

## AGNA

### WEIBLICH ZWERG WALDLÄUFER



#### FERTIGKEITEN

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

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	Waffen	
Wenn du einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier ausspielt, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.			
Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Zweithand erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 ( <input type="checkbox"/> +1) und die Merkmale jener Karte hinzuzufügen.			
Am Ende deines Zuges darfst du die oberste ( <input type="checkbox"/> oder unterste) Karte deines Ortsdecks anschauen.			

#### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: VERBÜNDETER

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

Die Zwerge, die in den Minen von Kalsgard schuften, haben nur begrenzten Kontakt mit den Tieren des Waldes, doch Agna hat Vieles über die Wildnis gelernt und den unterirdischen Landen viele dieser Bestien nähergebracht. Dazu bereit, mit einer Waffe in jeder Hand zu kämpfen, kann Agna dich dazu bringen zu glauben, sie sei deine größte Bedrohung — kurz bevor sich ein abgerichteter Bär von hinten auf dich stürzt. Hörst du in einem Gewölbe den Ruf eines Adlers, kann Agna nicht weit sein.

## ROLLEN

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



### AGNA (AGGRESSORIN)

Mit einer Waffe in jeder Hand vermag ein Aggressor dich so zu treffen, dass dir Hören und Sehen vergeht.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	Waffen	
Wenn du einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier ausspielt, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.			
Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Zweithand erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) ( <input type="checkbox"/> +4) und die Merkmale jener Karte hinzuzufügen.			
Am Ende ( <input type="checkbox"/> oder zu Beginn) deines Zuges darfst du die oberste ( <input type="checkbox"/> oder unterste) Karte deines Ortsdecks anschauen.			
<input type="checkbox"/> Bevor du handelst: Falls du keine Karten auf deiner Hand hast, darfst du 1 Karte ( <input type="checkbox"/> oder 2 Karten) ziehen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Zweithand ausspielt, füge deinen Kampfwürfen während dieser Begegnung 1W6 hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen ausspielt, um deinem Wurf auf Geschicklichkeit einen Würfel hinzuzufügen, darfst du statt des normalen Würfels einen W12 hinzufügen.			



### AGNA (BESTIENMEISTERIN)

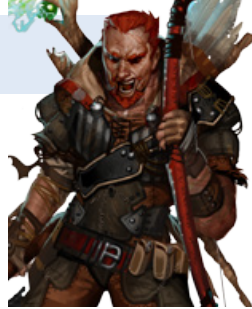
Diese Waldläufer halten Zwiesprache mit den Tieren der Welt.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	Waffen		
Wenn du einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier ausspielt, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.				
Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Zweithand erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) und die Merkmale jener Karte hinzuzufügen.				
Am Ende deines Zuges darfst du die oberste ( <input type="checkbox"/> oder unterste) Karte deines Ortsdecks anschauen.				
<input type="checkbox"/> Füge deinen Würfeln zum Erhalten einer Unterstützung mit dem Merkmal Tier 2 ( <input type="checkbox"/> 4) hinzu.				
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Verbündeten mit dem Merkmal Tier zeigen, um deinem Wurf 1W4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.				
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen ausspielt, um deinem Wurf auf Weisheit einen Würfel hinzuzufügen, darfst du statt des normalen Würfels einen W12 hinzufügen.				

## ARABUNDI

MÄNNLICH MENSCH WALDLÄUFER



### FERTIGKEITEN

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

### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8

**GEÜBT IN** Leichte Rüstungen Waffen

Du darfst einen Zauber zeigen, um den dir zugefügten Säure-, Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden um 1 ( 2) zu reduzieren.

Füge deinem Wurf zum Erhalten eines Zaubers mit dem Merkmal Göttliches 2 ( 4) hinzu.

Du darfst eine Karte erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an einem anderen Ort 1W4 hinzuzufügen.

### KARTENLISTE

### BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE ODER ZAUBER

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

Für Arabundi bedeutet ein Mann der Natur zu sein, sich dem Arkanen entgegenzustellen. Nachdem ein Magierduell einen Waldbrand ausgelöst hatte, der einen heiligen Hain niederbrannte, vereinte der Waldläufer aus dem Klauenwald die Wesen der Erde gegen all die bösen Magier, die das Land entweihen wollten. Er ist noch immer gewillt, mit Hexern und Zauberern zusammenzuarbeiten, doch nur, wenn sie einwilligen, die Welt um sie herum zu respektieren — und er achtet mit Adleraugen darauf, dass sein strenger Kodex von niemandem gebrochen wird.

