



KORVU
STURMANGRIFF

★ **SPRINT 3+** . Korvu darf sich dabei durch Feinde bewegen. Dann, **ANGRIFF 2+** auf jeden Gegner, durch den sich Korvu dabei bewegt hat.

HELD - KORVU

START

- Fähigkeitsarten:**
- **SPRINT** – Krieger kann sich um den angegebenen Wert bewegen
 - **KONTROLLE** – Krieger darf einen anderen Krieger bewegen
 - **ANGRIFF** – Krieger kann 1 oder mehr Gegner angreifen
- Ortsbonus:**
- **ANGRIFF** – +1 auf den Angriffswert
 - **VERTEIDIGUNG** – +1 auf den Verteidigungswert
 - **WEIT WEG** – +1 auf die Reichweite von -Angriffen
 - **BEWEGUNG** – +1 auf Bewegungswert
 - **KONTROLLE** – +1 auf Bewegungswert von Kontrolle
- Fähigkeitsarten:**
- **SPRINT** – Krieger kann sich um den angegebenen Wert bewegen
 - **KONTROLLE** – Krieger darf einen anderen Krieger bewegen
 - **ANGRIFF** – Krieger kann 1 oder mehr Gegner angreifen
- Ortsbonus:**
- **ANGRIFF** – +1 auf den Angriffswert
 - **VERTEIDIGUNG** – +1 auf den Verteidigungswert
 - **WEIT WEG** – +1 auf die Reichweite von -Angriffen
 - **BEWEGUNG** – +1 auf Bewegungswert
 - **KONTROLLE** – +1 auf Bewegungswert von Kontrolle



PLATINO
BEUTEJAGD

★ **Angriff X** **2+** .
X = Entfernung des Ziels von Platino

HELD - PLATINO

START



AKHENA
SCHICKSALBRINGERIN

★ Du darfst die Position von Akhena und 1 Krieger deiner Wahl **1** in der Nähe tauschen. Dann darfst du: **Angriff 2+** **1**

HELD - AKHENA

START