

*Klassen der Goldenen
Stadt*

DLDD

0.0.3c

Inhalt

1. Bewegungspunkte (Paladin & Subklassen)	S. 3
2. Werte: Primär- Sekundärattribute; Kampf & Fähigkeiten (zu Spielbeginn & Stufenaufstieg)	
2.1 Paladin	S. 4
2.2 „Schützende Hand“	S. 7
2.3 Schattenstürmer	S. 10
2.4 Glovenhüter	S. 13
3. Fähigkeiten Blocks	
3.1 Erster Paladin-Block	S. 17
3.2 Zweiter Paladin -Block	S. 23
3.3 „Schützende Hand“-Block	S. 26
3.4 Schattenstürmer-Block	S. 29
3.5 Glovenhüter-Block	S. 32
4. Auren	S. 36
+ Talent: Arkane Wahrnehmung	

Bewegungspunkte

Der **Paladin** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 2,5 C) 3 D) 4**

Die **Schützende Hand** bestimmt ihre **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 2,5 C) 3 D) 4**

Der **Schattenstürmer** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 2,5 C) 3 D) 4**

Der **Glovenhüter** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 2,5 C) 3 D) 3,5**

Der **Diplomat** bestimmt die **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 2,5 C) 3 D) 3,5**

Siehe System: Alle 15 Punkte Geschicklichkeit erhöhen sich die Bewegungspunkte pro Runde um 1.

Paladin

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 10;

KON: 6;

GES: 6;

ST: 10

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

RI: 2 (RI W20 BON: +4; Resilienzkategorie: +1)

D: 1 (Disziplingrad +1/Versuche +1)

PH. WK: 1 (Ph. WK W20 BON: +1)

CHA: 1 (CHA W20 BON: +2)

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 ST & +1 WE je Heldenstufe
- -1 GES alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Geschicklichkeit)

Kampf – Paladin (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet bei kritischen Treffern gegenüber Schatten; Geistern und ggf. unbekanntem Kreaturen der schwarzen Flamme +200% Schaden, statt +100% Schaden.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Glovenzauber; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Paladin hat einfache Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt ggf. magisch nutzen kann,
- Der Paladin kann Energiepartikel seines Umfelds für Glovenzauber nutzen.

Fähigkeiten – Paladin (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 9 Fähigkeiten aus dem Ersten Paladin-Block & 5 aus dem Zweiten Paladin-Block bei Spielstart.
- +1 Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Auren– Paladin“
- + Einziges Talent: Arkane Wahrnehmung (Bereits zu Spielbeginn vorhanden)

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Paladin-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Paladin-Block).
- Automatische Verbesserung des gewählten der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

„Schützende Hand“

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 6;

KON: 10;

GES: 6;

ST: 10

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut_ (*Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt*).

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

CHA: 1 (CHAW20: +2) ;

Rt: 1 &

A: 2 (Ausdauerfaktor: +1).

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 KON; +1 ST je Stufenaufstieg
- -1 GES alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Geschicklichkeit)

Kampf - „Schützende Hand“

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- +1 Schaden mit Zweihandwaffen
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet bei kritischen Treffern gegenüber Schatten; Geistern und ggf. unbekanntem Kreaturen der schwarzen Flamme +200% Schaden, statt +100% Schaden (es sei denn, die Waffe führt sowieso einen höheren Schadenswert bei kritischen Treffern).

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Glovenzauber; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Paladin hat einfache Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt ggf. magisch nutzen kann,
- Der Paladin kann Energiepartikel seines Umfelds für Glovenzauber nutzen.

Fähigkeiten - „Schützende Hand“

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 5 Fähigkeiten aus dem Ersten Paladin-Block; 5 Fähigkeiten aus dem „Schützende Hand“-Block & 4 aus dem Zweiten Paladin-Block bei Spielstart.
- +1 Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Auren– Paladin“
- + Einziges Talent: Arkane Wahrnehmung (Bereits zu Spielbeginn vorhanden)

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Paladin-Block; „Schützende Hand“-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Paladin-Block).
- Automatische Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Primär- & Sekundärattribute – Schattenstürmer

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 10;

KON: 6;

GES: 10;

ST: 6

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut_ (*Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt*).

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

R: 2 (R W20 BON: +2)

RI: 2 (RI W20 BON: +4; Resilienzklasse: +1)

INI: 1 (INI W20 BON: +1).

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 GES; +1 WE je Stufenaufstieg
- -1 INT alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Intelligenz)

Kampf – Schattenstürmer (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet bei kritischen Treffern gegenüber Schatten; Geistern und ggf. unbekanntem Kreaturen der schwarzen Flamme +200% Schaden, statt +100% Schaden (es sei denn, die Waffe führt sowieso einen höheren Schadenswert bei kritischen Treffern).

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Glovenzauber; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Paladin hat einfache Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt ggf. magisch nutzen kann,
- Der Paladin kann Energiepartikel seines Umfelds für Glovenzauber nutzen.

