Oberster Templer	Sektenlager	53	Elite Assassine	Assassinen	83	Lester	Sektenlager
24	Guru	Sektenlager	54	Waldläufer	Waldläufer	84	Milten	Feuermagier
25	Hoher Guru	Sektenlager	55	Erfahrener Waldläufer	Waldläufer	85	Diego	Altes Lager
26	Rekrut	Stadtwaache	56	Wächter des Waldes	Waldläufer			
27	Milizionär	Stadtwaache	57	Druidentanwärter	Druiden			
28	Erfahrener Milizionär	Stadtwaache	58	Druide	Druiden			
29	Paladin - Wort Innos'	Paladin	59	Hoher Druide	Druiden			
30	Paladin - Schild Innos'	Paladin	60	Druidentältester	Druiden			

NSC-Nr.

1

Bewegung

5

Initiative

1

Art.gesamt

70

ELE

RK

MA

12

11

12

AKTUELLE TP

Max. TP: 55

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 4 B 0

Geschick: 10

Objekte Bewegen

W 4 B 1

W 4 B 0

Springen &klettern

W 4 B 0

Ausdauer: 15

Heimlichkeit

W 4 B 0

W 4 B 1

Einschüchtern

W 4 B 0

Konzentration: 5

Durchschauen

W 4 B 0

W 2 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 2 B 0

W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

W 4 B 0

Magiegespür

W 4 B 0

W 4 B 1

Buddler

Fraktion Altes Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Spitzhacke	Zweihand, Garstig	St	w4 +1	w4 +1
B	Knüppel	Einhand, Einfach	St	w4 +1	w4

Eigenschaften

Buddler stehen im Minental auf der untersten Sprosse einer brutalen Hackordnung. Sie verdienen ihr täglich Brot durch harte Arbeit und wer nicht mehr arbeiten kann, hat ausgedient. Es ist kein Wunder, dass unter diesen Bedingungen ein rauher Umgangston herrscht und das Prügeleien zwischen Buddlern den Erzbaronen herzlich egal sind: Segnet ein Buddler das Zeitliche, tritt an seinen Platz ein neuer Sträfling.

Variante A Talente Variante B

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Buddlerkluft
12 ErzVariante A
2 Fackeln
SpitzhackeVariante B
1 Rationen
Knüppel

NSC-Nr.

2

Bewegung

5

Initiative

5

Art.gesamt

120

ELE

16

RK

16

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 70

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 20

W 6 B 1

Geschick: 35

W 8 B 3

Ausdauer: 20

W 6 B 1

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 15

W 4 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten W 4 B 1

Objekte Bewegen W 6 B 1

Springen & Blettern W 6 B 2

Heimlichkeit W 6 B 2

Einschüchtern W 4 B 1

Durchschauen W 4 B 1

Wahrnehmen (aktiv) W 4 B 1

Aufmerksamkeit (passiv) W 4 B 1

Magieespür W 4 B 0

Schatten

Fraktion Altes Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Wolfsmesser	Einhand, Agil, Garstig	Ge	w8 +3	w4
B	Grobes Schwert	Einhand	St	w6 +1	w6 +1
	Jagdbogen	Bogen(12/30)	Ge	w8 +3	w6

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Stich

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schattenkluft
Pfeile: 10 Stück
Dietrich

Jagdbogen

Variante A
22 Erz
WolfsmesserVariante B
Decke
Grobes Schwert

NSC-Nr.

3

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

140

ELE

17

RK

16

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 105

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 35

Fähigkeiten

W 8 B 3

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 8 B 2

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 2

Ausdauer: 30

Heimlichkeit

W 6 B 1

W 8 B 2

Konzentration: 10

Einschüchtern

W 6 B 1

W 4 B 0

Durchschauen

W 6 B 1

Intuition: 20

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

W 6 B 1

Magieespür

W 4 B 1

Erfahrener Schatten

Fraktion Altes Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Machete	Einhand, Agil, Garstig	Ge	w6 +2	w6
A	Eschenbogen	Bogen(12/30)	Ge	w6 +2	w8 +2
B	Beil	Einhand	St	w8 +3	w4 +2
B	Rundschild	Schild			w4

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Stich
Fokus

Schildschlag

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schattenrüstung
2x DietrichVariante A
Pfeile: 10 Stück
Decke
Machete
EschenbogenVariante B
Kapuzenumhang
9 Erz
Beil
Rundschild

NSC-Nr.

4

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

150

ELE

17

RK

17

MA

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 120

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

Fähigkeiten

W 10 B 3

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 20

Objekte Bewegen

W 8 B 3

W 6 B 1

Springen & Blettern

W 8 B 2

Ausdauer: 35

Heimlichkeit

W 6 B 1

W 8 B 3

Konzentration: 10

Einschüchtern

W 6 B 2

W 4 B 0

Durchschauen

W 6 B 1

Intuition: 25

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

Erfahrung: 20

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 1

Gardist

Fraktion Altes Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Berserkerfaust (Axt)	Zweihand, Weiter Hieb I	St	w10 +3	w10 +2
B	Rabenschnabel	Einhand, Garstig	St	w10 +3	w8 + 1
B	Kopfgeldjägerarmbrust	Armbrust(10/20)	Intu	w6 +2	2w6 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Schwerer Schlag

Schwachstelle

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Leichte Garderüstung
46 Erz
Mittlerer Heiltrank (4w)

Variante A
Trinkschlauch (3/3)
Berserkerfaust (Axt)

Variante B
Bolzen: 10 Stück
12 Erz
Rabenschnabel
Kopfgeldjägerarmbrust

NSC-Nr.

5

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

165

ELE

RK

MA

19

17

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 135

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 45

Fähigkeiten

W 10 B 4

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 30

objekte Bewegen

W 10 B 3

W 8 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 3

Ausdauer: 40

Heimlichkeit

W 6 B 2

W 10 B 3

Einschüchtern

W 6 B 2

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 1

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 1

W 6 B 1

Magieespür

W 6 B 1

Erfahrung: 20

W 6 B 1

W 4 B 1

Erfahrener Gardist

Fraktion Altes Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Großer Axthammer	Zweihand, Weiter Hieb II, Garstig	St	w10 +4	w10 +1
A	Trollfese	Armbrust(10/20), Wucht	Intu	w6 +1	2w10
B	Orkschlächter (Schwert)	Einhand	St	w10 +4	w8 +2
B	Nietenschild	Schild			w8

Eigenschaften

Variante A	Talente	Variante B
Schwerer Schlag		Spott
Inventar		
Garderüstung Mittlerer Heiltrank (4w4)		
Variante A		Variante B
Bolzen: 10 Stück Schnaps (Wert: 20) Großer Axthammer Trollfese		Decke 14 Erz Orkschlächter (Schwert) Nietenschild

NSC-Nr.

6

Bewegung

4

Initiative

6

Art.gesamt

185

ELE

RK

MA

21

20

16

AKTUELLE TP

Max. TP: 150

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 50

Fähigkeiten

W 12 B 4

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 10 B 4

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 3

Ausdauer: 45

Heimlichkeit

W 8 B 2

W 10 B 4

Einschüchtern

W 8 B 2

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 2

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

W 10 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

W 4 B 1

Magieespür

W 4 B 0

W 4 B 1

Elitegardist

Fraktion Altes Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Witwenmacher (Axt)	Zweihand, Garstig	St	w12 +4	w12 +3
A	Bluterner (Armbrust)	Armbrust(15/50), Garstig	Intu	w10 +3	2w10 +2
B	Grimmstahl	Zweihand, Garstig	St	w12 +4	w10+w2 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Schwerer Schlag
Knaufschlag
Schwachstelle II

Wirbelwind

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Garderüstung
Großer Heiltrank (4w0)
1 Ration

Variante A

Bolzen: 10 Stück
67 Erz
Witwenmacher (Axt)
Bluterner (Armbrust)

Variante B

80 Erz
Mittlerer Heiltrank (4w4)
Grimmstahl

NSC-Nr.

7

Bewegung

4

Initiative

7

Art.gesamt

210

ELE

22

RK

21

MA

17

AKTUELLE TP

Max. TP: 165

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 55

Fähigkeiten

W 12 B 5

Durchhalten

W 8 B 3

Geschick: 35

W 8 B 3

Objekte Bewegen

W 12 B 4

Ausdauer: 50

W 12 B 4

Springen & Blettern

W 10 B 4

Konzentration: 20

W 6 B 1

Einschüchtern

W 8 B 2

Intuition: 25

W 6 B 2

Durchschauen

W 8 B 3

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

Magieespür

W 6 B 2

W 6 B 1

Erzbaron

Fraktion Altes Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Schwere Schlachtklinge (Schwert)	Zweihand, Erzwaffe	St	w12 +5	w10+w2 +3
B	Streitschlichter (Hammer)	Einhand, Wucht	St	w12 +5	w10+w2
B	Silberholz (Armbrust)	Armbrust(20/60)	Intu	w6 +2	2w12 + 3

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Wirbelwind
KnaufschlagAusfall
Stich
Schwachstelle II

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Erzbaronenrüstung
Mächtiger Heiltrank
(5w6+1w12)Variante A
Teurer Wein (Wert: 350)
117 Erz
Schwere Schlachtklinge
(Schwert)Variante B
Bolzen: 10 Stück
420 Erz
Streitschlichter (Hammer)
Silberholz (Armbrust)

NSC-Nr.

8

Bewegung

5

Initiative

1

Art.gesamt

70

ELE

13

RK

12

MA

11

AKTUELLE TP

Max. TP: 55

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 4 B 0

Geschick: 15

W 4 B 1

Objekte Bewegen

W 4 B 1

Ausdauer: 15

W 4 B 1

Springen & Blettern

W 4 B 1

Konzentration: 5

W 4 B 0

Einschüchtern

W 4 B 0

Intuition: 10

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 0

Erfahrung: 10

W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

Magiegespür

W 2 B 0

W 4 B 0

W 2 B 0

Schürfer

Fraktion Neues Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Spitzhacke	Zweihand, Garstig	St	w4 +1	w4 +1
B	Dolch	Einhand, Agil, Einfach	Ge	w4 +1	w2
B	Pfanne	Schild			w2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Ausholen

Stich

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schürferkleidung
7 ErzVariante A
2 Rationen
SpitzhackeVariante B
1 Ration
Reisschnaps (Wert: -)
Dolch
Pfanne

NSC-Nr.

9

Bewegung

5

Initiative

5

Art.gesamt

120

ELE

16

RK

16

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 70

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 20

Fähigkeiten

W 6 B 1

Durchhalten

W 4 B 1

Geschick: 35

W 8 B 3

Objekte Bewegen

W 6 B 1

Ausdauer: 20

W 6 B 1

Springen & Blettern

W 6 B 2

Konzentration: 10

W 4 B 0

Einschüchtern

W 4 B 1

Intuition: 20

W 6 B 1

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

Erfahrung: 15

W 4 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 1

Magieespür

W 4 B 0

Bandit

Fraktion Neues Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Langmesser	Einhand, Agil	Ge	w8 +3	w8
B	Wolfsmesser	Einhand, Agil, Garstig	Ge	w8 +3	w4
B	Kompositbogen	Bogen(12/30)	Ge	w8 +3	w6 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Farce
FinteFarce
Schnellschuss

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Leichte Banditenrüstung
19 ErzVariante A
4 Dietriche
LangmesserVariante B
Pfeile: 10 Stück
1 Dietrich
Kleiner Heiltrank (3w4)
Wolfsmesser
Kompositbogen

NSC-Nr.

10

Bewegung

5

Initiative

6

Art.gesamt

140

ELE

17

RK

18

MA

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 90

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 20

Fähigkeiten

W 6 B 1

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 40

Objekte Bewegen

W 6 B 2

W 10 B 3

Springen & Blettern

W 8 B 2

Ausdauer: 30

Heimlichkeit

W 8 B 2

W 8 B 2

Konzentration: 10

Einschüchtern

W 4 B 1

W 4 B 0

Durchschauen

W 6 B 1

Intuition: 25

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

Erfahrung: 15

Magieespür

W 4 B 0

W 4 B 1

Erfahrener Bandit

Fraktion Neues Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Langmesser	Einhand, Agil	Ge	w10 +3	w8
A	Orkreißer (Bogen)	Bogen(12/30), Garstig	Ge	w10 +3	w10
B	Buckler	Schild			w6

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Farce
SchnellschussFarce
Stich

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Banditenrüstung
1 Ration
LangmesserVariante A
Pfeile: 10 Stück
1 Dietrich
Großer Manatrank (3w4)
Orkreißer (Bogen)Variante B
3 Dietriche
Kleiner Heiltrank (3w4)
Buckler

NSC-Nr.

11

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

150

ELE

18

RK

17

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 120

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

Fähigkeiten

W 10 B 3

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 8 B 3

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 2

Ausdauer: 35

Heimlichkeit

W 6 B 1

W 8 B 3

Einschüchtern

W 6 B 2

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 2

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

Intuition: 20

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 1

W 6 B 1

W 6 B 1

Söldner

Fraktion Neues Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Bartaxt	Einhand, Weiter Hieb I	St	w10 +3	w8
A	Nietenschild	Schild			w8
B	Ordensschwert	Zweihand	St	w10 +3	w10 +3

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Finte
Schildschlag

Schwerer Schlag

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Leichte Söldnerrüstung
50 ErzVariante A
Feuerstein & Eisen
Bartaxt
NietenschildVariante B
Trinkschlauch (2/3)
Ordensschwert

NSC-Nr.

12

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

165

ELE

19

RK

17

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 135

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 45

Fähigkeiten

W 10 B 4

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 30

W 8 B 2

Objekte Bewegen

W 10 B 3

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Springen & Blettern

W 8 B 3

Konzentration: 10

W 4 B 0

Einschüchtern

W 6 B 2

Intuition: 20

W 6 B 1

Durchschauen

W 6 B 2

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 1

Magieespür

W 6 B 1

W 4 B 1

Erfahrener Söldner

Fraktion Neues Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Sturmknecht (Axt)	Zweihand, Wucht, Stoßen I	St	w10 +4	w12 +2
A	Langbogen	Bogen(15/50)	Ge	w8 +2	w8 +1
B	Bestienjägerarmbrust	Armbrust(10/20)	Intu	w6 +1	2w8 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Knaufschlag
Duck dich!Knaufschlag
Blitzschuss

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Söldnerrüstung
67 Erz
Sturmknecht (Axt)Variante A
Pfeile: 10 Stück
2 Fackeln
LangbogenVariante B
Bolzen: 10 Stück
1 Ration
Bestienjägerarmbrust

NSC-Nr.

13

Bewegung

4

Initiative

6

Art.gesamt

185

Elitesöldner

Fraktion Neues Lager



ELE

21

RK

20

MA

16

AKTUELLE TP

Max. TP: 150

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 50

Fähigkeiten

W 12 B 4

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 10 B 4

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 3

Ausdauer: 45

Heimlichkeit

W 8 B 2

W 10 B 4

Einschüchtern

W 8 B 2

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 2

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

Intuition: 35

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

W 8 B 3

Erfahrung: 20

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 1

Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Erz-Drachentöter (Schwert)	Einhand, Erzwaffe	St	w12 +4	w12 +2
A	Breitschwert	Einhand	St	w12 +4	w10
B	Erz-Drachenschneide (Schwert)	Zweihand, Erzwaffe	St	w12 +4	w12 + 4
B	Nordmararmbrust	Armbrust(20/80)	Intu	w8 +3	2w10 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Beidhändige
Verteidigung
DoppelschlagKnaufschlag
Schwachstelle II

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Söldnerrüstung
110 ErzVariante A
1 Ration
Decke
Erz-Drachentöter (Schwert)
BreitschwertVariante B
Bolzen: 30 Stück
Erz-Drachenschneide (Schwert)
Nordmararmbrust

NSC-Nr.

