

SCHÜTZIN


2

KRAFT

A

TP

SPEZIALFÄHIGKEIT

Baumlauf: Stehst du neben einem Hindernis, darfst du 3  ausgeben, um deine Figur auf einem freien Feld neben einem Hindernis in Reichweite 7 zu platzieren. Du betrittst die dabei übersprungenen Felder nicht und musst keine Sichtlinie einhalten.

I

3

7

REG

Trage: Rüstungen aus Stoff und Leder, Bögen

Animuslimit: 7



SCHÜTZIN

Schwierigkeit



Die Menschheit ist einigen Völkern begegnet, aber wenige sind so geheimnisvoll wie die grazilen A'Dendri. Einst waren sie Teil eines uralten Waldlands. Heute reisen viele nach Verum und suchen Zuflucht in den menschlichen Siedlungen. Voller Neugierde und Angst besiedelten sie den Ort, der bald als die Grünstraßen bekannt wurde. Dort gehen sie ihrem Handel nach. Dabei nutzen sie eine Handelssprache ohne Worte, die man „Nokk“ nennt. Daher weiß man wenig über dieses Volk. Jedoch ist bekannt, dass ihnen die Arbeit mit Kräutern und die Jagd sehr leichtfällt.

Die A'Dendri sind in den Freien Kompanien sehr begehrt. Besonders die Schützin sind gefragt. Ihre immense Schnelligkeit und Wendigkeit retten viele Leben auf dem Schlachtfeld. Nicht selten wird der Hieb einer Bestie durch einen wohlplatzierten Pfeil abgelenkt oder ihr Angriff durch unsichtbare Schlingen blockiert.

