

Vorwort

Vielen Dank!

für dein Interesse an **Niramana**.

Dieses Dokument dient dazu dir einen kleinen Einblick in das Spiel zu geben.

Bitte denke dran das dies eine unfertige Version des Regelwerkes ist.

Namen, Mechaniken und weiteres können sich im Laufe der Entwicklung des Spiels verändern!

Für euer Feedback steht ein Discord-Server bereit.

discord.com/invite/CQ5HAfhDaQ

Über diesen Link kommst du auf die Niramana Kickstarter-Seite.

<https://www.kickstarter.com/projects/niramana/niramana>

Unsere Internetseite.

<https://www.niramana.de/>

Viel Spaß mit der Testversion und
eine gute Jagd!

Inhalt

Regeln

Grundregeln

Grundwerte

Spielmodi

Standard Jagd

2 zusätzliche Szenarios
(Limitierte Ziele zur Auswahl)

Jäger

Jäger Presets

4 von 10 Startwaffen

2 von 10 Magiearten

Alle Völker mit je einem Bonus

Monster

Monster Presets

2 von 5 Standardmonster

2 Varianten eines Standardmonsters

Einleitung

Willkommen bei der Demo von Niramana.

In diesem Dokument wirst du alles erfahren das du für eine Jagd benötigst.

Was ist Niramana für ein System?

Niramana ist ein Tabletop Skirmisher in denen sich Monster und Jäger einander jagen. Ein Spieler kontrolliert ein Jägertrupp und ein weiterer Spieler eine Monsterhorde. Mit der richtigen Taktik und das individuelle Erstellen von Einheiten die perfekt auf die eigenen Vorlieben angepasst sind, versuchen sich beide Spieler zu besiegen. Beide Seiten haben Ziele die sie während der Jagd erfüllen müssen um mehr Punkte zu erhalten als der Gegenspieler umso zu gewinnen. Hierbei wird ein d6-Würfelsystem genutzt und Spielfiguren die sich über ein Spielfeld bewegen können.

Wie viele Figuren benötige ich?

Als Jägerspieler benötigst du 4 Figuren.
Als Monsterspieler benötigst du eine Große Figur und mindestens 2 kleine Figuren.

Benötige ich bestimmte Figuren für das Spiel?

Nein, du kannst alle Figur benutzen die du magst. Achte hierbei darauf, dass die Jäger und kleine Monster Figuren 30mm Bases und Große Monster 60mm Bases nutzen.

Das Setting?

Das Setting spielt in einer Mittelalterlichen Fantasy Welt in dem gefährlichen Monster, Magie und Jänergilden existieren. Die Spieler schlüpfen in ein der beiden Rollen (Jäger oder Monster) und erleben so eine Jagd haut nah mit.

Die Grundregeln und Werte

(Seite 3-4)

Hier lernst du Regeln für Figuren, Gelände und was welcher Wert aussagen soll. Diese brauchst du für jeden Spielmodus.

Spielphasen für „Die Jagd“ und Szenarien

(Seite 5-7)

Hier lernst du den Ablauf des Spielmodus „Die Jagd“ mit der Erklärung für jede Phase und was für Ziele es gibt um ein Spiel zu gewinnen. Danach folgen zwei Szenarien die erklärt werden.

Jäger Presets oder Erstellen

(Seite 8-16)

Zuerst werden dir hier vorgefertigte Jäger Einheiten gezeigt die du nutzen kannst um schnell in eine Runde zu starten ohne dir große Gedanken machen zu müssen. Danach wird dir Stück für Stück erklärt wie du dir deine eigenen individuellen Jäger erstellen kannst.

Monster Presets oder Erstellen

(Seite 17-25)

Zuerst werden dir hier vorgefertigte Monster Einheiten gezeigt die du nutzen kannst um schnell in eine Runde zu starten ohne dir große Gedanken machen zu müssen. Danach wird dir Stück für Stück erklärt wie du dir deine eigenen individuellen Monster erstellen kannst.

Die Grundregeln

Regeln für Einheiten

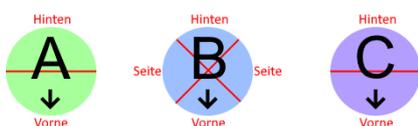
Spielfiguren

Es gibt drei Arten von Spielfiguren.

A = 32mm Base = **Jäger**
B = 64mm Base = **Große Monster**
C = 32mm Base = **Kleine Monster**

Jäger und kleine Monster haben zwei Schadensbereiche, Vorne und Hinten. Sie erhalten von Hinten doppelten Schaden.

Große Monster besitzen vier Schadensbereiche, diese sind für jede Einheit individuell.



Initiative-Wert

Der Initiative-Wert entscheidet in welcher Reihenfolge die Einheiten dran sind.

Alle Einheiten besitzen einen Grundwert.

Jäger = 3

Kleine Monster = 2

Große Monster = 4

Zusätzlich wird für jede Einheit ein d6 gewürfelt.

Beide Werte werden zusammengerechnet.

Wenn mehrere Einheiten den gleichen Wert haben, so müssen nur für diese erneut gewürfelt werden, dieser neue Wurf entscheidet dann die Reihenfolge dieser Einheiten.

Aktionspunkte

Aktionspunkte werden ausschließlich für die Kampfphase gebraucht. Diese werden für Aktionen wie Angriff oder Magie benötigt.

Alle Einheiten besitzen einen Grundwert.

Jäger haben 2 AP.

Kleine Monster haben 1 AP.

Große Monster haben 4 AP.

Aktionsverbrauch

0 Hand Waffe = 0,5 AA

1 Hand Waffe = 1 AA

2 Hand Waffe = 2 AA

Magie = 2 AA

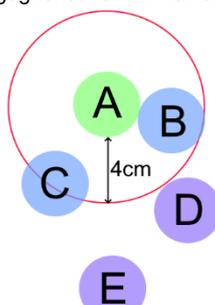
Bewegen in der Kampfphase

bis 2 cm => 0,5 AA

Nah- und Fernkampfbereiche

Nahkampfbereich

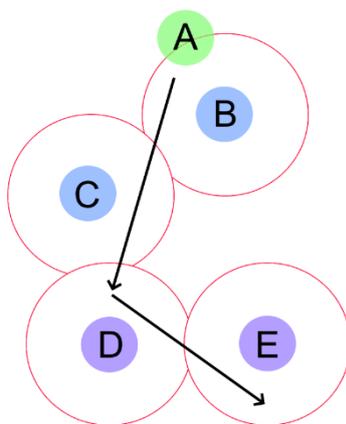
Eine Einheit ist im Nahkampf sobald sie bis zu 4cm entfernt von einer gegnerischen Einheit steht.



Um den Nahkampfbereich zu verlassen muss der Spieler dies für die Einheit bereits in der Bewegungsphase ankündigen.

Am Anfang der Bewegungsphase wird mit zwei d6 gewürfelt pro Einheit. Würfelt der Spieler eine 9 bis 12 ist dieser Wurf erfolgreich und die Einheit darf den Nahkampfbereich in dieser Runde verlassen.

Deine Einheiten können sich von gegnerischer Einheit zu gegnerischer Einheit bewegen solange die Nahkampfbereiche beider gegnerischen Einheiten sich berühren.



Fernkampfbereich

Alle Einheiten außerhalb des Nahkampfbereiches sind automatisch im Fernkampfbereich.

Fernkampftypen

Projektile

Angriffe mit diesem Typ fliegen in einer geraden Linie vom Angreifer zum Ziel, steht eine Einheit dazwischen wird stattdessen diese getroffen. Auch eigene Einheiten.

Von Oben/Unten

Such dir ein Zielort innerhalb deiner Reichweite aus und würfele einen d6. Pro Auge entfernt sich dein Angriff um 2cm vom Zielort. Wohin genau darfst du dir selber aussuchen.

Dein Trefferwurf wird um 1 verringert, wenn du Einheiten hinter einen Typ 3 Hindernis angreifst.

Aus dem Nichts

Such dir ein Zielort innerhalb deiner Reichweite aus und würfele einen d6. Pro Auge entfernt sich dein Angriff um 4cm vom Zielort. Wohin genau darfst du dir selber aussuchen.

Regeln für Gelände

Hindernisse

Typ 1

-3 Bewegungsreichweite, wenn versucht wird sich durch dieses Hindernis zu bewegen.
Trefferwürfe für Nahkampfangriffe werden um 1 verringert.
Unter Typ 1 fallen niedrige Gewässer, Gebüsche usw.

Typ 2

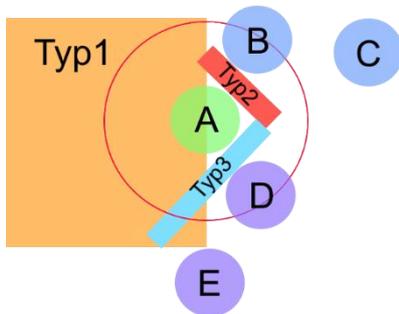
-5 Bewegungsreichweite, wenn versucht wird sich durch dieses Hindernis zu bewegen.
Trefferwürfe für Angriffe und Magie mit dem Typ Projektil werden um 1 verringert, wenn versucht wird eine Einheit auf der anderen Seite zu treffen.
Nahkampfangriffe sind nicht möglich, wenn das Ziel auf der anderen Seite steht. (Große Monster ignorieren dies)
Einheiten sind vom Nahkampfbereich befreit, wenn dieses Hindernis zwischen Ihnen steht.
Unter Typ 2 fallen Baumstämme, Felsen usw...

