


Zombie

<3> **Zombie.**

-3-

(3)



Nr. 1


- 7 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Borsiane **Regeneration 6+**

Zombie

<3> **Zombie.**

-3-

(3)



Nr. 2


- 7 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Borsiane **Regeneration 6+**

Zombie

<3> **Zombie.**

-3-

(3)



Nr. 3


- 7 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Borsiane **Regeneration 6+**

Zombie

<3> **Zombie.**

-3-

(3)



Nr. 4


- 7 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Borsiane **Regeneration 6+**

Zombie

<3> **Zombie.**

-3-

(3)



Nr. 5

- 7 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Borsiane **Regeneration 6+**

Kampfdrache

<6> **Drache. Einflussprobe 4+.**

-2-

(4)



Der Kampfdrache darf sich nicht aus einem Nahkampf lösen.

- 12 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Borsiane **Bündnis 3 Fliegend**

Feuerdrache

<4> **Drache. Einflussprobe 4+.**

-5-

(4)

Einmal pro Zug kann der Feuerdrache einen Fernkampfangriff mit dem Feueratem durchführen. Die Reichweite entspricht einer Kartenlänge.



- 12 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Borsiane **Feueratem 6 Fliegend**

Schattendrache

<2> **Drache. Einflussprobe 4+.**

-4-

(4)

Du kannst einmal pro Zug versuchen, einen Gegner mit dem Schattenodem zu erschrecken. Die Reichweite entspricht der doppelten Gesamtbewegung der zur Probe aufgedeckten Karte.



- 12 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Auro **Körperlos, Fliegend, Schattenodem 5+**

Zauberdrache

<3> **Drache. Einflussprobe 4+.**

-3-

(4)

Du kannst einmal pro Zug eine Magie ohne den Aufwand einer Handlung spielen.



- 12 - Kriechwesen aus der Tiefe
Idee: Borsiane **Regeneration 4+ Fliegend**