

Tapferer Armbruster

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 5
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Tapferer Armbruster

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 5
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Tapferer Armbruster

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 5
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Tapferer Hellebardier

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 5
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Tapferer Hellebardier

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 5
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Tapferer Hellebardier

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 5
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Tapferer Schwertkämpfer

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 4
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Tapferer Schwertkämpfer

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 4
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Tapferer Schwertkämpfer

Dieser mutige Soldat wird euch
in den Leichenturm begleiten.

RK: 2
Bewegung: 4
TP: 6



Besitzt *Heiltrank für mittlere Wunden.*

Mumie

Mumien sind Leichen, die durch Öl und ölgetränkte Stoffbinden konserviert wurden. Ein nekromantischer Zauber macht sie zu Untoten.

RK: 2

Bewegung: 3

TP: 8

Untot: 2



Gegen Feuerangriffe hat die Mumie nur RK 1.

Mumie

Mumien sind Leichen, die durch Öl und ölgetränkte Stoffbinden konserviert wurden. Ein nekromantischer Zauber macht sie zu Untoten.

RK: 2

Bewegung: 3

TP: 8

Untot: 2



Gegen Feuerangriffe hat die Mumie nur RK 1.

Mumie

Mumien sind Leichen, die durch Öl und ölgetränkte Stoffbinden konserviert wurden. Ein nekromantischer Zauber macht sie zu Untoten.

RK: 2

Bewegung: 3

TP: 8

Untot: 2



Gegen Feuerangriffe hat die Mumie nur RK 1.

Mumie

Mumien sind Leichen, die durch Öl und ölgetränkte Stoffbinden konserviert wurden. Ein nekromantischer Zauber macht sie zu Untoten.

RK: 2

Bewegung: 3

TP: 8

Untot: 2



Gegen Feuerangriffe hat die Mumie nur RK 1.

Mumie

Mumien sind Leichen, die durch Öl und ölgetränkte Stoffbinden konserviert wurden. Ein nekromantischer Zauber macht sie zu Untoten.

RK: 2

Bewegung: 3

TP: 8

Untot: 2



Gegen Feuerangriffe hat die Mumie nur RK 1.

Mumie

Mumien sind Leichen, die durch Öl und ölgetränkte Stoffbinden konserviert wurden. Ein nekromantischer Zauber macht sie zu Untoten.

RK: 2

Bewegung: 3

TP: 8

Untot: 2



Gegen Feuerangriffe hat die Mumie nur RK 1.

Banrent der Kastellan

Banrents Geist wird von fremden Mächten beherrscht. Er muß seinem Herren aufs Wort gehorchen.

RK: 3

Bewegung: 4

TP: 8



Todesritter

Wenn ein guter Ritter ein schweres Verbrechen begeht, kann er zur Strafe von den Göttern zu einem Todesritter gemacht werden.

RK: 3


Bewegung: 4

TP: 12

Untot: 3



Kann einmal pro Spiel einen Feuerball schleudern. Fern:   

Zauberresistenz: Immer wenn ihn ein Zauber trifft, kann er den Sternwürfel werfen.  = Zauber wirkt nicht.

Gargyl

Gargyle sind grausame, geflügelte Monster, deren magische Haut aus Stein besteht.

RK: 3

Bewegung: 5, Fliegen

TP: 8



Immun gegen Versteinern.

Belebte Rüstung

Viele dieser magischen Wächter wurden von Zauberen und Priestern erschaffen, um wichtige Orte zu sichern.

RK: 3

Bewegung: 4

TP: 8

Nah:



Immun gegen Lähmung.

Belebte Rüstung

Viele dieser magischen Wächter wurden von Zauberen und Priestern erschaffen, um wichtige Orte zu sichern.

RK: 3

Bewegung: 4

TP: 8

Nah:



Immun gegen Lähmung.

Belebte Rüstung

Viele dieser magischen Wächter wurden von Zauberen und Priestern erschaffen, um wichtige Orte zu sichern.

RK: 3

Bewegung: 4

TP: 8

Nah:



Immun gegen Lähmung.

Belebte Rüstung

Viele dieser magischen Wächter wurden von Zauberen und Priestern erschaffen, um wichtige Orte zu sichern.

RK: 3

Bewegung: 4

TP: 8

Nah:



Immun gegen Lähmung.

Schwertgeist

Schwertgeister waren mächtige Krieger, die selbst nach ihrem Ableben nicht aufhören können zu kämpfen.

RK: 3

Bewegung: 5

TP: 10

Untot: 3

Nah:



Einer darf nochmal gewürfelt werden.

Schwertgeist

Schwertgeister waren mächtige Krieger, die selbst nach ihrem Ableben nicht aufhören können zu kämpfen.

RK: 3

Bewegung: 5

TP: 10

Untot: 3

Nah:



Einer darf nochmal gewürfelt werden.

Schwertgeist

Schwertgeister waren mächtige Krieger, die selbst nach ihrem Ableben nicht aufhören können zu kämpfen.

RK: 3

Bewegung: 5

TP: 10

Untot: 3

Nah:



Einer darf nochmal gewürfelt werden.

