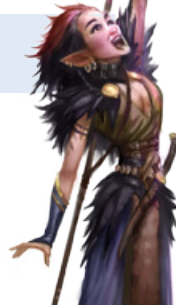


AMARYLLIS

WEIBLICH HALBLING HEXENMEISTER



SKILLS

STÄRKE	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
AKROBATIK: GESCHICKLICHKEIT +2			
KONSTITUTION	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
ZÄHIGKEIT: KONSTITUTION +2			
INTELLIGENZ	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
WEISHEIT	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CHARISMA	W12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: CHARISMA +2			

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT MIT	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	

Falls dir ein Wurf mit dem Merkmal Arkanes (oder irgendein Wurf) misslingt, darfst du eine Karte von deiner Hand begraben, um das Ergebnis zu ignorieren und erneut zu würfeln. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.

Am Ende deines Zuges: Nachdem (und bevor) du deine Handkarten auffrischst, darfst du versuchen, einen Zauber von deinem Ablagestapel zu erneuern.

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

WAFFE	—			
ZAUBER	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	
RÜSTUNG	— <input type="checkbox"/> 1			
GEGENSTAND	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
SEGEN	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

Amaryllis, eine entspannte und mitteleisame Halblingdame, erträgt es nicht zu sehen, wenn anderen wehgetan wird. Sie vertraut auf ihre Fähigkeiten, um heil aus Gefahren herauszukommen, und doch fühlt sie sich schuldig wegen der Freunde, die sie nicht beschützen konnte. Sie verbirgt ihre Selbstzweifel hinter einer Fassade aus Heiterkeit und guter Laune und setzt ihre Magie gerne dafür ein, andere zu erfreuen und Freundschaften zu schließen. Das Baslwiefer Feuerwerksfest ist nicht mehr dasselbe, seit sie sich einem Leben als Abenteurerin verschrieben hat.

ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



AMARYLLIS (URMAGIERIN)

Urmagier sind Anwender chaotischer Magie, die keine Pläne schmieden. Sie machen Pläne zunichte.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	6	<input type="checkbox"/> 7
------------------------	---	----------------------------

GEÜBT MIT	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen
------------------	--

Falls dir ein Wurf mit dem Merkmal Arkanes (oder irgendein Wurf) misslingt, darfst du eine Karte von deiner Hand (oder eine zufällige Karte von deinem Ablagestapel) begraben, um das Ergebnis zu ignorieren und erneut zu würfeln. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.

Am Ende deines Zuges: Nachdem (und bevor) du deine Handkarten auffrischst, darfst du versuchen, einen Zauber von deinem Ablagestapel zu erneuern.

Nachdem du deine Handkarten aufgefrischt hast, darfst du dein Deck mischen (und du darfst dein Ortsdeck mischen).

Reduziere den dir zugefügten Elektrizitätsschaden (und Feuerschaden) um 1W4.

Wenn du einen Segen der Götter ausspielst, füge statt des normalen Würfels einen W12 hinzu (Falls das Ergebnis ungerade war, darfst du den Segen erneuern).

Bevor du deine Starthand aufziehst, erhöht sich dein Handkartenlimit bis zum Ende des Szenarios um 1W4.



AMARYLLIS (GLÜCKSDIEBIN)

Wir alle verlassen uns auf das Glück. Glücksdiebe verlassen sich darauf.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
------------------------	---	----------------------------	----------------------------

GEÜBT MIT	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen
------------------	--

Falls dir ein Wurf mit dem Merkmal Arkanes (oder irgendein Wurf) misslingt, darfst du eine Karte von deiner Hand (oder die oberste Karte deines Decks) begraben (oder ablegen), um das Ergebnis zu ignorieren und erneut zu würfeln (und 1W4 hinzuzufügen). Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.

Am Ende deines Zuges: Nachdem (und bevor) du deine Handkarten auffrischst, darfst du versuchen, einen Zauber von deinem Ablagestapel zu erneuern.

Reduziere den dir zugefügten Elektrizitätsschaden (und Säure- und Kälteschaden) um 1 (2).

Wenn du einen Segen der Götter ausspielst, füge statt des normalen Würfels einen W12 hinzu.

QUALZAR

MÄNNLICH GNOM HEXENMEISTER



SKILLS

STÄRKE	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
KONSTITUTION	W4	<input type="checkbox"/> +1	
INTELLIGENZ	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
WISSEN: INTELLIGENZ +2			
WEISHEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
WAHRNEHMUNG: WEISHEIT +2			
CHARISMA	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: CHARISMA +2			

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7

Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (+1) (+2) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Magie und Mental hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.

Wenn du einem Monster begegnest, darfst du ihm ausweichen (und es zuoberst auf das Ortsdeck legen, von dem es kam). Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers mit den Merkmalen Arkanes und Mental.

