

# GARETHER ENTDECKER

Magiebegabter / Reichsarmee

195

AT	8	Schaden: 1
PA	9	
FK	*	Schaden: Zustand <b>Brennend</b> 3 Waben Durchmesser Munition OO
FK-PA	-	EK 4 - -
RS	2	

12 INI 5 GSW 13 MU

Sonderfertigkeiten	Kampfmanöver
Gefahreninstinkt Geländekunde (Wald & Fels) Prophezeien I  Tapferkeit Übernatürliche Begabung	Keine
	Ausrüstung
	Langschwert (Klinge, einhändig) Granatäpfel Normale Kleidung (Elementarband) Spruchspeicher (Balsam Salabunde) Lichtquelle (Fackel)

## Zauber

**Schwierigkeit:** Sempel (13)  
**Wirkungsbereich:** Ein Gegner  
**RW:** 4  
**Dauer:** Augenblicklich  
**Auswirkung:** Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet einen Treffer mit der Nahkampfwaffe des Anwenders. Die Attacke kommt aus der Richtung des Anwenders und darf pariert werden. Auch eine RS-Probe ist gegen diesen Treffer gestattet. Der Zauber verbraucht zwei aktive Aktionen des Anwenders (je eine für den Zauber und für die Attacke).

## Ausrüstung

**Granatäpfel**  
Erfordert den Einsatz einer Aktion Fernkampfpattacke. Statt der FK-Probe wird ein W20 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-12 trifft der Granatäpfel die anvisierte Wabe. Bei einem Ergebnis von 13-16 weicht die Granate um eine Wabe in eine zufällige Richtung ab. Bei einem Ergebnis von 17-19 erhöht sich die Abweichung auf 2 Waben. Bei einem Ergebnis von 20 geht der Granatäpfel in der Wabe des Werfenden nieder. Alle Charaktere in der getroffenen Wabe und in angrenzenden Waben auf derselben Höhenebene erleiden den Zustand **Brennend**.

## Schutzamulett (Elementarband (Alle))

Der Charakter erhält die **Elementarimmunitäten:** Eis, Erz, Feuer, Humus, Kraft, Luft & Wasser.

## Spruchspeicher (Balsam Salabunde)

Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampffaktion einsetzbar.

**Schwierigkeit:** Automatisch  
**RW:** Berührung oder Selbst  
**Wirkungsbereich:** Ein Verbündeter oder Anwender  
**Dauer:** Augenblicklich  
**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Er erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

## Lichtquelle (Fackel)

In der Wabe des Charakters und allen angrenzenden Waben verbessern sich die Lichtverhältnisse: Finsternis wird zu Mondlicht, Mondlicht zu Dämmerung, Dämmerung zu Tageslicht. Zum Einsatz muss der Charakter mindestens eine freie Hand haben. Die Schildhand zählt zu diesem Zweck als frei. Mehrere Fackeln addieren ihre Auswirkungen nicht.

# MAGIERIN VON SCHWERT & STAB

Magiebegabte / Reichsarmee

200

AT	9	Schaden: 1 Magische Waffe - nur Wuchtwaffe
PA	10	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	6	

10 INI 5 GSW 12 MU

Sonderfähigkeiten	Kampfmanöver
Eisern Kampfsauberer  Tapferkeit	Meisterparade
	Ausrüstung
	Langschwert (Klinge, einhändig) Zauberstab (Wucht, einhändig) Wattierter Waffenrock (Leicht)

## Zauber

**Attribut (Intuition)**  
**Schwierigkeit:** Sempel (13)  
**Wirkungsbereich:** Ein Verbündeter  
**RW:** Berührung  
**Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 PA.

## Corpofrigo Kälteschock

**Schwierigkeit:** Komplex (9)  
**Wirkungsbereich:** Ein Gegner  
**RW:** 6  
**Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet einen Malus von -4 auf AT, PA, FK, FK-PA und INI. Der INI-Malus tritt wie gewohnt erst ab dem nächsten Spielzug ein, alle anderen Mali aber sofort. Ein Charakter mit der Sonderfertigkeit Resistenz (Eis) erleidet nur einen Malus von -2. Ein Charakter mit der Sonderfertigkeit **Elementarimmunität (Eis)** ist immun gegen die Auswirkungen dieses Zaubers.

## Ignifaxius

**Schwierigkeit:** Normal (11)  
**Wirkungsbereich:** Ein Gegner  
**RW:** 6  
**Dauer:** Augenblicklich & Temporär  
**Auswirkung:** Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet 1 rüstungsbrechenden Schaden durch Feuer und den Zustand **Brennend**.

## Sonderfertigkeit

### Kampfsauberer

Magiebegabtenfertigkeit. Wenn der Charakter sich im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters befindet, erleidet er nicht den Malus für das Zaubern im Nahkampf. Außerdem kann er eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es Magiebegabten normalerweise gestattet ist.

# HAUPTMANN DER REICHSARMEE

Kämpfer / Reichsarmee

200

AT	11	Schaden: 1
PA	12	
FK	-	
FK-PA	10	
RS	9	

11 INI 5 GSW 13 MU

Sonderfertigkeiten	Kampfmanöver
Anführer Befehlshaber Kampfgespür Meisterstrategie  Kampfflexe I Rüstungsgewöhnung I Tapferkeit	Keine
	Ausrüstung
	Langschwert (Klinge, einhändig) Großer Schild Kürass (Mittel) Helm

## Anführer

**Moralbasierender Effekt.** Verbündete Charaktere im Umkreis von 4 Waben um den **Anführer** außer dem **Anführer** selbst dürfen misslungene MU-Proben einmal wiederholen. Außerdem erhält pro Spielzug ein einzelner verbündeter Charakter, der seine Aktivierung im Umkreis von 4 Waben um den **Anführer** beginnt, für den Rest dieses Spielzugs die Fertigkeit **Kampfgespür**. Sollte der **Anführer** im Nahkampf von einem gegnerischen Charakter ausgeschaltet werden, erhält die Gruppe des gegnerischen Charakters ungeachtet des gespielten Szenarios sofort einen zusätzlichen **Szenarioziel**. Nur ein Charakter pro Abenteurergruppe darf diese Fertigkeit besitzen.

## Befehlshaber

Einzigartige Fertigkeit. Einfache Aktion. Reichweite: 4 Waben.  
Der Charakter verleiht einem anderen verbündeten Charakter in Reichweite und Sichtlinie einmal pro Spielzug eine zusätzliche aktive Aktion. Die Aktion wird sofort durchgeführt und unterbricht die Aktivierung dieses Charakters. Sie zählt nicht gegen die Eine-Kampffaktion-pro-Spielzug-Regel, darf aber weder das Wirken eines Zaubers/einer Liturgie bzw. der Einsatz eines Spruchspeichers sein. Auch darf sie nicht zum Abwarten oder in Verbindung mit dem reaktiven Kampfmanöver **Defensiver Kampfstil** genutzt werden. Das Durchführen dieser Aktion ist eine erneute Aktivierung des verbündeten Charakters. **Gelähmte** oder **In Panik** befindliche Charaktere können nicht das Ziel dieser Fertigkeit sein, ebenso nicht Charaktere mit der Sonderfertigkeit **Walwut**, selbst dann nicht, wenn die **Walwut** noch nicht aktiv ist.

