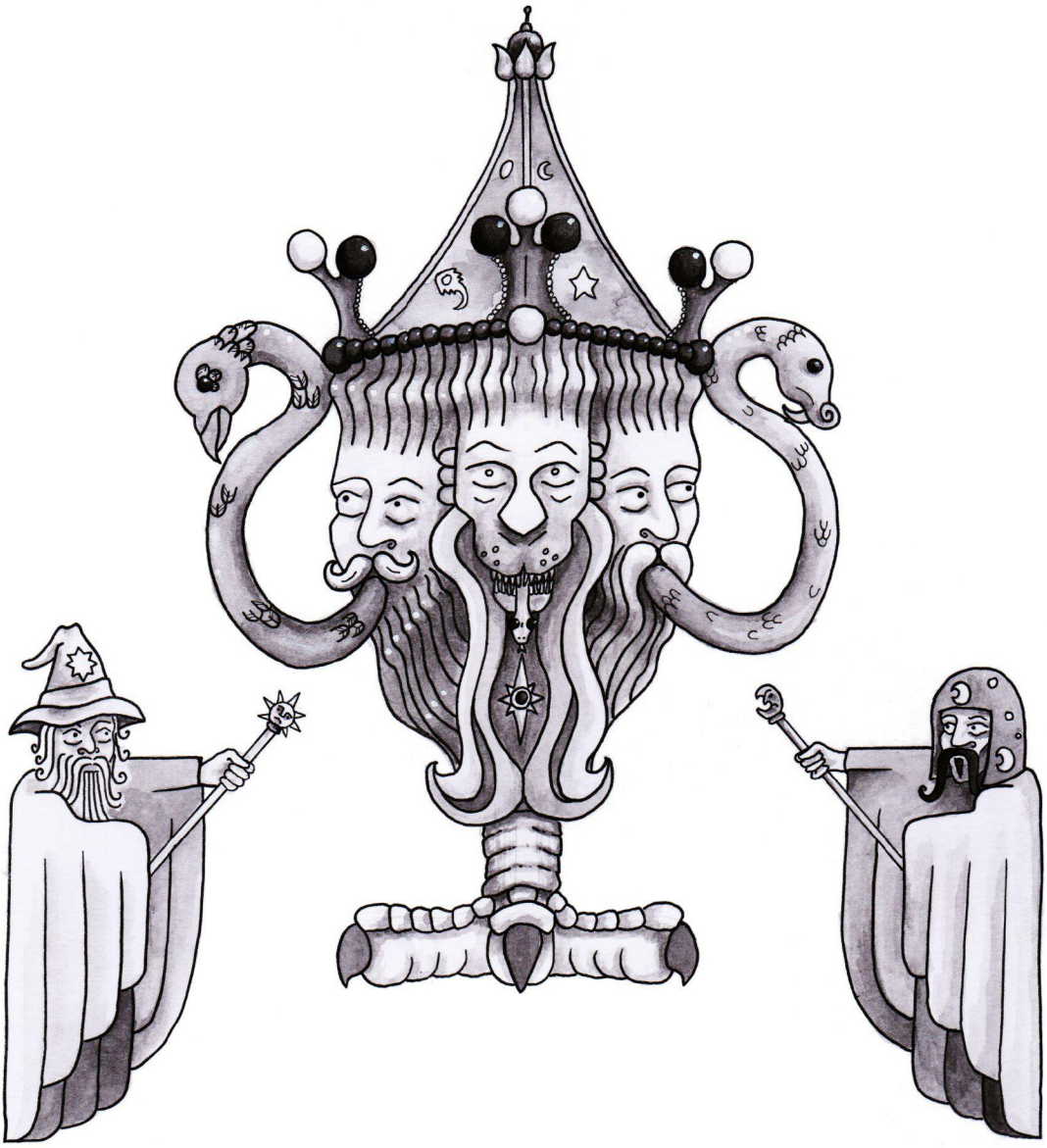
Brawl Arcane 28

A Wizard Duel Miniatures Game

german - deutsch (v 1.0)



Lieber Leser, liebe Leserin,

Das vorliegende Dokument ist Ausdruck unserer Freude an diesem Spiel und dem Wunsch, diese Freude einer größeren Spielergruppe zugänglich zu machen.
Die Spielregeln, das Konzept und die Hintergrundgeschichte zu Brawl Arcane 28 wurden von Brett Evans ersonnen, wir haben es lediglich ins Deutsche übersetzt.
Deshalb darf dieses Dokument nicht verkauft werden! Natürlich haben wir unser Bestes getan, den Text so wortgetreu wie möglich zu übersetzen, möchten aber an dieser Stelle darauf hinweisen, dass die aktuellste Version der Regeln von Brett selbst (und dementsprechend leider nur auf englisch) zur Verfügung gestellt wird.
Sollte dir dieses Spiel genauso viel Freude bereiten wie uns, werde doch Teil der Community auf Discord und spende Brett eine Hand voll Münzen beim Download der englischen Original-Regeln.