Spielbeginn - Sonstiges:

- +20% Resistenz gegen Schattenschaden

Fähigkeiten – Schattenstürmer (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 5 Fähigkeiten aus dem Ersten Paladin-Block; 5 Fähigkeiten aus dem Schattenstürmer-Block & 4 aus dem Zweiten Paladin-Block bei Spielstart.
- +1 Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Auren– Paladin“
- + Einziges Talent: Arkane Wahrnehmung (Bereits zu Spielbeginn vorhanden)

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Paladin-Block; Schattenstürmer-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Paladin-Block).
- Automatische Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Primär- & Sekundärattribute - Glovenhüter

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 10;

KON: 6;

GES: 6;

ST: 10

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut_ (*Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt*).

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

RI: +2 (=> RI BON W20: +4; +1 Resilienzklasse) &

Ph. WK: +1 (=> Ph. WK BON W20: +1)

CHA: +2 (=> CHA BON W20: +4)

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 ST; +1 WE je Stufenaufstieg
- -1 GES alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Geschicklichkeit)

Kampf - Glovenhüter (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet bei kritischen Treffern gegenüber Schatten; Geistern und ggf. unbekanntem Kreaturen der schwarzen Flamme +200% Schaden, statt +100% Schaden (es sei denn, die Waffe führt sowieso einen höheren Schadenswert bei kritischen Treffern)..

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 0/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat zu Spielbeginn bereits das Talent: „Arkane Wahrnehmung“
- Besitzt eine Begabung für Glovenzauber; Kann Energien magisch nutzen.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, auch wenn sie Magie zur Nutzung erfordern, insofern der Charakter versteht, wie er sie nutzen muss.
- Der Paladin hat gute Kenntnisse in der Energielehre, sodass er Energiepartikel in der Welt magisch nutzen kann.
- Der Paladin kann Energiepartikel seines Umfelds für Glovenzauber nutzen.

Spielbeginn - Sonstiges:

- +20% Resistenz gegen Schattenschaden

Fähigkeiten Glovenhüter (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Paladin-Block; 5 Fähigkeiten aus dem Glovenhüter-Block & 5 aus dem Zweiten Paladin-Block bei Spielstart.
- +1 Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Auren– Paladin“
- + Einziges Talent: Arkane Wahrnehmung (Bereits zu Spielbeginn vorhanden)

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Paladin-Block; Glovenhüter-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Paladin-Block).
- Automatische Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura.
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Fähigkeiten- Blöcke

Fähigkeiten - Erster Paladin-Block 0.0.3b

Angriff des Paladins (Erfordert Nahkampfwaffe)

1. Der Charakter tätigt einen Wurf auf ST W20.
2. Der Charakter verrichtet ggf. Waffenschaden an einer Zieleinheit in Nahkampfreichweite des Charakters.
3. Der Schadenstyp ist „Reiner Schaden“.
4. Der Charakter verrichtet an Schatten und Geistern den 3-fachen Schaden. (Kosten: 45 Energie).

Grenzwerte des ST W20 & Effekte durch Stärkewert:

- Erreicht der W20 + ST-Bonus > 5, ist der Angriff erfolgreich. Andernfalls erfährt der Charakter einen gewöhnlichen Fehlschlag und verrichtet keinen Schaden.
- Erreicht der Charakter W20 + ST-Bonus > 18, verrichtet der Charakter +2 Reinen Schaden.
- Führt der Charakter einen Stärkewert von > 40, muss der Charakter keinen Stärkewurf W20 mehr ausführen. Er verrichtet in jedem Fall +2 Reinen Schaden.

Treffsicherer Schattenschlag des Paladins

Der Charakter verrichtet 1W4 Schaden an einer gegnerischen Zieleinheit in Nahkampfreichweite und verrichtet **das Fünffache** des Schadens, wenn der Angriff einen Schatten trifft. Schatten und Geister können dem Angriff nicht ausweichen (Kosten: 40 Energie).

Einfacher Angriff des Paladins

Der Charakter verrichtet 1W4 Reinen Schaden an einer Zieleinheit in Nahkampfreichweite +0,5 FE (Waffe benötigt; Kosten: 25 Energie).

Mächtiger Angriff (Erfordert Nahkampfwaffe)

1. Der Charakter tätigt einen Wurf auf ST W20.
2. Der Charakter verrichtet bei erfolgreichem Stärkewurf gewöhnlichen Schaden im Wert von: *1W20 – 5* an einer Zieleinheit in Nahkampfreichweite, **mindestens jedoch den niedrigsten Wert an Waffenschaden, den dessen aktuelle Waffe ermöglicht, es sei denn, der Angriff schlägt fehl.**

Grenzwerte des ST W20 & Effekte durch Stärkewert:

- Erreicht der Charakter $W20 + ST \text{ Bonus} > 5$, ist der Angriff erfolgreich. Ansonsten erfährt der Charakter einen gewöhnlichen Fehlschlag und verrichtet keinen Schaden.
- Erreicht der Charakter $W20 + ST\text{-Bon} > 18$, verschwindet der Schadensmalus von -5.
- **Führt der Charakter einen Stärkewert von > 45 , erhält der Charakter einen re-roll auf den Stärkewurf, es sei denn er würfelte einen kritischen Fehlschlag (Kosten: 60 Energie).**

Schattenbremse (Neu hinzugefügt)

Der Charakter verrichtet $2xW6$ Schaden an einer gegnerischen Zieleinheit in Nahkampfreichweite und verrichtet das Doppelte des Schadens, wenn der Angriff einen Schatten trifft.

