

## DARAGO

### MÄNNLICH MENSCH MAGIER



#### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1		
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
<b>KONSTITUTION</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
ZÄHIGKEIT: KONSTITUTION +2				
<b>INTELLIGENZ</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
ARKANES: INTELLIGENZ +2				
WISSEN: INTELLIGENZ +2				
<b>WEISHEIT</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
<b>CHARISMA</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
Wenn du während deiner Erkundung eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, darfst du sofort erneut erkunden.			
Füge deinem Wurf zum Überwinden einer Bedrohung mit dem Merkmal Untot 1W4 ( <input type="checkbox"/> 2W4) und das Merkmal Magie hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du ein Monster mit dem Merkmal Untot überwindest und es verbannen würdest, darfst du es auf deine Hand nehmen. Du darfst ein Monster von deiner Hand verbannen, um deinem Wurf 1W4 hinzuzufügen.			

#### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

<b>WAFFE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>ZAUBER</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>RÜSTUNG</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>GEGENSTAND</b>	3	<input type="checkbox"/> 4		
<b>VERBÜNDETER</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>SEGEN</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	

Die Macht der Toten fließt durch Daragos Venen. Es ist selten für einen Magier, dass er mit den Untoten verkehren und zugleich den Großteil seiner Seele behalten kann, doch bisher vermochte Darago den niederen Gelüsten vieler anderer Nekromanten zu widerstehen. Dennoch sind die meisten Abenteurer überrascht über seine schaurige Stimme und seinen schwarzen Sinn für Humor. Immerhin kämpft er mit Freuden an der Seite jedes Abenteurers, solange dieser lebt... und vielleicht sogar noch ein wenig länger.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### DARAGO (NEKROMANT)

Wo immer ein Ärgernis niedergemacht wird, beschwören es die Nekromanten gleich wieder herauf.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9
Wenn du während deiner Erkundung eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, darfst du sofort erneut erkunden.				
Füge deinem Wurf zum Überwinden einer Bedrohung mit dem Merkmal Untot 1W4 ( <input type="checkbox"/> 2W4) und das Merkmal Magie hinzu.				
<input type="checkbox"/> Wenn du ein Monster mit dem Merkmal Untot ( <input type="checkbox"/> oder ein beliebiges Monster) überwindest und es verbannen würdest, darfst du es auf deine Hand nehmen. Du darfst ein Monster von deiner Hand verbannen, um deinem Wurf ( <input type="checkbox"/> oder einem Wurf eines beliebigen Charakters an deinem Ort) 1W4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.				
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Erneuern einer Karte 1 ( <input type="checkbox"/> 2) ( <input type="checkbox"/> 3) hinzu.				



### DARAGO (SEELENHÜTER)

Die Seelenhüter sind Relikte eines längst vergangenen Krieges, ein speziell ausgebildeter Kader aus antinekromantischen Kommandomagiern.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9
Wenn du während deiner Erkundung eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, darfst du sofort erneut erkunden.				
Füge deinem Wurf ( <input type="checkbox"/> oder einem Wurf eines beliebigen Charakters an deinem Ort) zum Überwinden einer Bedrohung mit dem Merkmal Untot 1W4 ( <input type="checkbox"/> 2W4) ( <input type="checkbox"/> 2W6) und das Merkmal Magie hinzu.				
<input type="checkbox"/> Wenn du ein Monster mit dem Merkmal Untot überwindest und es verbannen würdest, darfst du es auf deine Hand nehmen. Du darfst ein Monster von deiner Hand verbannen, um ( <input type="checkbox"/> eine Karte zu ziehen oder) deinem Wurf 1W4 hinzuzufügen.				
<input type="checkbox"/> Nachdem du eine Bedrohung mit dem Merkmal Untot überwunden hast, darfst du die oberste Karte deines Ortsdecks anschauen ( <input type="checkbox"/> und du darfst jenes Deck mischen).				
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Erneuern einer Karte 1 ( <input type="checkbox"/> 2) hinzu.				

## EZREN

### MÄNNLICH MENSCH MAGIER



#### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>KONSTITUTION</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>INTELLIGENZ</b>	W12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: INTELLIGENZ +2		
WISSEN: INTELLIGENZ +1		
<b>WEISHEIT</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISMA</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
DIPLOMATIE: CHARISMA +1		

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7

Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, darfst du die oberste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ist, darfst du sie erneuern ( oder sie auf deine Hand nehmen).

Wenn du während deiner Erkundung eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, darfst du sofort erneut erkunden oder sie einem anderen Charakter an deinem Ort geben.

Wenn ein anderer Charakter an deinem Ort einen Kampfwurf mit dem Merkmal Arkanes ablegt, füge 2 ( 3) hinzu.

#### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

<b>WAFFE</b>	1	<input type="checkbox"/> 2
<b>ZAUBER</b>	8	<input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<b>RÜSTUNG</b>	—	<input type="checkbox"/> 1
<b>GEGENSTAND</b>	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
<b>VERBÜNDETER</b>	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<b>SEGEN</b>	—	

Ezen darf zwischen zwei Szenarien keine Segen in seinem Deck aufbewahren.

Ezen hatte den Großteil seines Erwachsenenlebens mit dem Versuch verbracht, den Namen seines Vaters reinzuhalten. Nachdem er herausgefunden hatte, dass sein Vater tatsächlich schuldig war, gab er sein bisheriges Leben auf und wurde Magier. Da kein Meister bereit war, einen Lehrling seines Alters aufzunehmen, widmete er sich allein dem Entschlüsseln der Mysterien der Magie. Seine Studien zeigten rasch, dass er eine wahre Begabung für die arkanen Künste besitzt, und er trachtet nun danach, die Welt zu erkunden, die er so lange vernachlässigt hat.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### EZREN (UMWANDLER)

Was immer etwas ist, es kann stets etwas vollkommen anderes sein.

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8  9

Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, darfst du die oberste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ist, darfst du sie erneuern ( oder sie auf deine Hand nehmen).

Wenn du während deiner Erkundung eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, darfst du sofort erneut erkunden oder sie einem anderen Charakter an deinem Ort geben.

Wenn ein anderer Charakter an deinem Ort einen Kampfwurf mit dem Merkmal Arkanes ablegt, füge 2 ( 3) ( 4) hinzu.

Wenn dir ein Wurf zum Überwinden eines Monsters, das kein Scherge und kein Bösewicht ist, misslingt, darfst du es in die Box zurücklegen und seinem Ort ein zufälliges Monster aus der Box hinzufügen.

Wenn ein anderer Charakter eine Unterstützung erhält ( oder du eine Unterstützung erhältst), darf jener Charakter sie verbannen, um 1 zufällige Unterstützung derselben Art, die nicht das Merkmal Standard ( und nicht das Merkmal Elite) besitzt, aus der Box zu ziehen.

Bevor du deine Handkarten aufrüschst, darfst du einen Zauber zeigen, um dein Handkartenlimit bis zum Ende des Zuges zu behandeln, als betrüge es 3, 7 oder 10.



### EZREN (HECKENMAGIER)

Jene, die nicht an Universitäten oder Akademien angenommen wurden, finden als Heckenmagier ihre eigenen Wege, um Magie zu wirken.

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8

Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, darfst du die oberste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ist, darfst du sie erneuern ( oder sie auf deine Hand nehmen).

Wenn du während deiner Erkundung eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, darfst du sofort erneut erkunden oder sie einem anderen Charakter an deinem Ort geben ( oder du darfst beides tun).

Wenn ein anderer Charakter an deinem Ort einen Kampfwurf mit dem Merkmal Arkanes ablegt, füge 2 ( 3) hinzu.

Wenn ein Charakter an deinem Ort eine Karte mit dem Merkmal Magie erhält, darf jener Charakter sie sofort erneuern.

Füge deinem Wurf auf Wissen oder Arkanes 1 ( 2) ( 3) hinzu.

Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Arkanes ( oder Magie) ablegen, um einem beliebigen Wurf eines anderen Charakters 1 Würfel hinzuzufügen.

# MELINDRA

WEIBLICH GNOM MAGIER



## FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
DISABLE: GESCHICKLICHKEIT +2			
STEALTH: GESCHICKLICHKEIT +2			
<b>KONSTITUTION</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENZ</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: INTELLIGENZ +2			
<b>WEISHEIT</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISMA</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

## FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen		

Um einer Bedrohung auszuweichen, darfst du einen erfolgreichen Wurf auf Heimlichkeit gegen eine Schwierigkeit von 8 ( 5) plus die doppelte Abenteuerdeck-Nummer des aktuellen Szenarios, falls es eine gibt, ablegen.

Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, darfst du die oberste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ( oder ein Gegenstand) ist, darfst du sie auf deine Hand nehmen.

## KARTENLISTE

### BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER ODER GEGENSTAND

<b>WAFFE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3
<b>ZAUBER</b>	5	<input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7
<b>RÜSTUNG</b>	—	<input type="checkbox"/> 1
<b>GEGENSTAND</b>	4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7
<b>VERBÜNDETER</b>	2	<input type="checkbox"/> 3
<b>SEGEN</b>	2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4

In einem anderen Leben hätte die gebildete Melindra eine angesehene Universitätsmagierin werden können, aber wenn man von den Meisterspionen von Vellumis ausgebildet wird, kommt man nicht zu Ansehen. Melindra unterwanderte die höchsten Ebenen der städtischen Politik und wurde zur treibenden Kraft hinter mehr als einem Thron. Es geht nicht darum, dass sie für oder gegen deine Seite arbeitet. Wenn sie in deiner Nähe ist, weißt du nicht mehr, für welche Seite du arbeitest.



## ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### MELINDRA (SCHATTENMAGIERIN)

Ausgestattet mit dunklen Geheimnissen, nutzen Schattenmagier die Macht der Finsternis, um ihre Zauberkraft zu vergrößern.

## FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
------------------------	---	----------------------------	----------------------------	----------------------------

**GEÜBT IN** Leichte Rüstungen

Um einer Bedrohung auszuweichen, darfst du einen erfolgreichen Wurf auf Heimlichkeit gegen eine Schwierigkeit von 8 ( 5) plus die doppelte Abenteuerdeck-Nummer des aktuellen Szenarios, falls es eine gibt, ablegen.

Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, darfst du die oberste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ( oder ein Gegenstand) ist, darfst du sie auf deine Hand nehmen ( oder sie erneuern).

Wenn du einer Bedrohung ausweichst, darfst du sie zuoberst auf ihr Ortsdeck ( oder unter die oberste Karte ihres Ortsdecks) zurücklegen.

Wenn ein anderer Charakter einer Bedrohung begegnet, darfst du einen Zauber erneuern, um dich zu bewegen.

Füge deinem Wurf zum Erneuern ( oder Erhalten) eines Zaubers 2 ( 4) hinzu.



### MELINDRA (MAGIERSPIONIN)

Magierspione sind Diplomaten und Saboteure, üblicherweise in dieser Reihenfolge.

## FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
------------------------	---	----------------------------	----------------------------

**GEÜBT IN** Leichte Rüstungen  Waffen

Um einer Bedrohung auszuweichen, darfst du einen erfolgreichen Wurf auf Heimlichkeit gegen eine Schwierigkeit von 8 ( 5) plus die doppelte Abenteuerdeck-Nummer des aktuellen Szenarios, falls es eine gibt, ablegen.

Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, darfst du die oberste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ( oder ein Gegenstand) ist, darfst du sie auf deine Hand nehmen.

Falls dir während deines Zuges ein Wurf zum Erhalten einer Unterstützung misslingt, darfst du sie zuoberst auf das Ortsdeck legen, von dem sie kam.

Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 ( +1) hinzuzufügen.

Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Arkanes erneuern, um die oberste Karte ( eines beliebigen Charakterdecks oder) eines beliebigen Ortsdecks anzuschauen. ( Dann darfst du das Deck mischen).

Falls du während deiner Erkundung eine Karte mit dem Merkmal Magie erhältst, darfst du sofort erneut erkunden.

© 2014 Paizo Inc. Darf für den privaten Gebrauch photokopiert werden.

Paizo, Paizo Inc., das Paizo Golem Logo, Pathfinder und das Pathfinder Logo sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc. Pathfinder Abenteuerkartenspiel ist ein Warenzeichen von Paizo Inc.

© 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Illustration von Eric Belisle.

Alle wichtigen Informationen über das Pathfinder Abenteuerkartenspiel findest du auf [www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/pathfinder/abenteuerkartenspiel](http://www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/pathfinder/abenteuerkartenspiel).

## RADILLO

WEIBLICH HALBELF MAGIER



### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>KONSTITUTION</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENZ</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: INTELLIGENZ +3			
<b>WEISHEIT</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISMA</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
DIPLOMATIE: CHARISMA +3			

### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7

Wenn du während einer Begegnung einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausspielt, darfst du die unterste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ( oder ein Verbündeter) ist, darfst du sie zuoberst auf dein Deck legen ( oder sie auf deine Hand nehmen).

Wenn du versuchst, einen Verbündeten zu erhalten, darfst du deine Fertigkeit Arkanes statt den angegebenen Fertigkeiten für den Wurf einsetzen.

Deine Würfe zum Erneuern ( oder Erhalten) einer Unterstützung mit dem Merkmal Mental sind automatisch erfolgreich.

### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER ODER VERBÜNDETER

<b>WAFFE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1
<b>ZAUBER</b>	7	<input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10
<b>RÜSTUNG</b>	—	<input type="checkbox"/> 1
<b>GEGENSTAND</b>	2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
<b>VERBÜNDETER</b>	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<b>SEGEN</b>	3	<input type="checkbox"/> 4

Radillo zieht von einer Menschenstadt zur nächsten und manipuliert die Leute mit süßen Worten und geschickten Versprechungen. In ihrem Besitz finden sich viele Zauber und Gegenstände, die den Verstand umgarnen und mit deren Hilfe sie mit den Gedanken anderer spielt, um sich zu vergnügen oder ihre Macht zu vergrößern. In vielen Städten verfügt sie über Kontakte, die sich vollständig in ihrem Bann befinden. Wann immer sie sich einer Gruppe Abenteurer anschließt, entscheidend sie gleich zu Beginn, welcher ihrer Weggefährten seinen Kopf für sie hinhalten werden wird.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### RADILLO (ARKANE SAMMLERIN)

Gewölbe bergen große Schätze. Arkane Sammler besitzen sie alle.

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8

Wenn du während einer Begegnung einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausspielt, darfst du die unterste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ( oder ein Verbündeter) ist, darfst du sie zuoberst auf dein Deck legen ( oder sie auf deine Hand nehmen).

Wenn du versuchst, einen Verbündeten zu erhalten, darfst du deine Fertigkeit Arkanes statt den angegebenen Fertigkeiten für den Wurf einsetzen.

Deine Würfe zum Erneuern ( oder Erhalten) einer Unterstützung mit dem Merkmal Mental sind automatisch erfolgreich.

Wenn du eine Unterstützung erhältst ( oder ein anderer Charakter an deinem Ort eine Unterstützung erhält), darfst du eine Karte ziehen.

Wenn du einer Unterstützung begegnest, darfst du eine Karte begraben, um sie durch eine zufällige Unterstützung derselben Art ( oder einen Zauber) ( oder einen Verbündeten) aus der Box zu ersetzen.

Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Unterstützung die Anzahl deiner begrabenen Karten hinzu.

Falls dir ein Wurf zum Erhalten einer Unterstützung misslingt, darfst du ihr ausweichen.



### RADILLO (PUPPENSPIELERIN)

Für einen Puppenspieler ist der lebende Verstand lediglich ein Spielzeug.

#### FÄHIGKEITEN

**HANDKARTENLIMIT** 6  7  8

Wenn du während einer Begegnung einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausspielt, darfst du die unterste Karte deines Decks anschauen; falls es ein Zauber ( oder ein Verbündeter) ist, darfst du sie zuoberst auf dein Deck legen ( oder sie auf deine Hand nehmen).

Wenn du versuchst, einen Verbündeten zu erhalten, darfst du deine Fertigkeit Arkanes statt den angegebenen Fertigkeiten für den Wurf einsetzen.

Deine Würfe zum Erneuern ( oder Erhalten) einer Unterstützung mit dem Merkmal Mental sind automatisch erfolgreich.

Wenn einem anderen Charakter an deinem ( oder einem beliebigen) Ort ein Wurf zum Erhalten einer Unterstützung misslingt, darfst du eine Karte verbannen, um die Unterstützung auf deinen Ablagestapel zu legen.

Wenn du einen Verbündeten ablegst, um deinen Ort zu erkunden, darfst du einen zufälligen Verbündeten von deinem Ablagestapel erneuern ( oder ihn in dein Deck mischen).

Falls du einen Zauber ausspielt, um einer Bedrohung auszuweichen, darfst du die Bedrohung zuoberst auf ihr Deck legen.

Wenn ein beliebiger Charakter an deinem Ort einen Wurf zum Überwinden eines Monsters ablegt, darfst du einen Verbündeten erneuern, um die Schwierigkeit jenes Wurfs um 1 ( 2) plus die Abenteurerdeck-Nummer des erneuerten Verbündeten, falls es eine gibt, zu senken.