

Kommando



Durch eine mitreißende Kriegerrede erlangst du kurzerhand die Erfurcht deiner Mitstreiter. Daher kannst du zusätzlich zu deiner Runde noch einen anderen Helden spielen (auch wenn dieser schon an der Reihe war)!

Sonderrunde

Schutzzauber



Für einen kurzen Moment hält Mentor seine schützende Hand über dich. Spiele diese Karte nach dem Verlust von Körperkraftpunkten und der Schade halbiert sich!

Schutz

Tobsucht



Mit dem Mut der Verzweiflung wirfst du dich deinen Gegnern entgegen und kannst in dieser Runde beliebig viele Verteidigungs-Würfel zum Angriff werfen. Aufgrund der Anstrengung reagiert du aber bei der nächsten Verteidigung entsprechend schwächer!

Angriff

Raserei



Durch einen besonders brutalen Angriff des Feindes gerätst du in Raserei. Wenn im Kampf 2 oder mehr Körperkraftpunkte auf einmal verlierst, kannst du den Gegner sofort mit 2 weißen Kampfwürfeln extra angreifen!

Angriff

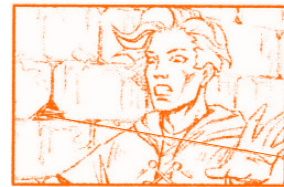
Feines Gehör



Wenn du direkt an einer Tür stehst, kannst du behutsam lauschen und genau feststellen, was für Monster und wie viele sich im Raum oder Flur dahinter verbergen. Der Spielleiter muss dir die Information geben!

Info

Wachsamkeit



Deine Wachsamkeit und Konzentration sind extrem geschärft. Du kannst eine beliebige Falle gefahrlos passieren.

Schutz

Finte



Dir gelingt es, durch eine geschickte Bewegung deinen Gegner auszutricksen. Du kannst einen beliebigen Kampf- oder Tempowürfel erneut werfen!

Wiederholung

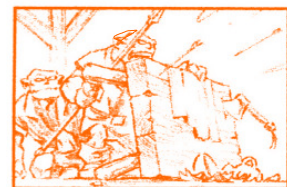
Rundumschlag



Du kannst einen mächtigen Rundumschlag durchführen, wenn du eine Zweihand-Waffe trägst. Mache einen Angriff und wende das Ergebnis auf alle angrenzenden Felder (auch diagonal) an!

Angriff

Deckung



Du kannst einen Fernangriff (auch Waffen aus Zaubern, wie Klingen, Feuer oder Blitze) geschickt durch Nutzung der natürlichen Deckung komplett abwehren. Spiele diese Karte direkt bei einem Angriff aus.

Schutz