

BRICKQUEST	
Mensch	
Krieger	Krieger
Bewegen	5
Angriff	4
Verteidigung	3
Initiative	1
Magiepunkte	-
Lebenspunkte	12
Fähigkeiten	Ansturm
Fertigkeiten	Sprung +1 Objekte verbarrikadieren +2

4.2.1.2. Ansturm

Wenn sich Charakter mit Ansturm als erste Aktion in einer geraden Linie bewegt und als 2. Aktion einen Gegner am Weg dieser geraden Linie angreift, bekommt er einen zusätzlichen Würfel für den Angriff. Die Bewegung muss in einer geraden Linie erfolgen (auch diagonal) und min. 2 Felder weit sein.

Notizen:

BRICKQUEST	
Zwerg	
Krieger	Berserker
Bewegen	3
Angriff	3
Verteidigung	4
Initiative	0
Magiepunkte	-
Lebenspunkte	14
Fähigkeiten	Ansturm Wut
Fertigkeiten	Objekte verbarrikadieren +2 Türen und Fallen suchen +1 Sprung +1 Mechanismus auslösen +1

4.2.1.2. Ansturm

Wenn sich Charakter mit Ansturm als erste Aktion in einer geraden Linie bewegt und als 2. Aktion einen Gegner am Weg dieser geraden Linie angreift, bekommt er einen zusätzlichen Würfel für den Angriff. Die Bewegung muss in einer geraden Linie erfolgen (auch diagonal) und min. 2 Felder weit sein.

4.2.1.4. Wut

Ein Charakter mit Wut, kann etwas seiner Verteidigung zu Gunsten von mehr Aktionen opfern. Zu Beginn seines Zuges, kann der Spieler 1w6 Verteidigungswürfel bis zur nächsten Runde entfernen und bekommt dafür eine 3. Aktion. In dieser Runde muss er min. 1x angreifen.

Notizen:

BRICKQUEST	
Elf	
Schurke	Assassin
Bewegen	5
Angriff	2
Verteidigung	2
Initiative	3
Magiepunkte	-
Lebenspunkte	10
Fähigkeiten	Tapferkeit +1 zu Verteidigung
Fertigkeiten	Sprung +2 Taschendiebstahl +1 Schlösser knacken +1 Umstürzen +2 Mechanismus auslösen +1

4.2.1.3. Tapferkeit

Ein Charakter mit Tapferkeit hat zusätzliche 2w6 die er auf Angriff und/oder Verteidigung aufteilen kann. Am Anfang seines Zuges kann der Spieler wählen beide Würfel zu Angriff, beide Würfel zu Verteidigung oder je einer zu Angriff und einer zu Verteidigung zu addieren. Er darf bis zur nächsten Runde die Entscheidung nicht mehr ändern.

Notizen:

BRICKQUEST	
Mensch	
Magier	Zauberer
Bewegen	5
Angriff	2
Verteidigung	2
Initiative	0
Magiepunkte	14
Lebenspunkte	10
Fähigkeiten	Zaubersprüche für Magier Meditation
Fertigkeiten	

4.2.1.5. Meditation

Greife in dieser Runde nicht an und bekomme einen Würfelwurf Magiepunkte.

- kleiner Feuerball
- großer Feuerball
- Magischer Pfeil
- Blitzschlag
- Kegel aus Eis
- Magisches Schloss
- Magischer Schlossknacker
- Geheimnisse und Fallen aufd.
- Magische Falle
- Blendendes Licht
- Schluckauf
- Stille
- Unsichtbarkeit
- Ätherisch
- Teleportieren

<u>Notizen:</u>

BRICKQUEST

Zwerg	
Magier	Kampfmagier
Bewegen	3
Angriff	2
Verteidigung	3
Initiative	-1
Magiepunkte	14
Lebenspunkte	12
Fähigkeiten	Zaubersprüche für Magier Zaubersprüche für Kampfmagier
Fertigkeiten	Türen und Fallen suchen +1 Mechanismus auslösen +1

kleiner Feuerball

großer Feuerball

Magischer Pfeil

Blitzschlag

Kegel aus Eis

Magisches Schloss

Magischer Schlossknacker

Geheimnisse und Fallen aufd.

Magische Falle

Blendendes Licht

Schluckauf

Stille

Unsichtbarkeit

Ätherisch

Teleportieren

Steinelementar beschwören

Schlachttrommel

Kriegshorn

Zwergen-Feuerball

Steinwall

Großer Steinwall

Tränke verstärken

Notizen:

BRICKQUEST	
Elf	
Priester	Schamane
Bewegen	4
Angriff	2
Verteidigung	3
Initiative	1
Magiepunkte	14
Lebenspunkte	10
Fähigkeiten	Zaubersprüche für Priester Genesung
Fertigkeiten	

4.2.1.6. Genesung

Der Charakter regeneriert 1 MP pro Runde in der er nicht zaubert.