## ROLLEN

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



### ARABUNDI (NATURADEPT)

Naturadepten verteidigen das Land gegen jene, die es zu entweihen suchen.

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8

**GEÜBT IN** Leichte Rüstungen Waffen

Du darfst einen Zauber zeigen, um den dir zugefügten Säure-, Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden um 1 ( 2) zu reduzieren.

Füge deinem Wurf zum Erhalten ( oder Erneuern) eines Zaubers mit dem Merkmal Göttliches 2 ( 4) hinzu.

Du darfst eine Karte erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an einem anderen Ort 1W4 (+1) hinzuzufügen.

Falls dein Wurf das Merkmal Angriff besitzt, füge +2 (+3) hinzu.

Wenn dein Wurf zum Erneuern eines Zaubers erfolgreich ist, darfst du eine Karte ziehen.

Wenn du einen Zauber erneuern würdest, darfst du ihn stattdessen in dein Deck mischen ( oder ihn zuoberst auf dein Deck legen).

Am Ende deines Zuges darfst du die oberste Karte deines Ortsdecks anschauen. Falls es kein Zauber ist, darfst du sie in das Deck mischen.



### ARABUNDI (MAGIEJÄGER)

Böse Magier, die den Weg der Magiejäger kreuzen, kreuzen meist nie wieder irgendjemandes Weg.

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8

**GEÜBT IN** Leichte Rüstungen Waffen

Du darfst einen Zauber ( oder eine Waffe) zeigen, um den dir zugefügten Säure-, Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden ( oder beliebigen Schaden) um 1 ( 2) zu reduzieren.

Füge deinem Wurf zum Erhalten eines Zaubers mit dem Merkmal Göttliches 2 ( 4) hinzu.

Du darfst eine Karte erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an einem anderen Ort 1W4 (+1) hinzuzufügen.

Wenn dir während deines Zuges bevor du handelst Schaden zugefügt wird, darfst du deinem nächsten Kampfwurf einen Wert hinzufügen, welcher der Anzahl an als Schaden abgelegten Karten entspricht.

Am Ende deines Zuges darfst du die oberste Karte deines Ortsdecks anschauen. ( Falls es eine Unterstützung ist, darfst du das Deck mischen.)

Wenn du bei deinem Nicht-Kampfwurf einen Segen der Götter ( oder einen beliebigen Segen) ausspielist, darfst du einen zufälligen Zauber von deinem Ablagestapel erneuern.

## HARSK

### MÄNNLICH ZWERG WALDLÄUFER



#### FERTIGKEITEN

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

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 5  6  7

**GEÜBT IN** Leichte Rüstungen Waffen

Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Fernkampf ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, erneuere sie stattdessen.

Am Ende ( oder zu Beginn) deines Zuges darfst du die oberste Karte deines Ortsdecks anschauen.

Du darfst eine Karte erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an einem anderen Ort 1W4 (+1) hinzuzufügen.

#### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE

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

Harsk war von jeher eine ungewöhnliche Sorte von Zwerg, der den freien Himmel unterirdischen beengten Hallen, die Vielseitigkeit einer Armbrust der Robustheit einer Axt und Tee dem Bier vorzieht – er hält seine Sinne geschärft. Er ist ein schroffer und getriebener Zwerg, der seine Heimat verließ, um einen Gerechtigkeitsschwur zur Rächung des Todes seines Bruders durch die Hände plündernder Riesen zu erfüllen. Er hat seitdem Vieles über die Welt, ihre Länder, ihre wilden Tiere und ihre Unmenge an Völkern und Orten erfahren, die es wert sind, geschützt zu werden.

## ROLLEN

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



### HARSK (ARBALIST)

Wenn Arbalisten auf ihre Gegner anlegen, durchschlagen ihre Bolzen Rüstung, als sei sie aus Papier.

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 5  6  7

**GEÜBT IN** Leichte Rüstungen Waffen

Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Fernkampf ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, erneuere sie stattdessen ( oder lege sie zuoberst auf dein Deck).

Am Ende ( oder zu Beginn) deines Zuges darfst du die oberste Karte deines Ortsdecks anschauen.

Du darfst eine Karte erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an einem anderen Ort ( oder deinem Ort) 1W4 (+1) (+2) (+3) hinzuzufügen.

Bevor du handelst: Falls du keine Waffen auf deiner Hand hast, darfst du 1 Karte ( oder 2 Karten) ziehen.

Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Waffe 2 hinzu.

Du erhältst die Fertigkeit Göttliches: Weisheit +1.



### HARSK (VORHUTKÄMPFER)

Als Streiter der guten Energie suchen Vorhutkämpfer die Gefahr, bevor die Gefahr sie findet.

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 5  6  7

**GEÜBT IN** Leichte Rüstungen Waffen

Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Fernkampf ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, erneuere sie stattdessen.

Am Ende ( oder zu Beginn) deines Zuges darfst du die oberste ( oder unterste) Karte deines Ortsdecks anschauen.

Du darfst eine Karte erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an einem anderen Ort 1W4 (+1) hinzuzufügen.

Wenn du dich während deines Bewegungsschrittes bewegst, darfst du die oberste Karte deines neuen Ortsdecks anschauen ( und sie in jenes Deck mischen).

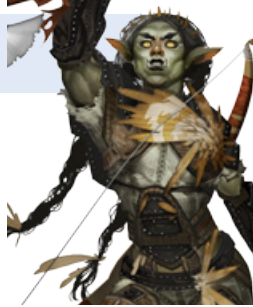
Wenn dir ein Monster Schaden zufügt, bevor ( oder nachdem) du handelst, reduziere diesen Schaden auf 0.

Wenn du ein Hindernis aufgedeckt auf ein Ortsdeck legen würdest, darfst du es stattdessen verdeckt in das Deck mischen ( oder es verdeckt unter das Deck legen).

Du erhältst die Fertigkeit Göttliches: Weisheit +1.

## WRATHACK

### WEIBLICH HALBORK WALDLÄUFER



#### FERTIGKEITEN

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

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	Waffen	
Wenn du ein Monster überwindst, darfst du die unterste Karte ( <input type="checkbox"/> oder die untersten 2 Karten) seines Ortsdecks anschauen.			
Du darfst eine Waffe mit dem Merkmal Zweihändig erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an deinem Ort 1W4 ( <input type="checkbox"/> +1) hinzuzufügen.			

#### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE

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

Wrathack ist ein Halb-Ork durch und durch und hat die gesamte als *Gorumskagat* bekannte Sammlung an Heldengedichten auswendig gelernt, deren blutgetränkte Werte sie in aller Einzelheit ausführen kann. Predigen der Tugend und der Gutmütigkeit der Götter duldet sie nicht und ihre Kleidung ist behangen mit den ausgerissenen blutigen Federn von Engeln. Diese Trophäen dienen als Warnung für all jene, die es wagen, Lügen über Hoffnung, Güte oder Erlösung zu verbreiten. Wrathack ist der Grund dafür, dass es für uns nichts Schönes geben kann.

## ROLLEN

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



### WRATHACK (UNHEILSBRINGERIN)

Was immer auf die Heimatebene der Unheilsbringer kommt, ist dort nicht willkommen, und das lassen sie das gesamte Multiversum wissen.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	Waffen		
Wenn du ein Monster überwindst, darfst du die unterste Karte ( <input type="checkbox"/> oder die untersten 2 Karten) seines Ortsdecks anschauen.				
Du darfst eine Waffe mit dem Merkmal Zweihändig erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an deinem Ort 1W4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.				
<input type="checkbox"/> Du erhältst die Fertigkeit Diplomatie: Charisma +2.				
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Zweihändig ablegst, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern ( <input type="checkbox"/> oder sie in dein Deck mischen).				
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Überwinden einer Bedrohung mit dem Merkmal Externar (oder <input type="checkbox"/> Untot) 1W8 ( <input type="checkbox"/> +1) hinzu.				



### WRATHACK (WÄCHTERIN)

Diese mächtigen Beschützer findet man an jeder Stadtmauer, von der erwartet wird, dass sie aufrecht steht.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	Waffen		
Wenn du ein Monster überwindst ( <input type="checkbox"/> oder ein anderer Charakter an deinem Ort ein Monster überwindet), darfst du die unterste Karte ( <input type="checkbox"/> oder die untersten 2 Karten) seines Ortsdecks anschauen ( <input type="checkbox"/> und sie in beliebiger Reihenfolge zurück legen).				
Du darfst eine Waffe mit dem Merkmal Zweihändig erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an deinem Ort 1W4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.				
<input type="checkbox"/> Du erhältst die Fertigkeit Wahrnehmung: Weisheit +2.				
<input type="checkbox"/> Falls du deinen Zug ohne Karten auf deiner Hand beginnst, darfst du 1 Karte ( <input type="checkbox"/> oder 2 Karten) ziehen.				
<input type="checkbox"/> Nachdem du einen Ort geschlossen hast, darfst du dich bewegen.				