

FLENTA

WEIBLICH HALBLING KÄMPFER



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MELEE: STÄRKE +2					
GESCHICKLICHKEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
ACROBATICS: GESCHICKLICHKEIT +2					
KONSTITUTION	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
INTELLIGENZ	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
WISSEN: INTELLIGENZ +2					
WEISHEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1			
CHARISMA	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Schwere Rüstungen	Waffen
Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, um seine Fähigkeiten zu nutzen, ziehe einen zufälligen Zauber mit dem Merkmal Arkanes, der keine Abenteuerdeck-Nummer besitzt, aus der Box und erneuere ihn.			
Wenn du eine Waffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern.			
<input type="checkbox"/> Bei deinem Kampfwurf, der das Merkmal Angriff besitzt, darfst du die Fertigkeit Arkanes: Intelligenz +2 einsetzen.			

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE ODER ZAUBER

WAFFE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
ZAUBER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2	
GEGENSTAND	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
VERBÜNDETER	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
SEGEN	3	<input type="checkbox"/> 4	

Flenta wollte schon immer Magierin werden. Sie studierte, memorierte und übte, doch trotz allem konnte sie keine Zauber wirken. Nun gibt sie sich als Kämpferin mit magischen Fähigkeiten aus und tut so, als würde sie Zauber wirken, während sie magische Gegenstände einsetzt und Taschendiebstahl betreibt. Wahre Magier mögen ihre Nasen über ihre Methoden rümpfen, aber sie bringt ihre Aufträge zu Ende. Tief in ihrem Inneren hofft Flenta noch immer, ihr magisches Potential freizusetzen, das sie sicherlich besitzt, koste es, was es wolle.

ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



FLENTA (ARKANE TÄUSCHERIN)

Diese Kämpfer machen andere glauben, sie würden Zeugen mächtiger Zauberkunst.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Schwere Rüstungen	Waffen	
Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, um seine Fähigkeiten zu nutzen, ziehe einen zufälligen Zauber mit dem Merkmal Arkanes, der keine Abenteuerdeck-Nummer besitzt, aus der Box und erneuere ihn.				
Wenn du eine Waffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern.				
<input type="checkbox"/> Bei deinem Kampfwurf, der das Merkmal Angriff besitzt, darfst du die Fertigkeit Arkanes: Intelligenz +2 einsetzen.				
<input type="checkbox"/> Nachdem du deine Handkarten aufgefrischt hast, darfst du 1 Waffe oder Zauber von deiner Hand ablegen und dann 1 Waffe von deinem Ablagestapel ziehen.				
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Zauber (<input type="checkbox"/> oder einen Gegenstand mit dem Merkmal Magie) erneuern, um deinem Kampfwurf (<input type="checkbox"/> oder Nicht-Kampfwurf) 1 plus seine Abenteuerdeck-Nummer, falls es eine gibt, hinzuzufügen.				
<input type="checkbox"/> Dein Wurf zum Erneuern (<input type="checkbox"/> oder Erhalten) eines Gegenstands mit dem Merkmal Magie ist automatisch erfolgreich.				
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen ausspielt, um einem Wurf auf Intelligenz einen Würfel hinzuzufügen, darfst du statt des normalen Würfels einen W12 hinzuzufügen.				



FLENTA (SCHÜLERIN DER KAMPFKÜNSTE)

Ein Quentchen Magie verwandelt selbst den bescheidensten Kämpfer in einen großartigen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Schwere Rüstungen	Waffen
Nachdem du einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes ausgespielt hast, um seine Fähigkeiten zu nutzen, ziehe einen zufälligen Zauber mit dem Merkmal Arkanes, der keine Abenteuerdeck-Nummer besitzt, aus der Box und erneuere ihn.			
Wenn du eine Waffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> oder sie in dein Deck mischen).			
<input type="checkbox"/> Bei deinem Kampfwurf, der das Merkmal Angriff besitzt, darfst du die Fertigkeit Arkanes: Intelligenz +2 einsetzen.			
<input type="checkbox"/> Füge einem Kampfwurf eines Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Erneuern (<input type="checkbox"/> oder Erhalten) einer Unterstützung mit dem Merkmal Magie 2 (<input type="checkbox"/> 4) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen ausspielt, um einem Wurf auf Stärke einen Würfel hinzuzufügen, darfst du statt des normalen Würfels einen W12 hinzuzufügen.			

TONTELIZI

MÄNNLICH GNOM KÄMPFER



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MELEE: STÄRKE +3					
GESCHLICHKEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
KONSTITUTION	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
INTELLIGENZ	W4	<input type="checkbox"/> +1			
WEISHEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
SURVIVAL: WEISHEIT +1					
CHARISMA	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DIPLOMATIE: CHARISMA +2					

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Füge einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) hinzu.			
Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Stangenwaffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> und deinem Wurf 1 Würfel hinzufügen).			

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE

WAFFE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
ZAUBER	—			
RÜSTUNG	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
VERBÜNDETER	2	<input type="checkbox"/> 3		
SEGEN	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	

Tontelizi darf zwischen zwei Szenarien keine Zauber in seinem Deck aufbewahren.

Tontelizis wilde Vergangenheit begann mit einer Anstellung als Vollstrecker im zwielichtigen Geschäft seiner Familie. Wegen seiner gedrungenen Statur hänselten ihn manche mit dem Spitznamen „Beinbrecher“, nur um bald darauf zu merken, dass ihre Fähigkeit zu gehen plötzlich stark eingeschränkt war. Nachdem der Familienpatriarch einer Krankheit erlegen war, schieden alle anderen Anwärter unter mysteriösen Umständen aus dem Streit um die Stellung als Fürst des Verbrechens aus. Nun da er im Vorruhestand ist, bringt Tontelizi sein besonderes Können ins Abenteuererleben ein. Wehe all jenen, die ihm in die Quere kommen.

ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



TONTELIZI (HELLEBARDIER)

Gib diesen Gnomen eine Stangenwaffe und einen Platz zum Stehen und sie werden die Erde verrücken.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Füge einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzu.			
Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Stangenwaffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> und deinem Wurf 1 Würfel hinzufügen).			
<input type="checkbox"/> Du darfst eine Waffe erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an einem anderen Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Falls eine Fähigkeit es dir erlaubt, Würfel bei deinem Wurf neu zu werfen, darfst du dem neuen Ergebnis 1W4 (<input type="checkbox"/> 2W4) hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Reduziere den (<input type="checkbox"/> dir oder) einem anderen Charakter an deinem Ort zugefügten Kampfschaden um 1.			



TONTELIZI (BEINBRECHER)

Wenn sie auf deiner Seite stehen, sind diese Krieger großartige Freunde. Wenn du sie allerdings verärgert ...

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Füge einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzu.			
Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Stangenwaffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> und deinem Wurf 1 Würfel hinzufügen).			
<input type="checkbox"/> Wenn du ein Monster überwindest, darfst du einen Verbündeten von deinem Ablagestapel erneuern; falls der Verbündete eine Abenteuerdeck-Nummer besitzt, muss diese niedriger sein als die des aktuellen Szenarios.			
<input type="checkbox"/> Wenn dir ein Wurf zum Erhalten eines Verbündeten misslingen würde, darfst du eine Karte begraben, um erfolgreich zu sein.			
<input type="checkbox"/> Zu Beginn deines Zuges darfst du einen Verbündeten begraben (<input type="checkbox"/> oder ablegen), um 3 Karten zu ziehen.			
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Verbündeten ablegen, um deinem Wurf zum Überwinden eines Monsters (<input type="checkbox"/> oder eines Hindernisses) (<input type="checkbox"/> oder zum Schließen eines Ortes) 1 Würfel hinzuzufügen.			

VALEROS

MÄNNLICH MENSCH KÄMPFER



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MELEE: STÄRKE +3					
GESCHICKLICHKEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
KONSTITUTION	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
ZÄHIGKEIT: KONSTITUTION +1					
INTELLIGENZ	W6	<input type="checkbox"/> +1			
WEISHEIT	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
CHARISMA	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DIPLOMATIE: CHARISMA +3					

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5		
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen	
Zeige einen Verbündeten aus deiner Hand, um einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.				
Wenn du eine Waffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> oder sie in dein Deck mischen).				

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE ODER VERBÜNDETER

WAFFE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
ZAUBER	—			
RÜSTUNG	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
SEGEN	3	<input type="checkbox"/> 4		

Valeros darf zwischen zwei Szenarien keine Zauber in seinem Deck aufbewahren.

Valeros ist ein gutmütiger ehemaliger Söldner, dessen Abenteuerlust ihn dazu bewegte, einer arrangierten Verlobung mit einer Bauerstochter zu entfliehen. Er brachte sich den Schwertkampf selbst bei und verdingte sich viele Jahre als Söldner, aber nun kämpft er für diejenigen, die sich in Not befinden. Trotz seines edlen Herzens und seiner unbestechlichen Treue versteckt Valeros seine Gefühle hinter einem abgestumpften und groben Verhalten und behauptet regelmäßig, dass es nichts Besseres als „einen Abend mit harten Getränken und sanfter Gesellschaft“ gäbe.

ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



VALEROS (TEUFELSKERL)

Wenn sich Teufelskerle einem Kampf anschließen, werfen sie sich einem Monster direkt in den Weg. Du wirst dich beeilen müssen, um noch ein Stück abzubekommen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Zeige einen Verbündeten aus deiner Hand, um einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) hinzuzufügen.			
Wenn du eine Waffe (<input type="checkbox"/> oder Rüstung) ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> oder sie in dein Deck mischen).			
<input type="checkbox"/> Wenn einem anderen Charakter an deinem Ort Schaden zugefügt wird, darfst du diesen Schaden um 1 (<input type="checkbox"/> 2) reduzieren.			
<input type="checkbox"/> Wenn ein anderer Charakter an deinem Ort einem Monster begegnet, darfst du eine Karte begreifen. Jener Charakter weicht dem Monster aus; du begegnest ihm stattdessen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du einen Segen des Cayden Cailean ausspielt, darfst du statt des normalen Würfels einen W12 hinzufügen (<input type="checkbox"/> und du darfst den Segen erneuern, statt ihn abzulegen).			