14

Bewegung

5

Initiative

7

Art.gesamt

215

ELE

22

RK

20

MA

17

AKTUELLE TP

Max. TP: 170

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 60

Fähigkeiten

W 6+6 B 5

Durchhalten

W 8 B 3

Geschick: 35

W 8 B 3

Objekte Bewegen

W 12 B 5

Ausdauer: 50

W 12 B 4

Springen & Blettern

W 10 B 4

Konzentration: 20

W 6 B 1

Einschüchtern

W 10 B 3

Intuition: 25

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

W 6 B 2

Magieespür

W 6 B 1

Söldnerführer

Fraktion Neues Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Plankenbrecher (Hammer)	Zweihand, Wucht, Stoßen 1	St	w6+w6 +5	w12+w2 +1
B	Betty (Hammer)	Einhand, Garstig	St	w6+w6 +5	w12
B	Orkreißer (Bogen)	Bogen(12/30), Garstig	Ge	w8 +3	w10

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Ausholen
WirbelwindAusfall
Mehrfachschuss

--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Söldnerrüstung
Mächtiger Heiltrank
(5w6+1w12)Variante A
2x Schnaps (Wert: 20)
Plankenbrecher (Hammer)Variante B
Pfeile: 10 Stück
Seil 2m
Betty (Hammer)
Orkreißer (Bogen)

NSC-Nr.

15

Bewegung

5

Initiative

7

Att.gesamt

160

ELE

22

RK

20

MA

16

AKTUELLE TP

Max. TP: 95

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 25

W 6 B 2

Geschick: 45

W 10 B 4

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Konzentration: 15

W 4 B 1

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6	B 1
Objekte Bewegen	W 6	B 2
Springen & Blettern	W 8	B 3
Heimlichkeit	W 8	B 3
Einschüchtern	W 6	B 1
Durchschauen	W 6	B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 6	B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6	B 1
Magieespür	W 4	B 1

Drachenjäger

Fraktion Drachenjäger



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Säbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w10 +4	w10
	Spitzbuckler	Schild			w8
A	Hornbogen	Bogen(12/30), Stoßen 1	Ge	w10 +4	w8
B	Nordmarmarmbrust	Armbrust(20/80)	Intu	w6 +2	2w10 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Variante A: Finte, Schutzwall II, Adlerauge
 Variante B: Finte, Schutzwall II, Scharfschütze (Armbrust)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Leichte Drachenjägerüstung Spitzbuckler
 Trinkschlauch (3/3)
 5 Rationen
 Säbel

Variante A: Pfeile: 10 Stück Sumpfkrautstängel (Wert: 50) Hornbogen	Variante B: Bolzen: 10 Stück 2x Schnaps (Wert: 40) Nordmarmarmbrust
--	--

NSC-Nr.

16

Bewegung

4

Initiative

8

Art.gesamt

175

ELE

24

RK

22

MA

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 105

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 25

Fähigkeiten

W 6 B 2

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 45

Objekte Bewegen

W 8 B 2

W 10 B 4

Springen & Blettern

W 8 B 3

Ausdauer: 35

Heimlichkeit

W 10 B 3

W 8 B 3

Einschüchtern

W 6 B 1

Konzentration: 15

Durchschauen

W 6 B 2

W 4 B 1

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

W 8 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

Intuition: 35

Magiegespür

W 4 B 1

W 6 B 1

Erfahrung: 20

Erfahrener Drachenjäger

Fraktion Drachenjäger



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Rubinklinge (Schwert)	Einhand, Agil	Ge	w10 +4	w12 +1
A	Sturmbogen	Bogen(20/80)	Ge	w10 +4	w12 +2
B	Meisterdegen	Einhand, Agil	Ge	w10 +4	w10 +1
B	Ritterschild				w10

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Konter
Ausfall
AdleraugeKonter
Ausfall
Schildschlag
Spott

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Mittlere Drachenjägerrüstung
Trinkschlauch (3/3)
Großer Heiltrank (4w6)Variante A
Pfeile: 10 Stück
Jagdmesser
Rubinklinge (Schwert)
SturmboogenVariante B
Klettersteigen (5 Stück)
Seil 5m
Meisterdegen
Ritterschild

NSC-Nr.

17

Bewegung

4

Initiative

6

Art.gesamt

200

ELE

23

RK

21

MA

19

AKTUELLE TP

Max. TP: 155

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Elitedrachenjäger

Fraktion Drachenjäger



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Erz-Drachenschneide (Schwert)	Zweihand, Erzwaffe	St	w12 +5	w12 +4
A	Donnerbringer (Armbrust)	Armbrust(15/50)	Intu	w10 +3	2w12 +4
B	Trollfaust (Hammer)	Zweihand, Weiter Hieb I, Garstig	St	w12 +5	w12+w2 +1

Stärke: 55

Fähigkeiten

W 12 B 5

Durchhalten

W 8 B 2

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 12 B 4

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 10 B 3

Ausdauer: 45

Heimlichkeit

W 8 B 2

W 10 B 4

Einschüchtern

W 8 B 3

Konzentration: 15

Durchschauen

W 8 B 2

W 4 B 1

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

Intuition: 40

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 2

W 10 B 3

Erfahrung: 20

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Ausholen
Schwerer Schlag
Schwachstelle II
Scharfschütze

Ausholen
Schwerer Schlag
Wirbelwind

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Drachengerüstung
Mächtiger Heiltrank
(5w6+1w12)
Trinkschlauch (1/3)

Variante A
Bolzen: 10 Stück
Schmitzmesser
Erz-Drachenschneide (Schwert)
Donnerbringer (Armbrust)

Variante B
Klettersteigen (5 Stück)
Seil 5m
Trollfaust (Hammer)

NSC-Nr.

18

Bewegung

5

Initiative

1

Art.gesamt

85

ELE

13

RK

12

MA

13

AKTUELLE TP

Max. TP: 50

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

Fähigkeiten

W 4 B 0

Durchhalten

W 4 B 1

Geschick: 20

Objekte Bewegen

W 4 B 0

W 6 B 1

Springen & Blettern

W 4 B 1

Ausdauer: 15

Heimlichkeit

W 4 B 1

W 4 B 1

Konzentration: 20

Einschüchtern

W 4 B 1

W 6 B 1

Durchschauen

W 4 B 0

Intuition: 10

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

Erfahrung: 10

Magieespür

W 4 B 1

W 4 B 0

Anwärter des Schläfers

Fraktion

Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Dolch	Einhand, Agil, Einfach	Ge	w6 +1	w2
A	Kurzbogen	Bogen(8/15), Einfach	Ge	w6 +1	w4
B	Spruchrolle - Lähmen	vs MA, Hindern, 1xSteigerbar: 2xHindern, Aufladungen: ___/3	Konz	w6 +1	n

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Fokus

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Novizenrock
Sumpfkraustängel (Wert: 5)
Dolch

Variante A
Pfeile: 10 Stück
Kurzbogen

Variante B
1 Ration
Spruchrolle - Lähmen

AKTUELLE TP

Max. TP: 85

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 35

Fähigkeiten

W 8 B 3

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 20

W 6 B 1

objekte Bewegen

W 6 B 2

Ausdauer: 20

W 6 B 1

Springen & Blettern

W 6 B 2

Konzentration: 25

W 6 B 2

Einschüchtern

W 4 B 1

Intuition: 10

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

Erfahrung: 10

W 4 B 0

Magieespür

W 4 B 1

W 4 B 0

W 4 B 1

Novize des Schläfers

Fraktion .. Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Blutdürster (Axt)	Zweihand, Lang	St	w8 +3	w8 +2
B	Steinbrecher	Einhand, Stoßen 1	St	w8 +3	w6
B	Wolfsreißer (Bogen)	Bogen(12/30), Garstig	Ge	w6 +1	w6
	Spruchrolle - Windhose	Fläche: Kreis 3, Hindern, Aufladungen: _/1	Konz	w6 +2	n

Eigenschaften

Variante A Talente

Variante B

Knaufschlag

Finte

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Leichte Novizenrüstung
6x Sumpfkrautstängel (Wert: 5) Spruchrolle - WindhoseVariante A
Schutzmesser
Blutdürster (Axt)Variante B
Pfeile: 10 Stück
Steinbrecher
Wolfsreißer (Bogen)

NSC-Nr.

20

Bewegung

5

Initiative

1

Art.gesamt

135

ELE

RK

MA

16

14

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 115

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 35

Fähigkeiten

W 8 B 3

Durchhalten

W 8 B 2

Geschick: 15

Objekte Bewegen

W 8 B 3

W 4 B 1

Springen & Blettern

W 6 B 2

Ausdauer: 35

Heimlichkeit

W 4 B 0

W 8 B 3

Konzentration: 30

Einschüchtern

W 8 B 2

W 8 B 2

Durchschauen

W 4 B 0

Intuition: 10

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

Erfahrung: 10

Magieespür

W 6 B 1

W 4 B 0

Hoher Novize des Schläfers

Fraktion

Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Steinbrecher	Einhand, Stoßen 1	St	w8 +3	w6
	Gerahmtes Holzschild	Schild			w6
A	Spruchrolle - Windhose	Fläche: Kreis 3, Hindern, Aufladungen: __/1	Konz	w8 +2	n
B	Spruchrolle - Windfaust	Fläche: Kegel 2, Stoßen: 3, Aufladungen: __/2	Konz	w8 +2	w6

Eigenschaften

Variante A Talente

Variante B

Stich

Spott

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Novizenrüstung
 2x Sumpfkrautstängel (Wert: 5)
 Steinbrecher
 Gerahmtes Holzschild

Variante A
 Feuerstein & Eisen
 Spruchrolle - Windhose

Variante B
 3 Fackeln
 Spruchrolle - Windfaust

NSC-Nr.

21

Bewegung

5

Initiative

3

Att.gesamt

155

ELE

17

RK

17

MA

17

AKTUELLE TP

Max. TP: 120

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

W 10 B 3

Geschick: 15

W 4 B 1

Ausdauer: 35

W 8 B 3

Konzentration: 30

W 8 B 2

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 10

W 4 B 0

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8	B 2
Objekte Bewegen	W 8	B 3
Springen & Blettern	W 6	B 2
Heimlichkeit	W 6	B 1
Einschüchtern	W 8	B 3
Durchschauen	W 4	B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 6	B 2
Aufmerksamkeit (passiv)	W 4	B 1
Magieespür	W 6	B 1

Templer

Fraktion Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Der Nordwind (Speer)	Stab, Stoßen 1	St	w10 +3	w10
B	Heiliger Hammer	Zweihand, Wucht, Erzwaffe	St	w10 +3	w10 +2
	Spruchrolle - Windfaust	Fläche: Kegel 2, Stoßen: 3, Aufladungen: __/2	Konz	w8 +2	w6
	Spruchrolle - Windfaust	Fläche: Kegel 2, Stoßen: 3, Aufladungen: __/2	Konz	w8 +2	w6

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Schwerer Schlag
Stabkampf IIKnaufschlag
Ansturm

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Leichte Templerrüstung Spruchrolle - Windfaust
2x Sumpfkrautstängel (Wert: 5) Spruchrolle - WindfaustVariante A
Kleiner Heiltrank (3W4)
Der Nordwind (Speer)Variante B
Kleiner Heiltrank (3W4)
Heiliger Hammer

NSC-Nr.

22

Bewegung

5

Initiative

2

Att.gesamt

165

ELE

RK

MA

19

16

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 135

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 45

Fähigkeiten

W 10 B 4

Durchhalten

W 8 B 3

Geschick: 30

Objekte Bewegen

W 10 B 3

W 8 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 3

Ausdauer: 40

Heimlichkeit

W 6 B 1

W 10 B 3

Einschüchtern

W 8 B 3

Konzentration: 30

Durchschauen

W 4 B 0

W 8 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

Intuition: 10

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

W 4 B 0

Erfahrung: 10

Magieespür

W 6 B 1

W 4 B 0

Hoher Templer

Fraktion

Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Alter Richter	Stab, Weite Hiebe I	St	w10 +4	w12 +2
A	Spruchrolle - Lähmen	vs MA, Hindern, 1xSteigerbar: 2xHindern, Aufladungen: ___/3	Konz	w8 +2	n
B	Richtschild	Zweihand, Weiter Hieb I, Lang	St	w10 +4	w12 +2
B	Spruchrolle - Windfaust	Fläche: Kegel 2, Stoßen: 3, Aufladungen: ___/2	Konz	w8 +2	w6

Eigenschaften

Variante A

Talente

Variante B

 Stabkampf III
 Ausholen II
 Wirbelwind

 Ansturm
 Schwerer Schlag
 Knaufschlag

--	--	--	--	--	--

Inventar

 Templerrüstung
 2x Sumpfkrautstängel (Wert: 5)

 Variante A
 Mittlerer Heiltrank (4w4)
 Alter Richter
 Spruchrolle - Lähmen

 Variante B
 Mittlerer Heiltrank (4w4)
 Richtschild
 Spruchrolle - Windfaust

AKTUELLE TP

Max. TP: 150

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 50

Fähigkeiten

W 12 B 4

Durchhalten

W 10 B 3

Geschicht: 25

Objekte Bewegen

W 10 B 4

W 6 B 2

Springen &klettern

W 8 B 3

Ausdauer: 45

Heimlichkeit

W 6 B 2

W 10 B 4

Einschüchtern

W 10 B 3

Konzentration: 35

Durchschauen

W 4 B 1

W 8 B 3

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 2

Intuition: 25

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 1

W 6 B 2

Magiegespür

W 6 B 1

Erfahrung: 10

W 4 B 0

Oberster Templer

Fraktion

Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Richtschild	Zweihand, Weiter Hieb I, Lang	St	w12 +4	w12 +2
A	Rune - Windfaust	Fläche: Kegel 2, Stoßen: 3	Konz	w8 +3	w6
B	Kriegerstimme	Zweihand, Weiter Hieb II	St	w12 +4	w10+w2 +1

Eigenschaften

=Rune - Licht=

1xSteigerbar: +5 Felder Licht

Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Verzauberten schwebt, mit ihm wandert und in 5 Feldern Wirkungsweite die Umgebung erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine freie Aktion aufgehoben werden.

=Rune - Telekinese=

Bewege ein Objekt durch die Lüfte in die Hände des Zaubernden oder um eine Anzahl Felder gleich der Hälfte der Zauberreichweite. Lebende Wesen, Objekte in den Händen anderer oder zu fest verankerte Objekte können nicht bewegt werden. Eine Steigerung lässt dich

größere Objekte, wie Truhen, Kadaver oder Gesteinsbrocken von einem halben Meter Durchmesser bewegen. Eine zweite Steigerung lässt dich sogar eine Ansammlung von Objekten wie z.B. eine Holzhütte, einen umgefallenen Baum oder einen Gesteinsbrocken von drei Metern Durchmesser bewegen.

Talente

Variante A
Ansturm
Schwerer SchlagVariante B
Ansturm
Knaufschlag
Ausholen II

--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Templerrüstung
4x Sumpfkrautstängel: Alter
Weiser (Wert: 15)
Mittlerer Manatrank (5w4)

Variante A
Rune - Licht
Richtschild
Rune - WindfaustVariante B
Rune -Telekinese
Kriegerstimme

Durchhalten

Objekte Bewegen

Springen & Blettern

Heimlichkeit

Einschüchtern

Durchschauen

Wahrnehmen (aktiv)

Aufmerksamkeit (passiv)

Magiegespür

Guru

Fraktion

Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Nagelkeule	Einhand	St	w4 +0	w4 +1
	Rune - Windfaust	Fläche: Kegel 2, Stoßen: 3	Konz	w8 +3	w6
A	Rune - Windhose	Fläche: Kreis 3, Hindern	Konz	w8 +3	n
B	Rune - Mittlere Heilung	2xSteigerbar: +w6	Erf	w8 +2	w8 +2

Eigenschaften

=Rune - Licht=

1xSteigerbar: +5 Felder Licht

Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Verzauberten schwebt, mit ihm wandert und in 5 Feldern Wirkungsweite die Umgebung erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine freie Aktion aufgehoben werden.

=Rune - Telekinese=

Bewege ein Objekt durch die Lüfte in die Hände des Zaubernden oder um eine Anzahl Felder gleich der Hälfte der Zauberreichweite. Lebende Wesen, Objekte in den Händen anderer oder zu fest verankerte Objekte können nicht bewegt werden. Eine Steigerung lässt dich

größere Objekte, wie Truhen, Kadaver oder Gesteinsbrocken von einem halben Meter Durchmesser bewegen. Eine zweite Steigerung lässt dich sogar eine Ansammlung von Objekten wie z.B. eine Holzhütte, einen umgefallenen Baum oder einen Gesteinsbrocken von drei Metern Durchmesser bewegen.