## Meisterstrategie

Einzigartige Fertigkeit. In der Statusphase darf dieser Charakter den INI-Wert eines verbündeten Charakters oder seinen eigenen für den folgenden Spielzug um bis zu 2 Punkte senken oder erhöhen. Profitiert ein Charakter in direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen in der gleichen Weise von **Meisterstrategie**, wurde sein INI-Wert also zweimal in aufeinanderfolgenden Spielzügen erhöht oder zweimal gesenkt, wird sein INI-Wert so behandelt, als hätte er sich nicht verändert. Ein Charakter kann pro Spielzug nur von einem **Meisterstrategen** profitieren.

# PRAIOSGEWEIHTE

Götterdienerin / Reichsarmee

190

AT	8	Schaden: 1 Geweihte Waffe
PA	8	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	6	Geweihte Rüstung

11 INI 5 GSW 14 MU

Sonderfähigkeiten	Kampfmanöver
Furchtlos Magieresistenz I  Heilkunde (Wunden) Tapferkeit	Keine
	Ausrüstung
	Sonnenszepter (Klinge, einhändig) Geweihtengewandung

## Liturgien

**Blendstrahl aus Alveren**  
**Schwierigkeit:** Komplex (9)  
**Wirkungsbereich:** Ein Gegner  
**RW:** 8  
**Dauer:** Temporär  
**Auswirkung:** Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet den Zustand **Geblendet**.

## Goldene Rüstung

**Schwierigkeit:** Sempel (13)  
**Wirkungsbereich:** Anwender  
**RW:** Selbst  
**Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Bevor ein gegnerischer Charakter den Anwender als Ziel einer Attacke oder eines Zaubers/einer Liturgie auswählen darf, muss der Gegner eine MU-Probe mit einem Malus von -2 ablegen. Misslingt diese Probe, sind AT-, FK- und Zauber- bzw. Liturgie-Proben des gegnerischen Charakters gegen den Anwender mit einem Malus von -6 belegt. Der Gegner darf stattdessen aber auch ein neues Ziel wählen, wenn dies möglich ist. Wenn die MU-Probe erfolgreich ist und der Anwender als Ziel gewählt wird, sind Zauber-/Liturgie- und Attackeproben gegen ihn dennoch mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.

## Heilungsgesen

**Schwierigkeit:** Normal (11)  
**Wirkungsbereich:** Ein Verbündeter oder Anwender  
**RW:** Berührung oder Selbst  
**Dauer:** Augenblicklich  
**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender als Ziel aus. Es erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

## Ausrüstung

**Geweihtengewandung**  
Geweihtengewandung ist normale Kleidung, der Träger einer solchen Gewandung profitiert aber von der Rüstungseigenschaft **Geweihte Rüstung**. Außerdem beinhaltet jede Geweihtengewandung die Rüstungsergänzung **Schutzgegenstand (Armatruz)** (Bonus von +4 RS).

# SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN

Kämpfer / Reichsarmee

AT	12	Schaden: 1 Rüstungsbrechend
PA	10	
FK	11	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Nachladen Munition: Unbegrenzt
FK-PA	-	EK: 5 10 15
RS	11	



## Sonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit  
Rüstungsgewöhnung I  
Tapferkeit

## Kampfmanöver

Finte  
Meisterparade

## Ausrüstung

Anderthalbhänder  
(Klinge, anderthalbhändig)  
Armbrust (Stich, zweihändig)  
Leichte Plattenrüstung (Mittel)  
Arm-/Beinschienen

### Aufmerksamkeit

Kämpferfertigkeit. Passierschläge gegen diesen Charakter sind mit einem Malus von -4 belegt. Der Charakter selbst darf Passierschläge durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch Passierschläge durchführen, wenn er seine passive Aktion in einem Spielzug verbraucht hat.

### Finte

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampftacke trifft, wird die dazugehörige Parade des Gegners mit einem Malus von -4 auf den Erfolgswert belegt.

### Meisterparade

Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion verwenden, um seine passive Aktion in eine *Meisterparade*-Aktion umzuwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich. Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Bei einer *Meisterparade* erhält der parierende Charakter +4 auf den Erfolgswert seiner Parade. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe.

# WEIDENER RITTER

Kämpfer / Reichsarmee

AT	12	Schaden: 2 Rüstungsbrechend
PA	9	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	16	



## Sonderfertigkeiten

Ehrenhaftigkeit  
Eisern  
Leibwächter

## Kampfmanöver

Defensiver Kampfstil

## Ausrüstung

Zweihänder  
(Klinge, zweihändig)  
Garether Platte (Schwer)  
Arm-/Beinschienen  
Helm

### Defensiver Kampfstil

Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion in eine passive Aktion umwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich (z.B. um die Durchführung einer Parade oder eines Passierschlags zu ermöglichen). Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fertigkeit nicht mehr einsetzen.

### Ehrenhaftigkeit

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner Aktivierung niemals Charaktere in deren Rückenbereich an. Er darf allerdings Passierschläge durchführen.

### Eisern

Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das *Zurückgedrängt* werden, Proben gegen *Angst* und *In Panik*.

### Leibwächter

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter kann am Ende einer Aktion Bewegung einen beliebigen verbündeten Charakter in einer angrenzenden Wabe in seinem Frontbereich und auf der gleichen Höhenebene um genau eine Wabe verschieben. Allerdings gelten folgende Ausnahmen: Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpassierbar oder im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung. Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden. Beide Charaktere dürfen ihre Ausrichtung nach dem Verschieben beliebig wählen. Der Gegner darf als Reaktion auf diese Bewegung keine Passierschläge durchführen. Diese Fertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines Kampfmanövers eingesetzt werden.

## ALANFANISCHER COLONELLO

Kämpfer / Hand Borons

AT	10	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Schwer zu parieren
PA	8	
FK	11	Schaden: 1 Nachladen Munition: Unbegrenzt
FK-PA	-	EK: 4 8 12
RS	9	



190  
9 INI 5 GSW 13 MU

### Sonderfertigkeiten

Anführer  
Kampf im Wasser  
Meisterstrategie  
Nachtsicht  
Standfest

Tapferkeit  
Rüstungsgewöhnung I

### Kampfmanöver

Defensiver Kampfstil

### Ausrüstung

Morgenstern (Wucht, einhändig)  
Leichte Armbrust (Stich, zweihändig)  
Kürass (Mittel)  
Helm

### Anführer

*Moralbasierender Effekt.* Verbündete Charaktere im Umkreis von 4 Waben um den *Anführer* außer dem *Anführer* selbst dürfen misslungene MU-Proben einmal wiederholen. Außerdem erhält pro Spielzug ein einzelner verbündeter Charakter, der seine Aktivierung im Umkreis von 4 Waben um den *Anführer* beginnt, für den Rest dieses Spielzugs die Fertigkeit *Kampfgespür*. Sollte der *Anführer* im Nahkampf von einem gegnerischen Charakter ausgeschaltet werden, erhält die Gruppe des gegnerischen Charakters ungeachtet des gespielten Szenarios sofort einen zusätzlichen *Szenariozielpunkt*. Nur ein Charakter pro Abenteurergruppe darf diese Fertigkeit besitzen.

### Defensiver Kampfstil

Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion in eine passive Aktion umwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich (z.B. um die Durchführung einer Parade oder eines Passierschlags zu ermöglichen). Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fertigkeit nicht mehr einsetzen.

### Meisterstrategie

Einzigartige Fertigkeit. In der Statusphase darf dieser Charakter den INI-Wert eines verbündeten Charakters oder seinen eigenen für den folgenden Spielzug um bis zu 2 Punkte senken oder erhöhen. Profitiert ein Charakter in direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen in der gleichen Weise von *Meisterstrategie*, würde sein INI-Wert also zweimal in aufeinanderfolgenden Spielzügen erhöht oder zweimal gesenkt, wird sein INI-Wert so behandelt, als hätte er sich nicht verändert. Ein Charakter kann pro Spielzug nur von einem *Meisterstrategen* profitieren.