Trifft der Angriff einen Schatten, würfelt dieser auf physische Widerstandskraft.

Erreicht der Schatten $W20 + Ph.Wk\text{-Bonus} > 12$, wehrt er folgenden, weiteren Effekt des Angriffs ab, ansonsten wird er um $1W6$ Feldeinheiten geschleudert und erhält pro Feld, das er geschleudert wird 2 Schaden (Kosten: 60 Energie).

Standhafter Krieger der Goldenen Stadt

Der Charakter blockt umgehend $1/5$ der Schadenssumme aller Angriffe, die auf ihn wirken, **egal welchen Schadenstyps.**

Der Charakter erhält eine 33% Chance, weitere $2/5$ der Schadenssumme zu blocken, sollte der Angriff durch einen Schatten oder einen Geist erfolgt sein.

Dann erst erfolgen weitere Verrechnungen mit Rüstungsklasse, Resistenzen etc.

Resilienter Krieger

Bei Geisteszaubern, die auf dem Charakter wirken sollen, sind die Verteidigungswürfe W20 auf Resilienz **um 7 erleichtert**.

Werden Versuche unternommen, in die Seele des Paladins einzudringen, sind die Verteidigungswürfe W20 auf Resilienz **um 15 erleichtert** (Passiv).

Entschlossener Angriff (Erfordert Nahkampfwaffe)

1. Der Charakter tätigt einen Wurf auf ST W20.
2. Der Charakter verrichtet ggf. Waffenschaden (Schadenstyp der Waffe) + 1W6-2 Reinen Schaden an einer Zieleinheit in Reichweite der Nahkampfwaffe. (Kosten: 50 Energie).

Grenzwerte des ST W20:

- Erreicht der Charakter $W20 + ST \text{ Bonus} > 5$, ist der Angriff erfolgreich. Ansonsten erfährt der Charakter einen gewöhnlichen Fehlschlag und verrichtet keinen Schaden.
- Erreicht der Charakter $W20 + ST\text{-Bon} > 18$, verschwindet der Schadensmalus von -2.

Goldener Richter

Der Charakter fügt mit einer 75%igen Wahrscheinlichkeit einer gegnerischen Zieleinheit in 2 FE Reichweite den Statureffekt: „Schuldig“ für 2 Runden hinzu, weshalb alle Kriegsherren, Kleriker und Paladine der Gruppe den doppelten Schaden an der Einheit verrichten, während Schurken ihren Fokus auf diese Einheit automatisch unterbrechen und die Einheit für die Dauer des Statureffekts nicht angreifen, so auch keine Fähigkeiten mit Flächenschaden tätigen, welche an der Einheit Schadenspunkte verrichten würden. (Funktioniert nicht zusammen mit „Doppeltes Leid“ oder „Offene Wunden“
(Kosten: 30 Energie).

Schurken und alle Subklassen aus allen Fraktionen kriegen einen Verteidigungswurf auf Resilienz W20, welcher bei $RI \ W20 > 16$ den Fokusabbruch blockt.

„...Und alle, die ihm Unterstützung leisten“

Leidet die Zieleinheit unter dem Statureffekt: „Schuldig“, so kann der Charakter eine direkte Angriffshandlung ihr gegenüber verstärken, sodass er 50% des ermittelten Schadens ebenfalls an alle Gegner austeilt, **welche in 1,5 FE Reichweite um die Zieleinheit herumstehen (Kosten: 25 Energie).**

Wesen des Lebens

Wenn der Charakter geheilt wird, erfährt er **das 1,5-fache** des ermittelten Heilungswerts und erhält zusätzlich **+5 Energie für den nächsten Zug (Passiv).**

Doppelte Kante

Der Charakter wählt zwei Ziele in 1,5 FE-Reichweite und verrichtet an beiden jeweils 1W8 Schaden. Es wird für beide Ziele getrennt gewürfelt, sodass unterschiedliche Schadenssummen für beide Ziele zustande kommen können. **Würfelt der Charakter in einem der beiden Würfe eine 8, dann verdoppelt sich der Schaden für das entsprechende Ziel, welchem der Wurf galt, und der Schadenstyp ändert sich dort in „Reiner Schaden“ (Kosten: 65 Energie).**

Selbstvertrauen (NF & KF)

Der Charakter steigert seine Charismastufe und die eigene Resilienzstufe **um 1 für eine halbe Stunde** oder für 2 Runden im Kampf und erhält entsprechende Boni auf die zugehörigen W20 Würfe (Im Kampf: Kosten: 20 Energie).

Verteidigt Euch!

Der Charakter würfelt einen Wurf auf Charisma.

Bei einem CHA W20 Wurf > 15, motiviert er seine Verbündeten in einem 2 FE-Radius und erhöht deren Rüstungsklasse um 0,5-1 für diese und nächste Runde.

Führt der Charakter bereits Charismastufe 5, muss er nicht mehr würfeln und redet so gekonnt auf seine Verbündeten ein, dass sie ihre Verteidigungshaltung noch weiter verbessern und einen Rüstungsklassenbonus von 1,5 erfahren (Kosten: 35 Energie).

Kraftstärkende Rüstung

Der Charakter fügt sich im Wert von *seiner derzeitigen Rüstungsklasse – 2* einen Schadensbonus für seine kommende direkte Angriffshandlung hinzu (Kosten: 25 Energie).

Präsenz des Paladins

Der Charakter verunsichert seine Gegner aufgrund seiner Inneren Stärke und seiner moralischen Präsenz, weshalb alle gegnerischen Zieleinheiten bei einem erfolgreichen Wurf auf CHA W20 > RI W20 in 2 FE-Reichweite für 2 Runden eine um 1/6 erhöhte Chance haben, in ihrer direkten Angriffshandlung nichts zu treffen (Normaler Fehlschlag) und eine um 1/6 reduzierte Chance führen, normal zu treffen. Die Chance einen kritischen Fehlschlag/ oder einen kritischen Treffer zu erzielen bleibt unberührt.

(Kosten: 25 Energie).

Schattenfeind

Der Charakter fügt einem Schatten Reinen DPR für 2-3 Runden hinzu (nicht stapelbar).

Einfacher Schatten: 16 DPR

Großer Schatten: 20 DPR

Meisterschatten: 28 DPR

(Kosten: 90 Energie).

Hinweis von Spielleiter: Schatten kommen in Kapitel 1 sehr wahrscheinlich nicht vor.

Klingenspiel

Der Charakter wählt zwei Zieleinheiten in 1,5 FE-Reichweite, denen er einen doppelseitigen Angriff widmet. Pro Zieleinheit verrichtet der Charakter **1W4 Schaden**. Für beide Ziele wird getrennt gewürfelt.

Beide Angriffe haben eine 25% Chance, der jeweiligen Zieleinheit „Schwäche“ für die kommenden 2 Runden hinzuzufügen, was direkt über den jeweiligen Schadenswürfel bestimmt wird (Schwäche: Erfolgreich bei 4).

Die Zieleinheiten erhalten einen Wurf auf PH. WK.

Bei W20 + Ph. WK-Bonus > 13 wird der Statureffekt „Schwäche“ vom Gegner geblockt. (50 Energie).

Exkurs Schwäche (Statureffekt):

Die Zieleinheit erleidet **-2 RK**.

Motivationsrede des Paladins

Der Charakter motiviert einen Verbündeten in 6 FE-Reichweite, weshalb dieser +1 (x Effizienzfaktor des Verbündeten) Schaden in seiner kommenden direkten Angriffshandlung verrichtet (25 Energie; Nicht kumulativ).

Verurteilung des gesamten Umfelds

Der Charakter fährt mit seiner Klinge durch alle Einheiten in 1,5 FE-Reichweite und verrichtet an allen Einheiten **1W8+5 Reinen Schaden**. Der Charakter verrichtet **das Fünffache** an Schatten und Geistern (**Kosten: 140 Energie**).

Alle betroffenen Einheiten erhalten einen Verteidigungswurf auf Physische Widerstandskraft. Außerdem können sie dem Angriff ggf. (je nach Reflexstufe) ausweichen.

Dieser Angriff zählt als Nahkampfangriff.

Bei Ph. WK W20 > 18, erleiden sie Normalen Schaden, keinen Reinen Schaden.

Fähigkeiten - Zweiter Paladin-Block

(noch genau gleich wie in 0.0.3)

Überzeugen

Der Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf CHA W20 NPCs überzeugen, von ihrer aktuellen Haltung abzuweichen.

Der Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf CHA W20 NPCs dazu bringen, Taten zu vollziehen, die nicht ihrem Interesse entsprechen oder sogar ihrem ursprünglichen Interesse entgegengesetzt sind.

Die Grenzwerte für solch einen Charisma-Wurf ohne die Fähigkeit „Überzeugen“ sind in etwa um 10 erschwert.

Das Lied des Paladins

Der Charakter kann einen Geist mit einem erfolgreichen Wurf auf CHA W20 dazu bringen, seinen Fokus zu unterbrechen und sich mit dem Charakter auseinanderzusetzen.

Umso intelligenter der Geist, desto wahrscheinlicher ist eine gewaltfreie Reaktion auf das Lied des Paladins.

Doch nicht jeder Paladin, der sich am Geister-Gesang versuchte, überlebte das...

Im Vergleich zum „Lied des Adlers“, sind die Grenzwerte beim Lied des Paladins um 10 erschwert.

Segen der Goldenen Stadt

Der Charakter kann einer Person des eher einfachen Volkes, aber auch der Mittelschicht, den Segen der Goldenen Stadt versprechen, sodass er oder sie einen Bonus von 1W6 bekommt auf danach folgende Charisma-Würfe gegenüber der Person (es sei denn, die Person ist der Goldenen Stadt gegenüber abgeneigt, dann erfolgt ggf. sogar ein Malus von 1W6. Der Spieler würfelt den W6, ggf. ohne 100% zu wissen, ob Bonus oder Malus).

Standhaftigkeit

Der Charakter hat einen um 5 erleichterten Wurf auf Resilienz W20, wenn (mindestens) einer seiner Begleiter Taten vollzieht, die ihn verstören könnten oder die ihm dermaßen moralisch wertlos vorkommen, dass man davon ausgehen muss, dass er grundsätzlich bereit wäre, seine Waffe gegen seinen Begleiter zu richten (Resilienzwurf kann von Spielleiter bei derartigem jederzeit gefordert werden).

Identifikation eines Geists

Wird die Anwesenheit eines Geists wahrgenommen, kann der Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung W20 herausfinden, um welche Art Geist es sich handelt und ob es sich nicht sogar um einen Essenzgeist handeln muss und mit einem anschließenden erfolgreichen Wurf auf INT W20, ob ihm einfällt, wie er am besten mit dieser Sorte Geist umzugehen hat.

Bei erfolgreichem Wurf auf INT W20, wird der Grenzwert für ein erfolgreiches „Lied des Paladins“ oder ein erfolgreiches „Lied des Adlers“ um 5 vereinfacht.

Glovenkristalle entdecken

Der Charakter kann mit einem Wurf auf Wa W20 im Untergrund (Höhlen & Dungeons etc.) Glovenkristalle entdecken, welche dort gelagert wurden, damit sie ihr Potential entfalten und man sie eines Tages wieder in die Goldene Stadt bringen kann. Glovenkristalle haben bei diversen Händlern keinen Wert, können aber vom Paladin selbst zerschnitten werden, um Geister und Schatten in der Nähe zu vertreiben oder an Händler mit arkaner Begabung bzw. Interesse an magischen Gegenständen verkauft werden.

Lesen & Schreiben

Der Paladin kann Texte lesen, welche in den Sprachen geschrieben wurden, die der Charakter beherrscht. Der Paladin kann in allen Sprachen, die er beherrscht, Texte verfassen.

Sprachkunde

Der Charakter verfügt über eine gute Sprachkunde, sodass er alle Sprachen der zivilisierten Völker von Menschen, Zwergen und Elben versteht. Da wilde Clans oftmals einen sehr starken Dialekt sprechen, ist der Charakter im Verständnis eingeschränkt (Spieler erweitert seine Sprachen durch: Handelssprache, Elbisch und Zwergisch).

Magischen Trick entdecken

Der Charakter kann mit einem Wurf auf **A. Wa W20** sein Umfeld, in einem 8 (+ eigene Arkane Sichtweite) FE-Radius, auf magisch getarnte Gegenstände überprüfen und bei erfolgreichem Wurf eben jene wahrnehmen, jedoch nicht enttarnen.

Die Intensität des Wurfs bestimmt, ob der Charakter ebenfalls den Gegenstand auf 3 bestimmte Ursprungskräfte untersuchen kann, welche ggf. für die Verschleierung zuständig sind. Der Charakter erkennt bei Erfolg, ob es sich um Lichtzauber; Glovenzauber oder Naturzauber handelt, erfährt allerdings nichts, wenn andere Tarnkräfte am Werk sind. Des Weiteren kann er magisch geführte Verschlüsselungen und Fesseln wahrnehmen, jedoch nicht entschlüsseln/ nicht entsperren. Der Grenzwert für den Erfolg der Fähigkeit ist situationsbedingt und nicht von vorneherein vorgegeben.

Magische Mechanismen identifizieren

Der Charakter kann magische Geheimgänge oder magische Mechanismen mit einem erfolgreichen Wurf auf A. Wa W20 identifizieren und ggf. aufdecken.

Des Weiteren kann er magisch geführte Verschlüsselungen und Fesseln entschlüsseln/entsperren. Dabei benötigt er selbst (oder sie selbst) zuerst einmal einen erfolgreichen Wurf auf „Magischen Trick entdecken“ A. Wa W20. Der Grenzwert für den Erfolg der Fähigkeit ist situationsbedingt und nicht von vorneherein vorgegeben.

Benötigt Fähigkeit: „Magischen Trick entdecken“

„Schützende Hand“ – Fähigkeiten-Block

Sehr mächtiger Angriff

1. Der Charakter tätigt einen Wurf auf ST W20.
2. Der Charakter verrichtet ggf. $2x (W20 - 8)$ Schaden an einer Zieleinheit innerhalb der eigenen Nahkampfreichweite.
3. Der Charakter verrichtet den 2-fachen Schaden an Tieren.
(Kosten: 105 Energie).

Grenzwerte des ST W20 & Effekte durch Stärkewert:

- Erreicht der Charakter $W20 + \text{ST-Bonus} > 5$, ist der Angriff erfolgreich. Ansonsten verrichtet der Charakter einen Streifschlag und der Schadensmalus verdoppelt sich ($\Rightarrow -16$).
- Erreicht der Charakter $W20 + \text{ST-Bonus} > 16$, reduziert sich der Schadensmalus um die Hälfte ($\Rightarrow -4$).
- Erreicht der Charakter $W20 + \text{ST-Bonus} > 26$, verschwindet der Schadensmalus von -8.
- Führt der Charakter einen Stärkewert von > 45 , erhält der Charakter einen re-roll auf den Stärkewurf, es sei denn er würfelte einen kritischen Fehlschlag.

Kriegerstolz

Verrichtet der Charakter bei einer Zieleinheit den letzten Treffer, sodass er für ihren Tod verantwortlich ist, verdoppeln sich seine Aura-Effekte für diese und 4 weitere Runden des Kampfes (Passiv).

