

Kriegerbanden 3.1

Bezeichnung	Auswirkungen
Nahkampf	
1 völkerspezifisches Update	der Held bekommt das völkerspezifische Update
2 Muskeln	+1 Stärke (max. 1 mal) ODER heroische Stärke
3 Robust / Steinhaut	+1 Verteidigung (max. 1 mal) ODER heroische Verteidigung
4 geschickt	+1 Nahkampf-Wert (max. 2 mal) ODER heroischer Hieb
5 etwas Spezielles	würfle auf der NK-Fähigkeiten-Tabelle
6 heldenhaft / weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)
Nahkampf-Fähigkeiten	
1 Klingenmeister ODER Parieren	bei Zweikampfwürfen darf 1 Würfel wiederholt werden ODER der Gegner gezwungen werden, 1 Würfel zu wiederholen
2 Schlächter	+1 beim Verwunden gegen Helden und Monster ODER heroische Stärke
3 bullig	der Held erhält die Sonderfähigkeit "bullig"
4 schneller Kämpfer	+1 Attacke (auf Maximal-Wert 3) ODER heroischer Hieb
5 zäh	+1 Lebenspunkt (auf Maximal-Wert 3) ODER heroische Verteidigung
6 Heroisches Präsenz	der Held darf gratis Heroische Nahkämpfe ansagen ODER heroische Herausforderung
Beschuss	
1 völkerspezifisches Update	der Held bekommt das völkerspezifische Update
2 ruhige Hand	Bewegen und Schießen ohne Abzug – Armbrust: Bewegen und schießen (mit Abzug)
3 besserer Schütze	+1 Schuss-Fähigkeit (bis bestenfalls 3+) ODER heroische Zielgenauigkeit
4 Kriegsbogen	der Held findet einen Kriegsbogen und kann ihn ab sofort als solchen benutzen
5 etwas Spezielles	würfle auf der FK-Fähigkeiten-Tabelle
6 heldenhaft / weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)
Beschuss-Fähigkeiten	
1 Meisterschütze	gratis heroisches Schießen od. Zielgenauigkeit (sofern er die Tat kennt!) ODER heroische Zielgenauigkeit
2 heroisch	Der Held erlernt eine heroische Tat, die er bisher nicht kannte (nach Wahl des Spielers)
3 Expertschütze	2x Schießen pro Runde
4 trainierter Schütze	Vollständige Bewegung und Schießen – Armbrust: Bewegen und schießen*
5 tödliches Gift	alle misslungenen Verwundungswürfe im Beschuss müssen wiederholt werden
6 tödliche Genauigkeit	1 gratis Heldentum pro Runde in der Schussphase für Treffen, Verwunden, Im Weg-Tests

* ruhige Hand UND trainierter Schütze für Armbrust => halbe Bewegung und Schießen OHNE Abzug

Kriegerbanden 3.1

Anführer	
1 Mut	+1 Mut (auf Maximal-Wert 6) und die Reichweite für "Haltet Stand!" erhöht sich um 6 Zoll (max. 12)
2 Inspirierende Präsenz / Sprinter	Banner ODER heroischer Marsch
3 heroisch	Der Held erlernt eine heroische Tat, die er bisher nicht kannte (nach Wahl des Spielers)
4 vorbildlicher Anführer	der Held wiederholt misslungene Mut-Tests und befreundete Krieger innerhalb von 6" erhalten +1 auf Mut
5 Entsetzlich	das Modell verursacht Entsetzen
6 heldenhaft / weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)

gut	
1 Ausgewählter des Valar	+1 Willenskraft und Erlernen des Zaubers: Lähmung (4+, 12") ODER +1 Willenskraft und heroisches Kanalisieren
2 Herr des Westens	bei Zweikampfwürfen darf 1 Würfel wiederholt werden und beim Verwunden darf 1 Würfel wiederholt werden
3 nicht zu brechen / magieresistent	furchtlos und alle Würfel für Schicksal dürfen wiederholt werden ODER Magieresistenz
4 inspirierender Kämpfer / Steinhaut	+1 Kampfwert, wenn der Held in Unterzahl kämpft ODER heroische Verteidigung
5 Legendärer Held / heroisch	heroische Taten sind bei 4+ gratis! ODER Der Held erlernt eine heroische Tat, die er bisher nicht kannte
6 heldenhaft / weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)

böse	
1 Durchdrungen von düsterer Macht	+1 Willenskraft und Erlernen des Zaubers: Mutraub (2+, 12") ODER +1 Willenskraft und heroisches Kanalisieren
2 Meister der Schlachten	Heroische Taten in 6 Zoll Umkreis können gratis kopiert werden (auch wenn die Tat unbekannt ist)
3 Fluch d Könige / geschärfte Klingen	alle misslungenen Verwundungswürfe im NK wiederholen ODER +1 auf Verwunden, wenn der Held in Überzahl kämpft
4 Entsetzlich / Bote des Unheils	das Modell verursacht Entsetzen ODER -1 MW für gegnerische Modelle in 12 Zoll
5 Durchdrungen von dunkler Macht	+1 Willenskraft und Erlernen des Zaubers: Beherrschung (4+, 12") ODER +1 Willenskraft und heroisches Kanalisieren
6 heldenhaft / weise	+1 Heldentum ODER +1 Willenskraft (jeweils auf Maximal-Wert 3)

Anmerkungen:

ODER bedeutet immer, dass der Spieler die Wahl hat aus den Erfahrungen und sich für eine entscheiden muss. Wenn ein Held eine Erfahrung bereits besitzt und daher von einer Möglichkeit nicht mehr profitieren kann, muss er die Alternative nehmen, sofern er die nicht auch schon hat.

Punktwert für die Berechnung:

Profilwert-Verbesserungen für AT und LP zählen 10 Punkte
 alle weiteren Profilwertverbesserungen zählen 5 Punkte (Nahkampf, Fernkampf, Stärke, Verteidigung, Moralwert)
 alle übrigen Sonderregeln zählen 10 Punkte
 Erfahrungen, die sowohl Profilwerte verbessern als auch Sonderregeln mit sich bringen, zählen für beides.