Talente

Variante A

2. Kreis

Variante B

2. Kreis

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Gururobe
2x Sumpfkrautstängel: Der müde Schläfer (Wert: 75)
Mittlerer Manatrank (3w4)

Nagelkeule
Rune - Windfaust

Variante A
Rune - Licht
Rune - Windhose

Variante B
Rune -Telekinese
Rune - Mittlere Heilung

NSC-Nr.

25

Bewegung

5

Initiative

8

Art.gesamt

210

ELE

RK

MA

19

18

25

AKTUELLE TP

Max. TP: 95

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 25

Fähigkeiten

W 6 B 2

Durchhalten

W 10 B 3

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 6 B 2

Ausdauer: 30

Springen & Blettern

W 6 B 2

W 8 B 2

Heimlichkeit

W 6 B 2

Konzentration: 55

Einschüchtern

W 10 B 3

W 12 B 5

Durchschauen

W 8 B 3

Intuition: 30

Wahrnehmen (aktiv)

W 10 B 3

W 8 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 3

Erfahrung: 45

Magieespür

W 12 B 4

W 10 B 4

Hoher Guru

Fraktion

Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Steinbrecher	Einhand, Stoßen 1	St	w6 +2	w6
	Rune - Windfaust	Fläche: Kegel 2, Stoßen: 3	Konz	w12 +5	w6
	Rune - Windhose	Fläche: Kreis 3, Hindern	Konz	w12 +5	n
A	Rune - Schlaf	vs MA, Dauer 10	Konz	w12 +5	n
B	Rune - Große Heilung	2xSteigerbar: +w8	Erf	w10 +4	w12 +3

Eigenschaften

=Rune - Schlaf

Gegen Mentale Abwehr. Versetze dein Ziel in tiefen Schlaf. Dieses Ziel schläft für 10 Runden (1 Minute) tief ein. Wenn es danach aufwacht, weiß es nichts von dem Zauber. Nicht im Kampf und nicht gegen alarmierte Ziele anwendbar. Anwendung auf wachsame Ziele hat einen großen Nachteil auf den Angriffswurf.

Variante A Talente Variante B

4. Kreis
Schild des Geistes4. Kreis
Schild des Geistes

--	--	--	--	--	--

Inventar

Hohe Gururobe

Rune - Windhose

Großer Manatrank (3w6)

Steinbrecher

Rune - Windfaust

Variante A

Sumpfkrautstängel:

Traumkraut (Wert: 350)

Rune - Schlaf

Variante B

Mächtiger Manatrank (3w6)

Rune - Große Heilung

NSC-Nr.

26

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

125

ELE

16

RK

15

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 95

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 25

W 6 B 2

Geschick: 25

W 6 B 2

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 15

W 4 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6 B 1
Objekte Bewegen	W 6 B 2
Springen & Blettern	W 6 B 2
Heimlichkeit	W 6 B 1
Einschüchtern	W 4 B 1
Durchschauen	W 4 B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 4 B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 4 B 1
Magieespür	W 4 B 0

Rekrut

Fraktion

Stadtwache



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Grobes Schwert	Einhand	St	w6 +2	w6 +1
A	Kleines Holzschild	Schild			w2
B	Leichter Zweihänder	Zweihand	St	w6 +2	w6 +3
	Leichte Armbrust	Armbrust(10/20)	Intu	w6 +1	2w6 +1

Eigenschaften

Variante A	Talente	Variante B
Intervention		Schwerer Schlag
Inventar		
Rekrutenuniform		
Bolzen: 10 Stück		Leichte Armbrust
Variante A		Variante B
3x Billiges Bier		2x Starkbier
Grobes Schwert		Leichter Zweihänder
Kleines Holzschild		

NSC-Nr.

27

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

150

ELE

17

RK

16

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 120

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

W 10 B 3

Geschick: 25

W 6 B 2

Ausdauer: 35

W 8 B 3

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6 B 1
Objekte Bewegen	W 8 B 3
Springen & Blettern	W 8 B 2
Heimlichkeit	W 6 B 1
Einschüchtern	W 6 B 2
Durchschauen	W 6 B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 4 B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 1
Magieespür	W 4 B 1

Milizionär

Fraktion

Stadtwache



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Breitschwert	Einhand	St	w10 +3	w10
A	Wappenschild	Schild			w6
B	Richtschild	Zweihand, Weiter Hieb I, Lang	St	w10 +3	w12 +2
	Leichte Armbrust	Armbrust(10/20)	Intu	w6 +1	Zw6 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Intervention
Schwachstelle ISchwerer Schlag
Schwachstelle I

--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Leichte Milizrüstung
Bolzen: 10 Stück

Leichte Armbrust

Variante A
5x Billiges Bier
Breitschwert
WappenschildVariante B
5x Starkbier
Richtschild

NSC-Nr.

28

Bewegung

4

Initiative

4

Art.gesamt

165

ELE

RK

MA

19

17

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 135

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 45

Fähigkeiten

W 10 B 4

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 30

Objekte Bewegen

W 10 B 3

W 8 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 3

Ausdauer: 40

Heimlichkeit

W 6 B 2

W 10 B 3

Einschüchtern

W 6 B 2

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 1

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

Intuition: 20

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

W 6 B 1

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 1

Wachsoldat

Fraktion

Stadtwache



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Erz-Breitschwert	Einhand, Erzwaffe	St	w10 +4	w10 +1
A	Nietenschild	Schild			w8
B	Richtschild	Zweihand, Weiter Hieb I, Lang	St	w10 +4	w12 +2
	Blutenrter (Armbrust)	Armbrust(15/50), Garstig	Intu	w6 +1	2w10 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Intervention
Spott
Schwachstelle II

Schwerer Schlag
Ausholen
Schwachstelle II

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Milizrüstung
Bolzen: 10 Stück

Blutenrter (Armbrust)

Variante A
3 Wein (Wert: 10)
Erz-Breitschwert
Nietenschild

Variante B
2x Schnaps (Wert: 16)
Richtschild

NSC-Nr.

29

Bewegung

4

Initiative

8

Art.gesamt

180

ELE

19

RK

18

MA

21

AKTUELLE TP

Max. TP: 115

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 35

W 8 B 3

Geschick: 25

W 6 B 2

Ausdauer: 35

W 8 B 3

Konzentration: 15

W 4 B 1

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 45

W 10 B 4

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6 B 2
Objekte Bewegen	W 8 B 3
Springen & Blettern	W 8 B 2
Heimlichkeit	W 6 B 2
Einschüchtern	W 6 B 2
Durchschauen	W 8 B 3
Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 3
Magiegespür	W 8 B 2

Paladin - Wort Innos'

Fraktion

Paladin



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Gezahnter Zweihänder	Zweihand	St	w8 +3	w8 +3
A	Rune - Heiliger Pfeil	vs MA, Fernkampf(12)	Erf	w10 +4	w6 +1
B	Rune - Böses zerschmettern	vs MA, Fernkampf(12), Halber Schaden bei Fehlschlag	Erf	w10 +4	2w6
	Rune - Mittlere Wundheilung	Anwendungen ___/3 pro Kampf	Erf	w10 +4	n

Eigenschaften

=Rune - Mittlere Wundheilung=

Gibt deinem Ziel die Kraft sich von sich aus zu heilen. Das Ziel wirft seinen 2x(AusdW&B) + deinen ErfW&B und heilt sich um das Ergebnis.

Nur 3 Anwendungen/Kampf erlaubt.

=Rune - Böses zerschmettern=

Heiliges Geschoss: gegen Mentale Abwehr. Dieser Zauber ist nur gegen Kreaturen Belians einsetzbar. Triffst du dein Ziel nicht, machst du halben Schaden.

Talente

Variante A	Variante B
Schild des Geistes III 2. Kreis	Schild des Geistes III 2. Kreis

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Paladinrüstung Starker Manatrank (4w6) Gezahnter Zweihänder	Rune - Mittlere Wundheilung
---	-----------------------------

Variante A Trank der Reinigung (2/2) Rune - Heiliger Pfeil	Variante B Trank der Erholung (2/2) Rune - Böses zerschmettern
--	--

NSC-Nr.

30

Bewegung

4

Initiative

6

Art.gesamt

195

ELE

RK

MA

21

20

19

AKTUELLE TP

Max. TP: 140

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

W 10 B 3

Geschick: 30

W 8 B 2

Ausdauer: 45

W 10 B 4

Konzentration: 20

W 6 B 1

Intuition: 30

W 8 B 2

Erfahrung: 30

W 8 B 2

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8 B 2
Objekte Bewegen	W 10 B 3
Springen & Blettern	W 8 B 3
Heimlichkeit	W 8 B 2
Einschüchtern	W 8 B 2
Durchschauen	W 8 B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
Magiegespür	W 6 B 2

Paladin - Schild Innos'

Fraktion

Paladin



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Erz-Breitschwert	Einhand, Erzwaffe	St	w10 +3	w10 +1
A	Paladinschild	Schild			w10
A	Rune - Wundheilung	Anwendungen ___/3 pro Kampf	Erf	w8 +2	n
B	Königsschild	Schild			w12
	Rune - Heiliger Pfeil	vs MA, Fernkampf(12)	Erf	w8 +2	w6 +1

Eigenschaften

=Rune - Wundheilung=

Gibt deinem Ziel die Kraft sich von sich aus zu heilen. Das Ziel wirft seinen AusdW&B + deinen ErfW&B und heilt sich um das Ergebnis.

Nur 3 Anwendungen/Kampf erlaubt.

Variante A Talente Variante B

Stich
AusfallSpott
Schutzwall
Schildschlag

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Schwere Paladinrüstung
Großer Heiltrank (4w6)
2 Rationen
Erz-Breitschwert

Rune - Heiliger Pfeil

Variante A
4 Fackeln
Trinkschlauch (1/3)
Großer Heiltrank (4w6)
Paladinschild
Rune - Wundheilung

Variante B
3 Fackeln
Mittlerer Manatrank (3w4)
Großer Manatrank (3w6)
Königsschild

AKTUELLE TP

Max. TP: 155

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 55

Fähigkeiten

W 12 B 5

Durchhalten

W 8 B 2

Geschick: 35

Objekte Bewegen

W 12 B 4

W 8 B 3

Springen &klettern

W 10 B 4

Ausdauer: 45

Heimlichkeit

W 8 B 2

W 10 B 4

Einschüchtern

W 8 B 3

Konzentration: 20

Durchschauen

W 8 B 3

W 6 B 1

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

Intuition: 30

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 3

W 8 B 2

Magieespür

W 8 B 2

Erfahrung: 40

W 10 B 3

Paladin - Stahl Innos'

Fraktion

Paladin



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Heiliger Vollstrecker (Schwert)	Zweihand, Lang	St	w12 +5	w12+w2 +2
A	Rune - Böses vernichten	VS MA, Fernkampf(16), Halber Schaden bei Fehlschlag	Erf	w10 +3	5w6
B	Rune - Innere Kraft	Reichweite(16)	Erf	w10 +3	n

Eigenschaften

=Rune - Innere Kraft=

Die nächste Angriffsaktion deines Ziels erhält deinen ErfW&B auf ihren Angriffswurf hinzu.

=Rune - Böses Vernichten=

Heiliges Geschoss: gegen Mentale Abwehr. Dieser Zauber ist nur gegen Kreaturen Belians (Untote&Dämonen) einsetzbar. Triffst du dein Ziel nicht, machst du halben Schaden.

=Rune - Heiliges Licht=

Wirkt wie 'Rune - Licht', jedoch mit 6 Feldern Reichweite.

Variante A Talente Variante B

Schild des Geistes III
Ansturm
Ansholen II

Schild des Geistes III
Ansturm
Wirbelwind

Inventar

Rüstung des Heerführers
Rune - Heiliges Licht
Heiliger Vollstrecker (Schwert)

Variante A
Mächtiger Heiltrank
(5w6+1w12)
Rune - Böses vernichten

Variante B
Starker Heiltrank (5w6)
Rune - Innere Kraft

NSC-Nr.

32

Bewegung

5

Initiative

3

Art.gesamt

100

ELE

15

RK

13

MA

16

AKTUELLE TP

Max. TP: 50

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

W 4 B 0

Geschick: 15

W 4 B 1

Ausdauer: 15

W 4 B 1

Konzentration: 25

W 6 B 2

Intuition: 15

W 4 B 1

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6 B 1
Objekte Bewegen	W 4 B 0
Springen & Blettern	W 4 B 0
Heimlichkeit	W 4 B 1
Einschüchtern	W 4 B 1
Durchschauen	W 4 B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 4 B 1
Magieespür	W 6 B 1

Novize des Feuers

Fraktion Feuermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Beschlagener Kampfstab	Stab, Agil	Ge	w4 +1	w4
A	Rune - Feuerpfeil		Konz	w6 +2	w4 +1
B	Rune - Kleine Heilung		Erf	w6 +1	w4 +1

Eigenschaften

=Rune - Licht=

1xSteigerbar: +5 Felder Licht

Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Verzauberten schwebt, mit ihm wandert und in 5 Feldern Wirkungsweite die Umgebung erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine freie Aktion aufgehoben werden.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf I
1. Kreis
(Reichweite 10)

Stabkampf I
1. Kreis
(Reichweite 10)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Novizenrobe (Feuer)
Rune - Licht
1 Ration
Beschlagener Kampfstab

Variante A
Laterne
Rune - Feuerpfeil

Variante B
Laterne
Rune - Kleine Heilung

NSC-Nr.

33

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

135

ELE

RK

MA

16

14

20

AKTUELLE TP

Max. TP: 70

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

Fähigkeiten

W 4 B 0

Durchhalten

W 8 B 2

Geschick: 15

Objekte Bewegen

W 4 B 1

W 4 B 1

Springen & Blettern

W 4 B 0

Ausdauer: 25

Heimlichkeit

W 4 B 1

W 6 B 2

Einschüchtern

W 6 B 1

Konzentration: 35

Durchschauen

W 6 B 2

W 8 B 3

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

Intuition: 20

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

W 6 B 1

Magieespür

W 8 B 2

Erfahrung: 30

W 8 B 2

Niederer Feuermagier

Fraktion Feuermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Magierstab I	Magischer Stab	St	w4 +0	w4
	Rune - Feuerball	2xSteigerbar: +w4 Schaden	Konz	w8 +3	w6
A	Rune - Innos Segen	Fläche: Umkreis 3	Erf	w8 +2	n
B	Rune - Mittlere Heilung	2xSteigerbar: +w6			w8 +2

Eigenschaften

=Rune - Licht=

1xSteigerbar: +5 Felder Licht

Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Verzauberten schwebt, mit ihm wandert und in 5 Feldern Wirkungsweite die Umgebung erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine freie Aktion aufgehoben werden.

=Rune - Innos Segen=

Alle Verbündeten im Umkreis erhalten +1w4 auf den ersten Würfelwurf ihres Zuges.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf II
2. Kreis
(Reichweite r2)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Feuerrobe
Rune - Licht
2x Kleiner Manatrank (2w4)
Magierstab I

Rune - Feuerball

Variante A
Rune - Innos SegenVariante B
Rune - Mittlere Heilung

AKTUELLE TP

Max. TP: 70

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

W 4 B 0

Geschick: 15

W 4 B 1

Ausdauer: 25

W 6 B 2

Konzentration: 35

W 8 B 3

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 30

W 8 B 2

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8 B 2
Objekte Bewegen	W 4 B 1
Springen & Blettern	W 4 B 0
Heimlichkeit	W 4 B 1
Einschüchtern	W 6 B 1
Durchschauen	W 6 B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 2
Magieespür	W 8 B 2

Feuermagier

Fraktion Feuermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Magierstab II	Magischer Stab	St	w4 +0	w6
	Rune - Feuerball	2xSteigerbar: +w4 Schaden	Konz	w8 +3	w6
	Rune - Kleiner Feuersturm	Fläche: Kreis 1	Konz	w8 +3	w2
A	Rune - Aura der Heilung	Fläche: Umkreis 3, Dauer 3	Erf	w8 +2	w4
B	Rune - Mittlere Heilung	2xSteigerbar: +w6	Erf	w8 +2	w8 +2

Eigenschaften

=Rune - Kleiner Feuersturm=
Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält zusätzlich +w8 Schaden.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf II 3. Kreis (Reichweite 14) Schild des Geistes I	Stabkampf II 3. Kreis (Reichweite 14) Schild des Geistes I
---	---

Inventar

Feuerrobe
Magierstab II
Rune - Feuerball
Rune - Kleiner Feuersturm

Variante A
2x Mittlerer Manatrank (3w4)
Rune - Aura der Heilung

Variante B
Großer Manatrank (3w6)
Rune - Mittlere Heilung

NSC-Nr.

