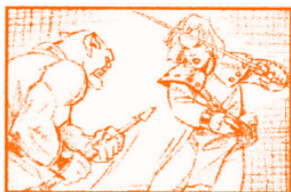


Ausweichmanöver



Deine geschickten Bewegungen machen es dem Gegner schwer, dich zu treffen. Du kannst dich in dieser Runde mit einem grünen Kampfwürfel extra verteidigen!

Verteidigung

Letzte Kraft



Du mobilisierst deine letzten Kräfte und steckst eine Verletzung weg, die dich normalerweise getötet hätte. Nutze diese Karte um unmittelbar den Verlust von 2 Körperkraftpunkten auszugleichen!

Heilung

Durchbruch



Obwohl der Weg durch deine Gegner versperrt ist, gelingt es dir durchzubrechen. Du kannst in deinem Zug auch besetzte Felder überqueren!

Zug / Flucht

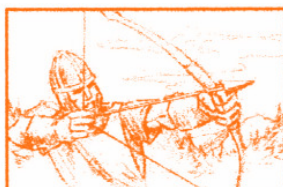
Charisma



Von deinem Kampfgeist mitgerissen steckt einer deiner Landsknechte eine Verwundung weg, die ihn sonst getötet hätte.

Landsknecht

Zielsicherheit



Du konzentrierst dich und zielst mit ruhiger Hand. So triffst du eine besonders verwundbare Stelle des Gegners. Verdoppele das Kampfwürfel-Ergebnis eines Fernangriffs!

Angriff

Heldentat



Mit einem heldenhaften Sprung kannst du einem deiner Kameraden oder Landsknechte vor einem Fernangriff-Treffer bewahren, wenn du max. 2 Felder entfernt stehst. Du musst aber den Schaden erleiden.

Rettung

Kontern



Es gelingt dir einen gegnerischen Angriff ohne Verteidigung auszuweichen und unmittelbar einen Gegenangriff zu starten. Der Gegner ist derart überrascht, dass er sich mit einem Kampfwürfel weniger verteidigt!

Verteidigung und Angriff

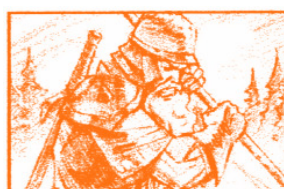
Lange Finger



Durch deine Fingerfertigkeit erhältst du bei der Schatzsuche eines anderen Helden die Hälfte dessen Goldes, wenn du max. 5 Felder entfernt stehst!

Gold

Mächtiger Hieb



Du holst im Nahkampf zu einem besonders mächtigen Schlag aus. Verdoppele das Kampfwürfel-Ergebnis beim Angriff!

Angriff