

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

HELDENKLASSE

MEISTER

SALBUNG

WÄCHTER

TUGEND

PALADIN

AURA DER ABWEHR:
ANGRENZENDE GEGNER
ERHALTEN KEINEN
SCHADENSBONUS AUF
DUNKELHEIT

SCHNELLIGKEIT:
+2 BEWEGUNG

AURA DES LICHTS:
DU UND ANGRENZENDE
HELDEN HABEN AUF DUN-
KELHEIT NUR X-1 ZU TRF

KONSTITUTION:
+3 LP

AURA DES SCHUTZES:
DU UND ANGRENZENDE
HELDEN ERLEIDEN NUR 1
SCHADEN AUF DUNKELHEIT

PFLICHT:
DU KANNST 1 ZUSÄTZLICHEN TW
ERHALTEN, BEVOR DU BESIEGT BIST.
SOLANGE DU 1+ TW HAST:
X+1 SCHADEN