35

Bewegung

5

Initiative

6

Art.gesamt

180

ELE

18

RK

16

MA

23

AKTUELLE TP

Max. TP: 90

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 20

W 6 B 1

Geschick: 20

W 6 B 1

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Konzentration: 45

W 10 B 4

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 40

W 10 B 3

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8 B 3
Objekte Bewegen	W 6 B 2
Springen & Blettern	W 6 B 1
Heimlichkeit	W 6 B 1
Einschüchtern	W 8 B 2
Durchschauen	W 8 B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 3
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
Magieespür	W 10 B 3

Hoher Feuermagier

Fraktion Feuermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Magierstab III	Magischer Stab	St	w6 +1	w8
	Rune - Großer Feuerball	3xSteigerbar: +w6 Schaden	Konz	w10 +4	w10 +1
	Rune - Innos Atem	1xSteigerbar: +w6, Fläche: Kegel 3	Konz	w10 +4	2w4
	Rune - Große Heilung	2xSteigerbar: +w8	Erf	w10 +3	w12 +3
	Rune - Innos Segen	Fläche: Umkreis 3			n

Eigenschaften

=Rune - Innos Segen=

Alle Verbündeten im Umkreis erhalten +1w4 auf den ersten Würfelwurf ihres Zuges.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf III
5. Kreis
(Reichweite 18)
Schild des Geistes II

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Hohe Feuerrobe	Rune - Große Heilung
Magierstab III	Rune - Innos Segen
Rune - Großer Feuerball	
Rune - Innos Atem	

Variante A	Variante B
2x Großer Manatrank (3w6)	Starker Manatrank (4w6)

NSC-Nr.

36

Bewegung

5

Initiative

9

Art.gesamt

235

ELE

RK

MA

21

17

27

AKTUELLE TP

Max. TP: 110

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 30

W 8 B 2

Geschick: 25

W 6 B 2

Ausdauer: 35

W 8 B 3

Konzentration: 60

W 6+6 B 5

Intuition: 30

W 8 B 2

Erfahrung: 55

W 12 B 5

Fähigkeiten

Durchhalten	W 10 B 4
Objekte Bewegen	W 8 B 2
Springen & Blettern	W 6 B 2
Heimlichkeit	W 6 B 2
Einschüchtern	W 10 B 4
Durchschauen	W 10 B 3
Wahrnehmen (aktiv)	W 10 B 4
Aufmerksamkeit (passiv)	W 10 B 3
Magieespür	W 12 B 5

Erzmagier des Feuers

Fraktion Feuermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Stab des heiligen Feuers III	Magischer Stab, +rw6 für alle Feuerzauber	St	w8 +2	w4
	Rune - Großer Feuerball	3xSteigerbar: +w6 Schaden	Konz	w6+w6 +5	w10 +1
	Rune - Großer Feuersturm	Fläche: Kreis 2	Konz	w6+w6 +5	w10 +3
	Rune - Feuerregen	Fläche: Umkreis 5, Dauer 3	Erf	w12 +5	3w6
	Rune - Aura der Heilung	Fläche: Umkreis 3, Dauer 3	Erf	w12 +5	w4

Eigenschaften

=Rune - Feuerregen=

Betrifft keine Verbündeten. Der Feuerregen folgt dem Zaubernen, wenn er sich bewegt.

=Rune - Großer Feuersturm=

Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält zusätzlich +rw12 auf den Schadenswurf.

Variante A Talente Variante B

 Stabkampf III
 6.Kreis
 (Reichweite 20)
 Schild des Geistes III

 Stabkampf III
 6.Kreis
 (Reichweite 20)
 Schild des Geistes III

Inventar

Feuerrobe des Erzmagiers	Rune - Feuerregen
Stab des heiligen Feuers III	Rune - Aura der Heilung
Rune - Großer Feuerball	
Rune - Großer Feuersturm	

 Variante A
 2x Starker Manatrank (4w6)

 Variante B
 Mächtiger Manatrank (5w6)

NSC-Nr.

37

Bewegung

5

Initiative

3

Art.gesamt

140

ELE

RK

MA

17

15

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 105

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 35

Fähigkeiten

W 8 B 3

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 8 B 2

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 2

Ausdauer: 30

Heimlichkeit

W 6 B 1

W 8 B 2

Konzentration: 20

Einschüchtern

W 6 B 2

W 6 B 1

Durchschauen

W 4 B 1

Intuition: 20

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 1

Erfahrung: 10

Magieespür

W 4 B 1

W 4 B 0

Streiter des Rings

Fraktion Wassermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Rabenschnabel (Axt/Hammer)	Einhand, Garstig	St	w8 +3	w8 +1
	Ritterschild	Schild			w10
A	Spruchrolle - Eispeil	Verlangsamen: 2, Aufladungen 1/4	Konz	w6 +1	w6
B	Wolfsreißer (Bogen)	Bogen(12/30), Garstig	Ge	w6 +2	w6

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Intervention
SchutzwallFokus
Schutzwall

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Leichte Rüstung des Rings
Rabenschnabel (Axt/Hammer)
RitterschildVariante A
Spruchrolle - EispeilVariante B
Wolfsreißer (Bogen)

NSC-Nr.

38

Bewegung

5

Initiative

6

Art.gesamt

180

ELE

RK

MA

21

20

17

AKTUELLE TP

Max. TP: 125

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 35

W 8 B 3

Geschick: 45

W 10 B 4

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Konzentration: 25

W 6 B 2

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 10

W 4 B 0

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8 B 2
Objekte Bewegen	W 8 B 3
Springen &klettern	W 10 B 3
Heimlichkeit	W 8 B 3
Einschüchtern	W 8 B 2
Durchschauen	W 4 B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
Aufmerksamkeit (passiv)	W 4 B 1
Magiegespür	W 4 B 1

Erfahrener Streiter des Rings

Fraktion Wassermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Säbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w10 +4	w10
	Spitzbuckler	Schild			w8
A	Der Nimroder (Bogen)	Bogen(25/90)	Ge	w10 +4	w10 +2
B	Spruchrolle - Eisblock	Aussetzen: 1, Steigerbar: Aussetzen+1, Auflandungen _1	Konz	w6 +2	w4
B	Spruchrolle - Eisblock	Aussetzen: 1, Steigerbar: Aussetzen+1, Auflandungen _1	Konz	w6 +2	w4

Eigenschaften

=Rune - Eisblock=

Eingefrorene Figuren können nicht angegriffen werden. Sie können in ihrem Zug mit einem Durchhalten-Wurf gegen deine mentale Abwehr versuchen, sich aus dem Eis zu befreien und für diesen Zug 1 Aktion zu erhalten.

Variante A Talente Variante B

Stich Intervention
Festnageln

Stich Intervention

Inventar

Mittlere Rüstung des Rings
Säbel
Spitzbuckler

Variante A
Pfeile: 10 Stück
Der Nimroder (Bogen)

Variante B
Spruchrolle - Eisblock
Spruchrolle - Eisblock

AKTUELLE TP

Max. TP: 140

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 50

W 12 B 4

Geschick: 30

W 8 B 2

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Konzentration: 25

W 6 B 2

Intuition: 40

W 10 B 3

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8	B 2
objekte Bewegen	W 10	B 4
Springen & Blettern	W 10	B 3
Heimlichkeit	W 8	B 3
Einschüchtern	W 8	B 3
Durchschauen	W 8	B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 8	B 2
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8	B 2
Magiegespür	W 6	B 1

Streiter des Rings - Elite

Fraktion Wassermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Sturmknecht (Axt)	Zweihand, Wucht, Stoßen 1	St	w12 +4	w12 +2
A	Bluterner (Armbrust)	Armbrust(15/50), Garstig	Intu	w10 +3	2w10 +2
B	Spruchrolle - Welle der Heilung	Kette: 3, Auflandungen ___/1	Erf	w6 +1	3w6
B	Spruchrolle - Eislanze	Stoßen 1, Auflandungen ___/2	Konz	w6 +2	w8
B	Spruchrolle - Eislanze	Stoßen 1, Auflandungen ___/2	Konz	w6 +2	w8

Eigenschaften

=Spruchrolle - Eislanze=

Stößt du eine Ziel mit diesem Zauber von dir fort, werden andere Figuren, über die das gestoßene Ziel reist, auch mitgestoßen und landen auf Feldern hinter oder neben dem Ziel.

Variante A Talente Variante B

Schildbrecher
Rückenschuss
Schwachstelle II

Schildbrecher

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Schwere Rüstung des Rings
Sturmknicht (Axt)

Variante A
Bolzen: 10 Stück
Bluterner (Armbrust)

Variante B
Spruchrolle - Welle der Heilung
Spruchrolle - Eislanze
Spruchrolle - Eislanze

NSC-Nr.

40

Bewegung

5

Initiative

3

Art.gesamt

100

ELE

14

RK

13

MA

17

AKTUELLE TP

Max. TP: 50

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

Fähigkeiten

W 4 B 0

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 15

W 4 B 1

Objekte Bewegen

W 4 B 0

Ausdauer: 15

W 4 B 1

Springen & Blettern

W 4 B 0

Konzentration: 25

W 6 B 2

Heimlichkeit

W 4 B 1

Intuition: 15

W 4 B 1

Einschüchtern

W 4 B 1

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Durchschauen

W 4 B 1

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 1

Magieespür

W 6 B 1

Novize des Wassers

Fraktion Wassermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Beschlagener Kampfstab	Stab, Agil	Ge	w4 +1	w4
A	Rune - Eissplitter	Verlangsamung: 1	Konz	w6 +2	w2
B	Rune - Kleine Heilung		Erf	w6 +1	w4 +1

Eigenschaften

=Rune - Licht=

1xSteigerbar: +5 Felder Licht

Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Verzauberten schwebt, mit ihm wandert und in 5 Feldern Wirkungsweite die Umgebung erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine freie Aktion aufgehoben werden.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf I
1. Kreis
(Reichweite 10)

Stabkampf I
1. Kreis
(Reichweite 10)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Novizenrobe (Wasser)
Rune - Licht
1 Ration
Beschlagener Kampfstab

Variante A
Laterne
Rune - Eissplitter

Variante B
Laterne
Rune - Kleine Heilung

AKTUELLE TP

Max. TP: 70

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

Fähigkeiten

W 4 B 0

Durchhalten

W 8 B 2

Geschick: 15

Objekte Bewegen

W 4 B 1

W 4 B 1

Springen & Blettern

W 4 B 0

Ausdauer: 25

Heimlichkeit

W 4 B 1

W 6 B 2

Konzentration: 35

Einschüchtern

W 6 B 1

W 8 B 3

Durchschauen

W 6 B 2

Intuition: 20

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

Erfahrung: 30

Magiegespür

W 8 B 2

W 8 B 2

Niederer Wassermagier

Fraktion Wassermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Magierstab I	Magischer Stab	St	w4 +0	w4
A	Rune - Eispeil	Verlangsamen: 2	Konz	w8 +3	w6
B	Rune - Geysir	Fläche: Strahl 4, Stoßen 1	Konz	w8 +3	2w2 +1
	Rune - Mittlere Heilung	2xSteigerbar: +w6	Erf	w8 +2	w8 +2

Eigenschaften

=Rune - Licht=

1xSteigerbar: +5 Felder Licht

Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Verzauberten schwebt, mit ihm wandert und in 5 Feldern Wirkungsweite die Umgebung erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine freie Aktion aufgehoben werden.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf II
2. Kreis
(Reichweite r2)

Stabkampf II
2. Kreis
(Reichweite r2)

Inventar

Wasserrobe
Rune - Licht
2x Kleiner Manatrank (2w4) Rune - Mittlere Heilung
Magierstab I

Variante A
Rune - Eispeil

Variante B
Rune - Geysir

NSC-Nr.

42

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

135

ELE

RK

MA

16

14

20

AKTUELLE TP

Max. TP: 70

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

W 4 B 0

Geschick: 15

W 4 B 1

Ausdauer: 25

W 6 B 2

Konzentration: 35

W 8 B 3

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 30

W 8 B 2

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8 B 2
Objekte Bewegen	W 4 B 1
Springen & Blettern	W 4 B 0
Heimlichkeit	W 4 B 1
Einschüchtern	W 6 B 1
Durchschauen	W 6 B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 2
Magieespür	W 8 B 2

Wassermagier

Fraktion Wassermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Magierstab II	Magischer Stab	St	w4 +0	w6
	Rune - Eislanze	Stoßen 1	Konz	w8 +3	w8
	Rune - Geysir	Fläche: Strahl 4, Stoßen 1	Konz	w8 +3	2w2 +1
A	Rune - Bodenfrost	Fläche: Pfad 8, Dauer 10			n
B	Rune - Mittlere Heilung	2xSteigerbar: +w6	Erf	w8 +2	w8 +2

Eigenschaften

=Rune - Eislanze=

Stößt du eine Ziel mit diesem Zauber von dir fort, werden andere Figuren, über die das gestoßene Ziel reist, auch mitgestoßen und landen auf Feldern hinter oder neben dem Ziel.

=Rune - Bodenfrost=

Du lässt den Boden auf einer bestimmten Bahn gefrieren. Diese Felder gelten für alle Figuren außer dich als schwieriges Terrain. Außerdem bringen forcierte Bewegungen über diese Felder Figuren zu Fall.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf II
3. Kreis
(Reichweite 14)
Schild des Geistes I

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Wasserrobe
Magierstab II
Rune - Eislanze
Rune - Geysir

Variante A
2x Mittlerer Manatrank (3w4)
Rune - Bodenfrost

Variante B
Großer Manatrank (3w6)
Rune - Mittlere Heilung

NSC-Nr.

43

Bewegung

5

Initiative

6

Art.gesamt

180

ELE

18

RK

16

MA

23

AKTUELLE TP

Max. TP: 90

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 20

W 6 B 1

Geschick: 20

W 6 B 1

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Konzentration: 45

W 10 B 4

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 40

W 10 B 3

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8	B 3
objekte Bewegen	W 6	B 2
Springen & Blettern	W 6	B 1
Heimlichkeit	W 6	B 1
Einschüchtern	W 8	B 2
Durchschauen	W 8	B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 8	B 3
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8	B 2
Magieespür	W 10	B 3

Hoher Wassermagier

Fraktion Wassermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Magierstab III	Magischer Stab	St	w6 +1	w8
	Rune - Große Eislanze	Stoßen 3	Konz	w10 +4	w10
	Rune - Hagelsturm	Fläche: Kreis 4, Verlangsamten 2, Dauer 4	Konz	w10 +4	2w4
	Rune - Welle der Heilung	Kette 3	Erf	w10 +3	3w6
	Rune - Bodenfrost	Fläche: Pfad 8, Dauer 10			n

Eigenschaften

=Rune - Große Eislanze=

Stößt du eine Ziel mit diesem Zauber von dir fort, werden andere Figuren, über die das gestoßene Ziel reist, auch mitgestoßen und landen auf Feldern hinter oder neben dem Ziel.