- kleiner Heilzauber
- großer Heilzauber
- Krankheit heilen
- Vergiftung heilen
- Verfluchen
- Fluch heilen
- Transferieren
- Himmlicher Zorn

Notizen:

BRICKQUEST

Elf	
Krieger	Waldläufer
Bewegen	4
Angriff	2 Nahkampf 3 Fernkampf (min 2/max 8)
Verteidigung	3
Initiative	+2
Magiepunkte	-
Lebenspunkte	10
Fähigkeiten	+2 zu Angriff und Verteidigung
Fertigkeiten	Sprung +1

Notizen:

BRICKQUEST	
Mensch	
Schurke	Dieb
Bewegen	5
Angriff	2
Verteidigung	2
Initiative	2
Magiepunkte	-
Lebenspunkte	10
Fähigkeiten	Hinterhalt
Fertigkeiten	Taschendiebstahl +1 Schlösser knacken +1 Türen und Fallen suchen +2 Fallen entschärfen +3 Sprung +2 Umstürzen +2 Mechanismus auslösen +1

4.2.1.1. Hinterhalt

Wenn ein Charakter mit Hinterhalt das Ziel von hinten angreift, bekommt er +2 zum Angriffswert.

Notizen:

BRICKQUEST	
Zwerg	
Schurke	Saboteur
Bewegen	3
Angriff	2 Nahkampf 3 Fernkampf (min 2/max 6)
Verteidigung	3
Initiative	1
Magiepunkte	-
Lebenspunkte	12
Fähigkeiten	Saboteurfähigkeiten (6 Punkte)
Fertigkeiten	Sprung +2 Türen und Fallen suchen +3 Fallen entschärfen +3 Mechanismus auslösen +2 Werfen +3

4.2.2. Saboteurfähigkeiten

- 4.2.2.1. Schutt und Trümmer räumen (2 Punkte)
- 4.2.2.2. Türe öffnen (1 Punkt)
- 4.2.2.3. Passage blockieren (2 Punkte)
- 4.2.2.4. Bombe (1 Punkt)
- 4.2.2.5. Große Bombe (2 Punkte)
- 4.2.2.6. Riesige Bombe (4 Punkte)

Notizen:

BRICKQUEST	
Elf	
Magier	Meister
Bewegen	4
Angriff	2
Verteidigung	2
Initiative	1
Magiepunkte	14
Lebenspunkte	10
Fähigkeiten	Zaubersprüche für Magier Genesung +1 zu Verteidigung
Fertigkeiten	

4.2.1.6. Genesung

Der Charakter regeneriert 1 MP pro Runde in der er nicht zaubert.

- kleiner Feuerball
- großer Feuerball
- Magischer Pfeil
- Blitzschlag
- Kegel aus Eis
- Magisches Schloss
- Magischer Schlossknacker
- Geheimnisse und Fallen aufd.
- Magische Falle
- Blendendes Licht
- Schluckauf
- Stille
- Unsichtbarkeit
- Ätherisch
- Teleportieren

Notizen:

BRICKQUEST

Mensch	
Priester	Kleriker
Bewegen	5
Angriff	2
Verteidigung	3
Initiative	0
Magiepunkte	14
Lebenspunkte	12
Fähigkeiten	Zaubersprüche für Priester
Fertigkeiten	Untoten bekehren

großer Heilzauber
Krankheit heilen
Vergiftung heilen
Verfluchen
Fluch heilen
Transferieren
Himmlicher Zorn

Notizen:

BRICKQUEST

Zwerg	
Priester	Paladin
Bewegen	3
Angriff	2 Nahkampf Fernkampf 2 Würfel +2 (min 2/max 6)
Verteidigung	4
Initiative	-1
Magiepunkte	14
Lebenspunkte	14
Fähigkeiten	Zaubersprüche für Priester Zaubersprüche für Kampfmagier
Fertigkeiten	Türen und Fallen suchen +1 Mechanismus auslösen +1

Kleiner Heilzauber

großer Heilzauber

Krankheit heilen

Vergiftung heilen

Verfluchen

Fluch heilen

Transferieren

Himmlicher Zorn

Steinelementar beschwören

Schlachttrommel

Kriegshorn

Zwergen-Feuerball

Steinwall

Großer Steinwall

Tränke verstärken

Notizen: