

RANZAK

MÄNNLICH GOBLIN PLÜNDERER



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
GESCHICKLICHKEIT	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
AUSSCHALTEN: GESCHICKLICHKEIT +1					
HEIMLICHKEIT: GESCHICKLICHKEIT +1					
KONSTITUTION	W12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ZÄHIGKEIT: KONSTITUTION +1					
INTELLIGENZ	W4				
WEISHEIT	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
ÜBERLEBENSKUNST: WEISHEIT +3					
CHARISMA	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Waffen	
Falls sich ein anderer Charakter an deinem Ort befindet, darfst du einer Bedrohung ausweichen; ein zufälliger anderer Charakter an deinem Ort begegnet ihr stattdessen.			
Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Unterstützung 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) hinzu.			
Wenn du während deines Zuges eine Unterstützung erhältst, wirf 1W6; erkunde deinen Ort bei einer (<input type="checkbox"/> 3), 4, 5 oder 6.			

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: KEINE

WAFFE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6		
ZAUBER	1	<input type="checkbox"/> 2			
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2			
GEGENSTAND	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
VERBÜNDETER	1	<input type="checkbox"/> 2			
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5			

*„Goblins bluten, Goblins schlagen,
Was Ranzak raubt, will Ranzak haben.
Hört auf ihn und macht kein’ Stuss!
Kämpft, weil Ranzak Plunder haben muss!“*

*Ranzak schrieb diesen schlauen Vers,
Ranzak klug, also geh du zuerst!
Auf, auf, Piraten, lös, macht hin!
Ranzak will den Schatz, also bring
ihm ihn!”
—Ranzaks Lied*

ROLLEN

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

RANZAK (KLEPTOMANE)

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Schwere Rüstungen	Waffen		
Falls sich ein anderer Charakter an deinem Ort befindet, darfst du einer Bedrohung ausweichen; ein zufälliger anderer Charakter an deinem Ort begegnet ihr stattdessen.					
Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Unterstützung 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +3) hinzu.					
Wenn du während deines Zuges eine Unterstützung erhältst, wirf 1W6; erkunde deinen Ort bei einer (<input type="checkbox"/> 3), 4, 5 oder 6.					
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Ort schließt, nimm eine Plündergutekarte aus der Box auf die Hand.					
<input type="checkbox"/> Falls einem anderen Charakter an deinem Ort der Erhaltenwurf einer Unterstützung misslingt, darfst du den Erhaltenwurf dafür ablegen.					
<input type="checkbox"/> Wenn du für das erfolgreiche Abschließen eines Szenarios Plündergutekarten aus der Box erhältst, darfst du 1 beliebige dieser Karten verbannen und durch eine andere Plündergutekarte aus der Box ersetzen.					
<input type="checkbox"/> Lege eine Karte vom Segensstapel ab, um deinen Ort zu erkunden.					

RANZAK (KAPUTTMACHER)

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Schwere Rüstungen	Waffen		
Falls sich ein anderer Charakter an deinem Ort befindet, darfst du einer Bedrohung ausweichen; ein zufälliger anderer Charakter an deinem Ort begegnet ihr stattdessen.					
Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Unterstützung 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) hinzu.					
Wenn du während deines Zuges eine Unterstützung erhältst, wirf 1W6; erkunde deinen Ort bei einer (<input type="checkbox"/> 3), 4, 5 oder 6.					
<input type="checkbox"/> Erneuere eine Karte, um deinem Wurf zum Überwinden eines Hindernisses oder eines Schergens 2W4 hinzuzufügen; lege dann die obersten 1W4 Karten deines Decks ab.					
<input type="checkbox"/> Am Ende deines Bewegungsschrittes: Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du einen zufälligen anderen Charakter an deinen Ort bewegen.					
<input type="checkbox"/> Nachdem du ein Monster aus einem Ortsdeck überwunden hast, darfst du die oberste Karte jenes Decks anschauen; falls es eine Unterstützung ist, verbanne sie.					
<input type="checkbox"/> Falls du einen Schergen um wenigstens 6 mehr überwindest, füge deinem Wurf zum Schließen des Ortes, falls es einen gibt, 1W6 (<input type="checkbox"/> 2W6) hinzu.					

© 2015 Paizo Inc. Darf für den privaten Gebrauch photokopiert werden.

Paizo, Paizo Inc., das Paizo Golem Logo, Pathfinder und das Pathfinder Logo sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc. Pathfinder Abenteuerkartenspiel ist ein Warenzeichen von Paizo Inc.

© 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Illustration von Ben Woollen.

Alle wichtigen Informationen über das Pathfinder Abenteuerkartenspiel findest du auf www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/pathfinder/abenteuerkartenspiel.

DAMIEL

MÄNNLICH ELF ALCHEMIST



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

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

Du darfst eine Karte ablegen, um einem beliebigen Kampfwurf an deinem Ort 1W6 (+1) (+2) hinzuzufügen; falls die abgelegte Karte das Merkmal Alchemie besitzt, füge weitere 1W6 hinzu.

Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Alchemie ausspieltst und sie verbannen würdest, erneuere sie stattdessen.

Du erhältst die Fertigkeiten Arkanes und Göttliches in Höhe deiner Fertigkeit Handwerk, während du einen Zauber, der nicht das Merkmal Angriff besitzt, ausspieltst oder verbannen würdest.

KARTENLISTE

WAFFE	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
ZAUBER	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2	
GEGENSTAND	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9
VERBÜNDETER	1	<input type="checkbox"/> 2	
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5	

BEVORZUGTE KARTENART: GEGENSTAND

Die Möglichkeiten der Alchemie haben den Alchemisten Damiel schon immer fasziniert. Er vertiefte sich in die uralten Elixiere und Formeln Kyonins, doch seine Forschung nahm eine waghalsige Wendung, als er damit begann, sich selbst als Versuchsobjekt zu benutzen. Nach einer Serie ungeklärter Verbrechen wurde Damiel aus seiner elfischen Heimat verbannt. Seine Reisen durch die Welt haben seinen Wissensdurst nur noch vergrößert und ihm reichlich Gelegenheiten gegeben, seiner Sucht nach immer größeren Geheimnissen zu frönen.