Typ 3

Über dieses Hindernis kann sich nicht bewegt werden.
Angriffe und Magie mit Typ Projektil und Nahkampfangriffe können nicht treffen, wenn das Ziel auf der anderen Seite steht.
Einheiten sind vom Nahkampfbereich befreit, wenn dieses Hindernis zwischen Ihnen steht.
Unter Typ 3 fallen Wände, Bäume usw.

Mischung der Typen

Werden zwei Typen gemischt, so gelten die Regeln beider Typen.



Höhenunterschiede

Pro 1cm Höhe benötigt eine Einheit 2 Bewegungsreichweite um herunter oder hoch zu klettern.

Pro 1cm Höhe wird der Trefferwurf für Nahkampfangriffe um 1 erschwert. (Für Große Monster gilt dies erst ab 2cm)

1cm Höhe gilt für Nahkampfwaffen wie 1cm Waffenreichweite.

Kletterregel

Ab einer Höhe von 2 cm muss ein d6 gewürfelt werden.
Bei einer 4 bis 6 ist der Wurf erfolgreich.

Gelingt dieser nicht so passiert folgendes.

Hochklettern = Einheit steht wieder unten

Runterklettern = Einheit steht nun unten

Für jeden cm Fallhöhe verliert die Einheit 0,5 AA und 3 Bewegungsreichweite für den nächsten Zug.

Ab einer Fallhöhe von 3cm verliert die Einheit 2 Lebenspunkte.

Ab einer Fallhöhe über 3cm erleidet die Einheit den Status „Betäubung“ für den nächsten Zug.

Beispiel:

2cm	-0,5 AA	-3BW	-2LP	/
3cm	-1,0 AA	-6BW	-4LP	/
4cm+	-1,5 AA	-9BW	-6LP	„Betäubung“

Erklärung von Werten

Grundwerte

Jede Einheit besitzt 4 Grundwerte.

- Lebenspunkte
- Bewegungsreichweite
- Aktionspunkte
- Initiativwert

Rüstungswerte

Typ	Ausweichwert	Schutzwert
Schlitz	3	5
Stich	3	5
Stumpf	3	5

Ausweichwert (AW)

Dieser Wert zeigt dir an wie hoch dein Gegner würfeln muss damit sein Angriff deine Einheit trifft.

Schutzwert (SW)

Trifft der Angriff deine Einheit wird nun geschaut wieviel Schaden deine Einheit erleidet und dafür wird dieser Wert benötigt.

Bei einen Schutzwert von 5 erleidest du den vollen Schaden.

Bei einen Schutzwert über 5 erleidest du pro Erhöhung 1 Schaden weniger.

Bei einen Schutzwert über 6 wird Wirken für Effekte auf deine Einheit um 1 erschwert.

Bei einen Schutzwert unter 5 erleidest du pro Verringerung 1 Schaden mehr.

Bei einen Schutzwert unter 4 wird Wirken für Effekte auf deine Einheit um 1 erleichtert.

Waffenwerte

Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt
1	Schlitz	3d6	2d6	0 - 1cm	Aufladen

Hand

Dieser Wert zeigt dir an ob deine Waffe 1 oder 2 Hände benötigt.

(Ein Jäger kann daher gleichzeitig zwei Waffen mit dem Wert 1 nutzen oder eine Waffe mit dem Wert 2)

Trefferwurf (TW)

Dieser Wert zeigt dir an mit wie vielen Würfeln du würfeln darfst um dein Ziel zu treffen.

(Du kannst maximal 2 Würfel zusammenrechnen)

Schaden (SCH)

Dieser Wert zeigt dir an wieviel Schaden deine Waffe zufügen kann.

Reichweite (RW)

Dieser Wert zeigt dir die Reichweite deiner Waffe an

Effekt (EF)

Dieser zeigt dir an ob deine Waffe einen Effekt besitzt.

Magiewerte

Fernkampftyp	AUS	W	TW	SCH	RW	AZ	Effekt
Projektile	2d6	6+	2d6	1d6	2 - 12 cm	1	Brand

Fernkampftyp

Dieser Wert sagt dir welche Art von Fernkampftyp deine Magie ist.

Ausführungswurf (AUS)

Dieser Wert sagt dir mit wie vielen Würfeln du würfeln darfst um diese Magie zu wirken.

Wirken (W)

Dieser Wert zeigt dir an wie hoch du Würfeln musst damit der Ausführungswurf gelingt.

Magischer Trefferwurf (MTW)

Dieser Wert zeigt dir an mit wie vielen Würfeln du würfeln darfst um dein Ziel zu treffen.

(Hier wird jeder Würfel einzeln behandelt und nicht zusammenaddiert! Daher zählt nur der höchste Wurf.)

Abklingzeit (AZ)

Dieser Wert zeigt dir an wie viele Züge deine Einheit keine Magie dieses Typens mehr wirken kann.

(Wird nur aktiv, wenn der Ausführungswurf gelungen ist.)

Effektwerte

Typ	AUS	W	Effekt	Stapelbar
Schlitz	1d6	4+	Die getroffene Einheit erleidet am Anfang seiner nächsten Bewegungsphase 1d6 Schaden.	3

Stapelbar

Dieser Wert zeigt dir wie oft ein Effekt auf einer Einheit gewirkt werden kann.

(Beispiel – Brand ist stapelbar bis zu 2-mal, dies bedeutet das Brand zweifach auf eine Einheit gewirkt werden könnte.)

Maximal 3!

Auf einer Einheit können maximal 3 unterschiedliche Status-Effekte wirken. *(Gute und Schlechte)*

Wenn ein weiterer Status-Effekt auf eine Einheit wirkt so fliegt der älteste Status-Effekt raus.

Beispiel:

	Status 1	Status 2	Status 3	
←				←

Neuer Status-Effekt „Brand“ kommt dazu, dafür fällt der Status-Effekt „Verlangsamung“ heraus.

	Status 1	Status 2	Status 3	
←				←

Spielmodus „Die Jagd“

Allgemein

Spielfeldgröße mindestens 60 x 60 cm
4 Jäger gegen 1 großes Monster + kleine Monster (mindestens 2)
Punkte pro Spieler zum Erstellen seiner Einheiten = 250 Punkte (Kann individuell verringert oder erhöht werden)

Rundenanzahl

12 Runden

Vorbereitungsphase

Gebiet-Buffer

In dieser Phase wird zuerst vom Monsterteam ein Gebiet-Buffer ausgesucht, dieser wird offen genannt und wenn dieser Buffer Geländeteile aufstellt wird dies bereits getan.

Ziele

Beide Spieler suchen sich ein Ziel aus.
Für das dritte Ziel würfeln beide Spieler 2d6, der Spieler mit der höchsten Zahl darf ein weiteres Ziel aussuchen.
Wird die gleiche Zahl gewürfelt müssen beide erneut Würfeln.
Die Einheit des Spielers, der das dritte Ziel nicht aussucht, erhalten in der ersten Runde +2 Initiative.

Aufstellen

Zuerst darf das Monsterteam sich eine Seite auswählen.
Das Gebiet gegenüber gehört dem Jägerteam.

Das Jägerteam darf von der Tischkante bis 10 cm ins Spielfeld hinein seine Einheiten aufstellen.

Das Monsterteam darf von der Tischkante bis 25 cm ins Spielfeld hinein seine Einheiten aufstellen.
Das große Monster darf von der Tischkante bis 15 cm ins Spielfeld hinein aufgestellt werden.

Nun stellen beide Teams ihre Einheiten in ihrem Bereich auf!



Spielphasen

Wer Beginnt? (Initiative Regel)

Für jede Einheit wird ein d6 gewürfelt. Desto Höher die Zahl desto früher sind sie an der Reihe. Haben zwei Einheiten die gleiche Endzahl (Würfelaugen + Initiative-Wert) müssen diese nochmal würfeln, hierbei wird aber nur entschieden wer von beiden Einheiten zuerst drankommt.

Bewegungsphase

In dieser Phase darf der Spieler seine Einheiten bewegen. Je nach Einheit ist die Reichweite der Bewegung anders.

Des Weiteren können Hindernisse die Bewegungsreichweite einschränken.

Kampfphase

In dieser Phase darf der Spieler mit seinen Einheiten angreifen, Zauber wirken und sonstige Aktionen nutzen die AA (Angriffsaktionen) verbrauchen.

Und auf ein Neues!

Jetzt beginnt der Spaß von vorne ab der „Wer Beginnt?“ Phase.