Erfahrung der Schützenden Hand

Führt der Charakter die Fähigkeiten „Gekonnter Zweihandangriff“, „Vernichtender Zweihandangriff“ oder „Klingenspiel“ aus, sind die zu erreichenden W20 Grenzwerte für den Verteidigungswurf auf Physische Widerstandskraft gegen den Statuseffekt „Schwäche“ und „Extreme Schwäche“ um 5 erhöht (Passiv).

Gekonnter Zweihandangriff (ehemals: Einfacher Zweihandangriff)

Der Charakter verrichtet **Waffenschaden +1W8** an einer Zieleinheit innerhalb der eigenen Nahkampfreichweite (Benötigt Zweihandwaffe).

Würfelt der Charakter in dem W8 Wurf die höchstmögliche Augenzahl (8), dann erleidet der Gegner den Statuseffekt: „Schwäche“ für diese und 2 weitere Runden.

Der Gegner erhält einen Verteidigungswurf auf Ph. WK W20, welcher bei Ph. WK W20 > 13 den Statuseffekt „Schwäche“ blockt.

(60 Energie).

Exkurs Statuseffekt: „Schwäche“

Die Zieleinheit erleidet - 2 RK

Haltet Stand!

Der Charakter kann den W20-Bonus seiner Verbündeten (aus derselben Fraktion) für Verteidigungswürfe auf Ph. WK W20 **oder RI W20** in 3 FE-Radius für diese und zwei weitere Runden um 1W4 erhöhen (**Kosten: 30 Energie**).

Vernichtender Zweihandangriff

- Der Charakter tätigt einen Wurf auf ST W20.
- Der Charakter verrichtet **1-3 x Waffenschaden** an einer Zieleinheit in 1,5 FE Reichweite (Benötigt Zweihandwaffe).
- **Würfelt der Charakter W20 + ST-Bonus > 15 und verrichtet mindestens den zweifachen Waffenschaden**, erleidet die Zieleinheit **für die kommende Runde** den Statuseffekt „extreme Schwäche“.

Die Zieleinheit bekommt einen Verteidigungswurf auf Ph. WK W20, welcher bei Ph. WK W20 > 15 den Statuseffekt „Extreme Schwäche“ blockt.

(Kosten: 65 Energie).

Exkurs Statuseffekt: „Extreme Schwäche“

Die Zieleinheit erleidet - 4 RK

Angriffslust der Schützenden Hand

Die grundsätzliche Chance, einen kritischen Treffer im Nahkampf bei einer direkten Angriffshandlung zu erzielen, ist mit Zweihandwaffen um 1/6 erhöht. Gegen Schatten, Geister und Ziele unter dem Statusseffekt: „Treulosigkeit offenbart“ werden bei kritischen Treffern mit Zweihandwaffen nochmal +100% Schaden verursacht (Passiv).

Rundumschlag

Der Charakter zwingt alle Einheiten in 1,5 FE-Reichweite zum Reflexwurf. Er verrichtet den eigenen Waffenschaden an jeder betroffenen Einheit, die den Wurf auf Reflex W20 > 14 versagt. Verbündete Einheiten in Reichweite erhalten den doppelten Bonus bei ihrem Modifikator auf Reflex W20 (60 Energie).

Schattenstürmer-Fähigkeiten-Block

!Der Schattenstürmer kann bei sämtlichen Fähigkeiten aus dem „Ersten Block“, welche einen Stärkewurf erfordern, stattdessen einen Geschicklichkeitswurf ausführen. Ebenso kann er bei allen Fähigkeiten aus dem „Ersten Block“, welche mit einem ST-Bonus argumentieren, stattdessen einen GES-Bonus miteinbeziehen.

Verteidigung des Schattenstürmers

Ist auf dem aktuellen Schlachtfeld die Präsenz von Schatten, Geistern oder anderen (evtl. unbekannt) Kreaturen der schwarzen Flamme zu spüren, verdoppeln sich die Chance bei der Fähigkeit „Standhafter Krieger der Goldenen Stadt“, sowie die Boni aus der Fähigkeit „Resilienter Krieger“ (Passiv).

Schattentod

- Der Charakter verrichtet bei den Fähigkeiten: „Treffsicherer Schattenschlag des Paladins“ +2 Schaden und kann bei der Fähigkeit „Schattenbremse“ einen zusätzlichen W4 Schaden miteinberechnen.
- Der Charakter verrichtet bei der Fähigkeit „Schattenfeind“ +3 DPR bei allen Schattentypen (Passiv)

Schnelligkeit der Goldenen Stadt

Der Charakter würfelt auf GES W20.

Der Gegner in Nahkampfreichweite würfelt auf Reflex W20.

Ist der GES W20 des Charakters - 3 > Reflex W20 der Zieleinheit, dann führt der Schattenstürmer einen heftigen Angriff aus, welchen der Gegner nicht rechtzeitig parieren konnte. Der Charakter verrichtet Waffenschaden +1W8 und verleiht dem Gegner den Statureffekt: „Offene Wunden“ für diese und 2 weitere Runden (Kosten: 105 Energie).

Exkurs Statureffekt: Offene Wunden

Einheiten unter „Offene Wunden“ erleiden die doppelte Schadenssumme des DPR, der auf ihnen wirkt.

Verteidigungsbefehl

Der Charakter versucht mit einem Wurf auf W20 WE Schwachpunkte in der Kampfstellung seiner Verbündeten in 5 FE-Reichweite zu finden. Gelingt ihm der Wurf (W20 WE>12), gibt er einen Befehl, um ihre Verteidigung zu verbessern, sodass sie für die nächsten 2 Runden +1 RK erfahren (40 Energie, nicht kumulativ).

Agiler Angriff des Schattenstürmers

1. Der Charakter tätigt einen Wurf auf GES W20.
2. Der Charakter verrichtet ggf. **Waffenschaden +1W10-5** an einer gegnerischen Zieleinheit in eigener Nahkampfreichweite.
3. **Der Charakter verrichtet den 1 bis 6-fachen Schaden an Schatten (wird ausgewürfelt). (Kosten 80 Energie).**

⇒ Effekte des GES W20 & durch GES:

- Würfelt der Charakter beim **W20 + GES-Bonus > 17**, dann verschwindet der Schadensmalus des kommenden Angriffs.
- Führt der Charakter **GES > 28**, dann verrichtet er zusätzlich +2 Schaden, welche beim Angriff gegen Schatten ebenfalls vervielfacht werden.

Leichtes Ziel - Schattenstürmer

1. Falls eine Einheit keine Reflexwürfe mehr absolvieren kann oder unter dem Statureffekt: „**Orientierungslos**“ leidet, dann hat der Charakter ihr gegenüber eine um 2/6 erhöhte Chance, in einer direkten Angriffshandlung einen kritischen Treffer zu absolvieren. Die Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, kann durch diese Fähigkeit nicht über 5/6 steigen.
2. **Schatten erleiden bei einem kritischen Treffer 4 DPR für 2 Runden (Passiv).**

Exkurs Orientierungslos (Statuseffekt):

Die Einheit unter „Orientierungslos“ muss für jede FE Bewegung in eine horizontale Richtung, ebenfalls 1 FE in eine vertikale Richtung laufen und andersherum. Diagonale Bewegungen sind nicht länger möglich. Die Reflexstufe und die Konzentrationsstufe der Einheit sind jeweils um 4 reduziert.

Bedrohungen schwächen

Der Charakter verrichtet an bis zu 3 verschiedenen Zieleinheiten in 2 FE-Reichweite jeweils 1W4 Schaden (35 Energie).

Gabe des Schattenstürmers

Führt der Charakter die Möglichkeit, Gelegenheitsangriffe auszuführen, werden diese gegenüber Schatten jedes Schattentyps um +1 FE-Reichweite erhöht (maximal 3 FE-Reichweite) und verrichten +1 Reinen Schaden (Passiv).

Tanz des Stürmers (Neu hinzugefügt)

Der Charakter verrichtet 1W4 Schaden an einer Zieleinheit in 2 FE Reichweite und versucht, dieser Einheit mit einem W20 Wurf + GES-Bonus > 13 den Statuseffekt „orientierungslos“ für die kommenden 2 Runden zuzufügen.

Der Gegner hat einen Verteidigungswurf auf Resilienz und kann bei W20 + RI > 15 den Statuseffekt blocken.

(Kosten: 35 Energie).

Exkurs Orientierungslos (Statuseffekt):

Die Einheit unter „Orientierungslos“ muss für jede FE Bewegung in eine horizontale Richtung, ebenfalls 1 FE in eine vertikale Richtung laufen und andersherum. Diagonale Bewegungen sind nicht länger möglich. Die Reflexstufe und die Konzentrationsstufe der Einheit sind jeweils um 4 reduziert.

Glovenhüter-Fähigkeiten-Block

Glovenrüstung

Der Charakter kann sich selbst oder eine verbündete Einheit in 3 FE-Reichweite mit einer 75% Wahrscheinlichkeit stärken, sodass bei Erfolg für die kommenden 4 Runden der Schaden von magischen Geschossen oder magisch erzeugtem Elementarschaden um 50% reduziert wird, bevor er mit der Rüstungsklasse etc. verrechnet wird (Kosten: 60 Energie, Kosten pro Runde: 10).

Glovenkristall spalten (KF & NF)

Der Charakter kann einen Glovenkristall, den er bei sich trägt, spalten und somit Geister und Schatten in 35 FE-Reichweite um $(ST\text{-Wert des Charakters} * 10)$ FE zurückstoßen (Im Kampf – Kosten 10 Energie; Benötigt Glovenkristall).

Kleiner Glovenschild

Der Charakter produziert einen kleinen Glovenschild, welchen er für die Dauer von 1W4+1 Runden über einer Einheit aufrechterhalten kann, sodass ihre Magische Rüstungsklasse und ihre Resilienzklasse für diese Zeit um +1 steigt. Zaubert der Charakter einen kleinen Glovenschild auf eine Einheit, welche von „Lichtschild“ betroffen ist, zahlen beide Schild-Wirker für den Schild 10 Energie weniger pro Runde, mindestens aber 10 Energie (Kosten: 40 Energie. Kosten pro Runde: 10 [1], 40 [2]).

Bis zu zwei kleinen Glovenschilden gleichzeitig möglich.

Kleiner Glovenschild - Fortführung

Zu den Energiekosten: Der Schild fordert jede Runde Energie vom Charakter, damit er bestehen bleibt. Setzt der Charakter ein zweites Glovenschild ein, steigen die Erhaltungskosten pro Schild um 10 Energie.

Werte	1. Glovenschild	2. Glovenschild	1. Glovenschild auf Ziel mit „Lichtschild“	2 Glovenschilde auf Ziele mit „Lichtschild“
Grundkosten bei Einsatz der Fähigkeit	40 Energie	40 Energie	40 Energie	40 Energie
Erhaltungskosten pro Schild pro Runde	10 Energie	20 Energie	10 Energie	10 Energie

Künstler der Glovenenergie

Der Charakter hat eine 25%ige Chance, 50% des magischen Schadens, der auf ihm wirken soll, zu blocken, noch bevor der Schaden mit der Rüstungsklasse verrechnet wird (Passiv).

Auge des Glovenhüters

Der Charakter verrichtet 1W4 Schaden an einer Zieleinheit in eigener Nahkampfreichweite und hat eine 50%ige Chance, dem Gegner den Statusseffekt „Treulosigkeit offenbart“ hinzuzufügen. (Kosten: 60 Energie).

Der Gegner erhält einen Verteidigungswurf Resilienz, welcher bei 1W20 + RI-Bonus > 15 den Statusseffekt „Treulosigkeit offenbart“ blockt.

Exkurs Statuseffekt: „Treulosigkeit offenbart“

Alle Verbündeten der betroffenen Einheit in 2 FE-Radius verlieren -1 Rk und -4 auf Reflex W20, da sie sich immer wieder zur Zieleinheit umdrehen, aufgrund der fehlenden Vertrauensbasis.

Antimagische Umverteilung

Der Charakter würfelt auf WE W20.

Würfelt der Charakter WE W20 > 13, so ist der Wurf erfolgreich.

Bei erfolgreichem Wurf wird jeglicher magischer Schaden, der durch „Künstler der Glovenenergie“ oder „Glovenrüstung“ in den nächsten 2 Runden geblockt wird, auf den Zauberwirkenden reflektiert (Kosten: 35 Energie).

Geprüfter Glaube

Reichte die Resilienzklasse des Charakters aus, um einen Geisteszauber zu blocken, welcher auf ihm oder ihr wirken sollte, dann erhält der Charakter +80 Energie und + 40 maximal verfügbare Energie für den kommenden Zug. Gelingt ein Verteidigungswurf W20 RI im Kampf, erhält der Charakter +40 Energie und +20 maximal verfügbare Energie für den kommenden Zug (Passiv).

Magische Barriere durchbrechen (KF & NF)

Der Charakter würfelt auf ST W20.

Würfelt der Charakter $ST W20+5 > INT W20$ des Zauberwirkenden + Widerstandswert der Barriere, dann durchbricht er eine magische Barriere in 1,5 FE-Reichweite, sodass sie aufgelöst wird. Ist der Zauberwirkende der Barriere nicht Teil des Areal oder des Kampfgeschehens, gilt es lediglich mit dem Stärkewurf (+5) den Widerstandswert der Barriere zu überbieten (Im Kampf – Kosten: 15 Energie).

Glovenzauber-Klasse: III (Kann durch Zauberschutzklasse III der magischen Barriere geblockt werden).

Kanalisierender Angriff

Der Charakter formt einen Energieball und schleudert ihn auf eine Zieleinheit in 6 FE-Reichweite.

Die gegnerische Einheit erleidet 1W6-1 + 1W4 Schockschaden (Kosten: 50 Energie).

Zauberklasse III

Die Wirkung des Zaubers wird durch die Zauberschutzklasse III geblockt.

Glovenexpertise

Der Charakter erhält einen dauerhaften Bonus von +1 auf seine Zauberschutzklasse (Führte der Charakter vorher keine Zauberschutzklasse, so führt er sie nun auf I) (Passiv).



Auren

(noch genau gleich wie in 0.0.3)

Auren – Paladin

Aura der Rüstungsklasse

Der Charakter hat vor jedem Kampf die Möglichkeit, die Rüstungsklasse seiner gesamten Gruppe um 0; 0,5 oder 1 zu erhöhen. Dafür würfelt der Charakter in der Initiativephase einen W6 (1;2 => +0 Rk; 3;4 => +0,5 Rk; 5;6 => +1 Rk).

Aura der Resilienzklasse

Der Charakter hat vor jeder Kampfphase die Möglichkeit, die Resilienzklasse seiner gesamten Gruppe (sich selbst ausgeschlossen) um 1 zu erhöhen. Die Erfolgchance beträgt 50%. Der Charakter würfelt in der Initiativephase einen geeigneten Würfel.

Aura des Charismas W20

Der Charakter erhöht die Charisma W20-Würfe seiner Begleiter um +3

Aura der heilenden Haut

Die Begleiter des Charakters erfahren bei Heilungen das 1,25-fache des ermittelten Heilwerts (funktioniert auch zusammen mit anderen Boni auf Heilungen).

Aura der Stärke

Der Charakter erhöht die Stärke von allen anderen Abenteurern um +4

Einziges Talent:

Arkane Wahrnehmung (Bereits zu Spielbeginn freigeschaltet)

Der Charakter erhält das Sekundärattribut „Arkane Wahrnehmung“, was nun in Abhängigkeit von Intelligenz skaliert.

Zu Spielbeginn ist das Sekundärattribut auf Stufe 1.