ROLLEN

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



DAMIEL (GRENADIER)

In den Händen eines Grenadiers wird alles zu einer Bombe... besonders eine Bombe.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Schwere Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen

Du darfst eine Karte ablegen, um einem beliebigen Kampfwurf an deinem Ort 1W6 (+1) (+2) (+3) und das Merkmal Gift oder Feuer (oder Säure, Kälte, Elektrizität oder Mental) hinzuzufügen; falls die abgelegte Karte das Merkmal Alchemie besitzt, füge weitere 1W6 (1W12) hinzu.

Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Alchemie ausspieltst und sie verbannen würdest, erneuere sie stattdessen.

Du erhältst die Fertigkeiten Arkanes und Göttliches in Höhe deiner Fertigkeit Handwerk, während du einen Zauber, der nicht das Merkmal Angriff besitzt, ausspieltst oder verbannen würdest.

Wenn du eine Unterstützung mit dem Merkmal Alchemie oder Flüssigkeit (oder Feuerwaffe) erhältst, darfst du sofort erneut erkunden.

Wenn du einen erfolgreichen Wurf auf Handwerk ablegst, darfst du die oberste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Gegenstand ist, darfst du sie auf deine Hand nehmen.



DAMIEL (CHIRURG)

Diese Alchemisten studieren Anatomie und nutzen dieses Wissen zur Heilung.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Schwere Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen

Du darfst eine Karte ablegen, um einem beliebigen Kampfwurf an deinem Ort 1W6 (+1) (+2) und das Merkmal Gift oder Feuer hinzuzufügen; falls die abgelegte Karte das Merkmal Alchemie (oder Heilung) besitzt, füge weitere 1W6 hinzu.

Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Alchemie ausspieltst und sie verbannen würdest, erneuere sie stattdessen.

Du erhältst die Fertigkeiten Arkanes und Göttliches in Höhe deiner Fertigkeit Handwerk, während du einen Zauber, der nicht das Merkmal Angriff besitzt, ausspieltst oder verbannen würdest.

Wenn du eine Unterstützung mit dem Merkmal Alchemie oder Flüssigkeit (oder Heilung) (oder Feuer oder Gift) erhältst, darfst du sofort erneut erkunden.

Du darfst einen Gegenstand mit dem Merkmal Alchemie erneuern, um deinem Wurf 1W4 hinzuzufügen.

Wenn du deine Handkarten auffrischst, darfst du eine beliebige Anzahl Karten ablegen, um bis zum Ende deines Zuges dein Handkartenlimit um die entsprechende Anzahl Karten zu erhöhen.

FEIYA

WEIBLICH MENSCH HEXE



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7 8

Wenn ein beliebiger Charakter an deinem Ort einen Wurf zum Erhalten eines Zaubers oder zum Überwinden eines Monsters (oder eines Hindernisses) ablegt, darfst du eine Karte erneuern, um die Schwierigkeit jenes Wurfs um 1 (2) plus Abenteuerdeck-Nummer der erneuerten Karte, falls es eine gibt, zu reduzieren.

Du darfst einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier ablegen, um einen Zauber von deinem Ablagestapel wieder auf deine Hand zu nehmen.

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

WAFFE	—
ZAUBER	6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10
RÜSTUNG	—
GEGENSTAND	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
VERBÜNDETER	3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
SEGEN	4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6

Sivara darf zwischen zwei Szenarien keine Waffen und Rüstungen in ihrem Deck aufbewahren.

Von Hexen in die frostigen Ebenen Irrisens entführt, wurde die junge Feiya Zeugin unzähliger Schrecken, während sie das Handwerk ihrer Entführer erlernte. Ihre Freiheit fand sie in Gestalt eines unverhofften Retters, eines weisen Fuchses, der ihr bei der Flucht vor den Hexen half. Da sie ihren Weg nun selbst bestimmen kann, reist Feiya wohin es ihr gefällt, stets in Begleitung ihres listigen Begleiters Daji. Auch wenn einige Aspekte des zivilisierten Lebens sie noch immer verwirren, helfen ihre unheimlichen Zauberkräfte ihr dabei, nahezu jegliche Herausforderung zu meistern.

ROLLEN

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

FEIYA (SEEHEXE)

Seehexen beziehen ihre Magie aus den Ozeanen, den Winden und dem Mond am Himmel.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7 8 9

Wenn ein beliebiger Charakter an deinem Ort einen Wurf zum Erhalten eines Zaubers oder zum Überwinden eines Monsters (oder eines Hindernisses) ablegt, darfst du eine Karte erneuern, um die Schwierigkeit jenes Wurfs um 1 (2) plus Abenteuerdeck-Nummer der erneuerten Karte, falls es eine gibt, zu reduzieren.

Du darfst einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier ablegen (oder erneuern), um einen Zauber von deinem Ablagestapel wieder auf deine Hand zu nehmen.

Du darfst eine Karte ablegen, um einer Bedrohung mit dem Merkmal Aquatisch auszuweichen (und du darfst die Bedrohung zuoberst auf das Deck legen).

Du darfst eine Karte erneuern, um deinem Wurf auf Zähigkeit (oder Überlebenskunst) 2W4 hinzuzufügen.

Wenn du einen Ort schließt, darfst du dich bewegen.

Wenn du einen Segen der Hschorha ausspielt oder bei einem Wurf zum Überwinden einer Bedrohung mit dem Merkmal Aquatisch einen beliebigen Segen ausspielt, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.

FEIYA (ZAUBERIN)

Zauberinnen unterwerfen das Glück ihrem Willen. In ihrer Nähe ist das einzig Vorhersehbare das vollkommen Unvorhersehbare.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7 8 9

Wenn ein beliebiger Charakter an deinem Ort einen Wurf zum Erhalten eines Zaubers oder zum Überwinden eines Monsters (oder eines Hindernisses) ablegt, darfst du eine Karte erneuern, um die Schwierigkeit jenes Wurfs um 1 (2) (3) plus Abenteuerdeck-Nummer der erneuerten Karte, falls es eine gibt, zu reduzieren.

Du darfst einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier (oder einen beliebigen Verbündeten) ablegen, um einen Zauber von deinem Ablagestapel wieder auf deine Hand zu nehmen.