## ALANFANISCHER GLADIATOR

Kämpfer / Hand Borons

AT	13	Schaden: 1
PA	12	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	7	



210  
11 INI 5 GSW 12 MU

### Sonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit  
Eisern  
Nachtsicht

Kampflexe I  
Schnelle Heilung  
Waffenspezialisierung

### Kampfmanöver

Doppelschlag

### Ausrüstung

Langschwert (Klinge, einhändig)  
Veteranenhand (Wucht, einhändig)  
Gladiatorenschulter (Leicht)  
Arm-/Beinschienen

### Aufmerksamkeit

Kämpferfertigkeit. *Passierschläge* gegen diesen Charakter sind mit einem Malus von -4 belegt. Der Charakter selbst darf *Passierschläge* durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch *Passierschläge* durchführen, wenn er seine passive Aktion in einem Spielzug verbraucht hat.

### Doppelschlag

Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Nahkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Nahkampftackte durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2 auf den Erfolgswert. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden, sie müssen aber beide entweder vor oder nach der Bewegung abgehandelt werden. Verzieht der Charakter auf die Bewegung, entfällt der -2 Malus. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen von zwei Nahkampfwaffen. Schilde zählen hierbei nicht.

### Eisern

Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das *Zurückgedrängt* werden, Proben gegen *Angst* und *In Panik*.

### Nachtsicht

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter ignoriert bei seinen Attacken und Paraden den Malus durch Dämmerung, Mondlicht und *Finsternis*. Die Sichtweite des Charakters wird durch *Mondlicht* und *Finsternis* nicht beeinträchtigt.

## ALANFANISCHER MEUHLER

Kämpfer / Hand Borons

AT	11	Schaden: 1 Vergiftete Waffe
PA	7	
FK	14	Schaden: 1 Vergiftete Waffe Munition: 000
FK-PA	8	EK: 2 4 6
RS	4	



190  
12 INI 5 GSW 12 MU

### Sonderfertigkeiten

Auftragsmörder  
Deckung nutzen  
Gefahreninstinkt  
Kampfgespür  
Nachtsicht  
Resistenz (Gift)

Ausweichen I  
Kampflexe I

### Kampfmanöver

Entrinnen  
Hinterhältiger Angriff

### Ausrüstung

Meucheldolch (Stich, einhändig)  
Wurfdolch (Stich, einhändig)  
Dicke Kleidung (Leicht)

### Auftragsmörder

Einzigartige Fertigkeit. Wähle vor Beginn des Spiels einen gegnerischen Charakter als Auftragsziel aus. Notiere dir das Ziel geheim, ohne es deinem Gegner zu offenbaren. Der Charakter darf zu Beginn eines Gefechts nach den Charakteren ohne diese Fertigkeit und gleichzeitig mit denen aufgestellt werden, welche die Fertigkeit *Ortskenntnis* besitzen. Haben mehrere Charaktere eine dieser Fertigkeiten, gilt unter ihnen die normale Aufstellungsreihenfolge. Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Attackeproben (Nah- und Fernkampf) gegen das Auftragsziel. Sobald du den Zielcharakter das erste Mal mit diesem Charakter angreifst, musst du deinem Gegner offenbaren, dass er das Auftragsziel ist. Schaltet dieser Charakter das Auftragsziel mit einer Attacke oder einem von ihm hervorgerufenen Zustand aus, erhält die Abenteurergruppe einen zusätzlichen *Szenariozielpunkt*, egal welches Szenario gespielt wird.

### Entrinnen

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Nahkampftackte mit einer Rückzugs-Aktion. Der Charakter führt eine Nahkampftackte gegen einen Gegner durch und darf anschließend zusätzlich das Kampfmanöver *Taktischer Rückzug* durchführen.

### Hinterhältiger Angriff

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampf- oder Fernkampftackte. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich bereits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist die folgende Attacke ein *Hinterhältiger Angriff*. Ein *Hinterhältiger Angriff* ist *Rüstungsbrechend*. Wird der *Hinterhältige Angriff* gegen Charaktere eingesetzt, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind, ist er auch im Frontbereich *Rüstungsbrechend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe der KAT Stich.

## BORONGEWEIFTE

Götterdienerin / Hand Borons

AT	8	Schaden: 1 Geweihte Waffe
PA	9	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	6	Geweihte Rüstung



210  
11 INI 5 GSW 13 MU

### Sonderfertigkeiten

Nachtsicht  
Nemekaths Bannfluch  
Prophezeien I

Heilkunde (Wunden)  
Liturgiekenntnis

### Kampfmanöver

Keine

### Ausrüstung

Streitkolben (Wucht, einhändig)  
Geweihtengewandung

### Liturgien

Hauch Borons

**Schwierigkeit:** Normal (12) **HAUCH BORONS**  
**Wirkungsbereich:** 3 Waben Durchmesser **Dauer:** 4  
**Auswirkung:** Wähle eine Wabe als Ziel und zentralen Punkt des Wirkungsbereichs aus. Die Liturgie erschafft dort *Finsternis* und geweihten Boden. Attacken, die in den Wirkungsbereich hinein, hinaus oder hindurch durchgeführt werden, erleiden den Malus für *Finsternis*. Dämonen und Dämonenpaktierer müssen eine MU-Probe ablegen, wenn sie sich im Wirkungsbereich der Liturgie befinden, wenn sie gewirkt wird oder wenn sie ihn betreten wollen. Misslingt die Probe, müssen sie den Bereich sofort verlassen bzw. dürfen ihn nicht betreten. Untote und Dämonen erleiden in jeder Statusphase 1 rüstungsdurchschlagenden magischen Schaden, in der sie sich im Wirkungsbereich der Liturgie aufhalten.

### Ruf zur Ruhe

**Schwierigkeit:** Sempel (14) **RUF ZUR RUHE**  
**Wirkungsbereich:** Ein Gegner **Dauer:** 10  
**Auswirkung:** Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter muss sofort eine MU-Probe mit einem Malus von -4 bestehen oder erleidet den Zustand *Stumm*.

### Segen der Heiligen Velvenya

**Schwierigkeit:** Extrem sempel (16) **SEGNE DER HEILIGEN VELVENYA**  
**Wirkungsbereich:** Ein Verbündeter **Dauer:** 10  
**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält die Fertigkeit *Furchtlos*.

### Ausrüstung

#### Geweihtengewandung

Geweihtengewandung ist normale Kleidung, der Träger einer solchen Gewandung profitiert aber von der Rüstungseigenschaft *Geweihte Rüstung*. Außerdem beinhaltet jede *Geweihtengewandung* die Rüstungsergänzung *Schutzgegenstand* (Armatrutz) (Bonus von +4 RS).

# LEIBMAGIERIN UNIVERSITÄT AL' ANFA

Magiebegabte/ Hand Borons



AT	8	Schaden: 1 Magische Waffe
PA	9	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	2	Geweihete Rüstung

11	5	11
INI	GSW	MU

## Sonderfertigkeiten

Leibwächter  
Magieresistenz I  
Nachtsicht

Merkmalskenntnis

## Kampfmanöver

Keine

## Ausrüstung

Magierstab (Wucht, einhändig)  
Normale Kleidung (Keine)

## Zauber

### Balsam Salabunde

Schwierigkeit: Normal (12) RW: Berührung oder Selbst  
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender Dauer: Augenblicklich  
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender als Ziel aus. Es erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

### Fulminictus

Schwierigkeit: Normal (12) RW: 6  
Wirkungsbereich: Ein Gegner Dauer: Augenblicklich  
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 rüstungsdurchschlagenden Kraftschaden.

