

Sturmangriff



Du stürmst vor und greifst deinen Gegner mit lautem Gebrüll an. Dabei kannst du beliebig viele Kampfwürfel in eine andere Farbe austauschen!

Angriff

Vorahnung



Du hast eine genaue Vorahnung, wie dich dein Gegner angreifen wird und kannst daher beliebig viele Kampfwürfel zur Verteidigung in eine andere Farbe austauschen!

Verteidigung

Beinhaken



Ein gekonnter Ausfallschritt und ein anschließender Beinhaken bewahren dich vor einem Angriff und bringen deinen Gegner (max. 3 Punkte Körperkraft) zu Fall. Dieser muss daraufhin eine Runde aussetzen!

Angriff

Blutrausch



Du gerätst in Blutrausch und mobilisierst alle Kräfte. In dieser Runde kannst du gleich 3 mal ziehen und angreifen, jedoch mit je einem Würfel (Kampf- oder Temo) weniger!

Angriff

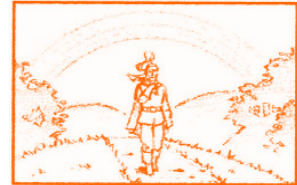
Gebündelte Kraft



Du kannst einen gemeinschaftlichen Angriff koordinieren. Alle Helden und Knechte im Raum können nach deinem Zug sofort deinen letzten oder einen daneben stehenden Gegner auch noch angreifen. (Das Freimachen der Felder zum Angriff ist hier keine Aktion)!

Angriff

Glück



Du hast großes Glück. Ein Schicksalsschlag geht spurlos an dir vorüber!

Schutz

Überredungskunst



Durch deine Redegewandheit kannst du einen Landsknecht kostenlos anheuern. Für die Knechte, die schon in deinen Diensten stehen, zahlst du für das nächste Spiel ebenfalls nichts.

Landsknecht

Ablenkung



Durch wüste Beschimpfungen und Beleidigungen kannst du die Wut eines Monsters (max. 5 Intelligenzpunkte) auf dich lenken, so dass es versucht, nur noch dich anzugreifen!

Rettung

Kuhhandel



Durch dein Verhandlungsgeschick und deine Redegewandheit kannst beim nächsten Ausrüstungshandel 150 Goldmünzen sparen!

Gold