Wenn du ein Monster, dem du begegnet bist und das kein Scherge und kein Bösewicht ist, in ein Ortsdeck mischen würdest, darfst du es durch ein zufälliges Monster aus der Box ersetzen.

Wenn du einen erfolgreichen Wurf auf Handwerk ablegst (oder einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausspielt), darfst du die oberste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber (oder ein Verbündeter) ist, darfst du ihn auf deine Hand nehmen.

Wenn du einen Segen der Pharsma ausspielt oder bei einem Wurf zum Erhalten eines Verbündeten einen beliebigen Segen ausspielt, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.

LINI

WEIBLICH GNOM DRUIDE



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen

Wenn du einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier ausspielt und ihn erneuern, ablegen oder begraben würdest, um seine Fähigkeiten zu nutzen, darfst du ihn stattdessen in dein Deck mischen (oder zuoberst auf dein Deck legen).

Du darfst eine Karte ablegen, um einen W12 als deinen Stärke- oder Geschicklichkeitswürfel einzusetzen; falls der Wurf gegen eine Karte mit dem Merkmal Tier oder Aquatisch abgelegt wird, erneuere die Karte stattdessen.

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: VERBÜNDETER

WAFFE	1	<input type="checkbox"/> 2		
ZAUBER	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2		
GEGENSTAND	1	<input type="checkbox"/> 2		
VERBÜNDETER	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

Lini konnte schon immer gut mit wilden Kreaturen umgehen. Mehr als einmal wurde ihre Enklave von einer großen Bestie bedroht, doch jedes Mal beruhigte sie das Tier und ließ es weiterziehen. Als Erwachsene entschied sie sich, ihre druidischen Gefährten zu verlassen, um sich dem Schutz der ungezähmten Orte der Welt zu widmen. Seitdem hat Lini mehr als ein Dutzend Stöcke gesammelt, einen aus jedem Wald, den sie besucht hat. Diese Stöcke sind eine Straßenkarte ihrer Erfahrungen und jeder birgt für sie eine Fülle an Erinnerungen.

ROLLEN

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



LINI (BESTIENDRUIDIN)

Bestiendruiden vermögen sich in jedes Tier zu verwandeln, meist aber in eines mit bösatigen Zähnen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
------------------------	---	----------------------------	----------------------------

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

Wenn du einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier ausspielt und ihn erneuern, ablegen oder begraben würdest, um seine Fähigkeiten zu nutzen, darfst du ihn stattdessen in dein Deck mischen (oder zuoberst auf dein Deck legen).

Du darfst eine Karte ablegen, um einen W12 als deinen Stärke- oder Geschicklichkeitswürfel (oder Konstitutionswürfel) einzusetzen; falls der Wurf gegen eine Karte mit dem Merkmal Tier oder Aquatisch abgelegt wird, erneuere die Karte stattdessen.

Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Göttliches bei deinem Kampfwurf zeigen, um deine Fertigkeit Stärke + 1W8 einzusetzen und die Merkmale Magie und Nahkampf (und Feuer, Kälte oder Elektrizität) hinzuzufügen; du darfst bei diesem Wurf keine Waffe ausspielen.

Füge deinem Wurf gegen eine Karte mit dem Merkmal Tier 2 (4) hinzu.

Erneuere eine Karte, um den dir zugefügten Kampfschaden um 1 (2) zu reduzieren.



LINI (AQUAMANTIN)

Diese Druiden gebieten über die Tiere des Meeres.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
------------------------	---	----------------------------	----------------------------

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

Wenn du einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier ausspielt und ihn erneuern, ablegen oder begraben würdest, um seine Fähigkeiten zu nutzen, darfst du ihn stattdessen in dein Deck mischen (oder zuoberst auf dein Deck legen).

Du darfst eine Karte ablegen, um einen W12 als deinen Stärke- oder Geschicklichkeitswürfel einzusetzen; falls der Wurf gegen eine Karte mit dem Merkmal Tier oder Aquatisch abgelegt wird, erneuere die Karte stattdessen.

Wenn du einen erfolgreichen Wurf zum Erneuern eines Zaubers mit dem Merkmal Angriff ablegst, darfst du ihn stattdessen zuoberst auf dein Deck legen.

Erneuere eine Karte, um den dir zugefügten Säure-, Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden um 1 (2) zu reduzieren.

Füge einem beliebigen Kampfwurf eines Charakters an deinem Ort (gegen ein Schiff oder) gegen eine Karte mit dem Merkmal Aquatisch 2 (4) hinzu.

Falls du ein Monster mit dem Merkmal Aquatisch überwindest und es verbannen würdest, darfst du es auf deine Hand nehmen. Du darfst ein Monster von deiner Hand verbannen, um einem beliebigen Kampfwurf an deinem Ort 1W4 hinzuzufügen.

OLOCH

MÄNNLICH HALBORK KRIEGSPRIESTER



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Wenn ein anderer Charakter einen Wurf ablegt, darfst du eine beliebige Anzahl Segen und Waffen auslegen; füge jenem Wurf für jede ausgelegte Karte 1 (<input type="checkbox"/> 2) hinzu. Nimm die ausgelegten Karten wieder auf deine Hand, bevor du deine Handkarten aufrückst (<input type="checkbox"/> und zu Beginn deines Zuges).			
Anstelle deiner ersten Erkundung eines Zuges darfst du einen Segen oder eine Rüstung zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 (<input type="checkbox"/> +2) zufällige Karten von dessen Ablagestapel in sein Deck, dann lege die Karte ab, die du gezeigt hast.			

KARTENLISTE

WAFFE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
ZAUBER	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
RÜSTUNG	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
GEGENSTAND	1	<input type="checkbox"/> 2	
VERBÜNDETER	—	<input type="checkbox"/> 1	
SEGEN	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7

BEVORZUGTE KARTENART: RÜSTUNG

Oloch hörte sein ganzes Leben lang, seine Eltern seien Sklaven gewesen, die in den Minen Hornbrunnns gestorben waren. Er wuchs in den Gladiatorengruben auf und schon bald fokussierte er unter Aufsicht der Priester die Macht Gorum. Als er die Wahrheit erfuhr — dass er einem menschlichen Abenteurer geraubt worden war — erschlug er seine Herren und ging fort. Obgleich es ihm gelang, seine Mutter ausfindig zu machen, mied sie ihn wegen seiner Wildheit. Nun will er mehr über die Welt erfahren und folgt Gorum's Führung, in der Hoffnung herauszufinden, welches Schicksal ihm tatsächlich bestimmt ist.