### Klarum Purum

Schwierigkeit: Sempel (14) RW: Berührung  
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter Dauer: Bleibt im Spiel  
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser erhält die Sonderfertigkeit *Immunität (Gift)*. Liegt zum Zeitpunkt der Anwendung des Zaubers der Zustand *Vergiftet* auf dem Ziel, wird dieser augenblicklich abgeschüttelt.

## Sonderfertigkeit

### Leibwächter

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter kann am Ende einer Aktion Bewegung einen beliebigen verbündeten Charakter in einer angrenzenden Wabe in seinem Frontbereich und auf der gleichen Höhenebene um genau eine Wabe verschieben. Allerdings gelten folgende Ausnahmen: Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpassierbar oder im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung. Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden. Beide Charaktere dürfen ihre Ausrichtung nach dem Verschieben beliebig wählen. Der Gegner darf als Reaktion auf diese Bewegung keine Passierschläge durchführen. Diese Fertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines Kampfmanövers eingesetzt werden.

# RABENGARDISTIN

Kämpferin / Hand Borons



AT	11	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Geweihete Waffe
PA	12	
FK	-	
FK-PA	10	
RS	11	

10	5	13
INI	GSW	MU

## Sonderfertigkeiten

Eisern  
Nachtsicht

Rüstungsgewöhnung I  
Tapferkeit

## Kampfmanöver

Schildkampf I  
Wuchtschlag

## Ausrüstung

Rabenschabel  
(Stich oder Wucht, einhändig)  
Großer Schild  
Leichte Platte (Mittel)  
Arm-/Beinschienen

## Eisern

Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das *Zurückgedrängt* werden, Proben gegen *Angst* und *In Panik*.

## Nachtsicht

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter ignoriert bei seinen Attacke- und Paradeproben den Malus durch Dämmerung, Mondlicht und *Finsternis*. Die Sichtweite des Charakters wird durch Mondlicht und *Finsternis* nicht beeinträchtigt.

## Schildkampf I

Aktives Kampfmanöver. Mit diesem Manöver führt der Charakter eine Aktion Bewegung und eine anschließende Nahkampfattacke mit seinem Schild durch, die nicht pariert werden darf. Der Gegner darf daher auch nicht mit *Gegenhalten* darauf reagieren. Die Bewegung muss vor der Nahkampfattacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Trifft die Attacke, wird das Ziel eine Wabe frontal direkt vom Angreifer weg geschoben und erleidet den Zustand *Am Boden*, aber keinen Schaden. Der Charakter darf anschließend in das Feld vorrücken, in dem sein Ziel vorher stand. Wenn er dies tut, dürfen Gegner keine Passierschläge gegen den nachrückenden Charakter durchführen. Kann das Ziel der Attacke nicht geschoben werden (blockierte Wabe, mehr als eine um 1 höhere Ebene), wird es in dem Feld zu Boden geworfen, in dem es sich befindet, und der Angreifer bleibt in seinem Feld stehen. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein. Das Erlernen dieses Manövers erfordert, dass der Charakter einen Schild trägt.

## Wuchtschlag

Aktives Kampfmanöver. Die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfattacke erleidet einen Malus von -6 AT. Wenn die Attacke erfolgreich ist und weder pariert noch von der Rüstung abgefangen wird, erleidet das Ziel +1 *Schaden*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Waffe der KAT Wucht oder Klinge.

## KAPERMAGIERIN AUS ÖLPORT

Magiebegabte / Ottajasko

AT	9+2	Schaden: 1 Magische Waffe
PA	9-1	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	4	



### Sonderfähigkeiten

Geländekunde (Wasser)  
Kampf im Wasser  
Kampfrausch  
Kampfsauberer  
Standfest  
Wettermeisterschaft

### Kampfmanöver

Keine

### Ausrüstung

Magierstab (Wucht, einhändig)  
Dicke Kleidung (Leicht)

### Zauber

Aquafaxius

Schwierigkeit: Normal (11) RW: 6  
Wirkungsbereich: Ein Gegner Dauer: Augenblicklich & Temporär  
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 rüstungsbrechenden Schaden durch Wasser und den Zustand *Am Boden*, wenn er normalgroß oder kleiner ist. Sollte er gerade vom Zustand *Brennend* betroffen sein, wird dieser sofort abgeschüttelt.

### Nebelwand

Schwierigkeit: Normal (11) RW: 3  
Wirkungsbereich: 3 Waben Linie Dauer: Bleibt im Spiel  
Auswirkung: Wähle drei aneinander angrenzende freie Waben auf der gleichen Höhenebene als Ziel aus. Nur die zentrale Wabe muss sich dabei in RW des Anwenders befinden. Die Waben werden in Nebel gehüllt und dadurch zu Schwere Deckung mit einer Höhe von 2.

### Silentium Schweigekeis

Schwierigkeit: Komplex (9) RW: 6  
Wirkungsbereich: 3 Waben Durchmesser Dauer: Bleibt im Spiel  
Auswirkung: Wähle eine beliebige Wabe als Ziel und zentralen Punkt des Wirkungsbereichs aus. Alle Charaktere erleiden den Zustand *Stumm*, solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers befinden. Wenn sie den Bereich verlassen, können sie den Zustand normal abschütteln.

### Sonderfertigkeit

#### Kampfsauberer

Magiebegabtenfertigkeit. Wenn der Charakter sich im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters befindet, erleidet er nicht den Malus für das Zaubern im Nahkampf. Außerdem kann er eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es Magiebegabten normalerweise gestattet ist.

## SWAFTHIR- GEWEIHTER

Götterdiener / Ottajasko

AT	11	Schaden: 1 Magische Waffe (Erhöhte Trefferchance)
PA	11	
FK	11	Schaden: 1
FK-PA	10	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	9	



### Sonderfähigkeiten

Geländekundig (Wasser)  
Hirte der Walwütigen  
Kampf im Wasser  
Standfest

### Kampfmanöver

Schildkampf I

### Ausrüstung

Runen-Entermesser  
(Klinge, einhändig)  
Thorwalerschild  
Schneidzahn-Wurfbeil  
(Klinge, einhändig)  
Dicke Kleidung (Leicht)  
Helm  
Schutzgegenstand (Armatruz)

### Liturgien

#### Anrufung der Winde

Schwierigkeit: Sempel (13) RW: Selbst  
Wirkungsbereich: 4 Waben um den Anwender Dauer: Bleibt im Spiel  
Auswirkung: Erschafft eine Windböe um den Geweihten, die sich mit ihm bewegt. Alle Fernkampfatacken, die durch oder in eine Wabe verlaufen, die von diesem Zauber betroffen ist, oder die in einer betroffenen Wabe ihren Ursprung haben, werden mit einem Malus von -2 FK belegt. Das betrifft sowohl gegnerische als auch verbündete Charaktere.  
Anrufung der Winde löst den Zauber Nebelwand in den Waben auf, die sich zu irgendeinem Zeitpunkt im Wirkungsbereich dieser Liturgie befinden (auch während einer Bewegung).

#### Märtyrersegen

Schwierigkeit: Sempel (13) RW: Selbst  
Wirkungsbereich: Anwender Dauer: Bleibt im Spiel  
Auswirkung: Wenn der Charakter ausgeschaltet wird, darf er sofort eine normale Aktivierung ausführen, selbst wenn er in diesem Spielzug schon aktiviert wurde. Erst in der folgenden Statusphase wird er aus dem Spiel entfernt: Bis dahin kann ihm kein weiterer Schaden zugefügt werden, er kann aber auch nicht geheilt werden. Zudem verliert er in diesem Spielzug seine reguläre Aktivierung, wenn er ausgeschaltet wurde, bevor er aktiviert werden konnte.

