



Tenion

Nekromant aus dem fernen Süden Rang 27

Sonderfähigkeit: Tenion kann bis zu zwei Skelette beschwören. Bonus auf Kampfwert.
 1x [Skelettkrieger +2] (nur Nahkampf): Beschwörung: ab 7WP | Lebensbereich: blau
 1x [Skelettmagier +2] (auch Fernkampf): Beschwörung: ab 16WP | Lebensbereich: rot

-Tenion kann Skelette wie Bauernplättchen mitbewegen oder bis zu 4 Felder/Std. bewegen.
 -Er kann an Kämpfen eingeladen oder selbst starten, wenn eine Skelettfigur bei/an einer Kreatur steht.
 (SP/Würfel/Gegenstände können dann aber nicht genutzt werden! Für Tenion nur WP Belohnung)
 Nur wenn Tenion selbst oder mittels Skelett kämpft, gibt es den Bonus (Details Begleitblatt)

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Willenspunkte

		1	2	3	4	5	6
		7	8	9	10	11	12
		14	15		16	17	18
		19	20				

By TRENBIT



Tenion, der Nekromant

Beilagen:

Begleitblatt Teil 1 (Bewegung und Kampf)

Begleitblatt Teil 2 (Sonderfall und Reise in den Norden)



Beschwörung/Bewegung:

Tenion ist ein Nekromant, ab einem bestimmten Willenspunktwert beschwört er Skelette an seiner Seite. Ab 7WP einen Skelettkrieger (SK), ab 16WP einen Skelettmagier (SM). (Startet Tenion die Legende mit 7WP, hat er sofort einen Skelettkrieger auf seinem Startfeld.)

Sie können nur von Tenion wie *Bauernplättchen* mitbewegt oder in seinem Zug pro Stunde bis zu 4 Felder bewegt werden (zählt als eine Aktion).

Die Skelette werden aus dem Spiel entfernt, wenn Tenion zu wenig WP besitzt, auf der Heldentafel ist der Lebensbereich ersichtlich.

Erreicht Tenion erneut 7 bzw. 16WP beschwört er das entsprechende Skelett zurück. Jedoch max. 1x SK und 1x SM zur gleichen Zeit.

Kampf/Bonus:

Steht eines der Skelette auf dem Feld einer Kreatur und **>nur wenn<** Tenion am Kampf beteiligt ist erhält er und die Gruppe +2 pro Skelett zum Kampfwert dazu (mit SK+SM sind es +4 zum gesamten Kampfwert dazu). Der SM gibt seinen Bonus auch, wenn er auf einem angrenzenden Feld steht, da er mit Feuerbällen auf den Gegner schießen kann! SK ist Nahkämpfer und muss auf dem Feld der Kreatur stehen.

WICHTIG!

[Tenion kann auch zum Kampf eingeladen werden oder einen Kampf starten und andere einladen (kostet ihm auch 1 Stunde pro Kampfrunde), wenn er selbst nicht bei der Kreatur steht, jedoch einer seiner Skelette kampfbereit steht. Kämpft er auf diese Weise, darf er aber seine Stärkekpunkte, Würfel und Gegenstände **NICHT** nutzen und als Belohnung kann er nur Willenspunkte erhalten.]

Die Gruppe kann aber dadurch vom Bonus der Skelette Gebrauch machen, ohne dass Tenion selbst sich am Ort des Geschehens befinden muss. Steht Tenion auf dem Sonnenaufgangsfeld oder hat keine Stunden mehr über, kann der Rest der Gruppe nicht mehr vom Skelettbonus profitieren, da er sich an keine Kämpfe mehr beteiligen kann.

Sonderfall:

Sollte Tenion während eines Kampfes Willenspunkte erhalten (z.B. Heilkraut), und so 7 oder 16 WP erreichen, beschwört er sofort das entsprechende Skelett. Jedoch gelten die +2 vom neuen Skelett erst in der nächsten Kampfrunde.

Ein Skelett muss zu Beginn einer Kampfrunde vor dem 1. Würfelwurf anwesend sein, damit man vom Bonus profitieren kann.

Reise in den Norden:

Skelette können nicht auf das Schiff.

Wird ein Skelett von Tenion *mitbewegt* und er steigt aufs Schiff, verbleibt das Skelett auf dem zuletzt gelaufenem Landfeld.

Bewegt Tenion die Skelette separat, bewegen sich sie auf Land üblich wie Helden, sie können auch Boote nutzen ("2 Felder " pro Boot).

Auf dem Hadria-Plan ignorieren sie die Schneeplättchen.