



# ENETALE

Før en helt går i kamp kan han sige noget heroisk. Der er vejledning til indholdet på karakterarket.

Det er ikke logikken af det, der bliver sagt, der påvirker udfaldet - heller ikke om helten eller skurken får det sidste ord. Det afgørende er, om det lyder godt og passer til rollen.

Når man spiller enetale-kortet får man 2d6 til terningpuljen.

Aflever kortet efter brug.

# ENETALE

Før en helt går i kamp kan han sige noget heroisk. Der er vejledning til indholdet på karakterarket.

Det er ikke logikken af det, der bliver sagt, der påvirker udfaldet - heller ikke om helten eller skurken får det sidste ord. Det afgørende er, om det lyder godt og passer til rollen.

Når man spiller enetale-kortet får man 2d6 til terningpuljen.

Aflever kortet efter brug.

# ENETALE

Før en helt går i kamp kan han sige noget heroisk. Der er vejledning til indholdet på karakterarket.

Det er ikke logikken af det, der bliver sagt, der påvirker udfaldet - heller ikke om helten eller skurken får det sidste ord. Det afgørende er, om det lyder godt og passer til rollen.

Når man spiller enetale-kortet får man 2d6 til terningpuljen.

Aflever kortet efter brug.

# ENETALE

Før en helt går i kamp kan han sige noget heroisk. Der er vejledning til indholdet på karakterarket.

Det er ikke logikken af det, der bliver sagt, der påvirker udfaldet - heller ikke om helten eller skurken får det sidste ord. Det afgørende er, om det lyder godt og passer til rollen.

Når man spiller enetale-kortet får man 2d6 til terningpuljen.

Aflever kortet efter brug.

# RET FÆRDIG HARME

I et enkelt angreb rammer du med alle de terninger du benytter. Alle terninger, der ikke faktisk er 1'ere, 2'ere eller 3'ere mistes derefter som udmattelse.

Når evnen er brugt én gang afleveres kortet igen.

# SELVOPOFRELSE

Du kan vælge at kaste dig ind for at beskytte en kammerat, der er i kamp. Hvis du gør det, skal du sige det lige inden terningerne kastes for kampsituationen.

Du tager så skaden i stedet for ham eller hende, men din kammerat gør stadig skade på modstanderen ud fra sit slag.

# HOLDÅND

Du kan kæmpe sammen med en kammerat. Modstanderen får altså kun ét slag imod jer selv om I må slå imod ham begge to.

I deler skaden ligeligt, hvis ikke I kan blive enige tager du mest skade.

# NEJ!

I en situation, hvor du normalt ville blive bevidstløs, kan du vælge ikke at tage nogen skade.

Når evnen er brugt én gang afleveres kortet igen.