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

WAFFE	1	<input type="checkbox"/> 2
ZAUBER	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
VERBÜNDETER	4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6

Qualzars Erbe geht auf boshafte Feen zurück, die Schnürsenkel zusammenknoten, Milch sauer werden lassen und ständig Unfug treiben. Er sagt, er könne nicht nachvollziehen, warum andere seinen Humor für hämisch halten, aber in Wahrheit interessiert es ihn auch nicht. Er ist gewillt, anderen um eines Streiches oder einer Pointe willen wehzutun, und besitzt ein Buch voller ausgerissener Feenflügel, um es zu beweisen. Meistens treibt er seinen Schabernack mit bösen Monstern, aber er kann durchaus jeden für ein böses Monster halten, bis das Gegenteil bewiesen ist.

ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



QUALZAR (MONSTERTREIBER)

Monstertreiber wissen, dass es nicht immer nötig ist, ein Monster zu töten. Sie müssen lediglich dafür sorgen, dass es anderswo hinget.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7 8

Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (+1) (+2) (+3) (+4) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Mental (oder Energie) und Magie hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.

Wenn du einem Monster begegnest, darfst du ihm ausweichen (und es zuoberst auf das Ortsdeck legen, von dem es kam). Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers mit den Merkmalen Arkanes und Mental.

Wenn du während deines Zuges ein Monster in ein Ortsdeck mischen würdest, darfst du es stattdessen in ein zufälliges offenes Ortsdeck mischen.

Reduziere den dir zugefügten Kampschaden um 2 (3).

Wenn du einen erfolgreichen Wurf zum Erneuern eines Zaubers ablegen würdest, darfst du stattdessen einen Zauber von deinem Ablagestapel erneuern.



QUALZAR (MESMERIST)

Sowohl auf der Bühne als auch in einem Gewölbe ist es eine wertvolle Fähigkeit, den Verstand anderer zu kontrollieren.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7 8

Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (+1) (+2) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Mental und Magie hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.

Wenn du einem Monster begegnest, darfst du ihm ausweichen (und es zuoberst auf das Ortsdeck legen, von dem es kam). Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers mit den Merkmalen Arkanes und Mental.

Dein Wurf zum Erneuern eines Zaubers (oder eines Gegenstandes mit dem Merkmal Magie) ist automatisch erfolgreich.

Wenn dir Schaden zugefügt wird, bevor du handelst, darfst du eine Karte ablegen (oder erneuern), um jenen Schaden auf 0 zu reduzieren.

Füge deinem Wurf zum Erhalten eines Verbündeten oder Überwinden eines herbeigerufenen Monsters 2 (4) hinzu.

Du erhältst die Fertigkeit Heimlichkeit: Charisma +2.

SEONI

WEIBLICH MENSCH HEXENMEISTER



SKILLS

STÄRKE	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
KONSTITUTION	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
INTELLIGENZ	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
WISSEN: INTELLIGENZ +2			
WEISHEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CHARISMA	W12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: CHARISMA +2			
DIPLOMATIE: CHARISMA +1			

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7

Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (+1) (+2) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Energie und Magie hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.

Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Unterstützung mit dem Merkmal Magie 2 (4) hinzu.

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

WAFFE	—	<input type="checkbox"/> 1
ZAUBER	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
RÜSTUNG	—	
GEGENSTAND	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
VERBÜNDETER	4	<input type="checkbox"/> 5
SEGEN	5	<input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7

Seoni darf zwischen zwei Szenarien keine Rüstungen in ihrem Deck aufbewahren.

Seoni wurde in einen Clan wandernder Nomaden hineingeboren und trägt Dutzende von Runentätowierungen, die die uralten Geschichten ihres Volkes erzählen und ihr helfen, die arkanen Kräfte ihres Volkes zu beschwören. Sie ist eine schnelle Denkerin mit einem Plan für jede Lage, die die Male ihres Volkes stolz zur Schau stellt und unaufhörlich nach neuer Einsicht in ihre magischen Fähigkeiten sucht. Sie bereist die Welt und straft die Mythen, nach denen Angehörige ihres Volkes nicht mehr als Lügner und Diebe sind, dadurch Lügen, dass sie Unrecht gerade rückt, wo immer sie darauf stößt.

ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



SEONI (DRACHENINITIATIN)

Drachenninitiaten verwandeln sich langsam in Drachennestlinge und entwickeln im Zuge dessen furchterregende Fähigkeiten.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7

Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (+1) (+2) (+5) (+8) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Energie (oder Säure) und Magie hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.

Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Unterstützung mit dem Merkmal Magie 2 (4) hinzu.

