

# Bihandkämpfer



Bihandkämpfer werden vom Imperator oft persönlich aus den Champions seiner Regimenter ausgewählt. Dank deines Zweihandschwertes darfst Du auch diagonal schlagen.

Angriffswürfel		3
Verteidigungswürfel		2
Startwerte	Körperkraft	6
	Intelligenz	3

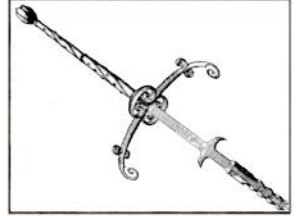


Tempo: 2 Rote Würfel

Startwaffe: Zweihandschwert

Startrüstung: Keine

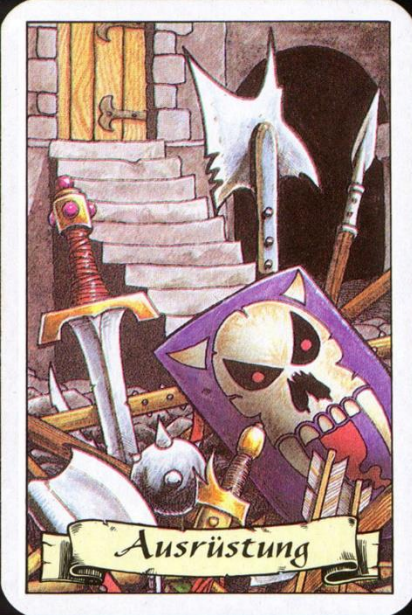
## Zweihandschwert



Mit dem Zweihandschwert darfst du beim Angriff 3 Kampfwürfel werfen. Außerdem darfst Du auch diagonal angreifen.

Preis: 550 Goldmünzen  
Darf nur vom Bihandkämpfer benutzt werden.

WAFFE



Während seines Zugs führt ein Held einen der folgenden Schritte aus:

- Bewegen der Figur und setzen einer Aktion ODER
- Setzen einer Aktion und bewegen der Figur

**Bewegung:**

- Ein Held bewegt sich Feld für Feld über das Spielbrett, indem er zwei rote Würfel wirft.
- Ein Held kann sich nicht diagonal bewegen.
- Ein Held darf sich nicht nur ein Stück bewegen, eine Aktion ausführen und dann seine Bewegung beenden.

**Aktionen**

1. Ein angrenzendes Monster angreifen.
2. Einen Zauber an einem sichtbaren Helden (auch an sich selbst) oder einem sichtbaren Monster anwenden.
3. In dem Raum, in dem er sich befindet, nach einem Schatz suchen.
4. In dem Raum oder Flur, in dem er sich befindet, nach Geheimtüren suchen.
5. Nach Fallen suchen.
6. Auf dem Feld, auf dem er sich befindet, eine Falle entschärfen.

**Hinweis:** In eine Falle tappen, einen Trank trinken, Dinge aufheben, Türen öffnen, durch Türen schauen und Flure entlangschauen gelten nicht als Aktionen. Dies kann jederzeit während der Bewegung getan werden.