=Rune - Bodenfrost=

Du lässt den Boden auf einer bestimmten Bahn gefrieren. Diese Felder gelten für alle Figuren außer dich als schwieriges Terrain. Außerdem bringen forcierte Bewegungen über diese Felder Figuren zu Fall.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf III

5. Kreis

(Reichweite 18)

Schild des Geistes II

Stabkampf III

5. Kreis

(Reichweite 18)

Schild des Geistes II

Inventar

Hohe Wasserrobe

Magierstab III

Rune - Große Eislanze

Rune - Hagelsturm

Rune - Welle der Heilung

Rune - Bodenfrost

Variante A

2x Großer Manatrank (3w6)

Variante B

Starker Manatrank (4w6)

Stärke: 30

Fähigkeiten

W 8 B 2

Durchhalten

W 10 B 4

Geschicht: 25

Objekte Bewegen

W 8 B 2

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 6 B 2

Ausdauer: 35

Heimlichkeit

W 6 B 2

W 8 B 3

Einschüchtern

W 10 B 4

W 6+6 B 5

Durchschauen

W 10 B 3

Intuition: 30

Wahrnehmen (aktiv)

W 10 B 4

W 8 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 10 B 3

Erfahrung: 50

Magiegespür

W 12 B 5

W 12 B 4

Erzmagiers des Wassers

Fraktion Wassermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Stab des Wassers III	Magischer Stab, +rw6 für alle Wasser-/Eiszauber	St	w8 +2	w4
	Rune - Große Eislanze	Stoßen 3	Konz	w6+w6 +5	w10
	Rune - Eiswelle	Fläche: Umkreis 5, Aussetzen: 1	Konz	w6+w6 +5	w6
	Rune - Eismauer	Fläche: Pfad 5, Aussetzen: 2, Dauer: 10	Konz	w6+w6 +5	w12
	Rune - Welle der Heilung	Kette: 3	Erf	w12 +4	3w6

Eigenschaften

=Rune - Große Eislanze=

Stößt du eine Ziel mit diesem Zauber von dir fort, werden andere Figuren, über die das gestoßene Ziel reist, auch mitgestoßen und landen auf Feldern hinter oder neben dem Ziel.

=Rune - Eiswelle=

Dieser Zauber betrifft keine Verbündeten. Die eingefrorenen Figuren können nicht angegriffen werden. Sie können jeden Zug mit einem Durchhaltenwurf gegen deine mentale Abwehr versuchen sich aus dem Eis zu befreien, um für diesen Zug 1 Aktion zu erhalten.

=Rune - Eismauer=

Beschwört eine massive, 3 Meter hohe Mauer aus Eis, die auf einen Treffer die auf ihr befindlichen Figuren einfriert. Trifft

der Zauber nicht, werden die Figuren beiseitegeschoben. Die eingefrorenen Figuren können nicht angegriffen werden. Sie können jeden Zug mit einem Durchhalten-Wurf gegen deine mentale Abwehr versuchen, um sich aus dem Eis zu befreien und für diesen Zug 1 Aktion zu erhalten. Befreien sie sich, oder haben sie 2 volle Runden ausgesetzt, zerfällt die Mauer an ihrer Stelle. Die Mauer zu erklettern hat einen SchwG von 25. Sie richtet keinen fortlaufenden Schaden an und zerfällt nach 10 Runden.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf III
6.Kreis
(Reichweite 20)
Schild des Geistes III

--	--	--	--	--	--

Inventar

Wasserrobe des Erzmagiers	Rune - Eismauer
Stab des Wassers III	Rune - Welle der Heilung
Rune - Große Eislanze	
Rune - Eiswelle	

Variante A 2x Starker Manatrank (4w6)	Variante B Mächtiger Manatrank (5w6)
--	---

NSC-Nr.

45

Bewegung

5

Initiative

6

Art.gesamt

140

ELE

17

RK

18

MA

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 90

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 30

W 8 B 2

Geschick: 35

W 8 B 3

Ausdauer: 25

W 6 B 2

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 15

W 4 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 4 B 1
Objekte Bewegen	W 6 B 2
Springen & Blettern	W 8 B 2
Heimlichkeit	W 8 B 2
Einschüchtern	W 6 B 1
Durchschauen	W 6 B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 4 B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 1
Magieespür	W 4 B 0

Nordmarspäher

Fraktion Nordmar



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Langmesser	Einhand, Agil	Ge	w8 +3	w8
A	Orkreißer (Bogen)	Bogen(12/30), Garstig	Ge	w8 +3	w10
B	Beil	Einhand	St	w8 +2	w4 +2
B	Beil	Einhand	St	w8 +2	w4 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Fokus
Hinterhältige Angriffe
Überlegener Winkel

Doppelschlag
Hinterhältige Angriffe
Beidhändige Verteidigung II

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Einfache Klippenläuferkluft
Pfeile: 10 Stück
2 Rationen
Decke

Variante A
Kletterstiegen (5 Stück)
Langmesser
Orkreißer (Bogen)

Variante B
Seil 10 m
Beil
Beil

NSC-Nr.

46

Bewegung

5

Initiative

9

Att.gesamt

180

ELE

20

RK

21

MA

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 105

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 25

W 6 B 2

Geschick: 50

W 12 B 4

Ausdauer: 35

W 8 B 3

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 35

W 8 B 3

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6	B 1
Objekte Bewegen	W 8	B 2
Springen & Blettern	W 8	B 3
Heimlichkeit	W 10	B 3
Einschüchtern	W 4	B 1
Durchschauen	W 8	B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 6	B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8	B 2
Magieespür	W 4	B 1

Erfahrener Nordmarspäher

Fraktion

Nordmar



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Nordmarbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w12 +4	w12
A	Nordmarbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w12 +4	w12
B	Ritterschild	Schild			w10
	Sturmbogen	Bogen(20/80)	Ge	w12 +4	w12 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Hinterhältige Angriffe	Hinterhältige Angriffe
Doppelschlag	Fokus
Beidhändige Verteidigung III	Überlegener Winkel

--	--	--	--	--	--

Inventar

Klippenläuferkluft	Nordmarbel
Pfeile: 10 Stück	
Trinkschlauch (2/3)	
Decke	Sturmbogen

Variante A	Variante B
Kletterstiegen (5 Stück)	Seil 10 m
Nordmarbel	Ritterschild

NSC-Nr.

47

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

140

ELE

18

RK

17

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 105

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 35

W 8 B 3

Geschick: 25

W 6 B 2

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6 B 1
Objekte Bewegen	W 8 B 2
Springen & Blettern	W 8 B 2
Heimlichkeit	W 6 B 1
Einschüchtern	W 6 B 1
Durchschauen	W 6 B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 4 B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 1
Magieespür	W 4 B 1

Nordmarkrieger

Fraktion Nordmar



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Orkhammer	Einhand, Stoßen I	St	w8 +3	w8
A	Orkhammer	Einhand, Stoßen I	St	w8 +3	w8
B	Großer Axthammer	Zweihand, Garstig, Weiter Hieb II	St	w8 +3	w10 +1
	Nordmararmbrust	Armbrust(20/80)	Intu	w6 +1	2w10 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Doppelschlag
Schwachstelle ISchwerer Schlag
Schwachstelle I

Inventar

Leichte Nordmarrüstung
Bolzen: 10 Stück
Decke

Nordmararmbrust

Variante A
Seil am
Orkhammer
OrkhammerVariante B
Kleiner Heiltrank (3W4)
Großer Axthammer

NSC-Nr.

48

Bewegung

4

Initiative

5

Art.gesamt

170

ELE

19

RK

18

MA

17

AKTUELLE TP

Max. TP: 130

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

Fähigkeiten

W 10 B 3

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 30

W 8 B 2

Objekte Bewegen

W 10 B 3

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Springen & Blettern

W 8 B 3

Konzentration: 10

W 10 B 3

Einschüchtern

W 8 B 2

Intuition: 30

W 4 B 0

Durchschauen

W 6 B 2

Erfahrung: 20

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

W 8 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

W 6 B 1

Magieespür

W 6 B 2

W 4 B 1

Erfahrener Nordmarkkrieger

Fraktion

Nordmar



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Berserkerfaust (Axt)	Zweihand, Weiter Hieb I	St	w10 +3	w10 +2
A	Nordmararmbrust	Armbrust(20/80)	Intu	w8 +2	2w10 +1
B	Erz-Drachenschneide (Schwert)	Zweihand, Erzwaffe	St	w10 +3	w12 +4

Eigenschaften

Variante A

Talente

Variante B

Schwerer Schlag
Schwachstelle ISchwerer Schlag
Wirbelwind

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Mittlere Nordmarrüstung
Decke

Variante A

Bolzen: 10 Stück
3 Rationen
Berserkerfaust (Axt)
Nordmararmbrust

Variante B

Mittlerer Heiltrank (4w4)
Erz-Drachenschneide
(Schwert)

W 6+6 B 5

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 30

Objekte Bewegen

W 10 B 4

W 8 B 2

Springen & Blettern

W 10 B 4

Ausdauer: 35

Heimlichkeit

W 8 B 2

W 8 B 3

Einschüchtern

W 8 B 3

Konzentration: 10

Durchschauen

W 8 B 3

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 2

Intuition: 35

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 2

W 8 B 3

Magieespür

W 6 B 1

Erfahrung: 25

W 8 B 2

W 8 B 2

W 8 B 3

W 4 B 1

W 6 B 2

Ahnenwächter

Fraktion

Nordmar



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Nordmarschwert	Einhand, Agil, Erzwaffe	St	w6+w6 +5	w10+w2 +1
A	Ritterschild	Schild			w10
B	Roter Wind	Zweihand, Weiter Hieb II	St	w6+w6 +5	w12+w2 +2
	Nordmararmbrust	Armbrust(20/80)	Intu	w8 +3	2w10 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Beißender Spott
Schutzwall IIKnaufschlag
Ausholen II
Ansturm

--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Nordmarrüstung
Bolzen: 10 Stück
Decke

Nordmararmbrust

Variante A
3x Schnaps: Nordmarer
Nebelgeist (Wert 150)
Nordmarschwert
RitterschildVariante B
Schnaps: Nordmarer
Nebelgeist (Wert 150)
Starker Heiltrank (5w0)
Roter Wind

NSC-Nr.

50

Bewegung

5

Initiative

3

Art.gesamt

90

ELE

15

RK

15

MA

13

AKTUELLE TP

Max. TP: 50

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

Fähigkeiten

W 4 B 0

Durchhalten

W 4 B 0

Geschick: 30

W 8 B 2

Objekte Bewegen

W 4 B 0

Ausdauer: 15

W 4 B 1

Springen & Blettern

W 6 B 1

Konzentration: 10

W 4 B 0

Einschüchtern

W 6 B 1

Intuition: 15

W 4 B 1

Durchschauen

W 4 B 0

Erfahrung: 10

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

Magieespür

W 4 B 0

W 4 B 0

Wüstenwanderer

Fraktion Assassinen



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Säbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w8 +2	w10
	Eschenbogen	Bogen(12/30)	Ge	w8 +2	w8 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Hinterhältige Angriffe
III

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Wüstengewand
Pfeile: 10 Stück
Zelt für 2 Personen
Wasserschlauch (3/3)Säbel
EschenbogenVariante A
Laterne
DeckeVariante B
Feuerstein & Eisen
2 Fackeln

NSC-Nr.

51

Bewegung

5

Initiative

6

Att.gesamt

120

ELE

18

RK

18

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 60

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

W 4 B 0

Geschick: 45

W 10 B 4

Ausdauer: 20

W 6 B 1

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 15

W 4 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten W 4 B 1

Objekte Bewegen W 4 B 1

Springen & Blettern W 6 B 2

Heimlichkeit W 8 B 2

Einschüchtern W 4 B 0

Durchschauen W 4 B 1

Wahrnehmen (aktiv) W 4 B 1

Aufmerksamkeit (passiv) W 4 B 1

Magiegespür W 4 B 0

Assassine

Fraktion Assassinen



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Rubinklinge (Schwert)	Einhand, Agil	Ge	w10 +4	w12 +1
A	Langmesser	Einhand, Agil	Ge	w10 +4	w8
B	Buckler	Schild			w6
	Orkreißer (Bogen)	Bogen(12/30), Garstig	Ge	w10 +4	w10

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Doppelschlag
Hinterhältige Angriffe
III

Schildschlag
Hinterhältige Angriffe
III

--	--	--	--	--	--

Inventar

Assassinenkluft
Pfeile: 10 Stück
Wasserschlauch (1/3)
Rubinklinge (Schwert)

Variante A
3 Dietriche
Langmesser

Variante B
1 Dietrich
1 Ration
Buckler

NSC-Nr.

52

Bewegung

5

Initiative

8

Att.gesamt

145

ELE

RK

MA

21

21

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 75

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 4 B 1

Geschick: 55

Objekte Bewegen

W 6 B 1

W 12 B 5

Springen & Blettern

W 8 B 3

Ausdauer: 25

Heimlichkeit

W 10 B 3

W 6 B 2

Einschüchtern

W 4 B 0

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 1

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

W 6 B 2

Erfahrung: 15

Magieespür

W 4 B 0

W 4 B 1

Erfahrener Assassine

Fraktion: Assassinen



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Rubinklinge (Schwert)	Einhand, Agil	Ge	w12 +5	w12 +1
A	Säbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w12 +5	w10
B	Spitzbuckler	Schild			w8
	Leiser Tod (Bogen)	Bogen(20/80)	Ge	w12 +5	w10+w2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Doppelschlag
Hinterhältige Angriffe
IIISchildschlag
Hinterhältige Angriffe
III

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Assassinenrüstung
Pfeile: 10 Stück
Wasserschlauch (3/5)
Rubinklinge (Schwert)

Leiser Tod (Bogen)

Variante A
3 Dietriche
SäbelVariante B
Laterne
Spitzbuckler

NSC-Nr.

53

Bewegung

5

Initiative

9

Art.gesamt

170

ELE

23

RK

23

MA

16

AKTUELLE TP

Max. TP: 85

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

W 4 B 1

Geschick: 65

W 6+6 B 6

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 30

W 8 B 2

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6	B 1
Objekte Bewegen	W 6	B 1
Springen & Blettern	W 10	B 3
Heimlichkeit	W 10	B 4
Einschüchtern	W 4	B 0
Durchschauen	W 6	B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 6	B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6	B 2
Magieespür	W 4	B 1

Elite Assassine

Fraktion: Assassinen



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Mondsichel (Schwert)	Einhand, Agil	Ge	w6+w6 +6	w10+w4
	Mondsichel (Schwert)	Einhand, Agil	Ge	w6+w6 +6	w10+w4

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Doppelschlag
Beidhändige
Verteidigung III
Säbeltänzer
Hinterhält. Angriffe III

--	--	--	--	--	--

Inventar

Schwere Assassinenrüstung
Wasserschlauch (1/3)
2 Dietriche
Seil 5m

Mondsichel (Schwert)
Mondsichel (Schwert)

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

54

Bewegung

6

Initiative

7

Att.gesamt

140

ELE

18

RK

18

MA

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 85

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

W 4 B 1

Geschick: 45

W 10 B 4

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 15

W 4 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6	B 1
Objekte Bewegen	W 6	B 1
Springen & Blettern	W 8	B 2
Heimlichkeit	W 8	B 3
Einschüchtern	W 4	B 0
Durchschauen	W 6	B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 4	B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6	B 1
Magieespür	W 4	B 0

Waldläufer

Fraktion Waldläufer



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Säbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w10 +4	w10
B	Machete	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w10 +4	w6
B	Buckler	Schild			w6
	Waldläuferbogen	Bogen(20/80)	Ge	w10 +4	w10 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Fokus
AdleraugeFokus
Adlerauge

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Kleidung des Wiesengängers

Pfeile: 10 Stück

Kapuzenumhang

Waldläuferbogen

Variante A

Jagdmesser
Säbel

Variante B

Schnitzmesser
Machete
Buckler

NSC-Nr.

55

Bewegung

6

Initiative

9

Att.gesamt

170

ELE

RK

MA

21

21

16

AKTUELLE TP

Max. TP: 85

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 70

Objekte Bewegen

W 6 B 1

W 6+8 B 6

Springen & Blettern

W 10 B 3

Ausdauer: 30

Heimlichkeit

W 12 B 4

W 8 B 2

Einschüchtern

W 4 B 0

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 1

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

Intuition: 30

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

W 8 B 2

Erfahrung: 15

Magieespür

W 4 B 0

W 4 B 1

Erfahrener Waldläufer

Fraktion Waldläufer



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Nordmarbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w6+w8 +6	w12
B	Langmesser	Einhand, Agil	Ge	w6+w8 +6	w8
B	Buckler	Schild			w6
	Dämonenschnelle (Bogen)	Bogen(20/80)	Ge	w6+w8 +6	w12+w2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Fokus
Adlerauge
Scharfschütze

Fokus
Adlerauge
Scharfschütze

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventar

Kleidung des Waldstreichers

Pfeile: 10 Stück

Kapuzenumhang

Dämonenschnelle (Bogen)

Variante A
Decke
Nordmarbel

Variante B
Feuerstein & Eisen
2 Fackeln
Langmesser
Buckler

NSC-Nr.