Liste der Gebietsbuffs

Gebietsbuff	
Name	Effekt
Sumpf	Auf alle Einheiten wirkt Nass für die ersten 3 Runden.
Giftebene	Auf alle Einheiten wirkt Gift für die ersten 3 Runden.
Vulkan	Auf alle Einheiten wirkt Brand für die ersten 3 Runden.
Wiese	Alle Einheiten erhalten 2 auf Bewegungsreichweite.
Berg	Alle Einheiten verlieren 2 auf Bewegungsreichweite.

Die Effekte Nass, Gift und Brand müssen jede Runde für jede Einheit gewürfelt werden ob diese wirken.

Nass  -> Die BW der Einheit ist um 3cm verkürzt. Es können keine Typ 2 Hindernisse durchquert werden. (AUS 2d6, W 6+)

Gift  -> Die Einheit erleidet in seiner Angriffsphase 1d6 Schaden. (AUS 2d6, W 8+)

Brand  -> Die Einheit erleidet in seiner Bewegungsphase 1d6 Schaden. (AUS 1d6, W 4+)

Beispiel: (AUS 2d6, W 8+) Du musst mindestens eine 8 würfeln damit der Effekt deine Einheit nicht trifft.

Liste der Ziele

	Jäger		Monster	
25 Punkte	<i>Säubern</i>	Füge kleinen Monstern 150 LP-Schaden zu.	<i>Säubern</i>	Füge Jägern 150 LP-Schaden zu.
10 Punkte	<i>Nest zerstören</i>	Zerstöre das Nest des Monsters.	<i>Gebäude zerstören</i>	Zerstöre ein Gebäude.
20 Punkte	<i>Vertreiben</i>	Verringere die LP des großen Monsters um 100.	<i>Jäger ausschalten</i>	Verringere die LP eines Jägers um 100.
10 Punkte	<i>NPC töten</i>	Der gegnerische Spieler platziert 1 NPC auf seiner Seite des Spielfeldes, er steuert diese Einheit. Töte einen NPC.	<i>NPC töten</i>	Der gegnerische Spieler platziert 1 NPC auf seiner Seite des Spielfeldes, er steuert diese Einheit. Töte einen NPC.
15 Punkte	<i>Kräuter und Früchte!</i>	Der gegnerische Spieler platziert 3 Marker auf seiner Seite des Spielfeldes. Du musst diese alle einsammeln. Durch berühren dieser Kräuter sammelst du sie auf.	<i>Kräuter und Früchte!</i>	Der gegnerische Spieler platziert 3 Marker auf seiner Seite des Spielfeldes. Du musst diese alle einsammeln. Durch berühren dieser Kräuter sammelst du sie auf.
5 Punkte	<i>Entkomme dem Nahkampf</i>	Entkomme mit einer Einheit mindestens 2-mal dem Nahkampf.	<i>Entkomme dem Nahkampf</i>	Entkomme mit einer Einheit mindestens 2-mal dem Nahkampf.
5 Punkte	<i>Magie wirken</i>	Benutze 2 verschiedene Magiearten und wirke mit beiden mindestens 2 erfolgreiche Zauber.	<i>Magie wirken</i>	Benutze 2 verschiedene Magiearten und wirke mit beiden mindestens 2 erfolgreiche Zauber.

Durch das wählen eines Zieles erhält der Gegenspieler das Ziel das gegenüber liegt automatisch.

*Wählt z.B. der Jägerspieler das Ziel „Vertreiben“ so erhält der Monsterspieler das Ziel „Jäger ausschalten“

Ziele können nicht doppelt gewählt werden!

NPC-Werte

LP – 50
AW – 4
SW – 3
BW – 5cm
INI – 1

Gebäude/Nest-Werte

LP – 50
AW – 2
SW – 4

Andere Punkte

Eine Jägereinheit besiegen = 4 Punkte
Eine kleine Monstereinheit besiegen = 2 Punkte
Eine große Monstereinheit besiegen = 8 Punkte

Szenarios

Szenarios basieren auf den Regeln vom Spielmodus „Die Jagd“ aber verändern das Ziel das über den Sieg entscheidet und bringen einige Sonderregeln hinzu.

Ziele: Jedes Szenario besitzt ein Hauptziel, neben dem Hauptziel wählen beide Spieler ein weiteres Ziel aus der „Liste der Ziele“.

> Escort Quest <

Punkte für erfülltes Hauptziel

Hauptziel 40 Punkte

Hauptziel

Jäger – eine „neutrale Einheit“ sicher über die Karte begleiten.

Monster – die „neutrale Einheit“ aufhalten oder besiegen.

Sonderregeln

- #1 – Sind weniger als 2 Jäger innerhalb des Nahkampfbereichs der „neutralen Einheit“ so bleibt sie für diesen Zug stehen.
- #2 – Die „neutrale Einheit“ bewegt sich jede Runde 5cm Richtung Zielmarker. Ist die „neutrale Einheit“ in einem Nahkampfbereich eines Gegners so kann sie sich nur 3cm bewegen.
- #3 – Die „neutrale Einheit“ kann immer den Nahkampfbereich verlassen ohne zu würfeln.
- #4 – Die „neutrale Einheit“ muss auf der Spielseite des Jägers platziert werden mit 5 cm Abstand zur Tischkante.
(Sucht der Monsterspieler aus)
- #5 – Der Zielmarker muss auf der Spielseite des Monsters platziert werden mit 5cm Abstand zur Tischkante.
(Sucht der Jägerspieler aus)
- *#4 und 5 – Beide Teams/Spieler müssen je 1d6 würfeln. Der höhere Wurf entscheidet welche der beiden Regeln zuerst durchgeführt wird.
- #6 – Die neutrale Einheit ist immer zuletzt dran!

> Nest Quest <

Punkte für erfülltes Hauptziel

Hauptziel 40 Punkte

Hauptziel

Jäger – Nestmarker zerstören.

Monster – Nestmarker beschützen.

Sonderregeln

- #1 – Nach jedem Abzug von 20 LP des Nestmarkers wird ein weiteres kleines Monster aufgestellt am Rand vom Spielfeld. (Der Monsterspieler wählt aus wo er diese Einheit aufstellt.)
(Die kleinen Monster sind ein der vom Monsterspieler benutzten kleinen Monster, aber in ihrer Standardform.)
- #2 – Wenn der Nestmarker auf 30 LP fällt so gerät das große Monster in Wut. Hierdurch erhöht sich für das große Monster die Initiative um 3 und AA um 1,5 für die nächste Runde.
- #3 – Der Nestmarker muss auf der Spielseite des Monsters platziert werden mit 10cm Abstand zur Tischkante.
(Sucht der Monsterspieler aus)

Nestmarker Werte

LP – 100

AW – 2

SW – 4

Jäger „Presets“

LP	100	BW	10	AA	2	INI	3	Name	Gottfried Blackwell	Kosten	58	
Volk	Kaladarer	Besonderheit			-							
		Buff			+0,5 Angriffsaktion							
Waffe 1	Schwert				Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt		
					1	Schlitz	3d6	2d6	0-1cm	Aufladen		
	V1	Smarin Greif							Wind	Element Wind		
	V2											
Waffentechnik				Bewege deine Einheit bis zu 1cm nach Links oder Rechts. Springe über die Einheit vor dir, so dass du genau auf der anderen Seite Base an Base landest.								
Waffe 2	Schild				Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt		
					1	Stumpf	2d6	1	Base an Base	Blocken		
	V1	Smarin Greif							Wind	Schutzsprung		
	V2											
Waffentechnik				Schiebe die Einheit vor dir 2cm nach Hinten, deine Einheit bewegt sich mit. Die geschobene Einheit erleidet 2 direkten Schaden. Alle Jäger die 2cm im Radius der wirkenden Einheit stehen dürfen sich hinter diese bewegen. (Verlassen sie hierbei den Nahkampf, müssen sie nach den Standard Nahkampfgregeln würfeln. Gelingt es nicht darf die Einheit bis zum äußeren Rand des Nahkampfgebietes, so dass sie noch im Nahkampf verwickelt ist.								
Rüstung	Schwere Rüstung			Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
	Verbesserung 1			AW	3	3	3	3	3	3	3	3
				AW+								
	Verbesserung 2			SW	7	7	7	6	6	6	6	6
			SW+									



LP	100	BW	10	AA	2	INI	3	Name	Kenichi Yumoto	Kosten	62	
Volk	Yoruhoner	Besonderheit			Erhalte +1 Reichweite mit der Waffe: Großer Hammer.							
		Buff			Erleidet generell -1 SCH auf Wasserschaden.							
Waffe 1	Großer Hammer				Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt		
					2	Stumpf	2d6	2+2d6	0-2cm	Schmettern		
	V1	M. Ur-Kabinna Greif							2	Knockout		
	V2											
Waffentechnik				Bewege deine Einheit Base an Base um die Gegnerische Einheit herum bis du Ihn von einer neuen Seite angreifen kannst. Führe einen normalen Angriff aus der +2 Schaden verursacht. (Nur möglich, wenn der vordere Schadensbereich des Gegners getroffen wird)								
Rüstung	Mittlere Rüstung			Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
	Verbesserung 1			AW	4	4	4	4	4	4	4	4
	Ur-Kabinna Greif			AW+	2	2	2	2	2	5	2	2
	Verbesserung 2			SW	6	6	6	5	5	5	5	5
			SW+									