ROLLEN

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



OLOCH (KRIEGSKAPLAN)

Kriegskaplane richten jedes Heer wieder auf und schicken es in die Schlacht.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen	
Wenn ein anderer Charakter einen Wurf ablegt, darfst du eine beliebige Anzahl Segen und Waffen auslegen; füge jenem Wurf für jede ausgelegte Karte 1 (<input type="checkbox"/> 2) hinzu. Nimm die ausgelegten Karten wieder auf deine Hand, bevor du deine Handkarten aufrückst (<input type="checkbox"/> und zu Beginn deines Zuges).				
Anstelle deiner ersten Erkundung eines Zuges darfst du einen Segen oder eine Rüstung zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) zufällige Karten von dessen Ablagestapel in sein Deck, dann lege die Karte ab, die du gezeigt hast.				
<input type="checkbox"/> Wenn du einem Verbündeten begegnest, darfst du ihn verbannen und sofort erneut erkunden.				
<input type="checkbox"/> Du darfst einen automatisch erfolgreichen Wurf zum Erhalten (<input type="checkbox"/> oder Erneuern) einer Karte mit dem Merkmal Heilung ablegen.				
<input type="checkbox"/> Wenn ein Charakter bei deinem Kampfwurf oder Wurf auf Stärke einen Segen ausspielt, darf jener Charakter (<input type="checkbox"/> den Segen oder) eine zufällige Karte von seinem Ablagestapel erneuern.				



OLOCH (\$CHILD GORUMS)

Diese Kriegspriester vertrauen auf Gorum, um ihre Herzen mit Mut zu erfüllen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Wenn ein anderer Charakter einen Wurf ablegt, darfst du eine beliebige Anzahl Segen und Waffen auslegen; füge dem Wurf für jede ausgelegte Karte 1 (<input type="checkbox"/> 2) hinzu. Nimm die ausgelegten Karten wieder auf deine Hand, bevor du deine Handkarten aufrückst (<input type="checkbox"/> und zu Beginn deines Zuges).			
Anstelle deiner ersten Erkundung eines Zuges darfst du einen Segen oder eine Rüstung zeigen, um einen Charakter an deinem Ort zu wählen. Mische 1W4+1 (<input type="checkbox"/> +2) zufällige Karten von dessen Ablagestapel in sein Deck, dann lege die Karte ab, die du gezeigt hast.			
<input type="checkbox"/> Wenn einem anderen Charakter an deinem Ort Schaden zugefügt wird, darfst du eine Rüstung zeigen, um jenen Schaden um 1 zu reduzieren; du darfst jene Rüstung stattdessen auch ablegen, um den Schaden um 2 (<input type="checkbox"/> 3) (<input type="checkbox"/> 4) zu reduzieren.			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Rüstung oder Waffe begraben würdest, darfst du sie stattdessen ablegen (<input type="checkbox"/> oder erneuern).			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Überwinden eines Monsters mit dem Merkmal Mensch 2 hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn ein Charakter bei deinem Kampfwurf oder Wurf auf Stärke einen Segen ausspielt, darf der Charakter eine zufällige Karte von seinem Ablagestapel erneuern; falls die ausgespielte Karte ein Segen des Gorum ist, darf der Charakter den Segen zuvor erneuern.			

ALAHAZRA

WEIBLICH MENSCH MYSTIKERIN



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7

GEÜBT IN Leichte Rüstungen

Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Göttliches erneuern, um die oberste Karte eines beliebigen Ortsdecks (oder des Segensdecks oder eines beliebigen Charakterdecks) anzuschauen.

Am Ende deines Zuges darfst du eine Karte mit dem Merkmal Göttliches ablegen, um eine Karte mit dem Merkmal Göttliches von deinem Ablagestapel auf deine Hand zu nehmen.

Falls dein Kampfwurf das Merkmal Angriff besitzt, füge 2 hinzu. (Du darfst auch das Merkmal Feuer hinzufügen.)

KARTENLISTE

WAFFE	—						
ZAUBER	5	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	8
RÜSTUNG	—				<input type="checkbox"/>	1	
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4		
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5		
SEGEN	5	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	7		

BEVORZUGTE KARTENART: SEGEN

Alahazra darf zwischen zwei Szenarien keine Waffen in ihrem Deck aufbewahren.

Alahazra erblindete, als sie noch jung war, und begann dann übernatürliche Fähigkeiten zu zeigen. Sie wurde bezichtigt, eine Anhängerin der Götter zu sein und aus ihrer gottesleugnerischen Heimat in Rahadom in die Wüste verstoßen. Auch wenn diese Erfahrung sie beinahe umgebracht hätte, ging sie mit der Erkenntnis daraus hervor, dass ihr ihre Eigenschaften nicht von einer Gottheit, sondern von der Sonne und den Flammen gewährt wurden. Nun bereist Alahazra die Welt und fördert mit ihrem sengenden Licht jedwede Ungerechtigkeit zutage, der sie begegnet.

ROLLEN

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



ALAHAZRA (STERNDEUTERIN)

Die Sterne schicken diesen Mystikern Visionen, auch in der Dunkelheit.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7 8

GEÜBT IN Leichte Rüstungen

Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Göttliches erneuern, um die oberste Karte eines beliebigen Ortsdecks (oder des Segensdecks oder eines beliebigen Charakterdecks) anzuschauen.

Wenn du die oben aufgeführte Fähigkeit nutzt, um während deines Zuges eine Karte eines Ortsdecks anzuschauen und sie eine Unterstützung ist, darfst du ihr begegnen.

Wenn du die oben aufgeführte Fähigkeit nutzt, um die Karte eines Charakterdecks anzuschauen, darf jener Charakter sie erneuern.

Am Ende deines Zuges darfst du eine Karte mit dem Merkmal Göttliches (oder eine beliebige Karte) ablegen, um eine Karte mit dem Merkmal Göttliches von deinem Ablagestapel auf deine Hand zu nehmen (oder einem Charakter an deinem Ort zu erlauben, eine Karte von seinem Ablagestapel auf seine Hand zu nehmen).

Falls dein Kampfwurf das Merkmal Angriff besitzt, füge 2 (3) hinzu. (Du darfst auch das Merkmal Feuer hinzufügen.)

Du erhältst die Fertigkeit Wahrnehmung (und Überlebenskunst): Charisma +2.



ALAHAZRA (MYSTIKERIN DER STÜRME)

Mystiker der Stürme bedienen sich der Macht der Sonne. Und wenn sie dies tun, suche den Schatten auf.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 6 7 8

GEÜBT IN Leichte Rüstungen

Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Göttliches erneuern, um die oberste Karte eines beliebigen Ortsdecks (oder des Segensdecks oder eines beliebigen Charakterdecks) anzuschauen.

Am Ende deines Zuges darfst du eine Karte mit dem Merkmal Göttliches ablegen, um eine Karte mit dem Merkmal Göttliches von deinem Ablagestapel auf deine Hand zu nehmen.

Falls dein Kampfwurf das Merkmal Angriff besitzt, füge 2 (3) (4) hinzu. (Du darfst auch das Merkmal Feuer (oder Elektrizität) hinzufügen.)

Füge deinen Würfen zum Erneuern (oder Erhalten) eines Zaubers mit dem Merkmal Angriff 2 (4) hinzu.

Wenn du einen Zauber mit dem Merkmal Angriff ausspielt, erhältst du bis zum Ende der Begegnung die Fertigkeit Arkanes: Charisma +2.

© 2015 Paizo Inc. Darf für den privaten Gebrauch photokopiert werden.

Paizo, Paizo Inc., das Paizo Golem Logo, Pathfinder und das Pathfinder Logo sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc. Pathfinder Abenteuerkartenspiel ist ein Warenzeichen von Paizo Inc.

© 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Illustration von Wayne Reynolds.

Alle wichtigen Informationen über das Pathfinder Abenteuerkartenspiel findest du auf www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/pathfinder/abenteuerkartenspiel.

JIRELLE

WEIBLICH HALBELF DEGENHELDIN



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBATICS: DEXTERITY +1			
KONSTITUTION	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
FORTITUDE: CONSTITUTION +2			
INTELLIGENZ	W4	<input type="checkbox"/> +1	
WEISHEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
SURVIVAL: WISDOM +3			
CHARISMA	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen		Waffen
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +2.			
Wenn dein Wurf das Merkmal Verwegen besitzt (<input type="checkbox"/> oder er abgelegt wird, um ein Schiff zu überwinden), darfst du bei diesem Wurf 1 Würfel (<input type="checkbox"/> oder 2 Würfel) neu würfeln. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.			
Reduziere Strukturellen Schaden gegen dein Schiff um 1.			

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: VERBÜNDETER

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

Jirelle darf zwischen zwei Szenarien keine Zauber in ihrem Deck aufbewahren.

Jirelle verlor alles an jenem Tag, da das Schiff ihrer Mutter, die *Blutkrähe*, vor der Sturminsel sank. Sie überlebte das Unglück und erfuhr später vom geisterhaften Wiederauftauchen des Schiffes. Nun setzt Jirelle ihren Rapier und ihre Gerissenheit gegen die zahllosen Gefahren der Fesseln ein. Jeden Schatz, den sie entdeckt, verwahrt sie in ihrer dreifach gesicherten Truhe, von der sie ein Schiff und eine Mannschaft zu bezahlen gedenkt. Jirelle trägt den Umhang ihrer Mutter, den Mantel der Blutkrähenkönigin, und durchstöbert Ost-Garund nach Relikten und Schätzen, fest dazu entschlossen, sie zu verwenden, um das Geheimnis der *Blutkrähe* zu lüften.

ROLLEN

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



JIRELLE (PIRATENKÖNIGIN)

Piratenköniginnen sind niemandem verpflichtet. Der Ozean gehört ihnen, ihr segelt nur darauf.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen		Waffen	
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +2.				
Wenn dein Wurf das Merkmal Verwegen besitzt (<input type="checkbox"/> oder er abgelegt wird, um ein Schiff zu überwinden), darfst du bei diesem Wurf 1 Würfel (<input type="checkbox"/> oder 2 Würfel) neu würfeln. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.				
Reduziere Strukturellen Schaden gegen dein Schiff um 1 (<input type="checkbox"/> 2).				
<input type="checkbox"/> Du erhältst die Fertigkeit Diplomatie (<input type="checkbox"/> und Handwerk): Charisma +3.				
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Verwegen oder Pirat erhältst, darfst du sofort erneut erkunden.				
<input type="checkbox"/> Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Verwegen zeigen, um deinem Wurf das Merkmal Verwegen hinzuzufügen.				
<input type="checkbox"/> Falls du dich auf einem Schiff befindest, darfst du dich (<input type="checkbox"/> oder ein anderer Charakter auf dem Schiff) am Ende des Zuges des jeweiligen Charakters bewegen.				



JIRELLE (DUELLANTIN)

Duellanten sind der Inbegriff der Fechtkunst und bewegen sich anmutig und tödlich zugleich.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen		Waffen	
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +2 (<input type="checkbox"/> +3).				
Wenn dein Wurf das Merkmal Verwegen besitzt (<input type="checkbox"/> oder er abgelegt wird, um ein Schiff zu überwinden), darfst du bei diesem Wurf 1 Würfel (<input type="checkbox"/> oder 2 Würfel) neu würfeln. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.				
Reduziere Strukturellen Schaden gegen dein Schiff um 1.				
<input type="checkbox"/> Wenn du während deines Zuges ein Monster überwindest und dein Überwindenwurf das Merkmal Verwegen besitzt, darfst du eine Karte ablegen (<input type="checkbox"/> oder erneuern), um sofort zu erkunden.				
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Finesse oder Fernkampf erhältst, darfst du sie sofort erneuern, um eine Karte zu ziehen.				
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Verbündeten erneuern, um eine zufällige Karte (<input type="checkbox"/> oder eine Waffe deiner Wahl) von deinem Ablagestapel zu erneuern.				
<input type="checkbox"/> Falls irgendein Würfel bei deinem Wurf eine 8 oder mehr zeigt, wirf 1W4 und füge ihn dem Ergebnis hinzu.				