Brawl Arcane 28 Discord

Englische Regeln

v1.0 Designed by Brett Evans @quarantine_miniatures
Cover Art by Berti McColl @bertipaintsminis
German Translation by Sebastian Stangl und Simon Schnitzler
Layout by Daniel Klaxler

Brawl Arcane 28

Es ist fast 3 Jahrzehnte her, seit der Meteorit einschlug und der Welt die Magie brachte. Es dauerte nicht lange, bis in der Stadt Mirage der erste **Brawl Arcane** stattfand. Ursprünglich als Möglichkeit für Zauberer gedacht, ihre Stärke zu testen und mit ihren Fähigkeiten zu prahlen, hat sich der **Brawl Arcane** schnell zu einem tödlichen Zuschauersport entwickelt.
Nun kommen Zauberer von nah und fern, um alte Rechnungen zu begleichen, Rivalen zu demütigen und in blutigen, magischen Duellen um Ruhm und Reichtum zu kämpfen. Das diesjährige Turnier ist das 28. seiner Art und schickt sich an, das bisher tödlichste zu werden.

Zauber werden geschleudert.
Massen werden tosen.
Blut wird vergossen.
Willkommen bei **Brawl Arcane 28**!

Die fünf großen Arenen

Das jährliche Brawl Arcane-Turnier findet in verschiedenen Arenen im ganzen Land statt. Die größten und wichtigsten Events finden in riesigen Arenen statt, die als „Große Arenen“ bekannt sind und sich in je einer der fünf Hauptstädte befinden.

Mirage, Grand Capital: Die Stadt, die der Absturzstelle des Meteoriten am nächsten liegt und als solche die höchste Anzahl von Zauberern in der Bevölkerung hat.

Old Grimstone, ehemalige Hauptstadt: Ein bröckelnder Schatten seiner vergangenen Herrlichkeit, liegt die Stadt am Fuße der Pale Mountains im Norden.

Arbetinel, Baum der Erinnerungen: Eine Stadt, die in einen gigantischen Baum hinein gebaut wurde, welcher den riesigen Sumpfwald im Osten überragt.

Demergia, Die versunkene Stadt: Das Imperium des Seevolkes. Halb versunken in der „Blauen Tiefe“ im Süden.

St. Anwar’s Rise, Heilige Zitadelle: Die Heimat des Pfades des Lichts, welche hoch oben auf den Klippen der Sunburnt Coast im Westen liegt.

Die Grundidee hinter diesem Spiel ist es, die Kreativität über das Gameplay zu stellen. Umbauen, kitbashen, basteln, malen, zeichnen ... was auch immer, sollte vor dem „gewinnen wollen“ stehen. Du kannst die vorliegenden Regeln auslegen, wie du möchtest. Nichts in den Regeln soll be- oder einschränkend sein. Alle Namen und Beschreibungen von Dingen und Orten sind nur Archetypen und Vorschläge, und können nach deinen individuellen Vorstellungen und deiner Ästhetik verändert werden. Wenn du eine Lücke in den Regeln findest oder wegen einer Regelauslegung nicht sicher bist, gilt: alles, was du entscheidest, ist die richtige Antwort. Im Allgemeinen gilt: Wenn nicht ausdrücklich gesagt wird, dass du etwas nicht tun kannst, dann kannst du es tun. Aber denk daran: Rule of Cool is King! Jetzt geh da raus und kämpfe, das Match geht gleich los ...

Spielmaterial

Modelle. 2 Zauberer, jeder mit einem Gefolge von 3 Schergen. Alle Modelle sind verwendbar, jedoch wird der 28mm-Maßstab empfohlen.

Eine Arena. Dieses Spiel wird auf einem quadratischen Raster mit 8 – 12 Quadraten im “Durchmesser” gespielt, wobei jedes Quadrat (bzw. Feld) ungefähr 30 mm groß ist. Du kannst ein speziell angefertigtes Brett, ein paar Linien auf Papier oder ein Schachbrett etc. verwenden.

4 – 8 kleine Scatter-Terrain-Stücke, von der ungefähren Größe der Felder, welche die Sichtlinie zwischen den Modellen blockieren können.

Eine Handvoll W6.

Stift und Papier.

Spielregeln

Aufbau

Jeder Spieler erschafft einen Zauberer, indem er die magische Disziplin für diesen auswählt. Jede Disziplin hat einzigartige Disziplin-Zauber, eigene Fähigkeiten und Schergen. Gib deinem Zauberer einen Namen und eine Hintergrundgeschichte; Woher kommt er oder sie? Warum nimmt der Zauberer an dem Brawl Arcane teil usw.?

Die Spieler bestimmen, entweder durch einen Würfelwurf oder dadurch, herauszufinden wer in letzter Zeit das Zauberhafteste getan hat (einen Bart wachsen lassen, ein esoterisches Werk entdeckt usw.), wer Spieler 1 und wer Spieler 2 ist.

Spieler 1 stellt das Gelände in der Arena auf, Spieler 2 wählt eine Spielfeldseite aus, auf der er starten möchte. Spieler 1 bekommt die gegenüberliegende Seite dazu.

Spieler 1 stellt sein Team auf. Dafür platziert er seinen Zauberer und einen (1) Schergen auf je ein beliebiges Feld an seiner Spielfeldkante. Spieler 2 macht dann dasselbe auf seiner Seite.

Die Spieler werfen einen Würfel um zu ermitteln, wer die meisten Fans im Publikum hat. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis erhält einen (1) Punkt ***Crowd Favour***. Bei Gleichstand wird weiter gewürfelt.

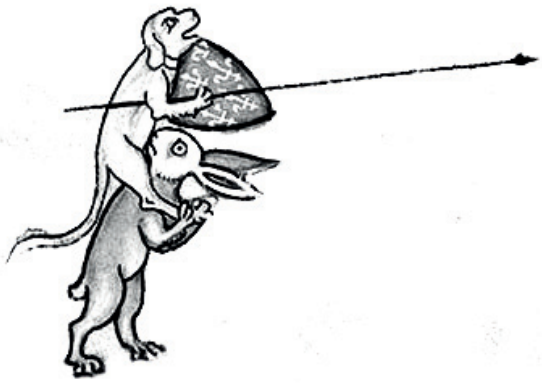
Spieler 1 hat den ersten Zug.

Distanzen

Entfernungen für Bewegungen und Reichweiten für Aktionen werden in „Feldern“ auf dem Spielfeld gemessen. Diagonale Bewegungen und Aktionen sind dabei **nicht** erlaubt. Jede Kombination von geraden Bewegungen ist jedoch in Ordnung, z. B. eine „Treppe“: 1 Feld vorwärts, 1 Feld seitwärts, 1 Feld vorwärts, usw.

Der Spielzug

Jeder Spielerzug hat 3 Phasen: Startphase, Zauberauswahl, Aktionsphase. Sobald alle Spieler an der Reihe waren, ist der Spielzug beendet und Spieler 1 beginnt den nächsten Spielzug.



Startphase

Einige Zauberer haben Fähigkeiten, die während dieser Phase aktiviert werden. Diese werden zuerst abgehandelt.

Der aktive Spieler kann einen (1) Punkt ***Crowd Favour*** ausgeben, um auf der untenstehenden Tabelle zu würfeln. Es können zusätzliche Punkte ***Crowd Favour*** ausgegeben werden, um einen Bonus von jeweils +1 pro Punkt auf den Wurf zu erhalten. Die Anzahl der so eingesetzten Punkte muss vor dem Würfeln entschieden und angesagt werden.

1	Ein rivalisierender Fan brüllt eine persönliche Beleidigung. Dein Zauberer ist abgelenkt und erhält bis zum Ende des Zuges einen Malus von -1 auf seine Fertigkeit.
2	Ein Feuergremlin stürmt in die Arena und explodiert in einem Flammenball. Ein zufälliges Modell erleidet W6 Schaden.
3	Unter den Fans bricht ein Faustkampf aus, der die volle Aufmerksamkeit der Menge auf sich zieht. Bis zu deinem nächsten Zug kann kein Spieler ***Crowd Favour*** Punkte erlangen.
4	Das Publikum rastet aus. Der aktive Spieler bekommt 2 Punkte ***Crowd Favour***.
5	Eine Gruppe Fans, die aus der Heimatstadt deines Zauberers kommt, stimmt einen Schlachtgesang an. Der aktive Spieler kann in dieser Runde einen einzelnen Würfelwurf wiederholen.
6+	Ein Kristallsplitter fliegt aus der Menge in die Arena. Der gegnerische Zauberer erleidet W6 Schaden.

Zauberauswahl

Der aktive Spieler wählt seinen Zauber für diese Runde aus. Dazu würfelt er 2 W6 und konsultiert die folgende Tabelle. Es kann **einer** der beiden gewürfelten Zaubersprüche ausgewählt werden. Alternativ dazu kann immer der Zauberspruch „Arkane Rakete" gewählt werden.
Wenn ein Pasch gewürfelt wird, darf ein beliebiger Zauber aus der Tabelle ausgewählt werden.

Die vollständigen Regeln für jeden Zauber sind weiter unten aufgelistet. Die Regeln für die „Disziplin-Zauber" sind bei den jeweiligen magischen Disziplinen der Zauberer aufgeführt.

1	Schergen beschwören
2	Schild
3	Disziplin-Zauber
4	Beherrschen
5	Ermächtigen
6	Schergen beschwören

Aktionsphase

Während der Aktionsphase kann sich jedes Modell einmal bewegen und eine Aktion ausführen. Die Aktion eines Zauberers besteht darin, seinen ausgewählten Zauber zu wirken. Die Aktion, die ein Scherge ausführen kann, wird in dessen Profil aufgeführt.

Der aktive Spieler kann die zu aktivierenden Modelle in beliebiger Reihenfolge auswählen. Sie können sich bewegen und dann eine Aktion ausführen oder umgekehrt. Es muss immer erst ein Modell vollständig abgehandelt werden, bevor ein weiteres aktiviert werden kann.

Der Wert, der im Profil unter dem Punkt „Bewegung" aufgeführt ist, gibt an, wie viele Felder sich ein Modell auf dem Spielfeld bewegen darf. Modelle können sich nicht durch Gelände oder andere Modelle hindurch bewegen.

Möchte sich ein Modell mit einem (oder mehreren) feindlichen Modell(en) in angrenzenden Feldern zu Beginn seiner Bewegung bewegen, erleidet es 2 Punkte Schaden. Dies gilt nicht für Bewegungen, die durch einen Zauber verursacht werden und ist nicht kumulativ. (Das Modell erleidet somit maximal 2 Punkte Schaden)

Wenn eine Aktion ausgeführt werden soll, muss das Ziel der Aktion innerhalb der im Profil angegebenen Reichweite sein (Reichweiten werden ebenso wie Bewegungen gemessen - also nicht diagonal).

Um ein Modell als Ziel auszuwählen, muss ggfs. eine Sichtlinie zwischen den betreffenden Modellen gezogen werden. Um diese zu bestimmen, wird eine unsichtbare Linie zwischen der Mitte des Feldes des aktiven Modells und der Mitte des Feldes des Ziels gezogen. Wenn diese Linie ein Feld kreuzt, auf dem sich ein Geländestück befindet, ist das Ziel verdeckt und es besteht keine Sichtlinie.

Wenn das Ziel der Aktion ein Verbündeter ist, wird die Aktion sofort ausgeführt und es muss nichts weiter gewürfelt werden.

Wenn das Ziel einer Aktion ein Feind ist, würfeln beide Spieler einen W6. Das aktive Modell addiert den Profilwert seiner „Fertigkeit", das Zielmodell den Profilwert seiner „Verteidigung" hinzu. Anschließend werden die Ergebnisse verglichen.

Wenn das aktive Modell gewinnt, wird die Aktion ausgeführt. Wenn die Aktion Schaden verursacht, werden die Lebenspunkte des Ziels um den im Profil des aktiven Modells angegebenen Wert reduziert.

Herrscht nach Anwendung aller Modifikatoren Gleichstand, ereignet sich eine magische Explosion. Die Spieler werfen dazu jeweils einen Würfel (allerdings ohne Fertigkeit/Verteidigung hinzuzufügen). Gewinnt der aktive Spieler den Wurf, ist die Aktion erfolgreich und verursacht doppelten Schaden. Gewinnt das eigentliche Ziel den Wurf, wird die Aktion zurückgeworfen; führe die Aktion aus und behandle das aktive Modell als Ziel der Aktion.

In jedem Fall erhält der aktive Spieler 1 Punkt ***Crowd Favour***.

Werden die Lebenspunkte eines Schergen auf 0 reduziert, wird er aus der Arena entfernt und der aktive Spieler erhält 1 Punkt ***Crowd Favour***.

Werden die Lebenspunkte eines Zauberers auf 0 reduziert, wird er bewusstlos und das Spiel endet. Wirf einen W6 und addiere 2, wenn er von einem Zauberer ausgeschaltet wurde. Bei einem Ergebnis von 5 oder niedriger ist der Zauberer einfach bewusstlos, bei 6 oder höher erliegt er den magischen Energien und wird getötet, geschmolzen, verdampft, etc.

Der verbleibende Zauberer wird zum Sieger erklärt und mit Ruhm und Ehre überhäuft.

Zauberspruche

Arkane Rakete

Reichweite 6 Schaden W3

Spezial:

Das Aussehen dieses Zauberspruchs ist bei jedem Zauberer anders. Er erscheint in Form eines Blitzes, eines Strahls, eines prismatischen Flackerns o. ä.

Ermaechtigen

Reichweite 6 Schaden -

Spezial:

Bis zum Beginn der nächsten Spielrunde fügt das Ziel +2 zu seinem Fertigkeitswurf hinzu.

Beherrschen

Reichweite 4 Schaden -

Spezial:

Das Ziel muss ein gegnerischer Scherge sein. Der aktive Spieler kontrolliert das Ziel bis zum Ende seiner Runde, als wäre es ein eigenes Modell.

Schild

Reichweite 6 Schaden -

Spezial:

Das Ziel fügt +2 zu seinem Verteidigungswert hinzu. Der Zauberspruch bleibt bis zum Beginn des nächsten Spielerzuges aktiv.

Schergen beschwoeren

Reichweite 2 Schaden -

Spezial:

Wähle statt eines Modells ein leeres Feld in Reichweite. Platziere einen neuen Schergen auf diesem Feld. Jeder Zauberer kann nur 3 Schergen gleichzeitig in der Arena haben.

Gewandter Gaukler

Diese Darsteller reisen durch das Land, um die Massen zu unterhalten und zu verblüffen.
Einige sind auf Illusionen spezialisiert und man fragt sich, ob ihre Magie wirklich echt ist oder nur Rauch und Spiegel.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit:

Begeisterte Fans

Während der Startphase bekommt der Zauberer 1 Punkt ***Crowd Favour***.

Disziplin-Zauber: Baeumchen Wechseldich

Reichweite	8	Schaden	-

Spezial:

Kann nur befreundete Schergen als Ziel haben.
Der Zauberer und das Ziel tauschen die Plätze.

Scherge:

Phantasma

Bewegung	3	Fertigkeit	2
Verteidigung	4	Lebenspunkte	4

Aktion:

Hypnotischer Tanz

Reichweite	1	Schaden	2

Spezial:

Bei einem Erfolg kann das Ziel nur dieses Modell in seinem nächsten Zug anvisieren, es sei denn, es steht bereits unter diesem Effekt durch ein anderes Modell.

Astraler Hexer

Astrale Hexer wenden sich in ihrem Streben nach Macht an uralte Wesen, die jenseits der Sterne existieren.
Viele von ihnen ziehen diese jenseitige Macht in ihre Welt, ohne die ganze Bosheit dessen zu kennen, der dahintersteckt.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit:

Augen von Ausserhalb

Die Schergen des Zauberers können Gelände für die Sichtlinie und beim Messen der Reichweite ihrer Aktion ignorieren, solange das Ziel für diesen Zauberer sichtbar ist.

Disziplin-Zauber: Mentale Qualen

Reichweite	6	Schaden	W6

Spezial: Das Ziel erleidet einen Malus von -2 auf seine Fertigkeit in seiner nächsten Runde.

Scherge:

Geburt der Leere

Bewegung	2	Fertigkeit	4
Verteidigung	3	Lebenspunkte	4

Aktion:

Kosmische Salve

Reichweite	6	Schaden	2

Spezial:

-

Blutmagier

Die grausigen Rituale der Blutmagier werden von den meisten Menschen außerhalb der Bleichen Berge als sehr verstörend empfunden. Sie haben jedoch ihren Außenseiterstatus akzeptiert und neigen dazu, sich wenig um die Meinungen und Gesetze der Anderen zu kümmern.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit:

Saguinaler Ritus

Der Zauberer kann in der Startphase W6 Schaden erleiden, um während der Zauberauswahl einen zusätzlichen W6 zu würfeln.

Disziplin-Zauber: Kochendes Blut

Reichweite	3	Schaden	2W6

Spezial:

-

Scherge:

Blutkobold

Bewegung	4	Fertigkeit	3
Verteidigung	2	Lebenspunkte	4

Aktion:

Aussaugen

Reichweite	1	Schaden	3

Spezial:

Wenn diese Aktion dem Feind eines Blutmagiers Schaden zufügt, gewinnt der Blutmagier 1 Lebenspunkt zurück.

Drakonischer Magus

Ketzerische Mönche, welche die schlummernden Drachen anbeten. Ihre Nähe zu diesen mächtigen Kreaturen ermöglicht es ihnen, die Macht des Feuers zu nutzen.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit:

Seele des Drachen

Jedes Modell, das von einem Zauber/einer Aktion mit der Sonderregel „Flamme“ getroffen wird, wird in Brand gesteckt. Zu Beginn der Startphase eines Spielers erleidet jedes seiner brennenden Modelle 1 Schaden. Modelle können ihre Aktion nutzen, um sich zu löschen.

Disziplin-Zauber: Feueratem

Reichweite	6	Schaden	2W3

Spezial: Flamme

Scherge:

Drachengeist

Bewegung	3	Fertigkeit	4
Verteidigung	2	Lebenspunkte	4

Aktion:

Entzünden

Reichweite	1	Schaden	2

Spezial:

Flamme

Fleisch-Transmuteur

Diese Zauberer operieren an der Grenze der modernen Magie. Sie haben die Macht, organische Materie ganz nach ihren Vorstellungen zu verändern. Eine Fähigkeit, die viele von ihnen wahnsinnig vor Macht werden lässt.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit: **Biomantie**
Wirf einen W3 wenn ein neuer Mutant in der Arena platziert wird und wende das folgende Ergebnis auf diesen Schergen an. Dieser Bonus hält an, bis er stirbt.

1) +1 Bewegung 2) +1 Fertigkeit 3) +1 Verteidigung

Disziplin-Zauber: Mentale Qualen

Reichweite	6	Schaden	-

Spezial: Kann nur auf verbündete Schergen angewandt werden. Der Scherge erhält +2 auf Bewegung, Fertigkeit und Schaden und stirbt dann am Ende seines Zuges.

Scherge:
Mutant

Bewegung	3	Fertigkeit	3
Verteidigung	3	Lebenspunkte	4

Aktion:
Geistloser Angriff

Reichweite	1	Schaden	W6

Spezial:
-

Gruene Hexe

Meist tief in den Wäldern und Sümpfen im ganzen Land zu finden. Sie haben eine starke Verbindung zur Natur und werden diese gewaltsam vor anderen schützen.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit: **Flinke Fuesse**
Der Zauberer kann sich während der Startphase 2 Felder weit bewegen. Diese Bewegung ignoriert die 2 Schaden, die normalerweise angrenzende Modelle verursachen würden und hat keine Auswirkung auf die Bewegung in der Aktionsphase.

Disziplin-Zauber: Greifende Ranken

Reichweite	8	Schaden	-

Spezial: Das Ziel kann sich im folgenden Zug weder bewegen noch eine Aktion ausführen.

Scherge:
Waldwesen

Bewegung	5	Fertigkeit	2
Verteidigung	2	Lebenspunkte	4

Aktion:
Lunge

Reichweite	1	Schaden	W6

Spezial:
Würfel 2W6 für einen Fertigkeitswurf und verwende das höchste Ergebnis gegen Ziele, die von Greifenden Ranken betroffen sind.

Luminoeser Zauberer

Devote Anhänger des Weges des Lichts. Überall im Land können sie als Priester des großen Orb angetroffen werden.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit:

Blendendes Leuchten

Alle feindlichen Modelle innerhalb von 1 Feld um den Zauberber haben einen Malus von -1 auf ihre Fertigkeit, wenn sie diesen Zauberer angreifen.

Disziplin-Zauber: Heilendes Licht

Reichweite	6	Schaden	-

Spezial:
Das Ziel erhält W6 Lebenspunkte.

Scherge:

Leuchtling

Bewegung	4	Fertigkeit	3
Verteidigung	2	Lebenspunkte	4

Aktion:

Sonnenstrahl

Reichweite	4	Schaden	3

Spezial:
-

Metallurgist

In den meisten Städten als Alchemistische Tüftler und arkane Schmiede zu finden. Sie verdienen ihren Lebensunterhalt, indem sie rohe magische Energie in weltliche Objekte schmieden und sind sehr gefragt.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit:

Hart wie Eisen

Wenn du für Verteidigung würfelst, wirf 2W6 und wähle den höchsten.

Disziplin-Zauber: Sturm aus Eisen

Reichweite	4	Schaden	2W3

Spezial:
Bei Erfolg erleiden alle anderen feindlichen Modelle innerhalb von 2 Feldern um das Ziel 2 Schaden.

Scherge:

Automat

Bewegung	3	Fertigkeit	3
Verteidigung	3	Lebenspunkte	4

Aktion:

Lahmender Schlag

Reichweite	1	Schaden	3

Spezial:
Das Ziel hat -1 Bewegung in seinem nächsten Zug.

Wandler der Meere

Ob Matrosen, Piraten oder Seeleute- diese Zauberer ziehen ihre Kraft aus der Blauen Tiefe. Ihre Talente sind für jeden, der die Meere bereist, von unschätzbarem Wert.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit: **Nebel des Ozeans**

Alle befreundeten Schergen innerhalb von 3 Feldern können den Schaden ihres „Wasserstrahls“ um 1 erhöhen.

Disziplin-Zauber: Flutwelle

Reichweite - Schaden -

Spezial:
Schergen können nicht als Ziel für den Fertigkeitswurf ausgewählt werden. Bewege alle feindlichen Modelle 1 Feld in Richtung ihrer Startkante. Wenn sie sich nicht bewegen können, erleiden sie 2 Schaden.

Scherge:
Wellenlaeufer

Bewegung	3	Fertigkeit	3
Verteidigung	3	Lebenspunkte	4

Aktion:
Wasserstrahl

Reichweite 3 Schaden W3

Spezial:
-

Nekromant

Nekromanten leben im Schatten und sind vom Tod besessen. Der größte Teil der Gesellschaft neigt dazu, sie zu meiden. Es sei denn, es mangelt an billigen Arbeitskräften.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit: **Erhebe Dich!**

Wenn dieser Zauberer während seiner Startphase keine Schergen in der Arena hat, beschwört er automatisch 1 Schergen innerhalb von 2 Feldern um ihn herum.

Disziplin-Zauber: Fluch

Reichweite 8 Schaden -

Spezial:
Das Ziel würfelt in seinem nächsten Zug während der Zauberauswahl einen W6 weniger.

Scherge:
Untoter

Bewegung	3	Fertigkeit	2
Verteidigung	4	Lebenspunkte	4

Aktion:
Grabesstoss

Reichweite 1 Schaden W6

Spezial:
-

Nobler Gelehrter

Die herrschende Klasse der Stadt Mirage. Sie neigen dazu, sich als Weise und Bewahrer geheimen Wissens zu sehen, während die meisten Anderen sie lediglich als arrogant und langweilig erachten.

Bewegung	4	Fertigkeit	4
Verteidigung	4	Lebenspunkte	15

Fähigkeit: **Mystisches Wesen**

Einmal pro Spielzug darf auf einen beliebigen Fertigkeits-, Verteidigungs- oder Spruchauswahlwurf +2 hinzugefügt werden. Dies darf auch nach dem Wurf geschehen.

Disziplin-Zauber: Teleportation

Reichweite	6	Schaden	-

Spezial:
Bewege das Ziel um bis zu 4 Felder. Diese Bewegung kann über Gelände und andere Modelle ausgeführt werden.

Scherge:

Lebender Spruch

Bewegung	3	Fertigkeit	4
Verteidigung	2	Lebenspunkte	4

Aktion:

Harmonischer Schlag

Reichweite	1	Schaden	2

Spezial:
Verursacht 1 zusätzlichen Schaden für jedes befreundete Modell innerhalb von 2 Feldern um das aktive Modell.