LP	100	BW	13	AA	2	INI	3	Name	Yanara Orlow			Kosten	55
Volk	Aleidarar	Besonderheit		Waffen mit Typ Feuer haben einen erhöhten Schaden um 1 SCH.									
		Buff		Erleidet generell -1 SCH bei Feuerschaden.									
Waffe 1	Bogen		Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt					
			2	Stich	2d6	2d6	5-15cm	Spannen					
	V1	Seselis Greif			Elektro	1		Führungsmeister					
	V2	Smarin Greif						Feuerhagel					
Waffentechnik			Führe einen normalen Angriff aus der +1 Schaden verursacht, die Reichweite ist für diesen Angriff um 5cm verringert.										
			Ziele auf eine Einheit die 10 bis 15cm Entfernt ist. In einem Radius von 2cm erhalten alle Einheiten Schaden. (Typ wird für die Schadensberechnung zu Feuer und der Schaden ist um +1 erhöht.)										
Rüstung	Leichte Rüstung		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift		
	Verbesserung 1		AW	5	5	5	5	5	5	5	5		
			AW+										
	Verbesserung 2		SW	5	5	5	4	4	4	4	4		
		SW+											



LP	100	BW	10	AA	2	INI	3	Name	Talissa Boros			Kosten	55
Volk	Walröner	Besonderheit		Jede Magie, mit mehr als 2 Abklingzeit, die du benutzt hat eine verringerte Abklingzeit um 1.									
		Buff		-									
Waffe 1	Bogen		Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt					
			2	Stich	2d6	2d6	5-15cm	Spannen					
	V1												
	V2												
Waffentechnik			Führe einen normalen Angriff aus der +1 Schaden verursacht, die Reichweite ist für diesen Angriff um 5cm verringert.										
			Ziele auf eine Einheit die 10 bis 15cm Entfernt ist. In einem Radius von 2cm erhalten alle Einheiten Schaden. (Typ wird für die Schadensberechnung zu Feuer und der Schaden ist um +1 erhöht.)										
Rüstung	Leichte Rüstung		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift		
	Verbesserung 1		AW	5	5	5	5	5	5	5	5		
			AW+										
	Verbesserung 2		SW	5	5	5	4	4	4	4	4		
		SW+											
Magie	Name	FKT	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	Effekt				
	Feuerhagel	Von Oben	1d6	4+	2d6	1d6	4-12cm	3	Führe dreimal den Ausführungswurf aus. Für jeden Erfolg wird ein magischer Trefferwurf gewürfelt. (Alle 3 Erfolge müssen getrennt „Von Oben“ beachten.)				
	Brennende Fessel	Aus dem Nichts	3d6	14+	2d6	-	2-14cm	3	Die getroffenen Einheiten erleiden Brand und sind für einen Zug Bewegungsunfähig. (3cm Radius)				



Jäger erstellen

Grundwerte

Jeder Jäger besitzt folgende Grundwerte
 Lebenspunkte = 100
 Bewegungsreichweite = 10 cm
 Angriffsaktionen = 2
 Initiativewert = 3

Suche dir aus zu welchem Volk dein Jäger gehört.

Volk	Untervolk/Gruppierungen	Besonderheiten	Bufs
Kaladarer	Demo	-	+ 0,5 Angriffsaktion
Yoruhoner	Demo	Erhalte +1 Reichweite mit der Waffe: Großer Hammer	Erleidet generell -1 SCH bei Wasserschaden.
KurTa'aner	Demo	Erhält eine Gratiswaffe aus der Waffenliste, diese Waffe kann nur mit dem KurTa'aner Buff genutzt werden.	Wirf ein d6 bevor du Angreifst mit dieser Einheit. Bei 5+ erhält diese Einheit einen Angriff für diesen Zug mit seiner Gratiswaffe, ohne AA für diesen Angriff zu verbrauchen.
Walröner	Demo	Jede Magie, mit mehr als 2 Abklingzeit, die du benutzt hat eine verringerte Abklingzeit um 1.	-
Bandeler	Demo	-	+4 auf Bewegungsreichweite
Aleidarer	Demo	Waffen mit Typ Feuer haben einen erhöhten Schaden um 1 SCH.	Erleidet generell -1 SCH bei Feuerschaden.

Nun suche dir mindestens eine Waffe aus.

Waffen eines Jägers								
Icon	Kosten	Name	Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt
Kurze Reichweite								
	14	Schwert	1	Schlitz	3d6	2d6	0-1cm	Aufladen
Waffentechnik	Bewege deine Einheit bis zu 1cm nach Links oder Rechts				Springe über die Einheit vor dir, so dass du genau auf der anderen Seite Base an Base landest.			
	9	Schild	1	Stumpf	2d6	1	Base an Base	Blocken
Waffentechnik	Schiebe die Einheit vor dir 2cm nach Hinten, deine Einheit bewegt sich mit. Die geschobene Einheit erleidet 2 direkten Schaden.				Alle Jäger die 2cm im Radius der wirkenden Einheit stehen dürfen sich hinter diese bewegen. (Verlassen sie hierbei den Nahkampf, müssen sie nach den Standard Nahkampfgeln würfeln. Gelingt es nicht darf die Einheit bis zum äußeren Rand des Nahkampfereiches, so dass sie noch im Nahkampf verwickelt ist.			
Mittlere Reichweite								
	17	Großer Hammer	2	Stumpf	2d6	2+2d6	0-2cm	Schmetter
Waffentechnik	Bewege deine Einheit Base an Base um die Gegnerische Einheit herum bis du ihn von einer neuen Seite angreifen kannst.				Führe einen normalen Angriff aus der +2 Schaden verursacht. (Nur möglich, wenn der vordere Schadensbereich des Gegners getroffen wird)			
Große Reichweite								
	12	Bogen	2	Stich	2d6	2d6	5-15cm	Spannen
Waffentechnik	Führe einen normalen Angriff aus der +1 Schaden verursacht, die Reichweite ist für diesen Angriff um 5cm verringert.				Ziele auf eine Einheit die 10 bis 15cm Entfernt ist. In einem Radius von 2cm erhalten alle Einheiten Schaden. (Typ wird für die Schadensberechnung zu Feuer und der Schaden ist um +1 erhöht.)			
Name	A - P	Effekt						AZ
Aufladen 	Aktive	Erhöht für den nächsten Angriff mit dieser Waffe den Trefferwurf um 1d6 und Schaden um 2.						2
Blocken 	Aktive	Der Schutzwert für eine Schadensberechnung wird um 2 erhöht.						1
Schmetter 	Aktive	Reichweite ändert sich für den nächsten Angriff auf 1cm mit Radiusbereich von 2cm.						2
Spannen	Passive	Diese Einheit darf sich vor dem Angriff mit dieser Waffe nur 0 bis 6 cm bewegt haben in der Bewegungsphase, ansonsten kann sie mit dieser Waffe nicht angreifen.						-

Waffentechniken

Jede Waffe besitzt ein festes Set an Waffentechniken, diese können in der Kampfphase benutzt werden. Nutzung einer Waffentechnik kostet 0,5AA, nach der Nutzung einer Waffentechnik funktionieren beide Waffentechniken in der nächsten Runde nicht und es darf nur eine Waffentechnik pro Zug pro Einheit genutzt werden.

Du kannst während du ein der Waffentechniken benutzt gleichzeitig Angriffe oder Magie wirken.

Beispiel 1: Während deine Einheit eine Waffentechnik benutzt die sie sich bewegt lässt, so kann aus der kompletten Bewegungslinie heraus ein Angriff oder Magie genutzt werden.

Beispiel 2: Während deine Einheit eine Waffentechnik benutzt die einen normalen Angriff ausführt kannst du hierbei einen weiteren Angriff oder Magie nutzen.

Nun suche dir deinen Rüstungstypen aus.

Rüstung eines Jägers					
Kosten	Icon	Name	Typ	AW	SW
14		Schwere Rüstung	Schlitz	3	7
			Stumpf	3	7
			Stich	3	7
			Feuer	3	6
			Wasser	3	6
			Erde	3	6
			Wind	3	6
			Elektro	3	6
			Gift	3	6
14		Mittlere Rüstung	Schlitz	4	6
			Stumpf	4	6
			Stich	4	6
			Feuer	4	5
			Wasser	4	5
			Erde	4	5
			Wind	4	5
			Elektro	4	5
			Gift	4	5
14		Leichte Rüstung	Schlitz	5	5
			Stumpf	5	5
			Stich	5	5
			Feuer	5	4
			Wasser	5	4
			Erde	5	4
			Wind	5	4
			Elektro	5	4
			Gift	5	4

Bei Bedarf kannst du dir nun Magie aussuchen.

Jede ausgewählte Magieart kostet 10 Punkte. Der erste Zauber für jede ausgewählte Magieart kostet 5 Punkte weniger. Bitte beachte hierbei das du nur 3 Magiearten Slots hast, dies heißt das du maximal 3 Magiearten verwenden darfst pro Jäger. Für jede ausgesuchte Magieart kannst du bis zu 5 Zauber wählen.