VALEROS (BEFREIER)

Wo die Unschuldigen unterdrückt werden, obsiegt der Wille der Befreier.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Zeige einen Verbündeten aus deiner Hand, um einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) hinzuzufügen.			
Wenn du eine Waffe ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> oder sie in dein Deck mischen).			
<input type="checkbox"/> Du darfst eine Waffe (<input type="checkbox"/> oder Rüstung) ablegen, um einen zufälligen Verbündeten von deinem Ablagstapel zu erneuern.			
<input type="checkbox"/> Bevor dir Schaden zugefügt wird, darfst du 1 (<input type="checkbox"/> 2) (<input type="checkbox"/> beliebig viele) Verbündete auslegen; nachdem dir Schaden zugefügt wurde, nimm sie wieder auf deine Hand zurück.			
<input type="checkbox"/> Nachdem du einen Verbündeten verbannt hast, begrabe einen zufälligen Verbündeten aus der Box.			

VIKA

WEIBLICH HALBELF KÄMPFER



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
CRAFT: STÄRKE +1					
MELEE: STÄRKE +2					
GESCHICKLICHKEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DISABLE: GESCHICKLICHKEIT +2					
KONSTITUTION	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ZÄHIGKEIT: KONSTITUTION +1					
INTELLIGENZ	W4	<input type="checkbox"/> +1			
WEISHEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
CHARISMA	W4	<input type="checkbox"/> +1			

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Erneure eine Karte mit dem Merkmal Wucht, um einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.			
Wenn du eine Waffe (<input type="checkbox"/> oder Rüstung) ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern.			

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE

WAFFE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
ZAUBER	—	<input type="checkbox"/> 1		
RÜSTUNG	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
GEGENSTAND	3	<input type="checkbox"/> 4		
VERBÜNDETER	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
SEGEN	3	<input type="checkbox"/> 4		

Ursprünglich ging Vika bei einem Schmied in Grüngold in die Lehre, doch dann tauschte sie ihr Handwerk gegen das Leben eines Abenteurers. Nachdem ein geheimes Versteck voller Folianten sie gelehrt hatte, wie man Stahl einschmilzt und Magie wirkt, erkannte sie, dass ein Hammer ebenso wirkungsvoll beim Schmieden eines Schwertes ist wie beim Spalten eines Orkschädels. Sie hofft darauf, sich nach ihrem Abenteuerleben in ihrer Werkstätte zur Ruhe zu setzen. Bis es soweit ist, hallt der Klang von Metall auf Metall durch die Gewölbe, die sie erkundet.

ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



VIKA (SCHMIEDIN)

Schmiede versorgen dich mit Waffen und Rüstungen. Darüber hinaus wissen sie, wie man schwingt, was man erschaffen hat.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen
Erneure eine Karte mit dem Merkmal Wucht, um einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen. (<input type="checkbox"/> Du darfst eine Karte ziehen.)			
Wenn du eine Waffe (<input type="checkbox"/> oder Rüstung) ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie (<input type="checkbox"/> oder eine andere Karte derselben Art in deinem Ablagestapel) stattdessen erneuern.			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Rüstung oder Waffe begraben würdest, darfst du sie stattdessen ablegen.			
<input type="checkbox"/> Füge jedem beliebigen Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort (<input type="checkbox"/> oder dir) zum Erhalten einer Waffe oder Rüstung 2 hinzu.			
<input type="checkbox"/> Zeige eine Rüstung, um allen dir zugefügten Schaden um 1 (<input type="checkbox"/> 2) zu reduzieren.			



VIKA (PULVERISIERERIN)

Selbst die mächtigste Mauer birst beim Angriff dieser Kämpfer ... und ebenso alles andere, was sich dort aufhält.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	Schwere Rüstungen	Waffen	
Erneure eine Karte mit dem Merkmal Wucht, um einem Kampfwurf eines anderen Charakters an deinem Ort (<input type="checkbox"/> oder deinem Kampfwurf) 1W6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen. (<input type="checkbox"/> Du darfst eine Karte ziehen.)				
Wenn du eine Waffe (<input type="checkbox"/> oder Rüstung) ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du sie stattdessen erneuern.				
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Erhalten einer Waffe 2 (<input type="checkbox"/> 4) hinzu.				
<input type="checkbox"/> Dein Wurf zum Schließen eines leeren Orts ist automatisch erfolgreich.				
<input type="checkbox"/> Wenn du versuchst, ein Hindernis mit dem Merkmal Schloss oder Hürde zu überwinden, darfst du eine Karte erneuern, um bei deinem Wurf deine Fertigkeit Stärke oder Nahkampf statt den angegebenen Fertigkeiten einzusetzen.				