### Ausrüstung

#### Schutzgegenstand (Armatruz)

Der RS-Wert des Charakters erhöht sich um +4 bis zu einem Maximum von RS: 10. Ein Schutzgegenstand (Armatruz) ist eine Rüstungsergänzung. Hat der Charakter bereits einen höheren RS-Wert als 10, hat der Schutzgegenstand (Armatruz) keinen Effekt.

## THORWALSCHER HAILANZERIN

Kämpferin / Ottajasko

AT	11	Schaden: 1
PA	8	
FK	13	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Munition: OOOOO
FK-PA	8	EK: 3 6 9
RS	5	



### Sonderfähigkeiten

Geländekunde (Wasser)  
Kampf im Wasser  
Standfest

### Kampfmanöver

Umwerfen

### Ausrüstung

Eberfänger-Dolch  
(Stich, einhändig)  
Hailanze-Wurfspeer  
(Stich, einhändig)  
Wattierte Unterkleidung (Leicht)  
Glücksbringer (Haizahn)

### Geländekunde (Wasser)

Der Charakter behandelt bei seiner Bewegung die in Klammern dahinter festgelegte Geländeart um eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre. *Unbegehbare Gelände* wird behandelt wie *Extrem schwieriges Gelände*, *Extrem schwieriges* wie *Schwieriges* und *Schwieriges* wie *Offenes*.

### Kampf im Wasser

Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

### Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem Sturz erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

### Umwerfen

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Fernkampfatacke. Die Bewegung muss vor der Fernkampfatacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampfatacke trifft, erleidet das Ziel den Zustand *Am Boden*, wenn es die Attacke nicht pariert, selbst wenn der Schaden später noch von der Rüstung abgefangen wird. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Wurfwanne, welche von Grund auf mindestens die Waffeneigenschaft *Rüstungsbrechend* besitzt.

### Ausrüstung

#### Glücksbringer (Haizahn)

Der Glücksbringer verleiht dem Charakter die Sonderfertigkeit *Glück*. Zusätzlich erhält der Charakter einen dauerhaften Bonus von +2 auf eine der folgenden Proben: AT, PA, FK oder FK-PA. Welche Proben vom Glücksbringer betroffen sind, darf vor jedem Gefecht neu bestimmt werden.

## THORWALSCHER HEIMANN

Kämpfer / Ottajasko

AT	11	Schaden: 1
PA	12	
FK	11	Schaden: 1
FK-PA	10	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	9	Geringe Behinderung



### Sonderfähigkeiten

Anführer  
Befehlshaber  
Geländekunde (Wasser)  
Kampf im Wasser  
Standfest

### Kampfmanöver

Schildkampf I

### Ausrüstung

Entermesser (Klinge, einhändig)  
Thorwalerschild  
Schneidzahn-Wurfbeil  
(Klinge, einhändig)  
Krötenhaut (Mittel)  
Helm

### Anführer

*Moralbasierender Effekt.* Verbündete Charaktere im Umkreis von 4 Waben um den Anführer außer dem Anführer selbst dürfen misslungene MU-Proben einmal wiederholen. Außerdem erhält pro Spielzug ein einzelner verbündeter Charakter, der seine Aktivierung im Umkreis von 4 Waben um den Anführer beginnt, für den Rest dieses Spielzugs die Fertigkeit *Kampfgespür*. Sollte der Anführer im Nahkampf von einem gegnerischen Charakter ausgeschaltet werden, erhält die Gruppe des gegnerischen Charakters ungeachtet des gespielten Szenarios sofort einen zusätzlichen Szenariozielpunkt. Nur ein Charakter pro Abenteurergruppe darf diese Fertigkeit besitzen.

### Befehlshaber

Einzigartige Fertigkeit. Einfache Aktion. Reichweite: 4 Waben. Der Charakter verleiht einem anderen verbündeten Charakter in Reichweite und Sichtlinie einmal pro Spielzug eine zusätzliche aktive Aktion. Die Aktion wird sofort durchgeführt und unterbricht die Aktivierung dieses Charakters. Sie zählt nicht gegen die Eine-Kampfatacke-pro-Spielzug-Regel, darf aber weder das Wirken eines Zaubers/einer Liturgie bzw. der Einsatz eines Sprechspeichers sein. Auch darf sie nicht zum Abwarten oder in Verbindung mit dem reaktiven Kampfmanöver *Defensiver Kampfstil* genutzt werden. Das Durchführen dieser Aktion ist eine erneute Aktivierung des verbündeten Charakters. *Gelähmte* oder *In Panik* befindliche Charaktere können nicht das Ziel dieser Fertigkeit sein, ebenso nicht Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Walwut*, selbst dann nicht, wenn die *Walwut* noch nicht aktiv ist.

### Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem Sturz erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

## THORWALSCHER THINŠKARI

Kämpferin / Ottajasko

AT	11 <sup>+2</sup>	Schaden: 1 Rüstungsbrechend
PA	12 <sup>-1</sup>	
FK	11 <sup>-1</sup>	Schaden: 1
FK-PA	10 <sup>-1</sup>	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	8	Geringe Behinderung

205

10 INI 5 GSW 12 MU

### Sonderfähigkeiten

Eisern  
Geländekunde (Wasser)  
Kampf im Wasser  
Kampfrausch  
Standfest

### Kampfmanöver

Keine

### Ausrüstung

Skraja (Klinge, einhändig)  
Thorwalerschild  
Schneidzahn-Wurfbeil  
(Klinge, einhändig)  
Krötenhaut (Mittel)

### Eisern

Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das Zurückgedrängt werden, Proben gegen Angst und In Panik.

### Geländekunde (Wasser)

Der Charakter behandelt bei seiner Bewegung die in Klammern dahinter festgelegte Geländeart um eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre. *Unbegehrtes Gelände* wird behandelt wie *Extrem schwieriges Gelände*, *Extrem schwieriges* wie *Schwieriges* und *Schwieriges* wie *Offenes*.

### Kampf im Wasser

Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

### Kampfrausch

*Moralbasierender Effekt.* Kämpferfertigkeit. Sobald der Charakter 1 Schaden erlitten hat, verfällt er in der nächsten Statusphase in einen Kampfrausch. Dieser verleiht ihm folgende Modifikationen auf seine Kampfeigenschaften: +2 AT, -1 PA, -1 FK und -1 FK-PA. Der Kampfrausch hält bis zum Ende des Gefechts an, selbst wenn der Charakter später wieder geheilt wird.

### Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem Sturz erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

## THORWALSCHER WALWÜTIGER

Kämpfer / Ottajasko

AT	11 <sup>+2</sup>	Schaden: 2 Rüstungsdurchschlagend
PA	5 <sup>x</sup>	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	2	

210

9<sup>11</sup> INI 5 GSW 12 MU

### Sonderfähigkeiten

Eisern  
Geländekunde (Wasser)  
Kampf im Wasser  
Walwut

Schnelle Heilung

### Kampfmanöver

Gegenhalten

### Ausrüstung

Barbarenstreitaxt  
(Klinge, zweihändig)  
Normale Kleidung (Keine)

### Walwut

Einzigartige Fertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter kann sich einmal pro Spiel in einer beliebigen Statusphase in *Walwut* versetzen. Sollte er Schaden erleiden, verfällt er in der nächsten Statusphase automatisch in *Walwut*. Zu Beginn der *Walwut* wird der Walwütige sofort auf den ihm am nächsten stehenden gegnerischen Charakter ausgerichtet – ermittelt nach der *Regel der kürzesten Strecke* – ohne dass er dafür eine Aktion verwenden muss. Für diese Ausrichtung besitzt er einen 360 Grad *Frontbereich* und nur Charaktere, die sich aufgrund von *Sichtblockaden* nicht in seiner *Sichtlinie* befinden, dürfen bei dieser Pflichtausrichtung ignoriert werden. Ist kein Charakter in seiner *Sichtlinie*, wird er auf den ihm am nächsten stehenden ausgerichtet. Sind mehrere Charaktere gleich weit vom Walwütigen entfernt, darf der den Walwütigen kontrollierende Spieler wählen, auf wen der Walwütige sich ausrichtet. Ein Walwütiger erhält +2 AT und INI und die Sonderfertigkeit *Furchtlos*. Er darf die folgenden Aktionen nicht mehr durchführen: Abwarten, Fernkampfatacke sowie Nahkampf- und Fernkampfpardade. Ferner dürfen folgende Kampfmanöver in *Walwut* nicht ausgeführt werden: *Defensiver Kampfstil*, *Finte*, *Gezielte Nahkampfatacke*, *Taktischer Rückzug* und *Zielen*. Die *Walwut* hält für den Rest des Spiels an und kann nur durch *Swafnirs Ruhelied* eines *Hirten der Walwütigen* wieder beendet werden. Wird sie auf diese Weise beendet, kann der Walwütige im laufenden Gefecht nicht erneut von der *Walwut* erfasst werden.

Die Aktivierung eines Walwütigen unterliegt einigen Auflagen, wenn nicht ein Charakter mit der Fertigkeit *Hirte der Walwütigen* in der Nähe ist. Kann der Charakter in seiner Aktivierung einen *Sturmangriff* auf einen gegnerischen Charakter durchführen, muss er dies tun. Kann er mehrere Charaktere mit einem *Sturmangriff* erreichen, darf er das Ziel frei wählen. Kann er keinen *Sturmangriff* durchführen, muss er die Aktion *Bewegung* oder *Rennen* ausführen, um sich in Richtung des nächsten gegnerischen Charakters zu bewegen. Kann er jenen Charakter mit einer Aktion *Bewegung* erreichen, muss er dies tun und mit seiner zweiten Aktion eine Nahkampfatacke gegen jenen Charakter durchführen. Kann er ihn so nicht erreichen, muss er eine Kombinierte Aktion *Rennen* nach den gleichen Vorgaben durchführen. Befindet sich ein Charakter in *Walwut* bereits in einem Nahkampf, muss er eine Nahkampfatacke (evtl. kombiniert mit Kampfmanövern des Charakters) durchführen.

## BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB

Kämpferin/Tulamidische Reiter



AT	11	Schaden: 1
PA	10	
FK	11	Schaden: 1
FK-PA	10	Munition: 0
RS	6	EK: 2 4 6
	12	5 12
	INI	GSW MU

### Sonderfähigkeiten

Akrobat  
Kampfgespür  
Leibwächter  
Magieresistenz I

Ausweichen II  
Kampflexe I

### Kampfmänöver

Doppelschlag  
Meisterparade

### Ausrüstung

Zwei Kurzschwerter (Stich, einhändig)  
Wurfmesser (Stich, einhändig)  
Normale Kleidung (Keine)  
Schutzgegenstand (Armatruz)

### Doppelschlag

Aktives Kampfmänöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Nahkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Nahkampftackte durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2 auf den Erfolgswert. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden, sie müssen aber beide entweder vor oder nach der Bewegung abgehandelt werden. Verzichtet der Charakter auf die Bewegung, entfällt der -2 Malus. Das Erlernen dieses Kampfmänövers erfordert das Tragen von zwei Nahkampfwaffen. Schilde zählen hierbei nicht.

### Kampfgespür

Kämpferfertigkeit. Der Charakter darf Abwarten, ohne dafür eine aktive Aktion verwenden zu müssen. Außerdem kann sich der Charakter entscheiden, bei seinem neuen INI-Wert nach dem Abwarten nicht als Letzter innerhalb dieses INI-Wertes zu handeln, sondern zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Handlungsreihenfolge dieses Werts.

### Meisterparade

Reaktives Kampfmänöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion verwenden, um seine passive Aktion in eine Meisterparade-Aktion umzuwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich. Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Bei einer Meisterparade erhält der parierende Charakter +4 auf den Erfolgswert seiner Parade. Das Erlernen dieses Kampfmänövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe.

### Ausrüstung

#### Schutzgegenstand (Armatruz)

Der RS-Wert des Charakters erhöht sich um +4 bis zu einem Maximum von RS: 10. Ein Schutzgegenstand (Armatruz) ist eine Rüstungsergänzung. Hat der Charakter bereits einen höheren RS-Wert als 10, hat der Schutzgegenstand (Armatruz) keinen Effekt.

## BANMAGIERIN AUS FASAR

Magiebegabte / Tulamidische Reiter



AT	8	Schaden: 1
PA	9	Magische Waffe
FK	-	
FK-PA	-	
RS	2	
	11	5 13
	INI	GSW MU

### Sonderfähigkeiten

Magieresistenz II  
Merkmalskenntnis

### Kampfmänöver

Keine

### Ausrüstung

Magierstab (Wucht, einhändig)  
Normale Kleidung (Keine)  
Spruchspeicher (Desintegratur)

### Zauber

#### Balsam Salabunde

Schwierigkeit: Normal (12) RW: Berührung oder Selbst  
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender Dauer: Augenblicklich  
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Er erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

#### Gardianum Zauberschild (Schild gegen Zauber)

Schwierigkeit: Normal (12) RW: Selbst  
Wirkungsbereich: 1 Wabe um den Anwender Dauer: Bleibt im Spiel  
Auswirkung: Erschafft einen Bereich um den Anwender, in den Zauber nicht eindringen können und der sich mit dem Anwender bewegt. Charaktere und Waben, die sich im Wirkungsbereich befinden, dürfen nicht das Ziel von Zaubern werden, deren Anwender außerhalb des Wirkungsbereichs positioniert ist. Dasselbe gilt, wenn sich ein Ziel aus Sicht des jeweiligen Anwenders hinter dem Wirkungsbereich dieses Zaubers befindet. Der Zauberschild betrifft gegnerische und verbündete Charaktere. Er wirkt nicht gegen Liturgien.

#### Kraftbann

Schwierigkeit: Komplex (10) RW: 4  
Wirkungsbereich: Ein Gegner oder Verbündeter Dauer: Augenblicklich  
Auswirkung: Wähle einen verbündeten oder gegnerischen Charakter als Ziel aus. Entferne alle *Bleibt-im-Spiel*-Zauber (keine Liturgien) vom Zielcharakter. Zudem schüttelt der Zielcharakter sofort alle Zustände ab, die von Zaubern verursacht wurden.

#### Ausrüstung

Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampffaktion einsetzbar.

#### Spruchspeicher (Desintegratur)

Schwierigkeit: Automatisch RW: 6  
Wirkungsbereich: Ein Gegner Dauer: Augenblicklich  
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dessen RS-Wert wird für den Rest des Spiels halbiert.

## GEISTMAGIER AUS FASAR

Magiebegabter/Tulamidische Reiter



AT	8	Schaden: 1
PA	9	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	2	
	11	5 12
	INI	GSW MU

### Sonderfähigkeiten

Magieresistenz II  
Verbotene Pforten

Fernzauberei  
Merkmalskenntnis

### Kampfmänöver

Keine

### Ausrüstung

Dolch (Stich, einhändig)  
Normale Kleidung (Keine)  
Spruchspeicher (Fulminictus)

### Zauber

#### Band und Fessel

Schwierigkeit: Normal (12) RW: 8 (10)  
Wirkungsbereich: Ein Gegner Dauer: Bleibt im Spiel  
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Das Ziel dieses Zaubers darf sich nicht weiter als 4 Waben von seiner aktuellen Position weg bewegen. Markiere die entsprechende Wabe mit einem Marker. In jeder Statusphase legt der von diesem Zauber betroffene Charakter eine MU-Probe auf seinen halben MU-Wert ab. Wenn ihm diese gelingt, endet der Zauber.

#### Horriphobus

Schwierigkeit: Normal (12) RW: 8 (10)  
Wirkungsbereich: Ein Gegner Dauer: Temporär  
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser MUSS sofort eine Mutprobe auf seinen um 2 reduzierten MU-Wert ablegen. Misslingt diese Probe, erleidet er den Zustand *In Panik*.

#### Paralysis Starr wie Stein

Schwierigkeit: Komplex (10) RW: 6 (8)  
Wirkungsbereich: Ein Gegner Dauer: Temporär  
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Das Ziel dieses Zaubers erleidet den Zustand *Gelähmt*. In der nächsten Statusphase endet der Zustand. Charaktere mit *Elementarimmunität (Erz)* sind immun gegen die Auswirkung dieses Zaubers.

#### Ausrüstung

Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampffaktion einsetzbar.

#### Spruchspeicher (Fulminictus)

Schwierigkeit: Automatisch RW: 6  
Wirkungsbereich: Ein Gegner Dauer: Augenblicklich  
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 rüstungsdurchschlagenden Kraftschaden.

## TULAMIDISCHER GAUKLER

Kämpfer / Tulamidische Reiter



AT	10	Schaden: 1
PA	8	
FK	12	Schaden: 1
FK-PA	8	Munition: Unbegrenzt
RS	2	Verbesserte Entfernungskategorien
	13	6 11
	INI	GSW MU

### Sonderfähigkeiten

Akrobat  
Gefahreninstinkt  
Magieresistenz I  
Standfest

Ausweichen I  
Flink  
Kampflexe I

### Kampfmänöver

Eisenhagel  
Hinterhältiger Angriff

### Ausrüstung

Dolch (Stich, einhändig)  
Gaukler-Wurfaffen (Stich oder Wucht, einhändig)  
Normale Kleidung (Keine)

### Akrobat

Einzigartige Fertigkeit. Wenn ein Akrobat einen Passierschlag erleidet, erhält der Gegner nicht den Schadensbonus von +1. Außerdem kann ein Akrobat Passierschläge parieren, wenn er die erforderlichen Aktionen zur Verfügung hat. PA-Mali für Angriffe im Augenwinkelbereich oder Rücken kommen dabei nicht zur Anwendung. Passierschläge gegen einen Akrobat werden mit einem Malus von -4 durchgeführt. Führt der Akrobat ein aktives Kampfmänöver durch, erleiden etwaige Passierschläge gegen ihn jedoch keinen Malus. Zusätzlich muss ein Akrobat keine GSW-Punkte aufwenden, um den Zustand *Am Boden* durch Aufstehen zu beenden. Er kann auch niemals den Zustand *Aus dem Gleichgewicht* erleiden. Nur Charaktere, die keine Rüstung tragen, dürfen diese Fertigkeit einsetzen.

### Eisenhagel

Aktives Kampfmänöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Fernkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Fernkampftackte durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2 auf den Erfolgswert. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden, sie müssen aber beide entweder vor oder nach der Bewegung abgehandelt werden. Verzichtet der Charakter auf die Bewegung, entfällt der -2 Malus. Das Erlernen dieses Kampfmänövers erfordert das Tragen von Wurfaffen. Zum besseren Verständnis: Der Eisenhagel wird mit zwei verschiedenen Wurfaffen durchgeführt, deswegen beeinflussen alle Auswirkungen, die sich auf eine Waffe des Charakters beziehen, auch nur eine der Attacken (nach Wahl des Spielers, der den Effekt hervorgerufen hat), es sei denn, die Auswirkung betrifft die gesamte Munition. Die Attacken finden nacheinander statt und werden getrennt voneinander abgehandelt.

## TULAMIDISCHER PHEXGEWEIHTER

Götterdiener/Tulamidische Reiter

AT	10	Schaden: 1
PA	11	
FK	-	
FK-PA	8	
RS	8	
	12	5 13
	INI	GSW MU

### Sonderfähigkeiten

Gefahreninstinkt  
Glück  
Magieresistenz I  
Nachtsicht

Kämpferischer Götterdiener

### Kampfmanöver

Finte

### Ausrüstung

Säbel (Klinge, einhändig)  
Einfacher Schild  
Dicke Kleidung (Leicht)  
Schutzgegenstand (Armatrutz)

### Liturgien

#### Glücksegen

**Schwierigkeit:** Sempel (13) **RW:** Berührung oder Selbst  
**Wirkungsbereich:** Ein Verbündeter oder Anwender **Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender selbst als Ziel aus. Er erhält die Sonderfertigkeit *Glück*. Wurde die Fertigkeit eingesetzt, endet die Liturgie und kann erneut eingesetzt werden.

#### Sternenstaub

**Schwierigkeit:** Sempel (13) **RW:** Selbst  
**Wirkungsbereich:** Anwender **Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Alle Nahkampf- und Fernkampfangriffe, die gegen den Anwender durchgeführt werden, erleiden einen Malus von -4 AT bzw. FK.

### Ausrüstung

#### Schutzgegenstand (Armatrutz)

Der RS-Wert des Charakters erhöht sich um +4 bis zu einem Maximum von RS: 10. Ein Schutzgegenstand (Armatrutz) ist eine Rüstungsergänzung. Hat der Charakter bereits einen höheren RS-Wert als 10, hat der Schutzgegenstand (Armatrutz) keinen Effekt.

### Sonderfertigkeiten & Kampfmanöver

#### Finte

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampftacke trifft, wird die dazugehörige Parade des Gegners mit einem Malus von -4 auf den Erfolgswert belegt.

#### Glück

Der Charakter darf einmal pro Spiel eine beliebige Probe (außer RS-Prob) wiederholen. Das Ergebnis des zweiten Wurfs ist bindend. Auch *Patzer* dürfen auf diese Weise wiederholt werden.

## TULAMIDISCHE SHARISAD

Magiebegabte / Tulamidische Reiter

AT	10	Schaden: 1 Magische Waffe (Erhöhte Trefferchance)
PA	7	Vergiftete Waffe
FK	-	
FK-PA	8	
RS	2	
	10	6 11
	INI	GSW MU

### Sonderfähigkeiten

Akrobat  
Magieresistenz III  
Standfest

Ausweichen I  
Flink  
Tanz der Freude

### Kampfmanöver

Hinterhältiger Angriff

### Ausrüstung

Mengbilar-Dolch  
(Stich, einhändig)  
Normale Kleidung (Keine)  
Petikulos Meuchlersortiment

### Zauber

#### Firuns Jagd

**Schwierigkeit:** Normal (11) **RW:** 6  
**Wirkungsbereich:** Ein Verbündeter **Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser erhält +1 INI und +2 FK. Die INI-Veränderung wird erst ab der folgenden Initiativephase berücksichtigt.