Du kannst deine Magieart für weitere 5 Punkte erweitern, hierdurch erhältst du 5 weitere Zauberslots, diese Magieart belegt nun allerdings 2 Magiearten Slots.

Wassermagie						
Kosten	Name	Effekt				
9	Reinigen	Entfernt Statusseffekte: Kleiner Brand, Brand, Schlaf, Schlamm, Ermüdet.				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Projektil	2d6	6+	-	-	0-8	1




Kosten	Name	Effekt				
17	Heilungsgranate 	In einem Radius von 3 cm erhalten alle Einheiten eine Heilung von 20 LP.				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Von Oben	2d6	5+	-	-	0-12	2




Kosten	Name	Effekt				
13	Selbstheilung 	Heilt der wirkenden Einheit 20LP.				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
-	2d6	4+	-	-	-	2

Kosten	Name	Effekt				
15	Wasserfessel 	Die getroffenen Einheiten erleiden Schlamm und sind für einen Zug Bewegungsunfähig.				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Aus dem Nichts	3d6	14+	2d6	-	2-14	3




***Schlamm**  – Typ Wasser, AUS 1d6, W 4+, Die Einheit verliert für 2 Züge 4cm Beweg Reichweite.

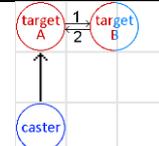
Kosten	Name	Effekt				
16	Wasserpeitsche 	Die Zieleinheit wird von Feuerstatusseffekten geheilt bei erfolgreichen Trefferwurf.				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Projektil	2d6	7+	2d6	1d6 + 3	0-6	2




Kosten	Name	Effekt				
12	Regen 	Der Boden innerhalb des Radius (3 cm) wird zu Typ 1 Hindernis für einen Zug. Heilt Feuerstatusseffekte für alle Einheiten innerhalb des Typ 1 Hindernis in diesem Zug.				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Von Oben	2d6	5+	-	-	0-10	1

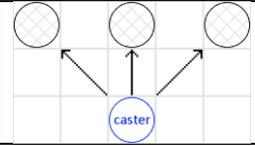



Feuermagie						
Kosten	Name	Effekt				
17	Springende Flamme 	Nachdem eine Einheit „target A“ getroffen wurde fliegt es zur nächst möglichen Einheit „target B“ (auch eigene!) und dann zurück aufs vorher getroffene Ziel „target A“. (Alle drei Treffer werden einzeln berechnet) das letzte getroffene Ziel „target A“ erleidet Brand . (Stehen mehrere Einheiten gleichnah an der zuerst getroffenen Einheit muss für alle 1d6 gewürfelt werden, die Einheit mit der niedrigsten Zahl wird getroffen)				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Projektil	2d6	6+	2d6	2	0-6	2

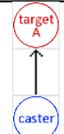


***Brand**  – Typ Feuer, AUS 1d6, W 4+, Die getroffene Einheit erleidet in den nächsten zwei Bewegungsphasen 1d6 Schaden.

Kosten	Name	Effekt				
15	Feuerhagel 	Führe dreimal den Ausführungswurf aus. Für jeden Erfolg wird ein Trefferwurf gewürfelt. (Alle 3 Erfolge müssen getrennt „Von Oben“ beachten)				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Von Oben	1d6	4+	2d6	1d6	4-12	3



Kosten	Name	Effekt				
12	Angebrannt 	Nach der Schadensberechnung: Die getroffene Einheit „target A“ hat in der nächsten Schadensberechnung -2 Feuerabwehr.				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Projektil	1d6	2+	1d6	1	0-12	1



Kosten	Name	Effekt				
20	Rennende Flamme 	Ab der Base der wirkenden Einheit bis 6cm gerade vor sich erleiden alle Einheiten in dieser Linie Kleiner Brand und -3 Bewegungsreichweite für 1 Zug bei Erfolgreichen Trefferwurf.				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Von Unten	1d6	3+	3d6	3	-	2



***Kleiner Brand**  – Typ Feuer, AUS 1d6, W5+, Die getroffene Einheit erleidet in der nächsten Bewegungsphase 1d6 Schaden von Typ Feuer.

Kosten	Name	Effekt				
14	Brennende Fessel 	Die getroffenen Einheiten erleiden Brand und sind für einen Zug Bewegungsunfähig. (3cm Radius)				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
Aus dem Nichts	3d6	14+	2d6	-	2-14	3



***Brand**  – Typ Feuer, AUS 1d6, W 4+, Die getroffene Einheit erleidet in den nächsten zwei Bewegungsphasen 1d6 Schaden.

Kosten	Name	Effekt				
7	Innere Flamme 	Für 2 Runden fügen deine Angriffe mit Waffen der wirkenden Einheit 1 Feuerschaden zusätzlich hinzu. (Ist deine Waffe nicht von Typ Feuer so wird der Schaden separat berechnet mit der Feuerabwehr des Gegners)				
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ
-	1d6	2+	-	-	-	3

Grundwerte anpassen

Du kannst insgesamt 4-mal die Grundwerte eines Jägers erhöhen.

Kosten			
5	Lebenspunkte	10	LP
3	Bewegungsreichweite	+1	cm

Waffenverbesserungen

Du kannst insgesamt 2-mal die Waffe eines Jägers verbessern.

Wird eine Verbesserung gewählt müssen 3 Werte dieser Verbesserung gewählt werden.

Hat die Verbesserung weniger als 3 Werte so werden nur die vorhanden Werte übernommen.

Wenn zwei Verbesserungen gewählt werden ist zu beachten das aus einer Modifizierung 2 Werte genommen werden müssen und aus der anderen 3 Werte. Ein Negativer Wert muss genommen werden.

(Jeder dieser Werte darf nur 1-mal gewählt werden – Typ, Trefferwurf, Schaden, Reichweite)

Ausnahme ist der Wert Effekt hier darf jede Waffe einen Aktiven und einen Passiven Effekt besitzen. (Bogen und Armbrust behalten zusätzlich ihren Standard Effekt)

Schwert						
Kosten	Name	Typ	Trefferwurf	Schaden	Reichweite	Effekt
8	Kabinna Greif			1	1	Windschnittig
9	M. Ur-Kabinna Greif			2		Geringe Erschöpfung
13	W. Ur-Kabinna Greif	Wind		2		Schattenschlag
11	Seselis Greif	Elektro	1			Element Elektro
9	Smarin Greif	Wind				Element Wind

Windschnittig  – Passive – +2 Trefferwurf, wenn sich deine Einheit in der Kampfphase bewegt hat.

Geringe Erschöpfung – Passive – Würfel einen d6 nachdem diese Einheit Schaden zugefügt hat. Bei 6 verliert die Gegnerische Einheit 0,5 AA in ihrem nächsten Zug.

Schattenschlag  – Aktive – Du kannst deinen Trefferwurf 1-mal neu würfeln. – Abklingzeit 2

Element Elektro – Passive – Typ wird zu Elektro oder Stich. (Muss Anfang jeder Runde gewählt werden)

Element Wind – Passive – Typ wird zu Wind oder Schlit. (Muss Anfang jeder Runde gewählt werden)

Schild						
Kosten	Name	Typ	Trefferwurf	Schaden	Reichweite	Effekt
8	Kabinna Greif			1	1	Ins Projektil
9	M. Ur-Kabinna Greif			2		Ich lebe noch!
13	W. Ur-Kabinna Greif	Wind		2		Wandelnde Wolke
11	Seselis Greif	Elektro	1			Statisches Schild
9	Smarin Greif	Wind				Schutz Sprung

Ins Projektil  – Aktive – Die Einheit kann, wenn der Gegner mit einem Projektil Angreift vor diesen springen. (3cm Reichweite, Gebiet muss frei sein) – Abklingzeit 3

Ich lebe noch!  – Passive – Fallen die Leben dieser Einheit auf 0, so bekommt sie einmalig 8 neue Lebenspunkte.

Wandelnde Wolke  – Passive – Alle Nahkampfangriffe und Fernkampfangriffe vom Typ Projektil die diese Einheit angreifen sind um 1 Trefferwurf erschwert.

Statisches Schild – Passive – Würfel 1d6, wenn du angegriffen wirst, bei 5+ erleidet der Gegner 1 direkten Schaden.

Schutz Sprung  – Aktive – Wechsel mit einer verbündeten Einheit den Platz während diese im Nahkampfbereich durch Nahkampfattacken angegriffen wird. Der Angriff geht nun auf diese Einheit. (Reichweite 5cm) – Abklingzeit 3

Großer Hammer						
Kosten	Name	Typ	Trefferwurf	Schaden	Reichweite	Effekt
8	Kabinna Greif			1	1	Schneller Schwung
9	M. Ur-Kabinna Greif			2		Knockout
13	W. Ur-Kabinna Greif	Wind		2		Aufgewirbelter Staub
11	Seselis Greif	Elektro	1			Elektrische Explosion
9	Smarin Greif	Wind				Feuriger Boden

Schneller Schwung  – Passive – Neben normalen Angriffen kannst du Angriffe ausführen die 0,5 AA kosten. (3d6+1 Trefferwurf, 1d6+1 Schaden) Maximal 2-mal nutzbar pro Angriffsphase für diese Einheit.