Schwertgeist

Schwertgeister waren mächtige Krieger, die selbst nach ihrem Ableben nicht aufhören können zu kämpfen.

RK: 3

Bewegung: 5

TP: 10

Untot: 3

Nah:



Einer darf nochmal gewürfelt werden.

Mimik

Ein Mimik sieht aus wie eine Schatztruhe. Doch wenn sich ihm jemand nähert, schlägt er mit zwei klauenbewährten Armen zu.

RK: 2

Bewegung: 3

TP: 7

Nah:



Barbar

Bewegung: 6

RK: 2

max. Ausrüstungsstücke: 4+1

Angriffswurf +1 Bonus beim Nahkampf.
Darf keine Fernwaffen benutzen.

Stufe 1: 8 TP, Schwere Keule

Stufe 2: 12 TP, Knochenbeil

Stufe 3: 15 TP, Barbarenstreitaxt

9

15

8

14

7

13

6

5

4

3

2

1

Tomister

12

11

10

Bereite Ausrüstung:
2 Waffen + 1 Gegenstand

waldläufer

Bewegung: 6

RK: 2

max. Ausrüstungsstücke: 5+1

Darf im Außengelände nach Fallen suchen.
Kann im Außengelände Fallen entschärfen.
Erzfeind: +1 auf alle Angriffswürfe bei einer Monsterart deiner Wahl.

Kann Heilen und Zauber aussprechen wie Jozan.

Stufe 1: 5 TP, 0 ZP, Kurzbogen, Armschienen des Bogenschützen

Stufe 2: 7 TP, 2 ZP, Waldlandbogen, Armschienen des Bogenschützen

Stufe 3: 9 TP, 4 ZP, Langbogen der heiligen Bäume, Armschienen des Bogenschützen

9

8

7

6

5

4

3

2

1

Tomister

Bereite Ausrüstung:
1 Waffe + 1 Gegenstand + 1 beliebig

Zauberer

Bewegung: 5

RK: *

max. Ausrüstungsstücke: 5+1

Darf zaubern wie Miale.

RK 2 bei 3 oder mehr ZP.

RK 1 bei 1 oder 2 ZP.

RK 0 bei 0 ZP.

Stufe 1: 5 TP, 5 ZP, Kampfstab, Froststrahl

Stufe 2: 7 TP, 7 ZP, Schlagstecken, Flammenpeil

Stufe 3: 9 TP, 9 ZP, Mächtiger Stecken des Schutzes,
Blitz

Bereite Ausrüstung:
1 Waffe + 1 Gegenstand + 1 Zauber

Tornister

Zwerg

Bewegung: 3

RK: 2

max. Ausrüstungsstücke: 4+1

Darf in Innenräumen nach Fallen suchen.

Kann in Innenräumen Fallen entschärfen.

Stufe 1: 8 TP, Axt des Meisters

Stufe 2: 12 TP, Getreue Axt des Zwergenvolkes

Stufe 3: 15 TP, Schädelspalter

Bereite Ausrüstung:
1 Waffe + 1 Gegenstand + 1 beliebig

Tornister

Wilmfried der Verstümmler

Bewegung: 5

RK: 2

Untot: 3

Darf zaubern und zahlt ZP wie Mialec.

Kann gasförmig werden.

Regeneriert 1 TP pro überlebter Runde.

Bereite Ausrüstung:
1 Gegenstand + 2 Zauber



Tomister

Nah:



Bei Stern 1 ZP zurück erhalten.

Fern:



Person beherrschen: Bei Stern darf der Vampir eine der folgenden Aktionen mit dem Helden machen: bewegen, angreifen, zaubern, Gegenstand benutzen, Trank trinken, Ausrüstung bereit machen oder in Rucksack stecken. Er darf aber keine heftigen Angriffe machen und auch nichts mit dem heiligen Wasser machen. Personen beherrschen kostet außerdem 2 Aktionen.



Feuerschutzring (3)

Dieser Ring schützt seinen Träger vor Feuerangriffen.

Gegen Feuerangriffe hast du RK 3.

Steinhauttrank (2)

Wenn du diesen Trank trinkst, wird deine Haut hart wie Stein und widersteht selbst den stärksten Schlägen.

Bis zum Ende des nächsten Spielzugs des SL hast du eine RK von 3.

Untote herbeirufen (**)

Mit diesem Zauber rufst du ein Untotes Wesen, das dich im Kampf unterstützt.

Wirf den Untotenwürfel. Je nach dem, wieviel Totenköpfe fallen, erscheint ein anderes Wesen. Stelle das Monster irgendwo in deinen Raum. Es kann sofort ziehen.

Kein Schädel: Skelett
Ein Schädel: Mumie
Zwei Schädel: Todesalb
Drei Schädel: Gruftschrecken

Kosten: 5

Nur Wilmfried kann diesen Zauber anwenden.

Dreizack (2)

Diese Stangenwaffe eignet sich hervorragend, um Gegner auf Abstand zu halten.

Schaden

Nah:



Langschwert (1)

Dies ist eine bei allen Kämpfern beliebte Nahkampfwaffe.

Schaden

Nah:

