

EIGENSCHAFTEN, TALENTE, WAFFENEIGENSCHAFTEN

Nur Grashak:

Instinktive Aussprache: Grashnak erleidet keinen Kontrollverlust, wenn er bei einem erfolgreichen Sprache (Magick)-Wurf einen Pasch würfelt.

Betäubend (Kampfstab): Wenn Grashnak ein Kopftreffer gelingt, kann er einen Vergleichenden Stärke/Ausdauer-Wurf gegen den getroffenen Gegner durchführen. Wenn er den Wurf gewinnt, erhält der Gegner einen Betäubt-Zustand.

Defensiv (Kampfstab): Grashnak erhält auf jeden Vergleichenden Nahkampf-Wurf zur Abwehr einer gegnerischen Attacke +1 EG.

Zauber:

Pfeil

Zauberwert: 0 / Reichweite: Willenskraft Meter / Ziel: 1 / Dauer: Sofort

Grashnak lässt einen kleinen Pfeil aus magischer Energie aus deinen Fingern fliegen. Dies ist ein magisches Geschoss mit einem Schaden von +0.

Schock

Zauberwert: 0 / Reichweite: Berührung / Ziel: 1 / Dauer: Sofort

Grashnaks Ziel erhält 1 Betäubt-Zustand.

Der Böse Blick

Zauberwert: 6 / Reichweite: Willenskraft Meter / Ziel: Speziell / Dauer: Sofort

Grashnaks blickt einem einzelnen Ziel in die Augen, das diesen Blick erwidern muss. Führt einen Vergleichenden Einschüchtern/Besonnenheits-Wurf durch, wobei Grashnaks alle EG von seinem Zauberwurf zum Resultat hinzufügen darf. Sein Ziel erhält 1 Erschöpft-Zustand pro +2 EG, um die er gewinnt. Wenn er mit 6+ EG gewinnt, erhält dein Ziel den Demoralisiert-Zustand.

Bernsteinspeer

Zauberwert: 8 / Reichweite: Willenskraft Meter / Ziel: Speziell / Dauer: Sofort

Grashnaks schleudert in gerader Linie einen schweren Speer aus purem Ghur. Dies ist ein magisches Geschoss mit Schaden +12. Er trifft das erste Wesen in seiner Bahn und ignoriert alle RP von Rüstung aus Leder und Fell. Wenn das Ziel irgendeine LP verliert, erhält es zudem +1 Blutend-Zustand. Danach fliegt der Speer weiter auf seiner Bahn und trifft jedes Ziel in gleicher Weise, allerdings für jedes vorherige Ziel mit -1 auf den Schaden. Wenn der Speer bei einem Ziel keine LP-Verluste verursacht, wird er aufgehalten und der Zauber endet. Den minimalen LP-Verlust von 1 (siehe Seite 159) richtet der Speer nur beim ersten Ziel an, das er trifft.

Nur Draknar :

Champion: Wenn Draknar einen Vergleichenden Wurf zur Verteidigung im Nahkampf gewinnt, dann verursacht er Schaden, als wäre er der Attackierende gewesen.

Spieß umdrehen: Wenn Draknar einen Vergleichenden Kampfgeschick-Wurf gewinnst, dann kannst er, statt +1 Vorteil zu erhalten, alle gegenwärtigen Vorteile seines Gegners erhalten. Wenn er dies tut, richtet er keinen Schaden an, selbst wenn es sein Zug in dieser Runde ist.

Meisterkämpfer (2): Draknar als 3 Personen, wenn es darum geht zu ermitteln, wer in der Überzahl ist. Dieses Talent kommt nur dann zum Tragen, wenn er eigentlich in Unterzahl wäre. Mehr zu den Regeln für Überzahl erfährst du auf Seite 162.

Durchschlagend (Zweihandaxt): Wenn Draknar einen Gegner trifft, dann richtet er nicht nur Schaden am Ziel an, sondern verursacht auch noch 1 Punkt Schaden an dessen Schild oder einem getroffenen Stück Rüstung.

Wichtig (Zweihandaxt): Wenn Draknar einen Gegner trifft, addiert er das Resultat des Würfels für die Einerstelle zu jedem Schaden hinzu (nur bei Sturmangriff dank „Ermüdend“).

Nur Draknar und Grashnak

Hörner (+STB +3): Die Kreatur kann 1 Vorteil ausgeben, um mit seinen Hörnern eine einzelne Freie Attacke durchführen, die wie üblich ausgeführt wird, wobei der Wert zur Berechnung des Schadens verwendet wird.

Zorn: Wenn die Kreatur mindestens 3 Vorteile hat, kann sie stattdessen ihre gesamten Vorteile aufwenden, um sich in Raserei zu steigern. Solange die Kreatur der Raserei unterliegt, bist du gegen alle anderen Effekte von Psychologie immun und wirst weder fliehen noch dich zurückziehen, egal was geschieht. Tatsächlich musst du dich stets so schnell wie möglich auf den nächsten Gegner zubewegen, um ihn attackieren zu können. Generell sind die einzigen Handlungen, die du wählen kannst, Kampfgeschick-Würfe, oder Athletik-Würfe zum möglichst schnellen Erreichen des Feindes. Des Weiteren darfst du in jeder Runde als Freie Handlung einen Nahkampf-Wurf durchführen, da du dich mit allem, was du hast, in deine Attacken stürzt. Zudem bekommst du auch noch +1 auf deinen Stärke-Bonus, so groß ist deine Wildheit. Du bleibst in Raserei, bis entweder alle Feinde in deinem Sichtbereich erledigt sind oder du den Zustand Betäubt oder Bewusstlos erhaltst. Wenn deine Raserei vorbei ist, erhaltst du automatisch 1 Erschöpft-Zustand.

Alle

Waldbewohner: In den Wäldern kann diese Kreatur ihren Gewandtheits-Bonus zum EG bei allen Klettern- und Schleichen-Würfen addieren.