LEM

MÄNNLICH HALBLING BARDE



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	Waffen
Du darfst eine Karte erneuern, um einem beliebigen Wurf eines Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.		
Wenn du eine Karte erneuern würdest, darfst du sie stattdessen in dein Deck mischen.		
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.		

KARTENLISTE

	BEVORZUGTE KARTENART: DEINE WAHL			
WAFFE	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ZAUBER	3	<input type="checkbox"/> 4		
RÜSTUNG	—	<input type="checkbox"/> 1		
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3		
VERBÜNDETER	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5		

Als Sklave menschlicher Adliger in einem von Teufeln korrumpierten Land geboren, war Lem mit einem schnellen Verstand gesegnet, der ihm das leichte Leben eines Unterhalters bescherte. Es gelang ihm, seinen Fesseln zu entfliehen, aber er musste Freunde und Familie zurücklassen. Nun kämpft er dafür, dass niemand mehr die Last, die auf seinen Erinnerungen liegt, ertragen muss. Seine größten Waffen sind sein lockeres Lachen, sein Repertoire inspirierender Musik und Geschichten und – wenn es sein muss – seine schnelle Klinge.

ROLLEN

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



LEM (MEERESSÄNGER)

Meeressänger stärken die Moral einer Mannschaft mit einer Vielzahl an Matrosenliedern.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	Waffen	
Du darfst eine Karte erneuern, um einem beliebigen Wurf eines Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) hinzuzufügen.			
Wenn du eine Karte erneuern würdest, darfst du sie stattdessen in dein Deck mischen.			
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Nicht-Kampfwurf zum Überwinden einer Bedrohung (<input type="checkbox"/> oder eines Schiffes) 1W4 (<input type="checkbox"/> 2W4) (<input type="checkbox"/> 3W4) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Bei deinen Kampfwürfen gegen eine Bedrohung mit dem Merkmal Aquatisch darfst du deine Fertigkeit Diplomatie + 1W6 verwenden und die Merkmale Magie und Mental hinzuzufügen. Darüber hinaus darfst du eine Karte ablegen, um weitere 1W8 hinzuzufügen. Dies zählt als das Ausspielen eines Zaubers.			
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Wurf auf der Plünderguttabelle ablegst, darfst du 1 zum Ergebnis hinzuzufügen oder davon abziehen.			



LEM (FREIBEUTER)

Nicht an eine Mannschaft gebunden, wechseln Freibeuter von Schiff zu Schiff.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	Waffen	
Du darfst eine Karte erneuern, um einem beliebigen Wurf eines Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) hinzuzufügen.			
Wenn du eine Karte erneuern würdest, darfst du sie stattdessen in dein Deck mischen.			
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.			
<input type="checkbox"/> Bei deinem Wurf, der das Merkmal Feuerwaffe besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du bis zum Ende der Begegnung die Fertigkeit Fernkampf: Geschicklichkeit +2.			
<input type="checkbox"/> Wenn du einer Bedrohung mit dem Merkmal Aufgabe (<input type="checkbox"/> oder Pirat) (<input type="checkbox"/> oder einem Schiff) begegnest, darfst du eine beliebige Anzahl an Verbündeten erneuern; füge dem Wurf zum Überwinden der Bedrohung für jeden erneuerten Verbündeten 1W6 hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du bei einem beliebigen Wurf mit dem Merkmal Verwegen (<input type="checkbox"/> oder Feuerwaffe) einen Segen ausspielt, füge dem Wurf einen W12 statt des normalen Würfels hinzu.			

LIRIANNE

WEIBLICH HALBELF SCHÜTZE



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Waffen
Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Feuerwaffe ausspieltst und sie begraben oder in dein Deck mischen würdest, darfst du sie behalten und die geforderte Aktion stattdessen mit einer anderen Karte durchführen.		
Du darfst eine Karte aus deiner Hand in dein Deck mischen, um einem beliebigen Kampfwurf an einem anderen Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) hinzuzufügen.		

KARTENLISTE

	BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE			
WAFFE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
ZAUBER	—			
RÜSTUNG	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/> 4		
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

Lirianne darf zwischen zwei Szenarien keine Zauber in ihrem Deck aufbewahren.

Lirianne träumte schon immer davon, ein Schildmarschall zu werden wie ihr Vater. Mit seiner Hilfe erlernte sie das technische Zeichnen, den Bau von Schusswaffen und das Schnellziehen von Pistolen. Als wachsame Wächterin verbrachte Lirianne Jahre damit, ihre Heimat in Alkenstein zu beschützen – bis eine Sturmflut wilder Magie aus der Zaubernarböde heranrollte. Die arkanen Katastrophe rief bizarre Kreaturen herbei und streckte die einzige Schildhüterin nieder, die sich ihnen entgegenstellte. Verwundet kam sie an den Ufern Avistans wieder zu sich, wo sie nun eine Welt fern ihrer Heimat durchwandert.



ROLLEN

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



LIRIANNE (MUSKETIERIN)

Musketiere sind sowohl im Umgang mit dem Schwert als auch der Schusswaffe bewandert. Sie sind fähige Truppenführer, die den Feind aus dem Weg räumen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Waffen	
Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Feuerwaffe ausspieltst und sie begraben oder in dein Deck mischen würdest, darfst du sie behalten und die geforderte Aktion stattdessen mit einer anderen Karte durchführen.			
Du darfst eine Karte aus deiner Hand in dein Deck mischen, um einem beliebigen Kampfwurf an einem anderen Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Falls du deinen Zug ohne Waffen auf deiner Hand beginnst, darfst du eine Karte ziehen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du bei deinem Kampfwurf eine Waffe mit dem Merkmal Feuerwaffe ausspieltst, darfst du sofort eine weitere solche Waffe in dein Deck mischen, um eine Karte zu ziehen.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Kampfwurf mit dem Merkmal Feuerwaffe 2 (<input type="checkbox"/> 3) (<input type="checkbox"/> 4) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Du darfst eine Waffe ablegen, um ein Hindernis mit dem Merkmal Schatz, Schloss oder Scharmützel zu überwinden.			



