

LP
Lebenspunkte

PRIESTER

Mensch



SP
Schildpunkte

Eigenschaften: Intelligent, Zaghaf, Selbstlos

NOXIUS

+1 Seelengriff Magisch

Erhöht den **Schaden** der **nächsten Fähigkeit eines Verbündeten** um **+1**. Kann per **Rassenfähigkeit verstärkt** werden.

Der Charakter erhält **+1 Macht**.



-1 Heilende Hand Magisch

Wird der Charakter **nicht getroffen (T)**, so wird ein **beliebiges Gruppenmitglied** für **+1 LP** geheilt.

Der Charakter verliert **-1 Macht**.



+2 Segnung Magisch

Heilt **alle Gruppenmitglieder** mit **gleichem Lebenspunktestand** um **+1 LP**.

Der Charakter erhält **+2 Macht**.



-3 Unverwundbarkeit Magisch

Ein **beliebiges Gruppenmitglied** erleidet **keinen Schaden**, wenn es beim Wirken der nächsten Fähigkeit **getroffen wird (T)**.

Der Charakter verliert **-3 Macht**.



Rassenfähigkeit:

Menschen dürfen vor dem Wirken einer Fähigkeit **1 LP opfern**, um die **Schadenswerte** ihrer Fähigkeiten für diese Runde um **+1** zu erhöhen.



LP SP

Tot

Kampfunfähig

1LP 2LP 3LP 4LP 5LP

1SP 2SP 3SP

PRIESTER

VERSTÄRKTER SEELENGRIF
+2 Schaden für die nächste Fähigkeit.

SEELENGRIF
+1 Schaden für die nächste Fähigkeit.

UNVERWUNDBAR
Beim Wirken der nächsten Fähigkeit kann der Charakter keinen Schaden erleiden.