







Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

KORR
Der Halbgor
Rang 4

Sonderfähigkeit: Eine Kreatur, gegen die Korrr kämpft, hat zu Beginn des Kampfes so viele Willenspunkte wie Korrr aktuell hat. Kreaturen können dadurch aber nicht mehr Willenspunkte haben als sie normal hätten.





Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

KORA
Die Halbgorin
Rang 4

Sonderfähigkeit: Eine Kreatur, gegen die Kora kämpft, hat zu Beginn des Kampfes so viele Willenspunkte wie Kora aktuell hat. Kreaturen können dadurch aber nicht mehr Willenspunkte haben als sie normal hätten.

Stärkepunkte



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte



0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

2x



2x



3x