- Reduziere den dir zugefügten Kampfschaden (oder jede Art von Schaden) um 2.
- Am Ende deines Zuges (oder wenn du einen Ort schließt): Du darfst einen Zauber begraben (oder erneuern), um dich zu bewegen.



SEONI (TÄTOWIERTE WANDERIN)

Diese Hexenmeister sind für ihren kunstfertigen Körperschmuck und die mächtige Magie bekannt, welche sie dadurch wirken.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7 8

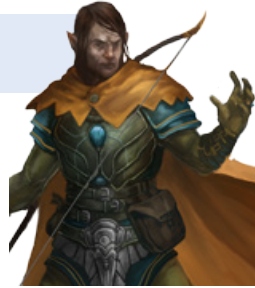
Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (+1) (+2) (+3) (+4) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Energie und Magie hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.

Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Unterstützung mit dem Merkmal Magie 2 (4) hinzu.

- Wenn du versuchst, eine Unterstützung zu erhalten, darfst du deine Fertigkeit Wissen anstelle der angegebenen Fertigkeiten bei deinem Wurf einsetzen.
- Du erhältst die Fertigkeit Handwerk: Charisma +1.
- Nachdem dir Säure, Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden zugefügt wurde, darfst du 1 Karte (oder 2 Karten) ziehen.
- Du darfst eine Karte begraben, um deinem Wurf ihre Abenteuerdeck-Nummer hinzuzufügen.

VALENDRON

MÄNNLICH ELF HEXENMEISTER



SKILLS

STÄRKE	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
HEIMLICHKEIT: GESCHICKLICHKEIT +2			
KONSTITUTION	W4	<input type="checkbox"/> +1	
INTELLIGENZ	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
WEISHEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CHARISMA	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: CHARISMA +2			

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT MIT	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	
Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Elektrizität und Magie hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.		
Du darfst einen Zauber erneuern, um dich am Ende deines Zuges zu bewegen (<input type="checkbox"/> oder den dir zugefügten Kampfschaden um 2 zu reduzieren).		

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

WAFFE	2	<input type="checkbox"/> 3
ZAUBER	4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
RÜSTUNG	—	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6

Valendron entstammt dem Elfenreich Kyonin. Als er noch ein Kind war, wurden seine Mutter und er im Freien von einem Sturm überrascht und vom Blitz getroffen. Während seine Mutter durch den Einschlag starb, überlebte er und begann als jugendlicher arkane Fähigkeiten zu entwickeln. Er ist der Ansicht, dass Stürme und Naturkatastrophen die Schwachen ausmerzen und so den Starken das Überleben ermöglichen. Nun hat er sich allein aufgemacht, um andere zu finden, die so sind wie er.

ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



VALENDRON (BLITZBÄNDIGER)

Die Kraft des heftigsten Sturms ist nichts, verglichen mit der Macht der Blitzbändiger.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT MIT	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen		
Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Elektrizität (<input type="checkbox"/> oder Energie) und Magie hinzuzufügen. (<input type="checkbox"/> Falls die Karte das Merkmal Magie besitzt, darfst du weitere 1W6 hinzuzufügen.) Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.			
Du darfst einen Zauber erneuern, um dich am Ende deines Zuges zu bewegen (<input type="checkbox"/> oder den dir zugefügten Kampfschaden um 2 (<input type="checkbox"/> 3) zu reduzieren).			
<input type="checkbox"/> Reduziere dir zugefügten Elektrizitätsschaden auf 0.			
<input type="checkbox"/> Dein Wurf zum Erneuern eines Zaubers mit dem Merkmal Angriff ist automatisch erfolgreich.			



VALENDRON (WINDLÄUFER)

Die Lüfte sind für die Windläufer lediglich Straßen, zumindest bis sie den Himmel hernieder stürzen lassen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT MIT	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen		
Du darfst eine Karte ablegen, um bei deinem Kampfwurf deine Fertigkeit Arkanes + 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) einzusetzen und die Merkmale Angriff, Elektrizität (<input type="checkbox"/> oder Kälte) und Magie hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.			
Du darfst einen Zauber erneuern, um dich am Ende deines Zuges zu bewegen (<input type="checkbox"/> oder den dir zugefügten Kampfschaden um 2 zu reduzieren).			
<input type="checkbox"/> Wenn du dich zu einem anderen Zeitpunkt als deines Bewegungsschrittes bewegst, darfst du sich ein Charakter an deinem Ort mit dir bewegen.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Überwinden eines Hindernisses mit dem Merkmal Hürde 1W8 und das Merkmal Verwegen hinzu.			
<input type="checkbox"/> Dein Wurf zum Erneuern (<input type="checkbox"/> und Erhalten) eines Zaubers mit dem Merkmal Arkanes, der nicht das Merkmal Angriff besitzt, ist automatisch erfolgreich.			