LIRIANNE (MEISTERSCHÜTZIN)

Meisterschützen lernen, alles zu finden und zu vernichten, was ihnen gefährlich werden könnte.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Waffen	
Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Feuerwaffe ausspieltst und sie begraben oder in dein Deck mischen würdest, darfst du sie behalten und die geforderte Aktion stattdessen mit einer anderen Karte durchführen.			
Du darfst eine Karte aus deiner Hand in dein Deck mischen, um einem beliebigen Kampfwurf an einem anderen Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du einer Bedrohung begegnest, darfst du einen Wurf auf Wahrnehmung mit einer Schwierigkeit von 5 plus Abenteuerdeck-Nummer der Bedrohung ablegen, falls es eine gibt, um ihr auszuweichen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du dich auf einem Schiff befindest und ein zufälliges Schiff herbeigezaubert wird, darfst du 2 (<input type="checkbox"/> or 3) solche Karten ziehen und 1 auswählen.			
<input type="checkbox"/> Wenn dir ein Kampfwurf mit dem Merkmal Feuerwaffe misslingt, kannst du eine Waffe ablegen, um 1W4 zu deinem Ergebnis hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du dich während deines Bewegungsschrittes an einen anderen Ort bewegst, darfst du dir die oberste Karte dieses Ortsdecks anschauen (<input type="checkbox"/> und sie ins Deck mischen).			

© 2015 Paizo Inc. Darf für den privaten Gebrauch photokopiert werden.

Paizo, Paizo Inc., das Paizo Golem Logo, Pathfinder und das Pathfinder Logo sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc. Pathfinder Abenteuerkartenspiel ist ein Warenzeichen von Paizo Inc.

© 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Illustration von Wayne Reynolds.

Alle wichtigen Informationen über das Pathfinder Abenteuerkartenspiel findest du auf www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/pathfinder/abenteuerkartenspiel.

MERISIEL

WEIBLICH ELF SCHURKE



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBATIK: GESCHICKLICHKEIT +2			
AUSSCHALTEN: GESCHICKLICHKEIT +2			
HEIMLICHKEIT: GESCHICKLICHKEIT +2			
KONSTITUTION	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
INTELLIGENZ	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
HANDWERK: INTELLIGENZ +2			
WEISHEIT	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CHARISMA	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen
Du darfst deiner Begegnung ausweichen.		
Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 (+1) (+2) hinzuzufügen.		
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.		

KARTENLISTE

	BEVORZUGTE KARTENART: GEGENSTAND		
WAFFE	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ZAUBER	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2	
GEGENSTAND	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
VERBÜNDETER	2	<input type="checkbox"/> 3	
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5	

Die Elfe Merisiel verwaiste in sehr jungem Alter und wuchs bei Menschen in einem Elendsviertel auf, in dem sie in den Jahrzehnten bis zu ihrem Erwachsenwerden viele Freunde und Verwandte alt werden und sterben sah. Frei von Verantwortung reist sie nun, wohin ihre Neugierde sie führt, und durchwandert die Welt mit jenen, die sie gerade ihre Freunde nennt. Merisiel glaubt daran, dass das Leben bis zum Äußersten ausgekostet werden muss, denn man weiß nie, wann einen ein unerwartetes Ende ereilt – und daran, dass es wenige Probleme gibt, die ein Dolch nicht lösen kann.

ROLLEN

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



MERISIEL (SCHATTEN)

In den Gassen kennen diese Schurken alle möglichen Verstecke — zum Beispiel genau hinter dir.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	
Du darfst deiner Begegnung ausweichen (<input type="checkbox"/> und, wenn sie eine Unterstützung ist, zuerst auf sie zuoberst auf das Ortsdeck legen).			
Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 (+1) (+2) (+3) (+4) hinzuzufügen (<input type="checkbox"/> und sie ablegen, um weitere 1W6 hinzuzufügen).			
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.			
<input type="checkbox"/> Wenn dir durch ein Monster vor (<input type="checkbox"/> oder nach) der Begegnung Schaden zugefügt wird, reduziere den Schaden auf 0.			
<input type="checkbox"/> Deine Würfe auf Wissen sind automatisch erfolgreich.			



MERISIEL (SCHMUGGLERIN)

Wenn du etwas brauchst, selbst wenn es jemand anderem gehört, wende dich an diese Schurken.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	
Du darfst deiner Begegnung ausweichen. (<input type="checkbox"/> Falls die Karte, der du begegnet bist, das Merkmal Pirat oder Verwegen besitzt, darfst du sofort erneut erkunden.)			
Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 (+1) (+2) (+3) hinzuzufügen.			
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Nicht-Kampfwurf 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Karte erhältst, darfst du sie einem anderen Charakter geben.			
<input type="checkbox"/> Wenn ein Charakter dir während seines Zuges eine Karte gibt, darfst du dir eine beliebige Anzahl Karten geben.			
<input type="checkbox"/> Wenn in deinem Zug eine oder mehr Plündergutkarten versteckt werden, darfst du eine zusätzliche Plündergutkarte verstecken.			

SELYIEL

MÄNNLICH HALBELF KAMPFMAGUS



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Waffen	
Wähle eine Waffe, die nicht das Merkmal Zweihändig besitzt, und einen Zauber, der das Merkmal Angriff besitzt. Wenn du eines der beiden bei deinem Kampfwurf ausspielt, darfst du das jeweils andere erneuern (<input type="checkbox"/> oder es in dein Deck mischen), um dem Wurf 1W6 (<input type="checkbox"/> 2W6) und die Merkmale jener Karte hinzuzufügen.			
Am Ende deines Zuges darfst du versuchen, einen Zauber von deinem Ablagestapel zu erneuern.			

