

Konflikt

Du erblühst im Konflikt. Ab verbaler, kämpferischer oder magischer Schlagabtausch - du magst kämpferische Wettbewerbe.

Ressourcen

Du erhältst

►Ziel Erfassen (Fokus)

Bedingung: Deine letzte Aktion hat einer Kreatur Schaden zugefügt.

Du erhältst Fokus auf die Kreatur.

Aufrühren (Energie)

Dauer: 10 Minuten

Du schüchterst ein oder kommandierst andere herum. Du erhältst 1 Energie zurück.

Hast du während dieser Zeit Erfolg mit einem Einschüchtern-Wurf gegen ein Ziel deiner Stufe, erhältst du 2 Energie zurück oder die Dauer reduziert sich auf 1 Minute (deine Wahl).

Klare Signale (Material)

Du schmückst dich mit Trophäen und Verzierungen deiner Siege.

Bei deinen täglichen Vorbereitungen setzt du dir eine Zahl Ziele bis zur Höhe deines Material-Pools. Jedes Mal, wenn eine Kreatur, der du in einer Begegnung Schaden verursacht hast, auf 0 Ausdauer oder Moral fällt, kannst du am Ende der Begegnung in einem 10-minütigem Ritual ein Ziel gegen ein Material in Form einer Trophäe oder Verzierung eintauschen. Fällt Ausdauer und Moral beides auf 0, kannst du nach der Begegnung 2 Ziele eintauschen.

Nach jeder Begegnung, in der du Schaden verursacht hast, kannst du innerhalb von 10 Minuten deinen Pool an Zutaten durch kleine Trophäen auffüllen.

Aufladung

☐ Angriffs-Deklaration

Du schreist einer Kreatur zu, dass sie Ziel deines Angriffs wird. Du erhältst Aufladung.

Training

Talente

Revision #2

Created 2025-03-21 12:48:58 UTC by Philipp

Updated 2025-04-16 09:32:20 UTC by Philipp