Knockout  – Aktive – Diese Runde hat die Waffe den zusätzlichen Effekt „Stun“. – Abklingzeit 3
***Stun** – AUS 1d6, W 6+, Die getroffene Einheit fällt für diese und nächste Runde aus.

Aufgewirbelter Staub   – Passive – Würfelst du bei deinen Trefferwurf zwei 6en so entsteht auf deiner Einheit eine Wolke für diese und der nächsten Runde mit dem Radius 3cm. (Die Wolke bringt +2 auf alle Ausweichwerte für alle Einheiten in ihr.)

Elektrische Explosion  – Passive – Jeder 2te Angriff mit dieser Waffe hat die Chance auf „Elektrische Explosion“ auf das angegriffene Ziel. Würfel einen d6, bei 5+ wirkt der Effekt.
***Elektrische Explosion** – Die getroffene Einheit erleidet 1d6 Schaden von Typ Elektro.

Feuriger Boden  – Passive – Erhält diese Einheit Schaden dann Würfel einen d6, bei 5+ wirkt folgender Effekt „In einem Radius von 2cm erhalten alle Einheiten 1 direkten Schaden.“

Bogen						
Kosten	Name	Typ	Trefferwurf	Schaden	Reichweite	Effekt
8	Kabinna Greif			1	1	Erneuerte Federn
9	M. Ur-Kabinna Greif			2		Todespfeile
13	W. Ur-Kabinna Greif	Wind		2		Schattenbewegung
11	Seselis Greif	Elektro	1			Führungsmeister
9	Smarin Greif	Wind				Feuerhagel

Erneuerte Federn – Passive – +4cm Reichweite

Todespfeile  – Passive – Wird eine Einheit 4-mal von diesem Pfeil getroffen so erleidet diese Einheit „Stun“.
***Stun** – AUS 1d6, W 6+, Die getroffene Einheit fällt für diese und nächste Runde aus.

Schattenbewegung   – Aktive – Greife mit „Von Oben/Unten“ ein Gebiet an. Deine Einheit landet dort. Dieser Effekt ignoriert die Nahkampfregeln. – Abklingzeit 4

Führungsmeister – Passive – Angriffe mit dieser Waffe von Typ „Von Oben/Unten“ weichen nur 1cm ab pro Auge.

Feuerhagel   – Passive – Jeder 3te Angriff mit dieser Waffe hat das Projektil „Von Oben“ ist Typ Feuer und getroffene Einheiten müssen 1d6 würfeln, bei 6+ erleiden diese „Brand“.

***Brand**  – Typ Feuer, AUS 1d6, W 4+, Die getroffene Einheit erleidet in den nächsten zwei Bewegungsphasen 1d6 Schaden von Typ Feuer.

Rüstungswerte aufwerten

Du kannst insgesamt 3-mal die Schutzwerte der Rüstung eines Jägers erhöhen.

Schutz erhöhen		
Kosten	Typ	Erhöhung
5	Schlitz	1
5	Stumpf	1
5	Stich	1
5	Feuer	1
5	Wasser	1
5	Erde	1
5	Wind	1
5	Elektro	1
5	Gift	1

Rüstungsverbesserungen

Du kannst insgesamt 2-mal die Rüstung eines Jägers verbessern.

Die erste Verbesserung übernimmt die Werte von Typ1 oder Typ2.

Typ 1 sind Ausweichwerte. Typ 2 sind Schutzwerte.

(Jedoch übernimmt es immer alle Negativen Werte, auch wenn du z.B. Typ1 wählst werden die Negativen Werte von Typ1 und Typ2 auf die Rüstung übertragen.)

Die zweite Verbesserung nimmt den noch freien Typen.

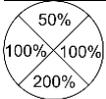
(Negative Werte bleiben bestehen, können aber durch die zweite Verbesserung erhöht oder verringert werden!)

Name		Kabinna Greif Rüstung								
Kosten		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
Typ 1	20			1				3		
Typ 2	10			1				1		
Name		Ur-Kabinna Greif Rüstung								
Kosten		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
Typ 1	30			2				4		
Typ 2	15			1				2		
Name		Seselis Greif Rüstung								
Kosten		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
Typ 1	30					4		2		
Typ 2	30					3		3		
Name		Smarin Greif Rüstung								
Kosten		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
Typ 1	25	1	1	1	2					
Typ 2	30	1	1	1	3					

Monster „Presets“

Große Monster

LP	200	BW	14	AA	4	Name	Seselis Greif					Kosten	120
Besonderheiten	Name		Effekt										
	Berggeschöpf		Leichte Füße – Ignoriert Typ 1 Hindernisse in der Bewegungsphase.										
	Elektroangriff		Alle Waffen von dieser Einheit ändern ihren Typ auf Elektro.										
	Phoenix		Wenn seine Leben das erste Mal auf 0 Fallen, erhält es 50 LP.										
Waffen	Name		Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt					
	Schnabel		/	Stich	2d6	1d6	Base						
	Kralle - Greif		1	Schlitz	2d6	1d6 +2	0 – 1	Blutung					
	Kralle - Seselis Greif		1	Elektro	1 + 2d6	1d6 +2	0 – 1	Statisches Schild					
Rüstung			Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift		
	Verbesserung AW		AW	6	6	6	6	8	6	6	6	6	6
			AW+										
	Verbesserung SW		SW	3	3	3	3	6	3	6	3	3	3
		SW+											



LP	190	BW	17	AA	4	Name	Wassur Elex					Kosten	104
Besonderheiten	Name		Effekt										
	Sumpfgeschöpf		Schnelle Flucht – 2-mal nutzbar – Die Einheit bewegt sich in der Bewegungsphase in ein der Ecken des Spielfeldes. In dieser Runde kann die Einheit nicht Angreifen oder Magie nutzen.										
	Rammbock		Schiebt Gegner zur Seite und diese erhalten 1d6 Stumpf Schaden, TW 2d6, RW 1 – 4 cm.										
	Regenerator		Stellt am Ende deiner Bewegungsphase 8 LP wieder her.										
Waffen	Name		Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt					
	Hörner		-	Stich	3d6	1d6	Base	-					
	Hufe		1	Stumpf	2d6	1d6	0 – 2	-					
Rüstung			Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift		
	Verbesserung AW		AW	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
			AW+										
	Verbesserung SW		SW	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2
		SW+		1			1						
Magie	Schatten	Name		AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	Effekt			
		Doppelgänger		2d6	7+	-	-	0 – 7	3	Erschafft einen Doppelgänger an der Stelle wo deine jetzige Einheit steht, deine aktuelle Einheit darf bis zu 7 cm entfernt aufgestellt werden mit mindestens 1cm Abstand zu anderen Einheiten. Der beschworene Doppelgänger wirkt auf alle Einheiten die mindestens 2cm neben ihm stehen einen Taunt. (Ein Doppelgänger kann keine Aktionen ausführen und bleibt für die nächsten 2 Spielphasen auf dem Spielfeld.)			
		Tarnung		2d6	6+	-	-	-	1	Kann für eine Runde nicht als Ziel einer Aktion gewählt werden. (Benutzt diese Einheit eine Aktion so verliert sie den Effekt von Tarnung. Aktionen die diese Einheit nur bewegen heben den Effekt nicht auf.)			



Kleine Monster

LP	80	BW	10	AA	1	Name	Kleiner Cendera Poros						Kosten	49
Waffe						Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt			
	Echsenkralle					1	Schlitz	2d6	1d6	0-1	Blutung			
Rüstung						Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
						AW	4	4	4	4	4	4	4	4
	Grundwertverbesserung					AW+								
						SW	2	2	2	2	4	2	2	4
Grundwertverbesserung					SW+	1	1	1	1					
Besonderheiten	Name					Effekt								
	Feuchtgebiet					+1 Bewegungsreichweite								
	Rammbock					Schiebt Gegner zur Seite und diese erhalten 1d6 Stumpf Schaden, TW 2d6, RW 1-4cm.								



LP	70	BW	11	AA	1	Name	Kleiner Kabinna Greif						Kosten	44
Waffe						Hand	Typ	TW	SCH	RW	Effekt			
	Greifkralle					1	Schlitz	2d6	2 + 1d6	0-1	Blutung			
	Schnabel					-	Stich	3d6	1d6	Base	-			
Rüstung						Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
						AW	4	4	4	4	4	6	4	4
	Grundwertverbesserung					AW+								
						SW	2	2	2	2	4	2	3	4
Grundwertverbesserung					SW+									
Besonderheiten	Name					Effekt								
	Berggeschöpf					+1 Schutzwert auf Wind								
	Springer					Diese Einheit kann sich durch Einheiten bewegen.								



