

## **Hinterhalt – Grundpassive**

Solange sich der Assassine hinter seinem Gegner befindet, fügt er diesem den doppelten Schaden zu.  
(nach normaler Schadenberechnung)

## **Passive**

### **Schwachpunkte erkennen** – *passive* – 5SP

Der Assassine erkennt die Schwachpunkte in der gegnerischen Verteidigung, wodurch er RW des Gegners ignoriert.

***RW-Durchdringung*** – 5RW (+1RW = 1SP)

### **Vergiftete Klingen** – *passive* – 3SP

Der Assassine kämpft mit magisch vergifteten Klingen, welche ihm die Chance geben, dass Ziel zu vergiften.

***Chance auf „vergiftet“*** - 10% (+10% = 3SP)

### **Konterschlag** – *passive* – 5SP

Sollte Der Assassine einen Angriff erfolgreich ausweichen, kann der Assassine auf einen Gegenangriff mit halber ATN würfeln.

### **Beidhändigkeit** – *passive* – 5SP

Der Assassine kann nun zwei Einhandwaffen nutzen.

## **Angriffszauber**

### **Klaffende Wunden** – *Angriffszauber* – *physisch* – ATN -4Sp

Der Assassine schneidet seinem Gegner klaffende Wunden ins Fleisch und hat damit eine Chance „Blutend“ beim Gegner auszulösen.

***Manakosten*** - 3MP    ***Schaden*** – *normaler ATN Schaden + 5* (+5 = 2SP)

***Chance auf „Blutend“*** – 10% (+10% = 3SP)

**Fußfeger** – Angriffszauber – physisch – ATN – 3SP

Der Assassine fegt die Füße des Gegners weg und wirft ihn somit um. Der Gegner befindet sich dann im Status „liegend“. Ein Fußfeger kann nur an Zielen die maximal dieselbe Körpergröße (winzig, klein, normal usw.) besitzen durchgeführt werden und ist für jedes Bein des Gegners wie folgt erschwert.

2 Beine – keine Erschwernis, ATN wird halbiert für je 2 mehr Beine

**Manakosten** – 4MP    **Schaden** – 1W4 bei „winzig“, 1W6 bei „klein“, 1W8 bei „normal“, 1W10 bei „groß“, 1W12 bei „riesig“

**Gezielter Stich** – Angriffszauber – physisch – ATN – 3SP

Der Assassine sticht mit seiner Waffe gezielt auf eine verletzliche Stelle des Gegners und verletzt diesen dabei schwer.

**Manakosten** – 2MP    **Schaden** – Waffenschaden + 5 (+5 = 2SP)

**Chance auf „Blutend“** – 10% (+10% = 3SP)

**Schattenklinge** – Angriffszauber – Dunkelmagie – ATF – 4SP

Der Assassine wirft eine Schattenkopie seiner Waffe auf den Gegner und kann so über Distanz Schaden verursachen. Sollte die Klinge treffen, so besteht eine Chance, dass Ziel mit dunkler Magie zu markieren.

**Manakosten** – 3MP    **Schaden** – Waffenschaden    **Reichweite** – 3m (+2m = 1SP)

**Chance auf „Markiert“** – 10% (+10% = 3SP)

**Blendkugel** – Angriffszauber – Lichtmagie – ATF – 3SP

Der Assassine wirft eine Lichtkugel an die gewünschte Stelle und blendet alle Charaktere in Reichweite, solange diese keine Probe auf BEW bestehen. Charaktere, die einen BEW-Probe nicht bestehen erhalten den Status „Geblendet“.

**Manakosten** – 2MP    **Reichweite** – 3m (+2m = 1SP)    **Blendradius** – 2m (+1m = 1SP)

**Schattenbola** – Angriffszauber – Dunkelmagie – ATF – 4SP

Der Assassine wirft eine Schattenbola auf den Gegner und löst damit den Status „Gefesselt“ aus.

**Manakosten** – 3MP    **Dauer von „Gefesselt“** – 1Runde (+1 = 5SP)

### Verteidigungszauber

**Schattenschritt** – Verteidigungszauber – Dunkelmagie – ASW – 5SP

Wenn der Assassine angegriffen wird, kann er den Angriff durch einen Schattenschritt ausweichen und sich in einem Bestimmtem Gebiet neu positionieren.

**Manakosten** – 5SP      **Bewegungspunkte zum neu positionieren** – 1BP (+1BP = 2SP)

**Schattengestalt** – Verteidigungszauber – Dunkelmagie – kein würfeln nötig - 10SP

Wenn der Assassine angegriffen wird, kann er seinen Körper in die Schattenwelt eintauchen lassen und wird so selbst zum Schatten. In der Schattengestalt kann er nur von Lichtmagie getroffen werden. In dieser Gestalt wird der Assassine allerdings von den Schatten verzerrt, wodurch diese Prozedur nur einmal pro Kampf einsetzbar ist.

**Manakosten** – 10MP      **Dauer der Schattengestalt** – bis der Assassine wieder am Zug ist

### Unterstützungszauber

**Beschleunigung** – Unterstützungszauber – Dunkelmagie – 3SP

Der Assassine kann dieser Zauber nutzen, bevor er sich bewegt, um seine Bewegungspunkte zu erhöhen. Dabei gilt dieser Zauber nicht als Angriffsaktion.

**Manakosten** – 5MP      **Bewegungspunkte** – 2 (+1 = 2SP)

**Schattensphäre** – Unterstützungszauber – Dunkelmagie – 4SP

Der Assassine erschafft um sich herum eine Schattensphäre, in welcher alle eingeschlossenen Charaktere gebunden sind. Es können nur Dunkelwesen und Dunkelmagie die Sphäre durchdringen.

Die Sphäre hält bis zur nächsten Aktionen des Assassinen an.

**Manakosten** – 8MP      **Durchmesser der Sphäre** – 1m (+2m = 4SP)

**Schattentausch** – Unterstützungszauber – Dunkelmagie – 8SP

Der Assassine tauscht mit einem befreundeten Helden in Reichweite die Plätze. Diese Aktion kann auch eingesetzt werden, sollte der Verbündete gerade angegriffen werden.

**Manakosten** – 8MP      **Reichweite** – 3m (+1m = 2SP)