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENTYP: WAFFE ODER ZAUBER

WAFFE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
ZAUBER	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2		
GEGENSTAND	1	<input type="checkbox"/> 2		
VERBÜNDETER	1	<input type="checkbox"/> 2		
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5		

Als Bastard einer chelischen Adligen und eines elfischen Geächteten wurde Selyiel von seinem Stiefvater aufgezogen und misshandelt. Als Jugendlicher entflohr er seinem Zuhause, um seinen leiblichen Vater zu suchen. Es war eine schmerzhaft Suche, die mit Abweisung und der letzten Gefangennahme durch Menschenjäger der Höllenritter endete. In den Tiefen eines chelischen Verlieses erwachte seine Magie, deren Stimme ihn zu Macht und Rache anstachelte. Seither treibt ihn ein arkaner Ehrgeiz an, eine Leidenschaft, die nicht ruhen wird, ehe seine beiden Väter tot sind.

ROLLEN

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



SELYIEL (MARODEUR)

Marodeure brauchen keine Kanone, um Löcher in dein Schiff zu reißen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Waffen	
Wähle eine Waffe, die nicht das Merkmal Zweihändig besitzt, und einen Zauber, der das Merkmal Angriff besitzt. Wenn du eines der beiden bei deinem Kampfwurf ausspielt, darfst du das jeweils andere erneuern (<input type="checkbox"/> oder es in dein Deck mischen), um dem Wurf 1W6 (<input type="checkbox"/> 2W6) (<input type="checkbox"/> 3W6) und die Merkmale jener Karte hinzuzufügen.			
Am Ende deines Zuges darfst du versuchen, einen Zauber von deinem Ablagestapel zu erneuern.			
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Zauber mit dem Merkmal Angriff ablegen, um 1W6 (<input type="checkbox"/> 2W6) zu einem beliebigen Wurf zum Überwinden eines Schiffes oder Hindernisses hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Du erhältst die Fertigkeit Fernkampf: Intelligenz +2.			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Pirat oder Verwegen ablegst (<input type="checkbox"/> oder erneuerst), darfst du 1 Karte (<input type="checkbox"/> oder 2 Karten) ziehen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du bei einem Wurf auf Handwerk einen Segen ausspielt, erneuere den Segen.			



SELYIEL (ZAUBERKLINGE)

Zauberklingen spezialisieren sich darauf, Waffen in Magie und Magie in Waffen zu verwandeln.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Waffen	
Wähle eine Waffe, die nicht das Merkmal Zweihändig besitzt, und einen Zauber, der das Merkmal Angriff besitzt. Wenn du eines der beiden bei deinem Kampfwurf ausspielt, darfst du das jeweils andere erneuern (<input type="checkbox"/> oder es in dein Deck mischen), um dem Wurf 1W6 (<input type="checkbox"/> 2W6) (<input type="checkbox"/> 3W6) und die Merkmale jener Karte hinzuzufügen.			
Am Ende deines Zuges darfst du versuchen, einen Zauber aus deinem Ablagestapel zu erneuern. (<input type="checkbox"/> Wenn du erfolgreich bist, darfst du die Karte zuoberst auf dein Deck legen, statt sie zu erneuern.)			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Schwert ausspielt, darfst du deine Fertigkeit Intelligenz zu deinem Kampfwurf hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Erhalten eines Zaubers oder einer Waffe 2 (<input type="checkbox"/> 4) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Während deines Zuges: Wenn du einen Zauber oder eine Waffe erhältst, darfst du sofort erneut erkunden.			
<input type="checkbox"/> Lege einen Zauber ab, um eine Waffe von deinem Ablagestapel auf die Hand zu nehmen (<input type="checkbox"/> oder lege eine Waffe ab, um einen Zauber aus deinem Ablagestapel auf die Hand zu nehmen).			

VALEROS

MÄNNLICH MENSCH KÄMPFER



FERTIGKEITEN

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

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Füge dem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) hinzu.			
Wenn du eine Waffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeit zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> oder sie in dein Deck mischen).			

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE

WAFFE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
ZAUBER	—			
RÜSTUNG	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
SEGEN	3	<input type="checkbox"/> 4		

Valeros darf zwischen zwei Szenarien keine Zauber in seinem Deck aufbewahren.

Valeros ist ein gutmütiger ehemaliger Söldner, dessen Abenteuerlust ihn davon überzeugte, einer arrangierten Verlobung mit einer Bauerstochter zu entfliehen. Er brachte sich den Schwertkampf selbst bei und verdingte sich viele Jahre als Söldner, aber nun kämpft er für diejenigen, die sich in Not befinden. Trotz edlem Herz und unbestechlicher Treue versteckt Valeros seine Gefühle hinter einem abgestumpften und groben Verhalten und behauptet regelmäßig, dass es nichts Besseres als „einen Abend mit harten Getränken und sanfter Gesellschaft“ gebe.

ROLLEN

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



VALEROS (KORSAR)

Korsaren sind wilde Vagabunden der Meere, die darauf bestehen, dass „Korsar“ viel Vertrauen erweckender klingt als „dreckiger Pirat“.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Füge dem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) hinzu.			
Wenn du eine Waffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeit zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> oder sie in dein Deck mischen).			
<input type="checkbox"/> Du darfst eine Waffe erneuern, um deinem Wurf das Merkmal Verwegen hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Überwinden eines Monsters mit dem Merkmal Kapitän oder Pirat oder eines Schiffes 2 (<input type="checkbox"/> 4) zu hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du normalerweise ein Hindernis offen zuoberst auf ein Ortsdeck legen würdest, darfst du es stattdessen verdeckt in das Deck mischen.			
<input type="checkbox"/> Erneure eine Karte, um den Strukturellen Schaden gegen dein Schiff um 1 (<input type="checkbox"/> 2) zu reduzieren.			



VALEROS (TAKTIKER)

Taktiker verstehen die Vorgänge auf einem Schlachtfeld als Ganzes und bilden Krieger dazu aus, als Gruppe zusammenzuarbeiten.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Füge dem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) (<input type="checkbox"/> +4) hinzu.			
Wenn du eine Waffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeit zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> oder sie in dein Deck mischen).			
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Verbündeten erneuern, um deinem Kampfwurf (<input type="checkbox"/> oder Nicht-Kampfwurf) 1 plus seine Abenteuerdeck-Nummer, falls es eine gibt, hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Wenn ein anderer Charakter einem Bösewicht begegnet, darfst du dich sofort bewegen.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Überwinden eines Schergen oder Bösewichts 2 (<input type="checkbox"/> 4) hinzu.			