Monster erstellen

Wähle die Basis deines Monsters

Große Monster

Kosten	Name	LP	AA	BW		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
37	Wassur Elex	160	4	15	AUS	8	8	8	8	8	8	8	8	8
					SW	2	3	2	2	3	3	3	2	2
Waffen				Magie				Besonderheit				Geschöpf		
Hörner, 2x Hufe				Doppelgänger, Tarnung				-				Steppengeschöpf, Sumpfgeschöpf		



Kosten	Name	LP	AA	BW		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
51	Smarin Greif	180	4	11	AUS	5	5	5	6	5	5	5	5	5
					SW	4	4	4	6	3	4	3	3	3
Waffen				Magie				Besonderheit				Geschöpf		
1x Greifkralle, 1x Hufe, Schnabel				Feuerball, Kleiner Tornado				-				Wüstengeschöpf		



Kosten	Name	LP	AA	BW		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
53	Männlicher Ur-Kabirna Greif	180	4	11	AUS	6	6	6	6	6	6	9	6	6
					SW	4	4	4	4	4	4	6	4	4
Waffen				Magie				Besonderheit				Geschöpf		
1x Greifkralle, 1x Hufe, Schnabel				Rauchatem				Verfaulungsangriff				Berggeschöpf		



Kosten	Name	LP	AA	BW		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
46	Seselis Greif	160	4	11	AUS	6	6	6	6	8	6	6	6	6
					SW	3	3	3	3	6	3	6	3	3
Waffen				Magie				Besonderheit				Geschöpf		
1x Greifkralle, 1x Hufe, Schnabel				-				Elektroangriff				Berggeschöpf		



***Doppelgänger**  – Typ Schatten, AUS 2d6, W 7+, Reichweite 0-7cm, Abklingzeit 3, Erschafft einen Doppelgänger an der Stelle wo deine jetzige Einheit steht, deine aktuelle Einheit darf bis zu 7cm entfernt aufgestellt werden mit mindestens 1cm Abstand zu anderen Einheiten. Der beschworene Doppelgänger wirkt auf alle Einheiten die mindestens 2cm neben ihm stehen einen Taunt. (Ein Doppelgänger kann nicht angreifen und bleibt für den nächsten Zug deines Gegners auf dem Spielfeld.)

****Taunt** – AUS 2d6, W 8+, Die getroffene Einheit kann für diese Runde nur diese Einheit als Ziel für Aktionen auswählen.

***Tarnung**  – Typ Schatten, AUS 2d6, W 6+, Abklingzeit 1, Kann für eine Runde nicht als Ziel einer Aktion gewählt werden. (Benutzt diese Einheit eine Aktion so verliert sie den Effekt von Tarnung. Aktionen die diese Einheit nur bewegen haben den Effekt nicht auf)

***Feuerball**  – Typ Feuer, Fernkampftyp Projektil, AUS 2d6, W 6+, TW 2d6, Schaden 1d6, RW 2-12cm, Abklingzeit 1, Die Zieleinheit erleidet Brand bei erfolgreichen Trefferwurf.

***Kleiner Tornado**  – Typ Wind, Fernkampftyp Projektil, AUS 2d6, W 6+, TW 3d6, SCH 1d6+1, RW 8cm, Abklingzeit 2, Alle Einheiten die getroffen werden müssen 1cm versetzt aufgestellt werden. Dieses Projektil besitzt den Effekt „Durchdringend“.

****Durchdringend** – Das Projektil bewegt sich durch Einheiten hindurch.

***Rauchatem**  – Typ Schatten, AUS 2d6, W 4+, Abklingzeit 1, Die wirkende Einheit wird von einer Rauchwolke umhüllt und kann für 1 Runde nicht von einem gegnerischen Angriff ausgewählt werden.

Kleine Monster

Kosten	Name	LP	AA	BW		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
14	Kleiner Cendera Poros	60	1	10	AUS	4	4	4	4	4	4	4	4	4
					SW	2	2	2	2	4	2	2	4	2
Waffen		Echsenkralle		Magie				Besonderheit				Geschöpf		
				-				-				Feuchtgebiet		



Kosten	Name	LP	AA	BW		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
23	Kleiner Wassur Mori	70	1	12	AUS	6	6	6	6	6	6	6	6	6
					SW	1	2	1	1	2	2	2	1	1
Waffen		Hörner		Magie				Besonderheit				Geschöpf		
				-				-				Berggeschöpf		



Kosten	Name	LP	AA	BW		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
15	Kleiner Kabinna Greif	60	1	9	AUS	4	4	4	4	4	4	6	4	4
					SW	2	2	2	2	2	2	3	2	2
Waffen		Greifkralle		Magie				Besonderheit				Geschöpf		
				-				-				Berggeschöpf		



Kosten	Name	LP	AA	BW		Schlitz	Stumpf	Stich	Feuer	Wasser	Erde	Wind	Elektro	Gift
27	Kleiner Jautis Wolf	65	1	13	AUS	4	4	4	4	4	4	4	4	4
					SW	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Waffen		Wolfkralle		Magie				Besonderheit				Geschöpf		
				-				-				Präriegeschöpf		



Anpassung deines Monsters

Hier kannst du mit deinen Punkten nach Belieben deine Monster an deine Spielweise anpassen.

Verbesserung der Grundwerte für Monster

Du kannst insgesamt 4-mal die Grundwerte eines Monsters erhöhen.

Grundwerte			
Kosten			
5	Lebenspunkte	10	LP
3	Bewegungsreichweite	+1	cm

Verbesserung der Rüstung deines Monsters

Du kannst insgesamt 4-mal die Schutzwerte der Rüstung deiner Monster erhöhen.

Schutz erhöhen		
Kosten	Typ	Erhöhung
5	Schlitz	1
5	Stumpf	1
5	Stich	1
5	Feuer	1
5	Wasser	1
5	Erde	1
5	Wind	1
5	Elektro	1
5	Gift	1

Besonderheiten für deine Monster

Kleine Monster können 1 Besonderheit auswählen.

Große Monster können 2 Besonderheiten auswählen. (Davon darf eins für große Monster sein)

Besonderheiten für alle Monster		
Kosten	Name	Effekt
10	Springer 	Kann sich durch Einheiten bewegen.
15	Feuerschlitzer 	Schlitzschaden wird zu Feuerschaden und Feuerschutz +2
15	Elektrostich 	Stichschaden wird zu Elektroschaden und Elektroschutz +2
20	Regenerator 	Stellt am Ende der Kampfphase 8 LP wieder her.
16	Rammbock 	Schiebt Gegner zur Seite und diese erhalten 1d6 Stumpfschaden (Schadensberechnung erfolgt normal). Kann jede Einheit nur einmal pro Runde treffen.
-10	Leicht Entflammbar	Erleidet +2 Feuerschaden bei Schaden auf sich mit Typ Feuer.
18	Lavafresser 	Feuermagie die auf diese Einheit gewirkt wird, wird neutralisiert und heilt diese Einheit Leben in Höhe des Schadens der Magie.
15	Stacheln 	Einheiten die diese Einheit mit Base an Base Angriffe angreifen erleiden 1 Schaden.
14	Elektroangriff 	Alle Waffen dieser Einheit ändern ihren Typ auf Elektro.
14	Feuerangriff 	Alle Waffen dieser Einheit ändern ihren Typ auf Feuer.
14	Wasserangriff 	Alle Waffen von dieser Einheit ändern ihren Typ auf Wasser.
20	Titanbiss 	Waffen mit „Biss“ im Namen fügen 1d6 mehr Schaden hinzu.

Besonderheiten für große Monster		
Kosten	Name	Effekt
20	Zermürben	Jeder Angriff mit Waffen erhält den Effekt „Zermürben“
30	Raserei 	Wenn das Monster unter 50 LP fällt erhält es dauerhaft +1 AA und erleidet 1 weniger Schaden.
26	Lebende Festung 	Alle Schutzwerte +1
24	Phoenix 	Wenn seine Leben das erste Mal auf 0 Fallen erhält es 50 LP.
20	Verfaulungsangriff 	Alle Waffen von dieser Einheit erhalten den Effekt „Verfaulung“.

***Zermürben** – Durch Angriffe getroffene Gegner erhalten den Status „Zermürben“ +1 dieser kann nicht durch neue Statureffekte entfernt werden. Sobald dieser Status auf +6 landet wird für den nächsten Schaden der Rüstungswert des Gegners auf die Basiswerte zurückgesetzt. Des Weiteren wird danach der Statureffekt Zermürben entfernt.

***Verfaulung**  – Typ Gift, AUS 1d6, W 4+, Die getroffene Einheit verliert 2 Bewegungsreichweite für 2 Züge und erleidet 2 direkten Schaden. (Nicht stapelbar!)

Geschöpf Bonus

Deine Monster haben jeweils ein Geschöpf Bonus.

Was für ein Geschöpf dein Monster ist findest du auf der entsprechenden Monsterseite deines Monsters.

Große Monster können frei zwischen den Basic-, Spezial- und Einzigartigen Boni wählen.

Kleine Monster können nur zwischen den Basic Boni wählen.

