

Die Amazone

Körperkraft	5
Intelligenz	5
Stärke	5
Geschicklichkeit	6
Angriff	1
Verteidigung	1

Startausrüstung:

Kurzbogen und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.

Spezialfähigkeiten:

Dreifachschuss: Die Amazone darf drei Angriffe mit der aktuell möglichen Zahl an Kampfwürfeln starten.

Zielen: Beim nächsten Angriff ist ein Totenschädel sicher.



Der Paladin

Körperkraft	7
Intelligenz	5
Stärke	5
Geschicklichkeit	4
Angriff	1
Verteidigung	1

Startausrüstung:

Pike und Lederweste. Angriff erhöht sich um einen und Verteidigung um zwei Kampfwürfel.

Spezialfähigkeiten:

Heilungsaura: Jeder vom Paladin aus sichtbare Held bekommt einen Punkt Körperkraft zurück.

Überzeugungsaura: Für eine Runde müssen sich die zum Anwendungszeitpunkt vom Paladin aus sichtbaren Gegner mit einem Kampfwürfel weniger verteidigen.



Der Barbar

Körperkraft	7
Intelligenz	2
Stärke	8
Geschicklichkeit	3
Angriff	2
Verteidigung	1

Startausrüstung:

Krummschwert und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.

Spezialfähigkeiten:

Sprung: Der Barbar darf bis zu drei Felder weit springen. Trinkt er vorher einen Tapferkeitstrank, darf er in derselben Aktion noch angreifen.

Kampfschrei: Die zum Anwendungszeitpunkt vom Barbaren aus sichtbaren Gegner müssen in dieser Runde mit einem Kampfwürfel weniger angreifen.



Der Magor

Körperkraft	4
Intelligenz	12
Stärke	4
Geschicklichkeit	3
Angriff	0
Verteidigung	0

Startausrüstung:

Kurzstab und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.

Spezialfähigkeiten:

Manaregenerierung: Ein Magor kann in einer Aktion zweimal Mana regenerieren.

Zaubern: Magor können gekaufte Zaubersprüche anwenden (Spruchrollen kann jeder mit der notwendigen Intelligenz anwenden).



Der Alb

Körperkraft	5
Intelligenz	7
Stärke	5
Geschicklichkeit	4
Angriff	1
Verteidigung	1
Startausrüstung: Krummschwert und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.	

Spezialfähigkeiten:

Schwert verstärken: Der Alb ist in der Lage, ein Schwert um einen Kampfwürfel zu verstärken. Das kann er pro Aktion so oft machen, wie es seine Manapunkte erlauben.

Zaubern: Auch Alben können gekaufte Zaubersprüche anwenden (Spruchrollen kann jeder mit der notwendigen Intelligenz anwenden), allerdings nicht alle.



Der Zwerg

Körperkraft	6
Intelligenz	3
Stärke	7
Geschicklichkeit	5
Angriff	1
Verteidigung	1
Startausrüstung: Handaxt und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.	

Spezialfähigkeiten:

Fallen suchen: Der Zwerg findet einige Fallen, die anderen Charakteren beim Suchen verborgen bleiben. Die Suche kostet ihn kein Mana.

Fallen entschärfen: Der Zwerg kann alle von ihm aus sichtbaren Fallen auf einmal entschärfen.

Ausrüstung reparieren: Der Zwerg kann beschädigte Ausrüstung wiederherstellen.

