

2W6	Belohnung
2	Ein paar Narben und die Gewissheit überlebt zu haben- <i>Nichts</i>
3	Der Magier darf (1)einen Kontrollverlust auf 2+ ignorieren
4	Der Magier erhält ein zufälligen Talisman/Arkane Artefakt/Verzauberten gegenstand
5	Der Magier kennt fortan einen Zauberspruch mehr(ohne die Stufe o.ä.zu beeinflussen)
6	Der Magier erhält +1 auf die Rüstung , hat er keine so erhält er einen 6+ Rüster(dieser Bonus kann mit <i>NICHTS</i> Anderem kombiniert werden, es sei denn Er trug vorher schon eine Rüstung , kumulativ mit sich selbst)
7	Der Magier bekommt ein Bonus von +1 aufs Kanalisieren
8	Der Magier erhält eine Bannrolle(diese zählt nicht gegen das Max. und so kann ein Magier beliebig viele dieser Bannrollen mit sich führen)
9	Der Magier erhält +1 auf Ini/LP/MW (nur ein Wert!)
10	Der Magier darf nun 2 Arkane Artefakte mit sich führen(Bonus ist kumulativ)
11	Der Zauberer darf so viele EW zum Zaubern verwenden wie er möchte
12	Der Magier wird zum Meister (1)einer SEINER Magielehren(ist er dies schon würfle erneut)

2W6	Belohnung
2	Ein paar Narben und die Gewissheit überlebt zu haben- <i>Nichts</i>
3	Der Held erhält +1LP oder immun gegen multiple LP-Verluste
4	Der Held erhält eine zufällige magische Rüstung
5	Der Held erhält einen zufälligen magischen Talisman
6	Die „inspirierende Gegenwart“ bzw. „haltet Stand“ wird um 6Zoll erhöht
7	Der Held erhält +1 Ini/KG/BF (nur ein Wert!)
8	Der Held bekommt (1)eine der Fähigkeiten: <i>Raserei,Hass,Todesstoß</i> (hat er die ausgewählte Fähigkeit schon wird diese „verbessert“ z.B.: <i>Hass</i> → <i>Ewiger Hass</i> )
9	Der Held+Einheit dürfen sich noch mal neu Platzieren nach der regulären Aufstellung
10	Der Held erhält eine zufällige magische Waffe
11	Der Held darf ein Monster bis 200P aus <i>Sturm der Magie</i> reiten
12	Der Held wird <i>Immun gegen Psychologie</i> und <i>Unerschütterlich</i> (übertragbar)

2W6	Belohnung
2	Ein paar Narben und die Gewissheit überlebt zu haben- <i>Nichts</i>
3	Die einheit erhält die Fähigkeit <i>Tiefgestaffelter Kampf</i>
4	Die Einheit erhält +1 Ini/KG/BF (nur ein Wert!)
5	Der Einheitenchamp darf einen zufälligen magischen Gegenstand erhalten
6	Die Einheit bekommt (1)eine der Fähigkeiten: <i>Vorhut,Kundschafter,Überfall</i>
7	Die Einheit darf in (1)einer Runde Treffer/Verwundungs/Rüstungs-Würfe von „1“ wiederholen
8	Die Einheit erhält Flammenattacken
9	Die Einheit Pariert schon bei 5+ statt 6+
10	Die Einheit darf eine magische Standarte bis zu 50P erhalten
11	Die Einheit bekommt (1)eine der Fähigkeiten: <i>Giftattacken,Hass,Raserei,Todesstoß</i>
12	Die Einheit wird <i>Immun gegen Psychologie</i> und <i>Unnachgiebig</i>