	Nur für große Monster		Für alle Monster		
	Einzigartig	Spezial	Basic 1	Basic 2	Basic 3
Gebirge/Berg	„Leichte Füße“	„Freunde Rufen“	+1 Bewegungsreichweite	+1 Schaden auf Windschaden	+1 Schutzwert auf Wind
Wüsten/Düne		„Überleben“	+1 Bewegungsreichweite	+1 Schaden auf Erdschaden	+1 Schutzwert auf Erde
Sumpf/Moor		„Schnelle Flucht“	+1 Bewegungsreichweite	+1 Schaden auf Wasserschaden	+1 Schutzwert auf Wasser
Feuchtgebiet		„Schnelle Flucht“	+1 Bewegungsreichweite	+1 Schaden auf Wasserschaden	+1 Schutzwert auf Wasser
Prärie		„Überleben“	+1 Bewegungsreichweite	+1 Schaden auf Feuerschaden	+1 Schutzwert auf Feuer
Steppe		„Freund Rufen“	+1 Bewegungsreichweite	+1 Schaden auf Schlitzschaden	+1 Schutzwert auf Schlitz

Leichte Füße 	Ignoriert Typ 1 Hindernisse in der Bewegungsphase.
Überleben 	+5 LP bei jeder eigenen Bewegungsphase dieser Einheit.
Schnelle Flucht 	2-mal nutzbar: Großes Monster bewegt sich in der Bewegungsphase in ein der Ecken des Spielfeldes. In dieser Runde kann die Einheit nicht angreifen und Magie nutzen.
Freunde Rufen	2-mal nutzbar: Rufe ein kleines Monster das innerhalb von 20cm entfernt von dieser Einheit steht zu dir. Stelle das kleine Monster mit 1cm bis 5cm Abstand zu deiner Einheit auf.

Waffen auswählen oder ändern

Monster können zwei Waffen mit Hand 1 oder eine Waffe mit Hand 2 ausrüsten. Zusätzlich können sie eine Waffe mit Hand „-“ ausrüsten.

Kurze Reichweite							
Kosten	Name	Hand	Typ	Trefferwurf	Schaden	Reichweite	Effekt
8	Kralle	1	Schlitz	1d6	1d6	0-1 cm	Blutung
9	Hufe	1	Stumpf	2d6	1d6	0-2 cm	
8	Hörner	-	Stich	3d6	1d6	Base an Base	
8	Schnabel	-	Stich	3d6	1d6	Base an Base	
10	Biss	-	Stich	2d6	2d6	Base an Base	Blutung

***Blutung**  – Typ Schlitz, AUS 1d6, W 4+, Die getroffene Einheit erleidet am Anfang der nächsten Bewegungsphase 1d6 Schaden.

Mittlere Reichweite							
Kosten	Name	Hand	Typ	Trefferwurf	Schaden	Reichweite	Effekt
19	Schweif	-	Stumpf	3d6	1d6	0-4 cm	Stoß

***Stoß** – AUS 3d6, W 9+, Die getroffene Einheit wird 3cm weggeschoben. (Ignoriert Nahkampfbereich)

Waffen verbessern

Du kannst insgesamt 1-mal die Waffe eines Monsters verbessern.

Krallen							
Kosten	Name	Typ	Trefferwurf	Schaden	Reichweite	Effekt	
4	Echse	-	2d6	-	-	-	-
8	Greif	-	2d6	2 + 1d6	-	-	-
11	Kabinna Greif	-	2d6	3 + 1d6	1	Windschnittig	
11	M. Ur-Kabinna Greif	-	2d6	4 + 1d6	-	Verfaulung	
15	W. Ur-Kabinna Greif	Wind	2d6	4 + 1d6	-	Wandelnde Wolke	
15	Seselis Greif	Elektro	1 + 2d6	2 + 1d6	-	Statisches Schild	
13	Smarin Greif	Wind	2d6	2 + 1d6	-	Feuriger Boden	
9	Wolf	-	3d6	1 + 1d6	-	-	

Windschnittig  – Passive – +2 Trefferwurf, wenn sich deine Einheit in der Kampfphase bewegt hat.

Verfaulung  – Passive – Die getroffene Einheit verliert 2 Bewegungsreichweite (für 2 Züge) und 2 direkten Schaden.

Wandelnde Wolke  – Passive – Nahkampfangriffe und Fernkampfangriffe mit Typ Projektil die diese Einheit angreifen sind um 1 erschwert. (Gegnerischer Trefferwurf -1)

Statisches Schild – Passive – Würfel einen d6, wenn du angegriffen wirst, und bei 5 bis 6 erleidet der Gegner 1 direkten Schaden.

Feuriger Boden  – Passive – In einem Radius von 2cm erhalten alle Einheiten 1 direkten Schaden. (Außer diese Einheit) (Einmal pro Einheit pro Spiel)

Bei Bedarf kannst du dir nun Magie aussuchen.

Jede ausgewählte Magieart kostet 10 Punkte. Der erste Zauber für jede ausgewählte Magieart kostet 5 Punkte weniger. Bitte beachte hierbei das du nur 3 Magiearten Slots hast, dies heißt das du maximal 3 Magiearten verwenden darfst pro Jäger. Für jede ausgesuchte Magieart kannst du bis zu 5 Zauber wählen.

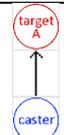
Du kannst deine Magieart für weitere 5 Punkte erweitern, hierdurch erhältst du 5 weitere Zauberslots, diese Magieart belegt nun allerdings 2 Magiearten Slots.

Schattenmagie							
Kosten	Name	Effekt					
12	Doppelgänger 	Erschafft einen Doppelgänger an der Stelle wo deine jetzige Einheit steht, deine aktuelle Einheit darf bis zu 7cm entfernt aufgestellt werden mit mindestens 1cm Abstand zu anderen Einheiten. Der beschworene Doppelgänger wirkt auf alle Einheiten die mindestens 2cm neben ihm stehen einen Taunt. (Ein Doppelgänger kann nicht angreifen und bleibt für den nächsten Zug deines Gegners auf dem Spielfeld)					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
-	2d6	7+	-	-	0-7	3	-

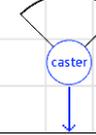
***Taunt** – AUS 2d6, W 8+, Die getroffene Einheit kann für diese Runde nur diese Einheit als Ziel für Aktionen auswählen.

Kosten	Name	Effekt					
9	Tarnung 	Die wirkende Einheit kann für eine Runde nicht als Ziel einer Aktion gewählt werden. (Benutzt diese Einheit eine Aktion so verliert sie den Effekt von Tarnung. Aktionen die diese Einheit nur bewegen heben den Effekt nicht auf.)					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
-	2d6	6+	-	-	-	1	-

Kosten	Name	Effekt					
10	Rauchatem 	Die wirkende Einheit wird von einer Rauchwolke umhüllt und kann für 1 Runde nicht von einem gegnerischen Angriff ausgewählt werden.					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
-	2d6	4+	-	-	-	1	-

Feuermagie							
Kosten	Name	Effekt					
15	Feuerball 	Die Zieleinheit erleidet Brand bei erfolgreichen Trefferwurf.					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
Projektil	2d6	6+	2d6	1d6	2-12	1	

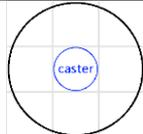
***Brand**  – Typ Feuer, AUS 1d6, W 4+, Die getroffene Einheit erleidet in den nächsten zwei Bewegungsphasen 1d6 Schaden.

Kosten	Name	Effekt					
12	Feueratem 	Im Gebiet vor der wirkenden Einheit (0 bis 4cm) erleiden Gegner Feuerschaden. Die wirkende Einheit springt 6cm nach wirken der Magie nach hinten.					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
-	2d6	6+	1d6	1d6 - 1	0-4	2	

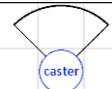
Kosten	Name	Effekt					
8	Feurige Faust 	Die wirkende Einheit erhält für 2 Züge +3 Bewegungsreichweite und alle Einheiten die Base an Base zu ihr stehen erleiden Feuerschaden.					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
-	1d6	4+	1d6	1d6 - 1	Base an Base	3	

Windmagie							
Kosten	Name	Effekt					
16	Kleiner Tornado 	Alle Einheiten die getroffen werden müssen 1cm versetzt aufgestellt werden. Dieses Projektil besitzt den Effekt „Durchdringend“.					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
Projektil	2d6	6+	3d6	1d6+1	8	2	

**Durchdringend – Das Projektil bewegt sich durch Einheiten hindurch.*

Kosten	Name	Effekt					
13	Windbeben 	Alle Einheiten innerhalb von 6cm um die wirkende Einheit herum werden weggedrängt aus dem Bereich und erleiden Windschaden.					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
-	2d6	7+	2d6	1d6	0-6	2	

Kosten	Name	Effekt					
8	Wolfschritt	Die wirkende Einheit bewegt sich bis zu 10cm in eine Richtung. Sie ignoriert hierbei Typ 1+2 Gelände und Einheiten.					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
-	2d6	8+	-	-	0-10	2	

Kosten	Name	Effekt					
14	Rankenzug 	Einheiten vor der wirkenden Einheit (0-3cm) werden herangezogen und erleiden Windschaden.					
Fernkampftyp	AUS	W	MTW	SCH	RW	AZ	
-	2d6	9+	2d6	2d6+2	0-3	3	