

<p>GROSSES WUNDER: JAGDGLÜCK</p> <p>Der Geweihte und die von ihm begleitete Einheit dürfen alle FK-Proben einmal wiederholen, das zweite Ergebnis gilt unwiderruflich. Die Wirkung hält drei Runden lang an und kann nicht gebannt werden.</p> <p>Typ: Firun Reichweite: G (+Einheit)</p> <p>REST</p>	<p>FIRUN</p> 
<p>EISBÄRENGESTALT</p> <p>Der Geweihte verwandelt sich in einen Eisbären. BW AT PA FK TP RS LE MU GE INI 8 14 6 - 2 6 G 18 12 0</p> <p>Talente: Wildnisgang, Selbstbeherrschung, Furchteinflößend, 2 AT pro Runde, große Kreatur</p> <p>Besonderheiten: LE von Menschenform, unterliegt nicht Kampfregeln für Tiere, ist immun gegen Furchteinflößend und Schreckenerregend Rückverwandlung kostet eine Handlung</p> <p>Typ: Firun, Reichweite: G, Wirkdauer: 1</p> <p>5</p>	<p>FIRUN</p> 
<p>AUGE DES JÄGERS</p> <p>Darf nicht auf Geschütze und sich selbst angewandt werden. Der FK-Wert der gesegneten Figur wird bis zum Spielende verdoppelt (max. jedoch 18).</p> <p>Typ: Firun Reichweite: B Wirkdauer: 1</p> <p>3</p>	<p>FIRUN</p> 
<p>SCHUTZ VOR SCHNEE UND EIS</p> <p>Die gesegnete Figur erleidet für den Rest des Spiels keinen Schaden durch Kälte und kann die Geländeauswirkungen durch Eis und Schnee ignorieren.</p> <p>Typ: Firun Reichweite: B Wirkdauer: sofort</p> <p>1</p>	<p>FIRUN</p> 

Weiteres Material unter <http://www.armalionschlacht.de/>