

**DEFENSIVSTELLUNG:**  
WÜRFELST DU 16+:  
DU ODER 1 ANGRENZENDER  
VERBÜNDETER, SCHILD 2

**HEILIGES FASTEN:**  
IMMUNITÄT GEGEN FLUCH X  
UND ALLE ZUSTÄNDE,  
DIE DU DURCH  
GEGNER ERHÄLTST

**PRÄZISION:**  
X+1 ZU TRF

**AURA DER HEILUNG:**  
WENN EIN HELD DAS 1. MAL IN  
EINEM SPIELZUG SEINE BEWEGUNG  
ANGRENZEND ZU DIR BEENDET:  
DIESER HELD ERHÄLT HEILEN 1

**STANDHAFTER HELD:**  
WÜRFELST DU 16+:  
DU ODER 1 ANGRENZENDER  
VERBÜNDETER, HEILEN 2

**WORT DES TROSTS:**  
DEINE HEILEN-EFFEKTE  
ERHALTEN +1 BONUS

**SCHLACHTFREUDE:**  
ZU BEGINN DEINES ZUGES:  
SELBST, WUT 1.  
AM ENDE DEINES ZUGES:  
WIRF 1 WUT AB.

**KONSTITUTION:**  
+3 LP

**SICH BEHAUPTEN:**  
ALS KLEINE AKTION DARFST  
DU 1 WUT ABWERFEN:  
SELBST, HEILEN 2

**AGGRESSIVER ANSTURM:**  
WENN DU EINE BEWEGUNGS-  
AKTION AUSFÜHRST: SELBST,  
WUT 1 (GILT AUCH FÜR WEITERE  
BEWEGUNGSAKTIONEN)

**UNZERSTÖRBAR:**  
IMMER, WENN DU  
1+ SCHADEN VERHINDERST:  
ZURÜCKSCHLAGEN 2

PALADIN

MEISTER

SALBUNG

IN DER REIHE

AUSDAUER

BARBAR