56

Bewegung

6

Initiative

11

Art.gesamt

210

ELE

24

RK

24

MA

19

AKTUELLE TP

Max. TP: 110

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 20

W 6 B 1

Geschick: 75

W 6+8 B 7

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Konzentration: 15

W 4 B 1

Intuition: 40

W 10 B 3

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 6 B 2
Objekte Bewegen	W 8 B 2
Springen & Blettern	W 10 B 4
Heimlichkeit	W 12 B 5
Einschüchtern	W 4 B 1
Durchschauen	W 8 B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
Magiegespür	W 4 B 1

Wächter des Waldes

Fraktion: Waldläufer



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Mondsichel (Schwert)	Einhand, Agil	Ge	w6+w8 +7	w10+w4
B	Nordmarbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w6+w8 +7	w12
B	Spitzbuckler	Schild			w8
	Drachensehne (Bogen)	Bogen(20/80), Garstig	Ge	w6+w8 +7	w12+w4

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Fokus	Fokus
Adlerauge	Adlerauge
Scharfschütze	Scharfschütze
Überlegener Winkel	Überlegener Winkel
Mehrfachschuss	Mehrfachschuss
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Inventar

Kleidung des Wegfinders	
Pfeile: 10 Stück	
Kapuzenumhang	Drachensehne (Bogen)

Variante A	Variante B
Zelt für 2 Personen	Decke
Mondsichel (Schwert)	Nordmarbel
	Spitzbuckler

NSC-Nr.

57

Bewegung

5

Initiative

3

Art.gesamt

100

ELE

14

RK

13

MA

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 50

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

W 4 B 0

Geschick: 15

W 4 B 1

Ausdauer: 15

W 4 B 1

Konzentration: 20

W 6 B 1

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 4	B 1
Objekte Bewegen	W 4	B 0
Springen & Blättern	W 4	B 0
Heimlichkeit	W 4	B 1
Einschüchtern	W 4	B 1
Durchschauen	W 6	B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 6	B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6	B 1
Magieespür	W 6	B 1

Druidenanwärter

Fraktion

Druiden



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Verstärkter Kampfstab	Stab, Agil, Stoßen 1	Ge	w4 +1	w6
	Eichenspieß II	Fernkampf(10)	Ge	w4 +1	w6 +1
	Blättersturm I	Fläche: Kreis 2, Dauer 2, Hindern	Intu	w6 +1	

Eigenschaften

=Blättersturm=

Ein Sturm von Blättern umwirbelt einen bestimmten Bereich. Dieser Zauber hindert die betroffenen Ziele und betrifft keine Verbündeten.

Variante A Talente Variante B

Stabkampf I

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Druidenmantel
Kapuzenumhang
Verstärkter Kampfstab
Eichenspieß II

Blättersturm I

Variante A

Variante B

AKTUELLE TP

Max. TP: 60

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

W 4 B 0

Geschicht: 20

W 6 B 1

Ausdauer: 20

W 6 B 1

Konzentration: 25

W 6 B 2

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 30

W 8 B 2

Fähigkeiten

Durchhalten W 6 B 1

Objekte Bewegen W 4 B 1

Springen &klettern W 4 B 1

Heimlichkeit W 6 B 1

Einschüchtern W 4 B 1

Durchschauen W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv) W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv) W 6 B 2

Magiegespür W 6 B 2

Druide

Fraktion

Druiden



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Stab der Natur I	Magischer Stab, Manakosten f. Druidenzauber -1	St	w4 +0	w4
	Eichenspieß III	Fernkampf(10), Stoßen 1	Ge	w6 +1	w8 +1
	Dornenpfad III	Reichweite(10), Fläche: Pfad 5, Dauer 4, schwieriges Terrain	Intu	w6 +2	w4
	Seelenband-Gesundheit II	Heilung pro Runde, Reichweite(8)	Erf	w8 +2	w8 +2

Eigenschaften

=Dornenpfad=

Die betroffene Fläche gilt als schwieriges Terrain und forcierte Bewegungen über die betroffenen Felder bringen eine Figur zu Fall. Die Reichweite dieses Zaubers ist 10.

=Seelenband - Gesundheit=

Der Druide berührt eine Figur und spinnt ein magisches Band. Das Band hält für 5 Minuten, bis ein Kampf vorüber ist oder die gebundenen Figuren sich mehr als 8 Felder voneinander entfernen.

Solange das Seelenband besteht regeneriert zu Beginn des Zuges des Druiden der Druide selbst oder sein Ziel eine bestimmte Menge TP. Dieser Zauber ist nur während des Kampfes verwendbar.

Variante A Talente Variante B

Stabkampff III

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Druidenmantel
Kapuzenumhang
Stab der Natur I
Eichenspieß III

Dornenpfad III
Seelenband- Gesundheit II

Variante A

Variante B

AKTUELLE TP

Max. TP: 75

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Geschicht: 25

W 6 B 2

Ausdauer: 25

W 6 B 2

Konzentration: 30

W 8 B 2

Intuition: 35

W 8 B 3

Erfahrung: 40

W 10 B 3

W 6 B 2

Durchhalten

W 6 B 1

Objekte Bewegen

W 6 B 1

Springen & Blättern

W 8 B 2

Heimlichkeit

W 6 B 1

Einschüchtern

W 8 B 3

Durchschauen

W 8 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 3

W 8 B 3

W 8 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 3

Magiegespür

Hoher Druid

Fraktion

Druiden



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Stab der Natur II	Magischer Stab, Manakosten f. Druidenzauber -1	St	w4 +1	w6
	Eichenspieß IV	Fernkampf(12), Stoßen 2	Ge	w6 +2	w10 +1
	Wurzelbegleiter III	Blocks: 2			w8
	Blättersturm II	Fläche: Umkreis 3, Dauer 2, Hindern	Intu	w8 +3	
	Verwandlung: Snapper	3 Aktionen, provoziert Gelegenheitsangriffe			

Eigenschaften

=Blättersturm=

Ein Sturm von Blättern umwirbelt einen bestimmten Bereich. Dieser Zauber hindert die betroffenen Ziele und betrifft keine Verbündeten.

=Wurzelbegleiter=

Der Druid berührt eine Figur und eine schützende Wurzel wird an sie gebunden. Diese Figur hat nun die Reaktion Blocken für Angriffe auf RK/ELE/MA. Diese Reaktion hat man 1-3 mal, abhängig von der Stufe des Zaubers. In höheren Stufen werden mehrere Wurzelbegleiter beschworen, die zugleich Blocken können. Sie können an eine oder mehrere Figuren gebunden werden. Die beschützte Figur entscheidet, ob sie die Reaktion Blocken

verwendet. Der Wurzelbegleiter schützt für maximal 5 Minuten.

=Verwandlungsauber=

Nach einer Verwandlung hat der Druid alle Charakterwerte, Angriffe und Eigenschaften des Tieres und verliert seine eigenen. Andere Zauber zu wirken ist nicht möglich während man in Tierform ist. Eine Verwandlung hält maximal 5 Minuten. Der Druid kann sich jederzeit mit einer Standardaktion zurückverwandeln.

TP & Verwandlung:

Wenn ein Druid seine Gestalt ändert und volle TP hat, hat er auch volle TP in der neuen Gestalt.

Hat der Druid nicht volle TP, so zieht er die ihm fehlenden TP von seiner neuen Gestalt bis zu einem Minimum von 5 TP ab.

Fällt der Druid in Tierform auf o TP, verwandelt er sich mit o TP zurück.

Variante A

Talente

Variante B

Stabkampf III

--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Robe der Natur
Kapuzenumhang
Stab der Natur II
Eichenspieß IV

Wurzelbegleiter III
Blättersturm II
Verwandlung: Snapper

Variante A

Variante B

Druidenältester

Fraktion

Druiden



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Stab der Natur III	Magischer Stab, Manakosten f. Druidenzauber -1	St	w4 +1	w8
	Wurzelbegleiter VIII	Blocks: 3, 3 Begleiter, Anwendungen (—/2)			w12
	Seelenband - Gesundheit V	Heilung pro Runde, Reichweite(8)	Erf	w12 +4	2w12+8
	Baum des Lebens III	Aktionen: 3, Fläche: Kreis 2, Dauer 6			10TP, 6M
	Verwandlung: Bär	3 Aktionen, provoziert Gelegenheitsangriffe			

Eigenschaften

=Seelenband - Gesundheit=

Der Druiden berührt eine Figur und spinnt ein magisches Band. Das Band hält für 5 Minuten, bis ein Kampf vorüber ist oder die gebundenen Figuren sich mehr als 8 Felder voneinander entfernen.

Solange das Seelenband besteht regeneriert zu Beginn des Zuges des Druiden der Druiden selbst oder sein Ziel eine bestimmte Menge TP. Dieser Zauber ist nur während des Kampfes verwendbar.

=Baum des Lebens=

Nur einmal am Tag einsetzbar. Der Druiden berührt den Boden und ein Baum sprießt empor. Er wächst bis zu Beginn des nächsten Zuges des Druiden vollständig heran und entfaltet dann seine Wirkung. Er hat eine bestimmte Höhe, das Geäst wächst

in der Fläche eines Kreises um den Stamm und der Stamm belegt ein Feld. Beginnt eine Figur (auch Feinde, außer Untote) unterhalb des Geästs ihren Zug, regeneriert sie eine bestimmte Menge an TP und Mana.

=Wurzelbegleiter=

Der Druiden berührt eine Figur und eine schützende Wurzel wird an sie gebunden. Diese Figur hat nun die Reaktion Blocken für Angriffe auf RK/ELE/MA. Diese Reaktion hat man 1-3 mal. In höheren Stufen werden mehrere Wurzelbegleiter beschworen, die zugleich Blocken können. Sie können an eine oder mehrere Figuren gebunden werden. Die beschützte Figur entscheidet, ob sie die Reaktion Blocken verwendet. Der Wurzelbegleiter schützt für maximal 5 Minuten.

=Verwandlungszauber=

Siehe Hoher Druiden / Talenbäume

Variante A Talente Variante B

Stabkampf III

--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Hohe Robe der Natur
Kapuzenumhang
Stab der Natur III
Wurzelbegleiter VIII

Seelenband - Gesundheit V
Baum des Lebens III
Verwandlung: Bär

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

61

Bewegung

5

Initiative

1

Art.gesamt

70

ELE

RK

MA

12

11

11

AKTUELLE TP

Max. TP: 55

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 4 B 0

Geschick: 10

Objekte Bewegen

W 4 B 1

W 4 B 0

Springen & Blettern

W 4 B 0

Ausdauer: 15

Heimlichkeit

W 4 B 0

W 4 B 1

Konzentration: 5

Einschüchtern

W 4 B 0

W 2 B 0

Durchschauen

W 4 B 0

Intuition: 10

Wahrnehmen (aktiv)

W 2 B 0

W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

Erfahrung: 15

Magiegespür

W 4 B 0

W 4 B 1

Arbeiter

Fraktion

keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Grober Nagelknüppel	Zweihand, Wucht	St	w4 +1	w6 +1
B	Knüppel	Einhand, Einfach	St	w4 +1	w4
B	Kurzbogen	Bogen(8/15), Einfach	Ge	w4 +0	w4

Eigenschaften

Variante A

Talente

Variante B

Knaufschlag

Fokus
Stich

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Arbeiterkluft
1 Ration
8 MünzenVariante A
Grober NagelknüppelVariante B
Pfeile: 10 Stück
Knüppel
Kurzbogen

NSC-Nr.

62

Bewegung

5

Initiative

2

Art.gesamt

80

ELE

13

RK

12

MA

11

AKTUELLE TP

Max. TP: 55

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 4 B 0

Geschick: 15

Objekte Bewegen

W 4 B 1

Ausdauer: 15

Springen & Blettern

W 4 B 1

W 4 B 1

Heimlichkeit

W 4 B 0

Konzentration: 10

Einschüchtern

W 4 B 0

W 4 B 0

Durchschauen

W 4 B 0

Intuition: 10

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 0

Erfahrung: 15

Aufmerksamkeit (passiv)

W 4 B 0

W 4 B 1

Magieespür

W 4 B 0

Bauer

Fraktion

keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Nagelkeule	Einhand	St	w4 +1	w4 +1
B	Rostiges Schwert	Einhand	St	w4 +1	w6

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Finte

Stich

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Bauernkleidung
4 RationenVariante A
NagelkeuleVariante B
Rostiges Schwert

NSC-Nr.

63

Bewegung

5

Initiative

6

Art.gesamt

140

ELE

14

RK

14

MA

16

AKTUELLE TP

Max. TP: 65

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 4 B 1

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 6 B 1

Ausdauer: 20

Heimlichkeit

W 6 B 2

W 6 B 1

Konzentration: 20

Einschüchtern

W 4 B 1

W 6 B 1

Durchschauen

W 8 B 2

Intuition: 30

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

W 8 B 2

Erfahrung: 30

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 2

W 8 B 2

Magieespür

W 6 B 2

Händler

Fraktion

keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Degen	Einhand, Agil	Ge	w6 +2	w6 +1
A	Weidenbogen	Bogen(10/20)	Ge	w6 +2	w4+1
B	Übungsarmbrust	Armbrust(8/15), Einfach	Intu	w8 +2	2w4

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Scharfschütze (Bogen)

Scharfschütze
(Armbrust)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Reisekleidung
55 Münzen
DegenVariante A
Pfeile: 10 Stück
WeidenbogenVariante B
Bolzen: 10 Stück
Übungsarmbrust

AKTUELLE TP

Max. TP: 70

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

W 4 B 0

Geschick: 35

W 8 B 3

Ausdauer: 25

W 6 B 2

Konzentration: 10

W 4 B 0

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 15

W 4 B 1

Fähigkeiten

Durchhalten	W 4	B 1
Objekte Bewegen	W 4	B 1
Springen & Blettern	W 6	B 1
Heimlichkeit	W 6	B 2
Einschüchtern	W 4	B 0
Durchschauen	W 4	B 1
Wahrnehmen (aktiv)	W 4	B 1
Aufmerksamkeit (passiv)	W 4	B 1
Magiegespür	W 4	B 0

Jäger

Fraktion

keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Wolfsmesser	Einhand, Agil, Garstig	Ge	w8 +3	w4
A	Waldäuerbogen	Bogen(20/80)	Ge	w8 +3	w10 +1
B	Meisterdegen	Einhand, Agil	Ge	w8 +3	w10 +1
B	Langbogen	Bogen(15/50)	Ge	w8 +3	w8 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Fokus
SchnellschussParade
Parade & Konter

--	--	--	--	--	--

Inventar

Leichte Lederrüstung
Pfeile: 10 StückVariante A
Kleiner Heiltrank (3w4)
Wolfsmesser
WaldäuerbogenVariante B
Kleiner Manatrank (2w4)
Meisterdegen
Langbogen

NSC-Nr.

65

Bewegung

5

Initiative

7

Att.gesamt

150

ELE

18

RK

19

MA

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 85

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 50

Objekte Bewegen

W 6 B 1

W 12 B 4

Springen & Blettern

W 8 B 2

Ausdauer: 30

Heimlichkeit

W 10 B 3

W 8 B 2

Einschüchtern

W 4 B 0

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 1

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

Intuition: 30

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

W 8 B 2

Erfahrung: 15

Magieespür

W 4 B 0

W 4 B 1

Erfahrener Jäger

Fraktion

keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Nordmarbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w12 +4	w12
A	Waldläuferbogen	Bogen(20/80)	Ge	w12 +4	w10 +1
B	Meisterdegen	Einhand, Agil	Ge	w12 +4	w10 +1
B	Orkhetzer (Bogen)	Bogen(20/80), Garstig	Ge	w12 +4	w12 +1

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Stich
ParadeFokus
Festnageln

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Genietete Lederrüstung
Pfeile: 10 StückVariante A
Mittlerer Heiltrank (4w4)
Nordmarbel
WaldläuferbogenVariante B
Mittlerer Manatrank (5w4)
Meisterdegen
Orkhetzer (Bogen)

NSC-Nr.

66

Bewegung

5

Initiative

3

Art.gesamt

140

ELE

RK

MA

17

16

13

AKTUELLE TP

Max. TP: 115

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 35

Fähigkeiten

W 8 B 3

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 20

Objekte Bewegen

W 8 B 3

W 6 B 1

Springen & Blettern

W 6 B 2

Ausdauer: 35

Heimlichkeit

W 6 B 1

W 8 B 3

Konzentration: 10

Einschüchtern

W 6 B 1

W 4 B 0

Durchschauen

W 6 B 1

Intuition: 20

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

Erfahrung: 20

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 1

Kämpfer

Fraktion keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Gezählter Zweihänder	Zweihand	St	w8 +3	w8 +3
B	Schädelspalter (Axt)	Einhand	St	w8 +3	w8
B	Nietenschild	Schild			w8

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Schwerer Schlag

Schildschlag

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Kette & Leder
13 MünzenVariante A
Billiges Bier
Gezählter ZweihänderVariante B
1 Ration
Schädelspalter (Axt)
Nietenschild

NSC-Nr.

67

Bewegung

4

Initiative

4

Art.gesamt

160

ELE

18

RK

17

MA

13

AKTUELLE TP

Max. TP: 135

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 45

Fähigkeiten

W 10 B 4

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 10 B 3

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 3

Ausdauer: 40

Heimlichkeit

W 6 B 1

W 10 B 3

Einschüchtern

W 6 B 2

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 1

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

Intuition: 20

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 1

W 6 B 1

Starker Kämpfer

Fraktion keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Ordensschwert	Zweihand	St	w10 +4	w10 +3
B	Breitschwert	Einhand	St	w10 +4	w10
B	Ritterschild	Schild			w10

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Schwerer Schlag
AusholenSchildschlag
Schutzwall

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Kette & Leder
27 MünzenVariante A
Starkbier
OrdensschwertVariante B
Wein (Wert: 10)
Breitschwert
Ritterschild

NSC-Nr.

68

Bewegung

5

Initiative

8

Art.gesamt

150

ELE

18

RK

20

MA

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 75

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 4 B 1

Geschick: 45

Objekte Bewegen

W 6 B 1

W 10 B 4

Springen & Klettern

W 8 B 2

Ausdauer: 25

Heimlichkeit

W 10 B 3

W 6 B 2

Einschüchtern

W 4 B 0

Konzentration: 10

Durchschauen

W 6 B 2

W 4 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

W 8 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

Intuition: 35

Magieespür

W 4 B 1

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Schurke

Fraktion

keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Meisterdegen	Einhand, Agil	Ge	w10 +4	w10 +1
A	Wolfsmesser	Einhand, Agil, Garstig	Ge	w10 +4	w4
B	Hornbogen	Bogen(12/30), Stoßen 1	Ge	w10 +4	w8

Eigenschaften

Variante A

Talente

Variante B

Doppelschlag
Hinterhältige Angriffe
III

Hinterhältige Angriffe
III
Festnageln
Duck dich!

Inventar

Genietete Lederrüstung
7 Dietriche
Kapuzenmantel
Meisterdegen

Variante A
Seil 7m
Wolfsmesser

Variante B
Pfeile: 10 Stück
Kletterstiegen (5 Stück)
Hornbogen

AKTUELLE TP

Max. TP: 50

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

Fähigkeiten

W 4 B 0

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 15

W 4 B 1

Objekte Bewegen

W 4 B 0

Ausdauer: 15

W 4 B 1

Springen & Blettern

W 4 B 0

Konzentration: 25

W 6 B 2

Einschüchtern

W 4 B 1

Intuition: 15

W 4 B 1

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

Erfahrung: 20

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 1

Schwarzer Novize

Fraktion

keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Dolch	Einhand, Agil, Einfach	Ge	w4 +1	w2
	Rune - Blitz	Kette: 2	Konz	w6 +2	+1
	Rune - Goblin Skelett	Anwendungen ___/1			n

Eigenschaften

=Rune - Goblin Skelett=

2 Aktionen

Beschwört ein Goblin Skelett auf einem Feld neben dem Zaubernen. Wird ein anderer Beschwörungszauber gewirkt, stirbt die Figur des vorigen Zaubers. Stirbt der Zauberkunde, stirbt auch seine beschworene Figur.

Talente

Variante A

Variante B

1. Kreis
(Reichweite 10)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Novizenrobe (Beliar)

Rune - Blitz

Kapuzenumhang

Rune - Goblin Skelett

2x Kleiner Manatrank (2w4)

Dolch

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

70

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

155

ELE

RK

MA

19

15

23

AKTUELLE TP

Max. TP: 80

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 10

W 4 B 0

Geschick: 20

W 6 B 1

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Konzentration: 45

W 10 B 4

Intuition: 20

W 6 B 1

Erfahrung: 30

W 8 B 2

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8 B 3
Objekte Bewegen	W 6 B 1
Springen & Blettern	W 4 B 1
Heimlichkeit	W 6 B 1
Einschüchtern	W 6 B 2
Durchschauen	W 6 B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2
Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 2
Magieespür	W 8 B 3

Niederer Schwarzmagier

Fraktion keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Dolch	Einhand, Agil, Einfach	Ge	w6 +1	w2
	Rune - Blitz	Kette: 2	Konz	w10 +4	+1
A	Rune - Kugelblitz	Steigerbar: +1, +w2, +w4, +w6 Schaden	Konz	w10 +4	w6 +4
B	Rune - Lähmen	vs MA, Hindern, 1xSteigerbar: 2xHindern, Aufladungen: __/3	Konz	w10 +4	n
	Rune - Niederes Skelett	Anwendungen __/1			n

Eigenschaften

=Rune - Niederes Skelett=

2 Aktionen

Beschwört ein niederes Skelett auf einem Feld neben dem Zaubernen. Wird ein anderer Beschwörungszauber gewirkt, stirbt die Figur des vorigen Zaubers. Stirbt der Zauberkunde, stirbt auch seine beschworene Figur.

=Rune - Kugelblitz=

Die Steigerung diese Zaubers ist gestaffelt, sodass bei der 1. Steigerung +1, dann +w2, dann +w4, dann +w6 zum Schaden hinzukommen. Für die letzten Steigerung wird außer-dem eine weitere Aktion benötigt.

Variante A Talente Variante B

2 Kreis
(Reichweite 12)2 Kreis
(Reichweite 12)

Inventar

Robe der dunkeln Künste
Kapuzenumhang
Dolch
Rune - Blitz
Rune - Niederes Skelett

Variante A
2x Mittlerer Manatrank (3w4)
Rune - Kugelblitz

Variante B
Großer Manatrank (3w6)
Rune - Lähmen

AKTUELLE TP

Max. TP: 85

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 10 B 3

Geschick: 20

Objekte Bewegen

W 6 B 1

W 6 B 1

Springen & Blettern

W 4 B 1

Ausdauer: 30

Heimlichkeit

W 6 B 1

W 8 B 2

Einschüchtern

W 8 B 2

Konzentration: 50

Durchschauen

W 8 B 2

W 12 B 4

Intuition: 25

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 3

W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 2

Erfahrung: 35

Magiegespür

W 10 B 3

W 8 B 3

Schwarzmagier

Fraktion

keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Dolch	Einhand, Agil, Einfach	Ge	w6 +1	w2
	Rune - Blitzschlag	2xSteigerbar: +w10	Konz	w12 +4	w12
A	Rune - Kettenblitz	Kette 3	Konz	w12 +4	w6 +2
B	Rune - Angst	vs MA, 1xSteigerbar, Anwendungen __/2	Konz	w12 +4	n
	Rune - Schattenkrieger	Anwendungen __/1			n

Eigenschaften

=Rune - Schattenkrieger=

2 Aktionen

Beschwört einen Schattenkrieger auf einem Feld neben dem Zaubernen. Wird ein anderer Beschwörungszauber gewirkt, stirbt die Figur des vorigen Zaubers. Stirbt der Zauberkündende, stirbt auch seine beschworene Figur.

=Rune - Angst=

Gegen Mentale Abwehr. Auf einen Treffer muss das Ziel in seinem Zug eine Bewegungsaktion machen, mit der sie sich so weit wie möglich von der zauberwirkenden Figur fort bewegt. Trifft die Zauber gesteigert muss die Figur alle Aktionen seines Zuges so einsetzen.

Variante A

Talente

Variante B

4. Kreis
(Reichweite 10)
Schild des Geistes

4. Kreis
(Reichweite 10)
Schild des Geistes

Inventar

Robe der dunkeln Künste
Kapuzenumhang
Dolch
Rune - Blitzschlag
Rune - Schattenkrieger

Variante A
2x Großer Manatrank (3w6)
Rune - Kettenblitz

Variante B
Starker Manatrank (4w6)
Rune - Angst

AKTUELLE TP

Max. TP: 100

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 20

W 6 B 1

Geschicht: 25

W 6 B 2

Ausdauer: 35

W 8 B 3

Konzentration: 60

W 6+6 B 5

Intuition: 30

W 8 B 2

Erfahrung: 50

W 12 B 4

Fähigkeiten

Durchhalten W 10 B 4

Objekte Bewegen W 6 B 2

Springen & Blettern W 6 B 1

Heimlichkeit W 6 B 2

Einschüchtern W 10 B 3

Durchschauen W 10 B 3

Wahrnehmen (aktiv) W 10 B 4

Aufmerksamkeit (passiv) W 10 B 3

Magiegespür W 12 B 5

Schwarzer Hochmagier

Fraktion keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Kriegsbeil	Einhand	St	w6 +1	w4 +2
	Rune - Blitzschlag	2xSteigerbar: +w10	Konz	w6+w6 +5	w12
	Rune - Angst	vs MA, 1xSteigerbar, Anwendungen __/2	Konz	w6+w6 +5	n
	Rune - Energie Rauben	vs MA, Hindern	Konz	w6+w6 +5	w6
	Rune - Armee der Finsternis	Anwendungen __/1			n

Eigenschaften

=Rune - Armee der Finsternis=

3 Aktionen, 1x/Kampf

Beschwört einen Schattenkrieger, 2 Skelette und einen Skelettbogenschützen auf den Feldern neben dem Zaubern. Wird ein anderer Beschwörungszauber gewirkt, stirbt die Figur des vorigen Zaubers. Stirbt der Zaubermachende, sterben auch seine beschworenen Figuren.

=Rune - Energie Rauben=

Gegen Mentale Abwehr. Dem Ziel wird Mana in der Höhe des zugefügten Schadens abgezogen und dir hinzugefügt.

=Rune - Angst=

Gegen Mentale Abwehr. Auf einen Treffer muss das Ziel in seinem Zug eine Bewegungsaktion machen, mit der sie sich so weit wie möglich von der

zauberwirkenden Figur fort bewegt. Trifft der Zauber gesteigert muss die Figur alle Aktionen seines Zuges so einsetzen.

Talente

Variante A

5. Kreis
(Reichweite 18)
Schild des Geistes II

Variante B

Inventar

Hohe Robe der dunkeln	Rune - Blitzschlag
Künste	Rune - Angst
Kapuzenumhang	Rune - Energie Rauben
Kriegsbeil	Rune - Armee der

Variante A

Mächtiger Manatrank (5w6)

Variante B

NSC-Nr.

73

Bewegung

5

Initiative

8

Art.gesamt

240

ELE

RK

MA

21

19

29

AKTUELLE TP

Max. TP: 110

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 30

Fähigkeiten

W 8 B 2

Durchhalten

W 12 B 4

Geschick: 25

Objekte Bewegen

W 8 B 2

W 6 B 2

Springen & Blettern

W 6 B 2

Ausdauer: 35

Heimlichkeit

W 6 B 2

W 8 B 3

Einschüchtern

W 12 B 4

Konzentration: 70

Durchschauen

W 10 B 3

W 6+8 B 6

Wahrnehmen (aktiv)

W 12 B 4

Intuition: 30

Aufmerksamkeit (passiv)

W 10 B 3

W 8 B 2

Magieespür

W 12 B 5

Erfahrung: 50

W 12 B 4

Beliaars Bote - Magier

Fraktion keine



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Rune - Schrei der Toten	vs MA, Hindern	Konz	w6+w8 +6	3w6
	Rune - Todeswelle	vs MA, Fläche: Umkreis 5	Konz	w6+w8 +6	2w12
	Rune - Drachenbrodem	Fläche: Kegel 4, Wucht	Konz	w6+w8 +6	3w6
	Rune - Dämon	Anwendungen ___/1			n

Eigenschaften

=Rune - Dämon=

3 Aktionen, rx/Kampf

Beschwört ein niederes Skelett auf einem Feld neben dem Zaubernen. Wird ein anderer Beschwörungszauber gewirkt, stirbt die Figur des vorigen Zaubers. Stirbt der Zaubewirkende, stirbt auch seine beschworene Figur.

=Rune - Todeswelle=

Gegen Mentale Abwehr. Dieser Zauber betrifft keine Verbündeten und heilt Untote.

Variante A Talente Variante B

6. Kreis
(Reichweite 20)
Schild des Geistes III

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Hohe Robe der dunkeln	Rune - Todeswelle
Künste	Rune - Drachenbrodem
Kapuzenumhang	Rune - Dämon
Rune - Schrei der Toten	

Variante A
2x Mächtiger Mantrank
(5w6)

Variante B

NSC-Nr.

74

Bewegung

5

Initiative

9

Art.gesamt

200

ELE

16

RK

18

MA

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 110

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

Fähigkeiten

W 10 B 3

Durchhalten

W 6 B 2

Geschick: 35

W 8 B 3

Objekte Bewegen

W 8 B 3

Ausdauer: 30

W 8 B 2

Springen & Blettern

W 8 B 3

Konzentration: 20

W 6 B 1

Einschüchtern

W 8 B 2

Intuition: 50

W 12 B 4

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 3

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 3

Magieespür

W 6 B 1

Ork Späher

Fraktion

Ork



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Orkisches Beil	Einhand	St	w10 +3	w10 +3
	Orkische Armbrust	Fernkampf(27/50)	Intu	w12 +4	2w10 +3

Eigenschaften

=Orkischer Kampfgeist=

Orks sind berüchtigt für ihre Zähigkeit und Wildheit im Kampf. Wenn ein Ork unter die Hälfte seiner TP fällt, fügt er jedem Schadenswurf einen w2 hinzu.

Variante A

Talente

Variante B

Schwachstelle I
Rückenschuss

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Ork Späherrüstung
Orkische Waffen haben für
Menschen keinen Wert.
Orkisches Beil

Orkische Armbrust

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

75

Bewegung

5

Initiative

11

Art.gesamt

230

Ork Jäger

Fraktion

Ork



ELE

20

RK

21

MA

20

AKTUELLE TP

Max. TP: 120

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 30

Fähigkeiten

W 8 B 2

Durchhalten

W 8 B 2

Geschick: 60

Objekte Bewegen

W 8 B 3

W 6+6 B 5

Springen & Blettern

W 10 B 4

Ausdauer: 40

Heimlichkeit

W 12 B 4

W 10 B 3

Einschüchtern

W 6 B 2

Konzentration: 25

Durchschauen

W 8 B 3

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 3

Intuition: 45

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 3

W 10 B 4

Erfahrung: 30

Magieespür

W 6 B 2

W 8 B 2

Waffe

Eigenschaften

Att.

Att.-W&B

Waffen-W&B

Orkische Lanze

Zweihand, Lang, Agil

Ge

w6+w6 +5

w12 + 4

Orkischer Kriegsbogen

Fernkampf(30/90)

Ge

w6+w6 +5

w10+w2

Eigenschaften

=Orkischer Kampfgeist=

Orks sind berüchtigt für ihre Zähigkeit und Wildheit im Kampf. Wenn ein Ork unter die Hälfte seiner TP fällt, fügt er jedem Schadenswurf einen w2 hinzu.

Variante A

Talente

Variante B

Schwerer Schlag
Ansturm
Fokus

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Ork Jägerrüstung
Orkische Waffen haben für Menschen keinen Wert.
Orkische Lanze

Orkischer Kriegsbogen

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

76

Bewegung

5

Initiative

10

Att.gesamt

255

ELE

RK

MA

21

21

21

AKTUELLE TP

Max. TP: 175

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 65

Fähigkeiten

W 6+6 B 6

Durchhalten

W 8 B 3

Geschick: 45

Objekte Bewegen

W 12 B 5

W 10 B 4

Springen & Blettern

W 12 B 5

Ausdauer: 50

Heimlichkeit

W 10 B 4

W 12 B 4

Einschüchtern

W 10 B 4

Konzentration: 25

Durchschauen

W 8 B 3

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 3

Intuition: 45

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 3

W 10 B 4

Magiegespür

W 6 B 2

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Ork Krieger

Fraktion

Ork



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
A	Orkische Kriegsaxt	Zweihand	St	w6+w6 +6	w12 +5
B	Orkisches Beil	Einhand	St	w6+w6 +6	w10 +3
B	Orkisches Schild	Schild	Ausd	w12 +4	w10

Eigenschaften

=Orkischer Kampfgeist=

Orks sind berüchtigt für ihre Zähigkeit und Wildheit im Kampf. Wenn ein Ork unter die Hälfte seiner TP fällt, fügt er jedem Schadenswurf einen w2 hinzu.

Variante A

Talente

Variante B

Schwerer Schlag
KnaufschlagFinte
Schildschlag
Intervention

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Ork Kriegerrüstung
Orkische Waffen haben für Menschen keinen Wert.

Variante A
Orkische KriegsaxtVariante B
Orkisches Beil
Orkisches Schild

NSC-Nr.

77

Bewegung

5

Initiative

12

Art.gesamt

310

ELE

23

RK

22

MA

23

AKTUELLE TP

Max. TP: 205

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 75

Fähigkeiten

W 6+8	B 7	Durchhalten	W 10	B 4
Geschich: 55		Objekte Bewegen	W 12	B 6
W 12	B 5	Springen & Blettern	W 12	B 6
Ausdauer: 60		Heimlichkeit	W 12	B 4
W 6+6	B 5	Einschüchtern	W 12	B 5
Konzentration: 35		Durchschauen	W 10	B 3
W 8	B 3	Wahrnehmen (aktiv)	W 10	B 3
Intuition: 50		Aufmerksamkeit (passiv)	W 10	B 3
W 12	B 4	Magieespür	W 8	B 3
Erfahrung: 35				
W 8	B 3			

Ork Elite

Fraktion

Ork



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Orkisches Schlachtschwert	Zweihand	St	w6+w8 +7	w12+w2 +2
	Orkische Kriegsambrust	Fernkampf(27/50)	Intu	w12 +4	2w12 +4

Eigenschaften

=Orkischer Kampfgeist=

Orks sind berüchtigt für ihre Zähigkeit und Wildheit im Kampf. Wenn ein Ork unter die Hälfte seiner TP fällt, fügt er jedem Schadenswurf einen w2 hinzu.

Variante A Talente Variante B

Schwerer Schlag
Wirbelwind
Schwachstelle II

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Ork Eliterüstung
Orkische Waffen haben für Menschen keinen Wert.
Orkisches Schlachtschwert

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

78

Bewegung

5

Initiative

15

Art.gesamt

375

ELE

RK

MA

26

25

26

AKTUELLE TP

Max. TP: 250

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 100

Fähigkeiten

W 8+12 B 9

Durchhalten

W 12 B 4

Geschick: 65

Objekte Bewegen

W 12 B 8

W 6+6 B 6

Springen & Blettern

W 12 B 7

Ausdauer: 70

Heimlichkeit

W 12 B 5

W 6+8 B 6

Einschüchtern

W 12 B 6

Konzentration: 35

Durchschauen

W 12 B 4

W 8 B 3

Wahrnehmen (aktiv)

W 12 B 4

Intuition: 55

Aufmerksamkeit (passiv)

W 10 B 4

W 12 B 5

Magieespür

W 12 B 4

Erfahrung: 50

W 12 B 4

W 10 B 3

Ork Kriegsherr

Fraktion Ork



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Orkischer Kriegshammer	Zweihand	St	w8+w12 +9	w12+w6 +2

Eigenschaften

=Orkischer Kampfgeist=

Orks sind berüchtigt für ihre Zähigkeit und Wildheit im Kampf. Wenn ein Ork unter die Hälfte seiner TP fällt, fügt er jedem Schadenswurf einen w2 hinzu.

Variante A Talente Variante B

Wirbelwind
Ausholen II
Überkopf Hieb

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Ork Kriegsherrenrüstung
Orkische Waffen haben für Menschen keinen Wert.
Orkischer Kriegshammer

Variante A

Variante B

AKTUELLE TP

Max. TP: 130

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

W 10 B 3

Geschick: 45

W 10 B 4

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Konzentration: 55

W 12 B 5

Intuition: 35

W 8 B 3

Erfahrung: 50

W 12 B 4

Fähigkeiten

Durchhalten	W 10	B 4
Objekte Bewegen	W 10	B 3
Springen & Blettern	W 10	B 3
Heimlichkeit	W 10	B 3
Einschüchtern	W 10	B 4
Durchschauen	W 10	B 3
Wahrnehmen (aktiv)	W 10	B 4
Aufmerksamkeit (passiv)	W 10	B 3
Magiegespür	W 12	B 4

Ork Schamane

Fraktion

Ork



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Orkischer Schamanenstab	Zweihand, Zauberreichweite: 14	St	w10 +3	w10+ 2
	Zauber - Mittlerer Feuersturm	Fläche: Kreis 1	Konz	w12 +5	w6 +1
	Zauber - Lähmen	vs MA, Hindern, 1xSteigerbar: 2xHindern, Aufladungen: ___/3	Konz	w12 +5	n
	Zauber - Schwache Heilwelle	Kette: 2	Erf	w12 +4	Zw4

Eigenschaften

=Orkischer Kampfgeist=

Orks sind berüchtigt für ihre Zähigkeit und Wildheit im Kampf. Wenn ein Ork unter die Hälfte seiner TP fällt, fügt er jedem Schadenswurf einen w2 hinzu.

=Zauber - Mittlerer Feuersturm=

Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält zusätzlich +w10 Schaden.

Variante A Talente Variante B

Schild des Geistes

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Ork Schamanenkleidung
Schamanen wirken ihre Zauber ohne Runen, sondern mittels ihrer Stäbe. Menschen können ihre Stäbe nicht verwenden.
Orkischer Schamanenstab

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

80

Bewegung

5

Initiative

12

Art.gesamt

290

ELE

22

RK

20

MA

28

AKTUELLE TP

Max. TP: 130

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 40

W 10 B 3

Geschick: 45

W 10 B 4

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Konzentration: 75

W 6+8 B 7

Intuition: 35

W 8 B 3

Erfahrung: 55

W 12 B 5

Fähigkeiten

Durchhalten W 12 B 5

Objekte Bewegen W 10 B 3

Springen & Blettern W 10 B 3

Heimlichkeit W 10 B 3

Einschüchtern W 12 B 5

Durchschauen W 10 B 4

Wahrnehmen (aktiv) W 12 B 5

Aufmerksamkeit (passiv) W 10 B 4

Magiegespür W 12 B 6

Hoher Ork Schamane

Fraktion

Ork



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Orkischer Schamanenstab	Zweihand, Zauberreichweite: 14	St	w10 +3	w10+ 2
	Zauber - Blitzschlag	2xSteigerbar: +w10	Konz	w6+w8 +7	w12
	Zauber - Großer Feuersturm	Fläche: Kreis 2	Konz	w6+w8 +7	w10 +3
	Zauber - Heilwelle	Kette: 3	Erf	w12 +5	3w4

Eigenschaften

=Orkischer Kampfgeist=

Orks sind berüchtigt für ihre Zähigkeit und Wildheit im Kampf. Wenn ein Ork unter die Hälfte seiner TP fällt, fügt er jedem Schadenswurf einen w2 hinzu.

=Zauber - Großer Feuersturm=

Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält zusätzlich +w12 Schaden.

Schamanen wirken ihre Zauber ohne Runen, sondern mittels ihrer Stäbe.

Variante A Talente Variante B

Schild des Geistes III

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Ork Schamanenkleidung
Schamanen wirken ihre Zauber ohne Runen, sondern mittels ihrer Stäbe. Menschen können ihre Stäbe nicht verwenden.
Orkischer Schamanenstab

Variante A

Variante B

AKTUELLE TP

Max. TP: 140

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 50

Fähigkeiten

W 12 B 4

Durchhalten

W 12 B 5

Geschick: 45
W 10 B 4

Objekte Bewegen

W 10 B 4

Ausdauer: 40
W 10 B 3

Springen & Blettern

W 10 B 4

W 10 B 3

Heimlichkeit

W 10 B 3

Konzentration: 80
W 6+10 B 7

Einschüchtern

W 12 B 6

W 6+10 B 7

Durchschauen

W 10 B 3

Intuition: 35
W 8 B 3

Wahrnehmen (aktiv)

W 12 B 5

W 8 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

W 10 B 3

Erfahrung: 45
W 10 B 4

Magiegespür

W 12 B 5

Untoter Ork Schamane

Fraktion Unoter Ork



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Orkischer Schamanenstab	Zweihand, Zauberreichweite: 14	St	w12 +4	w10+ 2
	Zauber - Blitzschlag	2xSteigerbar: +w10	Konz	w6+w10 +7	w12
	Zauber - Todeswelle	vs MA, Fläche: Umkreis 5	Konz	w6+w10 +7	2w12
	Zauber - Lähmen	vs MA, Hindern, 1xSteigerbar: 2xHindern, Aufladungen: ___/3	Konz	w6+w10 +7	n

Eigenschaften

Kampf kann er diesen Zauber maximal 4 mal wirken.

=Beliers Schatten=

1 Aktion, Standart

Untote Orkschamanen können eine Wolke magischen Nebels erschaffen, welcher für sie durchsichtig ist und nur durch magisches Licht durchdrungen werden kann. Eine Figur unter der Wirkung des Licht-Zaubers erhellt ein Feld weit innerhalb des Nebels. Figuren, die nicht durch den Nebel hindurchschauen können, können mit Fern- oder Nahkampfangriffen ein Feld anvisieren. Der SL sagt ihnen nach dem Angriffswurf, ob dort ein Ziel stand.

=Untoten Ork Beschwören=

3 Aktionen, Standart

Beschwört einen untoten Ork. Ein untoter Orkschamane hat die Macht bis zu zu drei Orks gleichzeitig zu beschwören. In einem

Variante A Talente Variante B

Schild des Geistes III

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Ork Schamanenkleidung
Schamanen wirken ihre Zauber ohne Runen, sondern mittels

ihrer Stäbe. Menschen können ihre Stäbe nicht verwenden.
Orkischer Schamanenstab

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

82

Bewegung

5

Initiative

4

Art.gesamt

170

ELE

16

RK

17

MA

15

AKTUELLE TP

Max. TP: 130

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 80

Fähigkeiten

W 6+10 B 7

Durchhalten

W 4 B 1

Geschick: 20

W 6 B 1

Objekte Bewegen

W 12 B 4

Ausdauer: 20

W 6 B 1

Springen & Blettern

W 12 B 4

Konzentration: 10

W 4 B 0

Einschüchtern

W 10 B 4

Intuition: 25

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

Erfahrung: 15

W 4 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

Magiegespür

W 4 B 0

Gorn

Fraktion Neues Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Gorns Rache (Axt)	Zweihand, Wucht	St	w6+w10 +7	w12+w4 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Ausholen II
Wirbelwind

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Söldnerrüstung
Gorns Rache (Axt)

Variante A

Variante B

AKTUELLE TP

Max. TP: 85

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 25

Fähigkeiten

W 6 B 2

Durchhalten

W 6 B 2

Geschicht: 25

Objekte Bewegen

W 6 B 2

W 6 B 2

Springen &klettern

W 6 B 2

Ausdauer: 25

Heimlichkeit

W 8 B 2

W 6 B 2

Konzentration: 25

Einschüchtern

W 6 B 2

W 6 B 2

Durchschauen

W 6 B 2

Intuition: 35

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 2

W 8 B 3

Erfahrung: 20

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

W 6 B 1

Magiegespür

W 6 B 1

Lester

Fraktion

Sektenlager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Rabenschnabel (Axt/Hammer)	Einhand, Garstig	St	w6 +2	w8 +1
	Rune - Schlaf	vs MA, Dauer 10	Konz	w6 +2	n

Eigenschaften

=Rune - Schlaf=

Gegen Mentale Abwehr. Versetze dein Ziel in tiefen Schlaf. Dieses Ziel schläft für 10 Runden tief ein. Wenn es danach aufwacht, weiß es nichts von dem Zauber. Nicht im Kampf und nicht gegen alarmierte Ziele anwendbar. Anwendung auf sehr wachsame Ziele hat einen großen Nachteil auf den Angriffswurf.

=Rune - Telekinese=

Bewege ein Objekt durch die Lüfte in die Hände des Zaubersenden oder um eine Anzahl Felder gleich der Hälfte der Zauberreichweite. Lebende Wesen, Objekte in den Händen anderer oder zu fest verankerte Objekte können nicht bewegt werden. Eine Steigerung lässt dich größere Objekte, wie Truhen, Kadaver

oder Gesteinsbrocken von einem halben Meter Durchmesser bewegen. Eine zweite Steigerung lässt dich sogar eine Ansammlung von Objekten wie z.B. eine Holzhütte, einen umgefallenen Baum oder einen Gesteinsbrocken von drei Metern Durchmesser bewegen.

Variante A Talente Variante B

2. Kreis
(Reichweite: 12)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Novizenrüstung
Rune - Telekinese
Rabenschnabel (Axt/Hammer)
Rune - Schlaf

Variante A

Variante B

AKTUELLE TP

Max. TP: 75

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 15

W 4 B 1

Geschick: 15

W 4 B 1

Ausdauer: 25

W 6 B 2

Konzentration: 45

W 10 B 4

Intuition: 25

W 6 B 2

Erfahrung: 35

W 8 B 3

Fähigkeiten

Durchhalten	W 8	B 3
Objekte Bewegen	W 6	B 1
Springen & Blettern	W 4	B 1
Heimlichkeit	W 6	B 1
Einschüchtern	W 8	B 2
Durchschauen	W 8	B 2
Wahrnehmen (aktiv)	W 8	B 3
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8	B 2
Magieespür	W 10	B 3

Milten

Fraktion Feuermagier



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Stab des heiligen Feuers I	Magischer Stab, +rw2 für alle Feuerzauber	St	w4 +1	w4
	Rune - Feuerball	2xSteigerbar: +w4 Schaden	Konz	w10 +4	w6
	Rune - Geysir	Fläche: Strahl 4, Stoßen 1	Konz	w10 +4	2w2 +1
	Rune - Mittlere Heilung	2xSteigerbar: +w6	Erf	w8 +3	w8 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Stabkampf II
2. Kreis
(Reichweite: 12)
Schild des Geistes

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Feuerrobe
Stab des heiligen Feuers I
Rune - Feuerball
Rune - Geysir

Rune - Mittlere Heilung

Variante A

Variante B

NSC-Nr.

85

Bewegung

5

Initiative

8

Art.gesamt

160

ELE

19

RK

19

MA

16

AKTUELLE TP

Max. TP: 90

Figur 1, Variante:

Figur 2, Variante:

Figur 3, Variante:

Stärke: 20

Fähigkeiten

W 6 B 1

Durchhalten

W 6 B 1

Geschick: 45

Objekte Bewegen

W 6 B 2

W 10 B 4

Springen & Blettern

W 8 B 2

Ausdauer: 30

Heimlichkeit

W 8 B 3

W 8 B 2

Konzentration: 10

Einschüchtern

W 4 B 1

W 4 B 0

Durchschauen

W 6 B 2

Intuition: 30

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

W 8 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

Erfahrung: 25

Magieespür

W 4 B 1

W 6 B 2

Diego

Fraktion Altes Lager



Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B
	Säbel	Einhand, Garstig, Agil	Ge	w10 +4	w10
	Der Nimroder (Bogen)	Bogen(27/90)	Ge	w10 +4	w10 +2

Eigenschaften

Variante A Talente Variante B

Ausfall
Festnageln

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Inventar

Schattenrüstung
Pfeile: 10 Stück
Säbel
Der Nimroder (Bogen)

Variante A

Variante B