#### Tanz der Unantastbarkeit

**Schwierigkeit:** Extrem Sempel (15) **RW:** Selbst  
**Wirkungsbereich:** Anwender **Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Der RS-Wert des Anwenders steigt auf 10. Durch diesen Zauber wird die Behinderungskategorie der getragenen Rüstung des Charakters nicht verändert.

### Ausrüstung

#### Petikulos Meuchlersortiment

Petikulos Meuchlersortiment besteht aus zwei verzauberten Ohringen, von denen sich einer in einen Mengbilar und der andere in eine Giftampulle verwandeln kann. Ein Charakter, der diese Ohringe trägt, erhält die Waffe Mengbilar mit den Eigenschaften *Magische Waffe* sowie die Waffeneigenschaft *Erhöhte Trefferchance*.

#### Hinterhältiger Angriff

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampf- oder Fernkampftacke. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich bereits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist die folgende Attacke ein *Hinterhältiger Angriff*. Ein *Hinterhältiger Angriff* ist *Rüstungsbrechend*. Wird der *Hinterhältige Angriff* gegen Charaktere eingesetzt, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind, ist er auch im Frontbereich *Rüstungsbrechend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe der KAT Stich.

## ALBERTINISCHER SCHWERTGESELLE

Kämpfer / Helden & Schurken

AT	12	Schaden: 1
PA	11	
FK	10	Schaden: 1
FK-PA	8	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	8	

200  
12 INI 5 GSW 12 MU

### Sonderfertigkeiten

Gefahreninstinkt  
Standfest

Ausweichen I

### Kampfmanöver

Defensiver Kampfstil  
Doppelschlag

### Ausrüstung

Rapier (Stich, einhändig)  
Linkhand (Stich, einhändig)  
Wurfdolch (Stich, einhändig)  
Wattierter Waffenrock (Leicht)  
Beinschienen  
Helm

### Defensiver Kampfstil

Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion in eine passive Aktion umwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich (z.B. um die Durchführung einer Parade oder eines Passierschlags zu ermöglichen). Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fertigkeit nicht mehr einsetzen.

### Doppelschlag

Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion *Bewegung* mit zwei Nahkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Nahkampftackte durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2 auf den Erfolgswert. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden, sie müssen aber beide entweder vor oder nach der Bewegung abgehandelt werden. Verzichtet der Charakter auf die Bewegung, entfällt der -2 Malus. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen von zwei Nahkampfwaffen. Schilde zählen hierbei nicht.

### Gefahreninstinkt

Gegnerische Charaktere, die diesen Charakter im Rücken und aus dem Augenwinkel angreifen, erhalten keinen AT- bzw. FK-Bonus. Gegen diesen Charakter kann kein *Hinterhältiger Angriff* durchgeführt werden. Dieser Charakter löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Fertigkeit.

### Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

## ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE

Kämpfer / Helden & Schurken

AT	11	Schaden: 1
PA	8	
FK	13	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Nachladen Munition: Unbegrenzt
FK-PA	8	EK: 5 10 15
RS	6	

195  
11 INI 5 GSW 12 MU

### Sonderfertigkeiten

Gefahreninstinkt  
Meisterschütze  
Schnellladen

Ausweichen I

### Kampfmanöver

Gezielte Fernkampftackte  
Scharfschütze

### Ausrüstung

Kurzschwert (Klinge, einhändig)  
Armbrust (Stich, zwei­händig)  
Wattierter Waffenrock (Leicht)

### Gezielte Fernkampftackte

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampftackte trifft, ist diese Attacke *Rüstungsbrechend*. Ist die Waffe bereits *Rüstungsbrechend*, wird die Attacke *Rüstungsdurchschlagend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer zwei­händig geführten Schusswaffe der KAT Stich und das vorherige Erlernen des Kampfmanövers *Scharfschütze* und ist somit nur Charakteren der Kämpfer-Profession, Kämpferischen Götterdienern und Kampfmagiern zugänglich.

### Meisterschütze

Kämpferfertigkeit. Der Charakter erleidet keinen Malus auf FK-Proben, wenn er eine *Fernkampftackte* in ein Kampfgetümmel durchführt. Trifft eine solche Attacke nicht, wird auch bei Verwendung der Optionalregel kein Angriff gegen ein zufälliges anderes Ziel in einer angrenzenden Wabe durchgeführt. Der Schuss hat einfach nicht getroffen.

### Schnellladen

Kämpferfertigkeit. Der Charakter lädt seine Fernkampfwaffe mit der Waffeneigenschaft *Nachladen* in der Statusphase automatisch nach, ohne dass er dafür eine einfache Aktion aufwenden muss.

### Scharfschütze

Aktives Kampfmanöver. Der Charakter führt das Kampfmanöver *Zielen* durch und halbiert dabei zusätzlich die Mali für die Entfernung zu seinem Ziel und für die Deckung, von der das Ziel profitiert. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Fernkampfwaffe.

## AMAZONEN-KRIEGERIN

Kämpferin / Helden & Schurken

AT	12	Schaden: 1
PA	12	
FK	-	
FK-PA	8	
RS	10	Geringe Behinderung

200  
12 INI 5 GSW 13 MU

### Sonderfertigkeiten

Ehrenhaftigkeit  
Eisern

Kampreflexe I

### Kampfmanöver

Ausfall

### Ausrüstung

Amazonensäbel  
(Klinge, einhändig)  
Schild  
Amazonenrüstung (Mittel)  
Arm-/Beinschienen  
Helm

### Ausfall

Aktives Kampfmanöver. Verbraucht neben den zwei aktiven auch eine passive Aktion und kann somit nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter keine passive Aktion mehr zur Verfügung hat. Der Charakter führt zwei Nahkampftackten nacheinander mit der gleichen Waffe gegen einen Gegner durch. Jede Attacke entspricht dem Kampfmanöver *Zurückdrängen*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Nahkampfwaffe.

### Ehrenhaftigkeit

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner Aktivierung niemals Charaktere in deren Rückenbereich an. Er darf allerdings Passierschläge durchführen.

### Eisern

Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das *Zurückgedrängt* werden, Proben gegen *Angst* und *In Panik*.

## POSTRISCHE SÖLDNERIN

Kämpferin / Helden & Schurken

AT	12	Schaden: 2 Rüstungsbrechend
PA	8	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	8	Geringe Behinderung

205  
9 INI 5 GSW 12 MU

### Sonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit  
Eisern

Rüstungsgewöhnung I  
Schnelle Heilung

### Kampfmanöver

Niederwerfen

### Ausrüstung

Zweihänder (Klinge, zwei­händig)  
Halbes Kettenhemd (Mittel)

### Aufmerksamkeit

Kämpferfertigkeit. Passierschläge gegen diesen Charakter sind mit einem Malus von -4 belegt. Der Charakter selbst darf Passierschläge durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch Passierschläge durchführen, wenn er seine passive Aktion in einem Spielzug verbraucht hat.

### Eisern

Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das *Zurückgedrängt* werden, Proben gegen *Angst* und *In Panik*.

### Niederwerfen

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampftackte trifft, erleidet der Gegner den Zustand *Am Boden*, wenn er die Attacke nicht pariert, selbst wenn der Schaden der Nahkampftackte später noch von der Rüstung abgefangen wird. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Zweihandwaffe oder einer Waffe der Kategorie *Wucht*. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein.

### Schnelle Heilung

Nach einem Gefecht, in dem er ausgeschaltet wurde, darf der Charakter zwei Würfe auf der Verletzungstabelle durchführen und sich eines der Ergebnisse aussuchen.